

MEDIA SOSIAL SEBAGAI PENUNJANG PROSES PERKULIAHAN

Ahmad Hanafi

Program Studi Teknik Informatika
STMIK Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

hanafi@mti.ugm.ac.id; ahmadhanafi@live.com

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh telah umum diterapkan di institusi pendidikan tinggi di Indonesia. PTJJ atau Perkuliahan Tinggi Jarak Jauh telah diatur secara resmi dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 31 dan SK Mendiknas No. 107/U/2001 tentang PTJJ. Didalam UU tersebut mengizinkan penyelenggara pendidikan di Indonesia untuk melaksanakan pendidikan melalui cara Pendidikan Tinggi Jarak Jauh (PTJJ) dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Media sosial telah berkembang dengan pesat seiring dengan penetrasi perangkat bergerak pintar dan terjangkaunya paket komunikasi dan data di Indonesia. Penulis mencoba menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media sosial sebagai penunjang dalam proses perkuliahan. Fitur-fitur Facebook telah mendukung sebagian besar kemampuan komunikasi pada umumnya, fitur grup Facebook dan penggabungan beberapa fitur lain antara lain Catatan, Obrolan dan Berbagi Tautan digunakan penulis untuk menyelenggarakan PTJJ.

Metode ini diujikan pada sekelompok mahasiswa yang mengikuti dua perkuliahan yang berbeda. Metode survei digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian setelah diadakan pengujian pada akhir semester. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran media sosial sebagai pendukung proses perkuliahan telah berhasil memberikan dukungan terhadap proses perkuliahan.

Kata Kunci: Facebook, Media Sosial, PTJJ, Pembelajaran Media Sosial.

1. Latar Belakang

Media sosial berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat. Manusia adalah makhluk sosial, untuk itu sudah menjadi naluri manusia untuk saling berhubungan. Media sosial berusaha untuk memenuhi itu. Media sosial berkembang dikarenakan bermunculannya banyak situs *web* berjenis jejaring sosial yang menyediakan konsep *web* 2.0. Situs *web* berperan sebagai perantara untuk para pengguna situs.

Tingkat akses internet didominasi oleh situs-situs jejaring sosial, hal ini disebabkan oleh adanya dukungan dari operator dengan banyaknya perangkat komunikasi yang cerdas dan relatif murah. Penelitian dari Firefly Milward Brown menggambarkan media sosial di Indonesia adalah sebagai alat untuk memperoleh pengakuan secara sosial dalam bentuk pengakuan dan pujian, media sosial juga digunakan untuk berbagi dan mengakrabkan diri dengan orang lain (zdnetasia, 2011).

Pengguna Facebook Indonesia adalah kedua terbesar di dunia. 35.482.400 pengguna berasal dari Indonesia, 85% pengguna Facebook di Indonesia berumur kurang dari 35 tahun, mayoritas berasal dari golongan umur 18 – 24 tahun dengan jumlah 41% (socialbaker, 2010). Umur tersebut merupakan golongan umur pelajar dan mahasiswa yang merupakan potensi yang besar untuk berbagi diskusi dan menindaklanjuti proses perkuliahan.

Proses perkuliahan melibatkan banyak waktu di dalam dan di luar kampus. Idealnya, perkuliahan dilakukan di dalam ruang kuliah, untuk kemudian mahasiswa melakukan dan melatih kembali sub materi kuliah yang akan atau telah diajarkan dalam proses perkuliahan. Selama perkuliahan di dalam kelas, mahasiswa dengan mudah melakukan komunikasi dua arah dengan dosen maupun dengan mahasiswa lain, namun saat melakukan tugas dan pendalaman materi di luar ruang kuliah, mahasiswa akan mendapatkan beberapa masalah dalam hal komunikasi dan berbagi masalah.

Kampus pada umumnya telah memiliki fasilitas pembelajaran jarak jauh. Komputer *server* pembelajaran jarak jauh ini sebagian besar dibangun dan dikelola oleh dosen-dosen kampus dan mahasiswa yang berkompeten. Komputer *server* memiliki batasan kapasitas tertentu, selain itu, komputer *server* di sebuah kampus pada umumnya berspesifikasi teknis yang rata-rata. Sehingga aksesibilitas dan kemampuan *server* untuk melayani permintaan pengguna yang semakin lama semakin banyak akan turun.

STMIK Jenderal Achmad Yani (disingkat menjadi STMIK A. YANI) adalah salah satu perguruan tinggi di bawah Yayasan Kartika Eka Paksi. Jenjang Pendidikan yang diselenggarakan adalah S1 Teknik Informatika dan D3 Manajemen Informatika. Di samping itu juga diselenggarakan pelatihan-pelatihan di bidang Teknologi Informasi bagi instansi dan masyarakat umum. STMIK A Yani telah memiliki *website* yang secara *online* memberikan informasi kepada *shareholder*. Selain itu, untuk menunjang proses pengajaran dan perkuliahan, STMIK juga telah membangun sebuah portal akademis yang berfungsi sebagai portal pembelajaran jarak jauh.

2. Landasan Teori

2.1. Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah aplikasi untuk berpartisipasi, memberikan sebuah jalur komunikasi yang multidireksional antara satu pengguna dengan yang lain. Mampu menyampaikan pesan, tautan dan tema

diskusi tepat pada layar *home* pengguna. Pengguna akan dengan mudah mengakses dikarenakan aplikasi media sosial telah memiliki variasi *platform* yang banyak. Menurut definisi dari wikipedia (wikipedia, 2011), media sosial adalah media untuk berinteraksi sosial, menggunakan teknik komunikasi yang memiliki aksesibilitas tinggi dan terukur. Definisi tersebut mengacu kepada penggunaan teknologi berbasis *web* dan perangkat bergerak untuk mengubah komunikasi biasa menjadi dialog interaktif.

2.2. Jejaring Sosial

Menurut edutopia.com, jejaring sosial adalah sebuah *software* yang mampu membuat orang berkumpul mengenai sebuah ide atau topik ketertarikan (edutopia, 2007).

2.3. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh telah menjadi sebuah kebutuhan yang mendasar dalam sebuah institusi pendidikan tinggi. Ketersediaan waktu untuk pembelajaran di kampus dirasa tidak mampu mencukupi kebutuhan mahasiswa untuk berdiskusi. Absen atau ketidakmampuan mahasiswa untuk hadir dalam pembelajaran konvensional telah sedikit teratasi dengan adanya pembelajaran jarak jauh. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 31 dan SK Mendiknas No. 107/U/2001 tentang PTJJ, telah mengizinkan penyelenggara pendidikan di Indonesia untuk melaksanakan pendidikan melalui cara Pendidikan Tinggi Jarak Jauh (PTJJ) dengan memanfaatkan teknologi informasi.

2.4. Facebook

Facebook mengembangkan fitur-fitur yang mampu menjadikannya sebagai portal personal dimana para penggunanya bisa melakukan banyak aktifitas secara sosial. Fitur dasar saat itu adalah profil, *relationship*, *wall*, dan *status update*. Profil adalah sebuah fitur yang menyimpan informasi identitas secara detail dari seorang pengguna. Ini adalah titik awal dari fitur selanjutnya. *Relationship* adalah mewakili hal abstrak mengenai pertemanan, di fitur ini pengguna bisa mengatur siapa saja yang boleh melihat hal-hal yang bersifat personal dan keamanan. Fitur ini dibuat mendekati dengan bagaimana hubungan sosial antar satu orang dengan yang lain. Dinding (*wall*) adalah dimana orang bisa menuliskan berbagai macam pesan maupun impresi yang berhubungan dengan pemilik dinding. Fitur dasar yang lain adalah "*status update*" yang bisa

memberitahukan tentang perasaan dan pendapat seseorang ke semua anggota lain di Facebook yang telah menjadi teman.

2.4.1. Group Facebook

Grup Facebook atau *Facebook Group* adalah sebuah fitur yang mengemulasikan sebuah ajang diskusi terbuka. Pengguna bisa menginisiasi sebuah grup dengan menentukan nama, informasi ringkas dan mengundang pengguna-pengguna lain untuk bergabung dalam grup tersebut. Pengguna yang menginisiasi grup memiliki peran sebagai "admin". Dengan peran ini, pengguna bisa mengundang, mengatur siapa saja yang berhak masuk dan menghapus isi yang kurang berkenan. Admin juga bisa merekrut anggota lain yang telah terdaftar di grup Facebook menjadi admin.

2.4.2. Facebook Page

Facebook page atau Halaman Facebook adalah sebuah fitur dari Facebook yang digunakan untuk membuat sebuah halaman khusus yang bisa diakses secara terbuka oleh semua orang tidak hanya pengguna Facebook. *Facebook page* pertama diciptakan dengan tujuan sebagai media promosi terhadap sebuah *brand/merk* tertentu yang tidak bisa dilakukan oleh sebuah profil biasa. Perbedaan paling mendasar antara *Facebook page* dan profil Facebook adalah kemampuan untuk mengizinkan pengguna lain untuk saling berhubungan.

2.4.3. Facebook Chat

Percakapan antara pengguna bisa dilakukan melalui fitur ini. Pengiriman gambar dan video atau hanya berupa link bisa dilakukan dengan mudah. Hal lain yang bisa dilakukan adalah percakapan dengan banyak pengguna atau *conference*.

2.5. Twitter

Twitter adalah sebuah situs *web* yang dimiliki dan dioperasikan oleh Twitter Inc., yang menawarkan jaringan sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut kicauan (*tweets*). Kicauan adalah teks tulisan hingga 140 karakter yang ditampilkan pada halaman profil pengguna. Kicauan bisa dilihat secara luas, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke daftar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat kicauan penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut.

2.5.1. Hastag

Hastag adalah gabungan dari kata *Hash Tag*, diadaptasikan ke dalam bahasa Indonesia dengan Tanda Pagar kemudian disingkat Tagar. Tagar ditulis dengan sebuah simbol "#". Tagar yang ditulis di depan topik tertentu agar pengguna lain bisa mencari topik yang sejenis yang ditulis oleh orang lain juga.

2.5.2. Pesan Langsung

Fungsi pesan langsung lebih bisa disebut SMS karena pengiriman pesan langsung di antara pengguna tanpa ada pengguna lain yang bisa melihat pesan tersebut kecuali pengguna yang dikirim pesan. Pesan langsung merupakan bagian dari Twitter yang tidak bersifat *broadcast* namun bersifat *unicast*.

2.6. Metode pembelajaran media sosial

Dengan adanya fakta pengguna media sosial adalah umur pelajar dan mahasiswa, bukan berarti hanya dengan memindahkan informasi dan bahan diskusi ke dalam *platform* media sosial, maka program pembelajaran media sosial akan berhasil. "*It needs to be thought through pedagogically and y'all need to understand how it's being used in everyday life before bringing it into the classroom.*" (Boyd, 2009). Pernyataan Danah Boyd tersebut merupakan kesimpulan dari sebuah penelitiannya mengenai media sosial di kalangan pelajar dan mahasiswa. Dikatakan bahwa pedagogi adalah hal penting untuk menyampaikan pelajaran di kegiatan belajar mengajar agar mata pelajaran bisa dipahami dengan mudah, untuk kemudian baru akan berhasil juga dalam dunia pembelajaran media sosial.

3. Analisis dan Perancangan

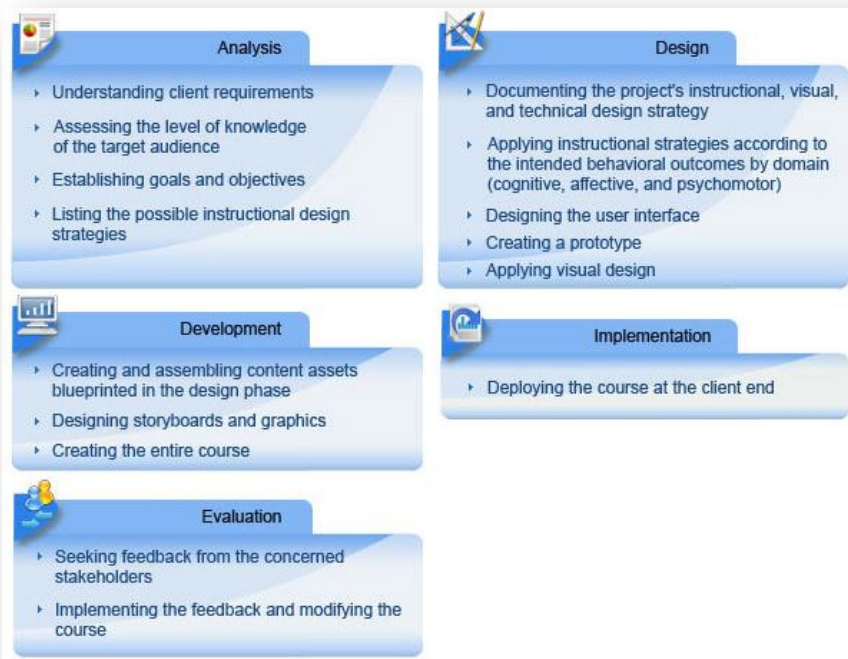
Pada bagian ini penulis akan menggunakan ADDIE sebagai metode pengembangan *e-learning* berbasis media sosial. ADDIE adalah Analisa-Desain-Pengembangan-Implementasi-Evaluasi, sebuah metode yang digunakan untuk membangun pelatihan secara efektif.

3.1. Tahap ADDIE

Prinsip ADDIE bisa diringkas menjadi berikut ini:

1. Analisis

- Memahami permintaan pengguna
- Mengetahui tingkat pengetahuan dari peserta
- Menetapkan tujuan pembelajaran
- Menuliskan strategi instruksi yang mungkin dipakai



Gambar 1 Tahapan ADDIE

2. Desain (Perancangan)

- Dokumentasi strategi desain secara instruksi, secara visual dan secara teknis
- Menerapkan strategi desain secara instruksi sesuai dengan keluaran yang dimaksudkan antara lain *domain* kognitif, afektif dan psikomotor.
- Mendesain antarmuka pengguna
- Pembuatan Prototipe
- Menerapkan desain visual

3. *Development* (Pengembangan)

- Membuat dan menyusun aset isian yang telah dirancang saat tahap desain
- Pembuatan papan cerita dan grafis
- Pembuatan seluruh bagian materi ajar

4. Implementasi

- Mengimplementasikan materi ajar pada klien

5. Evaluasi

- Mencari umpan balik dari *stakeholder* yang berhubungan
- Implementasikan umpan balik kemudian modifikasi materi

3.2. Hasil perancangan ADDIE

Dengan menerapkan aturan ADDIE akan dihasilkan materi ajar yang berkualitas dan sesuai dengan keinginan peserta belajar. Hasil perancangan dan proses perancangan ADDIE merupakan proses berkesinambungan. Perancangan ADDIE digunakan pada pengembangan pembelajaran pada umumnya, pada pembelajaran media sosial tidak dilakukan pembuatan prototipe dan pembuatan desain visual, papan cerita maupun desain antarmuka. Proses perancangan konten dan desain instruksi lebih ditekankan pada penelitian ini.

Pada tahapan analisis, dilakukan survei dan pengamatan kepada para peserta pembelajaran media sosial. Permintaan-permintaan yang dihasilkan pada proses ini antara lain adalah pemuatan aturan awal perkuliahan, nilai ujian dan nilai kuis, daftar sumber belajar, tautan yang berhubungan dan juga informasi terkait dengan kegiatan perkuliahan.

4. Implementasi dan Pengujian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah dengan mensurvei 15 orang mahasiswa yang terlibat di dalam perkuliahan Pemrograman Basisdata dan Organisasi Arsitektur dan Sistem Operasi. Survei awal menunjukkan ke-15 siswa memiliki akun Facebook dan telah menggunakannya lebih dari 1 tahun. Sedang sekitar 20% mahasiswa mengaku memiliki akun Twitter, namun tidak menggunakannya secara intensif. Mereka juga memiliki kemampuan untuk menggunakan beberapa fasilitas dan fitur dari Facebook dan Twitter.

Dari hasil survei awal, penulis berpendapat penggunaan media sosial Twitter tidak akan efektif karena hanya akan menjangkau 20% mahasiswa pengguna Twitter. Rancangan pembelajaran dengan dukungan media sosial akan diterapkan hanya pada Facebook.

4.1. Implementasi

Berikut adalah hasil implementasi dari rancangan perancangan pembelajaran media sosial. Berupa pembuatan grup Facebook bernama Organisasi dan Arsitektur Komputer dan Sistem Operasi untuk perkuliahan dengan nama yang sama dan grup Facebook bernama Pemrograman Basisdata pada perkuliahan yang sama.

Sifat grup tertutup, hanya mahasiswa yang tervalidasi boleh mengikuti grup yang bersangkutan. Undangan atau *invite* bisa dilakukan oleh admin dalam hal ini penulis, atau rekan mahasiswa yang telah berada di dalam grup tersebut.



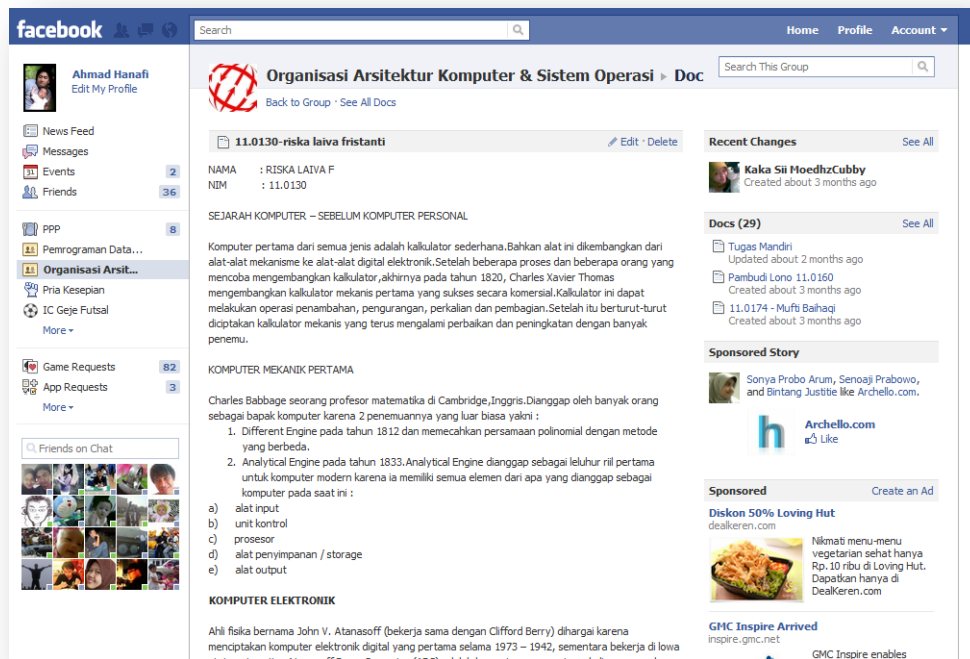
Gambar 2 Pemberitahuan penugasan melalui *Facebook Group*

Penugasan dan pemberian informasi mengenai kegiatan perkuliahan dilakukan dengan membuat *note* atau catatan dalam grup Facebook. Komentar dan tanggapan dari peserta belajar memberikan konfirmasi apakah informasi telah sampai kepada mereka.



Gambar 3 Berbagi artikel

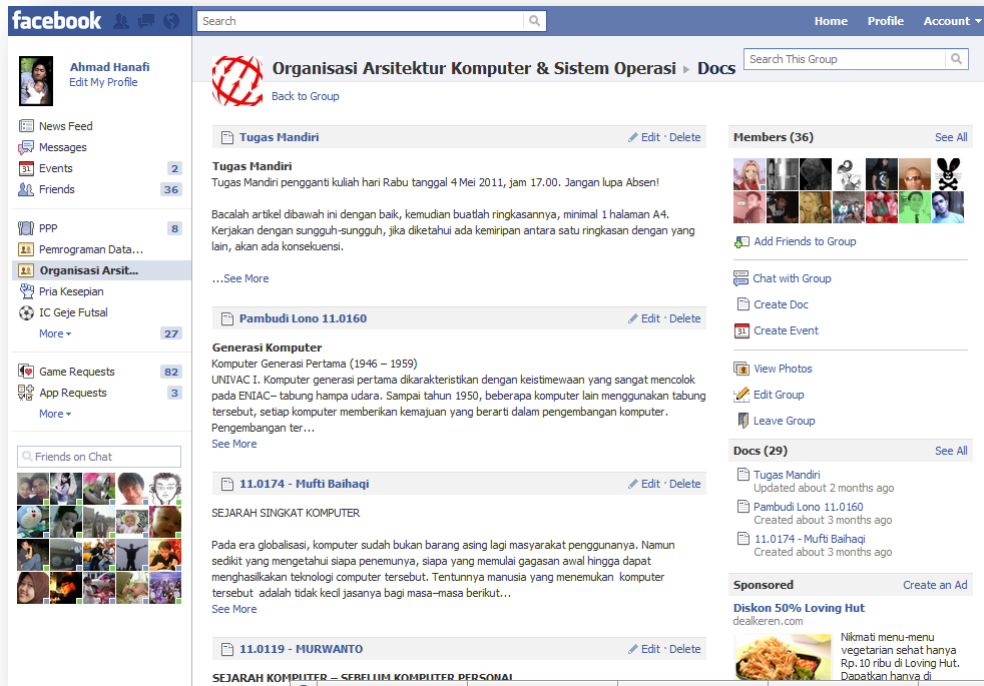
Banyak sekali sumber daya yang terdapat di Internet, namun menemukan sumber daya yang tepat adalah hal yang sulit. Untuk itu, administrator mencantumkan beberapa buah artikel yang mendukung proses pembelajaran. Pencantuman tautan ini menggunakan fitur *post link* atau pencantuman tautan pada *field* status. Selain memberikan artikel yang bermanfaat peserta belajar bisa melihat sumber asli dan memberikan tanggapan pada kiriman tautan atau langsung pada sumber yang bersangkutan.



Gambar 4 Tampilan *note* di grup Facebook

Note atau catatan Facebook bisa digunakan sebagai metode untuk mengirim dan menerima tugas. Catatan Facebook yang berisi tugas dari masing-masing peserta belajar akan ditampilkan secara baik dikarenakan fitur *Rich Text Formatting* yang sudah tersedia di catatan Facebook. Metode ini juga membantu penulis untuk mengenali adanya plagiarisme dan langsung bisa memberikan koreksi pada bagian-bagian tertentu dari penugasan.

Catatan Facebook tersebut akan ditampilkan dalam daftar yang memudahkan penulis untuk melihat secara lebih luas untuk kepentingan pemasukan nilai. Catatan-catatan tersebut masih akan tetap tersimpan baik secara *online* untuk bisa dilihat kembali. Hal tersebut memberikan dokumentasi yang baik bagi proses perkuliahan.



Gambar 5 Daftar pengumpulan tugas



Gambar 6 Grup Facebook untuk ringkasan materi kuliah

Catatan grup Facebook juga bisa digunakan untuk memberikan ringkasan sebuah pertemuan perkuliahan, mahasiswa yang kurang mampu bertanya secara langsung di kelas bisa menanyakannya pada bagian komentar.

4.2. Pengujian

Dari hasil perancangan dan implementasi kemudian dilakukan wawancara dan survei. Survei berupa daftar skala 4 dari Sangat Tidak Setuju Sekali ke Setuju Sekali. Variabel yang disurvei adalah sebagai berikut.

- Informatif
Aspek ini merupakan aspek paling mendasar dari media sosial untuk pembelajaran. Pertanyaan surveinya adalah berupa, “Apakah anda mendapatkan informasi dari dosen tepat waktu dan tepat isi?”
- Responsif
Aspek yang kedua adalah, responsif. Responsif adalah aspek yang menunjukkan bahwa admin memberikan jawaban secepat mungkin dan sebaik mungkin. Pertanyaan survei adalah berupa, “Apakah anda mendapatkan jawaban saat anda memberikan pertanyaan ke group?”
- Aksesif
Aspek ini merupakan aspek yang menunjukkan apakah pengguna atau anggota group mampu mengakses fasilitas pembelajaran media sosial kapan saja pengguna menginginkannya?
- Interaktif
Aspek interaktif menunjukkan apakah pengguna mampu melakukan sesuatu untuk menunjukkan penilaian dan pendapat mereka. Pertanyaan yang digunakan dalam survei adalah, “Apakah pengguna mampu untuk mengekspresikan pendapat mereka dengan bebas dan sesuai?”
- Aktif
Aspek aktif menunjukkan apakah forum diskusi atau penyampaian informasi dalam grup tersebut termutakhirkan dengan periode yang wajar. Pertanyaan yang diajukan kepada pengguna adalah, “Apakah aliran informasi dan isi yang berada dalam media sosial selalu baru dan bisa diikuti?”

Pengujian dilakukan pada kelompok mahasiswa peserta pembelajaran setelah satu semester perkuliahan selesai. Pengujian dilakukan secara langsung oleh penulis dan diikuti oleh peserta belajar yang memiliki akun Facebook yang telah tervalidasi.

Dari survei yang dilaksanakan pada peserta pembelajaran media sosial, diperoleh hasil pada tabel 1.

Tabel 5 Hasil Pengujian

| Kriteria | STS | TS | S | SS |
|------------|-----|----|---|----|
| Informatif | 0 | 1 | 6 | 8 |
| Responsif | 0 | 0 | 6 | 9 |
| Aksesif | 0 | 0 | 4 | 11 |
| Interaktif | 0 | 2 | 9 | 4 |
| Aktif | 0 | 1 | 5 | 9 |

Pembelajaran menggunakan media sosial ini pada umumnya telah bisa diterima oleh para peserta belajar. Dari segi Responsif dan Aksesif mendapat nilai paling tinggi, sehingga penelitian ini telah mampu menyampaikan dan memberikan tanggapan yang diinginkan oleh peserta belajar. Peserta belajar menganggap metode ini kurang interaktif, Facebook hanya menyediakan catatan, gambar dan tanggapan yang terbatas. Tidak bisa menggunakan aplikasi berbasis Flash yang lebih interaktif ke dalam grup Facebook.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Dari pengamatan proses perancangan, implementasi sampai pada proses evaluasi materi ajar menggunakan media sosial, penulis berkesimpulan bahwa penggunaan media sosial Facebook, sebagai penunjang pembelajaran telah berhasil dan memiliki dampak yang baik bagi penyelenggaraan proses perkuliahan dan penyampaian informasi di STMIK Jendral Achmad Yani, Yogyakarta.

Mahasiswa dengan mudah mengakses informasi mengenai perkuliahan secara langsung dengan menggunakan aplikasi Facebook berbasis *web* ataupun perangkat bergerak.

Twitter yang termasuk situs *microblogging* yang populer di dunia, termasuk di Indonesia. Namun Twitter tidak memiliki pengguna cukup banyak di kalangan mahasiswa STMIK A. Yani, sehingga penggunaan Twitter sebagai penunjang pembelajaran tidak bisa dilakukan secara efektif.

5.2. Saran

Berdasar pada pengetesan dan kesimpulan maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran media sosial ini bisa diperluas perkuliahan yang lain sehingga bisa menjadi standar bagi perkuliahan di STMIK Jenderal Achmad Yani.
2. Diadakannya pelatihan tentang penggunaan Facebook sebagai penunjang pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen di STMIK Jenderal Achmad Yani.
3. Perlu adanya proses penulisan kembali dan testimoni dari peserta pembelajaran menggunakan media sosial di blog atau *personal note* di Facebook, sehingga mahasiswa lain tertarik untuk mencoba.

Daftar Pustaka

- Boyd, Danah, 2009, *Living and Learning with Social Media*, Symposium for Teaching and Learning with Technology, Penn State: State College, PA.
- Comscore, 2010, *Top 20 Markets by Twitter Penetration June 2010*, comScore Media Metrix.
- Comscore, 2011, Comscore, *Twitter Latin America Usage*, <http://www.billhartzer.com/pages/comscore-twitter-latin-america-usage/>, diakses tanggal 20 Mei 2011.
- Cybage, 2011, *ADDIE Model*, http://www.cybage.com/Pages/value_added_services/DocE-learningSolutions.aspx, diakses tanggal 28 Juni 2011.
- Edutopia, 2007, *How to use Social Networking*, <http://www.edutopia.org>, diakses tanggal 17 Juni 2011.
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons 53 (1): 59–68.doi:10.1016/j.bushor.2009.09.003. ISSN 0007-6813.
- SMU, 2011, *Digital Media in Indonesia*, Singapore Management University, https://wiki.smu.edu.sg/digitalmediaasia/Digital_Media_in_Indonesia, diakses tanggal 18 Juni 2011.
- Womack, Brian (16 Desember, 2010). *Facebook 2010 Sales Said Likely to Reach \$2 Billion, More Than Estimated*, Bloomberg (New York).
- Zdnetasia, 2011, *Social Media Most Evolved in Singapore*, <http://www.zdnetasia.com>, diakses tanggal 1 Maret 2011.