

PERILAKU MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL DI UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO

Oleh :
Wahyuni Januarti Drakel¹

Maria Heny Pratiknjo²

Titiek Mulianti³

ABSTRACT

Social media presence and the sophistication of information technologies are indeed often referred to as a symbol of the progress of human thinking. Without conscious media has brought logging to the new cultural patterns and begin to determine the mindset and behaviour in society. Surely media in social life is not simply a means of diversion, a tension reliever or entertainment, but the content and the information presented, has a significant role in the process of social change. Changes in the pattern of behavior is most noticeably is the aspect of lifestyle and this aspect is most visible in the environment of the young generation in particular Sam Ratulangi University students.

This research used the qualitative method, a method of describing a phenomenon in accordance with the topics researched. Qualitative research or often called naturalistic research, i.e., the methods used to examine the conditions of natural objects (as his opponent is an experiment) where researchers is a key instrument.

Felt the presence of the student lifestyle changes which often have wasted time and the increasing number of negative content are popping up in social media. Along with the development of the era, the use of the internet is getting sued. As a result it is now more and more social media types that are used by the student. For example, namely Facebook, Line, Path, Whatsapp and Instagram. It all goes back to a personal, how can one addressing the development of current media and know the positioning of the function of social media according to existing rules and conditions are primarily college students because the students had said when someone means already in top students, he should be able to tell which is a good thing to do and not do. A student must be able to hone his thinking way for more critical.

Keywords: top student, social media, behavioral

¹ Mahasiswa Antropologi Fispol Unsrat

² Pembimbing Skripsi 1

³ Pembimbing Skripsi 2

Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi yang sebenarnya merupakan alat bantu/ekstensi kemampuan diri manusia, telah menjadi sebuah kekuatan otonom yang justru membatasi perilaku dan gaya hidup manusia. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan, setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia serta memberikan cara baru dalam melakukan aktivitas. (Nasution, 2017: 190-194).

Di era digital saat ini, media sosial menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Kehadiran media sosial memudahkan orang-orang untuk mengakses apa pun dan di mana pun serta mempermudah memenuhi kebutuhan hidup. Fungsi utama media sosial adalah memudahkan orang untuk berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu, memberikan informasi dari belahan dunia manapun. Media sosial yang berkembang serta digemari oleh manusia saat ini

yaitu *Facebook, WhatsApp, Instagram, dan Google.com.*

Keempat media sosial ini memudahkan mahasiswa untuk saling tukar-menukar informasi serta mudah mendapat literatur online, merupakan efek positif dari media sosial dan efek negatifnya adalah menimbulkan kecanduan terhadap media sosial, hal itu dapat merubah cara berpikir serta perilaku seseorang. Berkembangnya media sosial membuat tujuannya meluas selain sebagai sarana untuk memberi atau menerima informasi dan komunikasi juga menjadi gaya hidup.

Di Universitas Sam Ratulangi khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Berdasarkan pengamatan awal, mahasiswa-mahasiswi berlomba menggunakan handphone canggih dengan kapasitas yang lebih tinggi agar dapat menggunakan semua media sosial dan memiliki kamera dengan kualitas gambar paling baik. Karena seseorang dikatakan luar biasa atau kata anak zaman sekarang "Gaul" apabila menggunakan semua media sosial yang terus mengalami perkembangan. Jika tidak menggunakan media sosial, seseorang akan dikatakan "*Gaptek*"

(gagap teknologi) singkatan anak zaman sekarang. Mahasiswa-mahasiswi FISPOL juga dikenal sangat mementingkan gaya hidup terutama dalam hal berpakaian. Dengan bantuan teknologi yang berkembang, yaitu media sosial memudahkan mereka untuk mengakses atau melihat mode-mode pakaian yang terbaru.

Teknologi dan perangkatnya menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Terkadang seseorang tidak lagi secara sadar membedakan antara kehidupan nyata (*offline*) dan kehidupan (*online*). Saat berjalan menuju kampus, hampir sepanjang jalan mata tidak pernah beralih dari handphone tidak lain dan tidak bukan disebabkan membalas pesan atau membaca status teman-teman di dunia maya sampai ada teman yang menegur pun tidak disadari. Media sosial dapat mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat, saat bersama teman-teman pun mahasiswa selalu sibuk dengan handpone masing-masing tidak lain yaitu membuka media sosial sehingga tidak ada lagi komunikasi di antara orang-orang yang berada di sekitar, mereka lebih memilih

berkomunikasi lewat media sosial. Bukan hanya saat jalan atau duduk santai, saat proses belajar mengajar pun mahasiswa-mahasiswi Fispol selalu sibuk main hand-phone android ketika tidak dilihat oleh dosen. Ketika dosen sedang menjelaskan dan ada pertanyaan, mahasiswa langsung mengaksesnya di google.com. Hal ini membantu mahasiswa, tetapi membuat mahasiswa malas karena tidak lagi menggunakan otaknya untuk berpikir. Tidak mengapa, bila lupa membawa buku catatan kuliah dibandingkan harus lupa membawa handphone android, sebagian besar mahasiswa Fispol menggunakan handphone android. Jika handphone android yang dilupa mahasiswa akan kembali pulang untuk mengambilnya karena handphone android sangat penting bagi mahasiswa.

Kebudayaan

Mengingat bahwa media sosial merupakan hasil karya manusia jadi, media sosial termasuk dalam wujud dari kebudayaan sebagaimana yang dikatakan Koentjaraningrat (2009) maka untuk meneliti lebih lanjut masalah ini, harus memahami apa sebenarnya kebudayaan itu.

Kebudayaan menurut Koentjaraningrat adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Jadi, sebagian besar tindakan manusia adalah kebudayaan termasuk tindakan-tindakan mahasiswa menggunakan media sosial di kampus baik di kelas maupun di luar kelas. Untuk menggunakan media sosial memerlukan proses belajar.

Lain halnya dengan E. B. Tylor (1913) kebudayaan adalah suatu kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, kebiasaan, serta setiap kemampuan lain yang dipelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Tylor juga mengungkapkan bahwa kebudayaan merupakan milik manusia yang membedakannya dengan makhluk hidup lain.

Ada tiga wujud kebudayaan yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat yaitu:

1. Bersifat abstrak, tidak dapat diraba atau difoto tempatnya ada di dalam kepala atau alam pikiran manusia yaitu ide, gagasan, nilai maupun norma.

- Ide dan gagasan yang dimiliki oleh mahasiswa tentang penggunaan media sosial dan bagaimana memanfaatkan media sosial untuk membantu proses belajar mengajar yang efektif.
- Mengenai nilai, yaitu hal-hal baik dari media sosial karena nilai merupakan sesuatu yang mempunyai arti atau hal baik dan benar yang dijadikan acuan. Nilai tidak terlepas dari norma, keduanya berkaitan. Aturan-aturan menurut (Ambar, 2017) dalam menggunakan media sosial di antaranya;
 - a. menggunakan media komunikasi sesuai tujuan dan fungsi,
 - b. menggunakan media komunikasi secara produktif yaitu dapat membantu proses belajar.
 - c. berhati-hati dalam penyampaian informasi.
 - d. menghormati privasi orang lain.
 - e. tidak boleh terpancing artinya selalu mengontrol emosi

- f. menunjukkan rasa hormat terhadap perbedaan budaya, dan
 - g. membagikan informasi yang bermanfaat
2. Aktivitas atau disebut sistem sosial. Kegiatan interaksi yang berpola. Bersifat konkret, dapat diraba serta difoto. Semua tindakan mahasiswa menggunakan media sosial saat proses belajar mengajar, santai maupun mengerjakan tugas merupakan wujud kedua dari kebudayaan yang dapat diraba dan difoto.
 3. Bersifat sangat konkret, hasil karya dari ide dan gagasan serta aktivitas manusia. Atau disebut kebudayaan fisik. Dalam bentuk konkret merupakan hasil dari gagasan mahasiswa tentang menggunakan media sosial kemudian dipraktikkan sehingga menjadi bentuk fisik. Contohnya, tugas makalah atau karya tulis lainnya.

Konsep Perilaku

Perilaku ada dua arti yang pertama, perilaku dalam arti luas didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dialami seseorang. Yang kedua, perilaku didefinisikan

dalam arti sempit yaitu segala sesuatu mencakup reaksi yang dapat diamati. Dua pendekatan non-sosial mengenai perilaku manusia yang paling bertahan lama adalah eksplanasi "naturalis" dan "individualis". Eksplanasi individualis mendorong dibangunnya generalisasi besar mengenai perilaku yang pasti. Dari sudut pandang ini kita semua adalah "individual" dan "berbeda". Dengan demikian eksplanasi mengenai perilaku manusia akhirnya harus terletak pada kualitas psikologis yang khusus dan unik dari individu. (Chaplin, 1997).

Berdasarkan pengamatan awal, perilaku mahasiswa dalam menggunakan media sosial pada saat proses belajar yaitu duduk di bagian tengah dan di samping tembok agar tidak mudah dilihat oleh dosen, menyimpan handphone ketika mata dosen tertuju pada mereka. Inilah tindakan-tindakan yang dapat dilihat secara langsung maupun tidak.

Konsep Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu Perguruan

Tinggi baik di Politeknik, Sekolah Tinggi, Institut dan Universitas (Nuraini, 2014:18).

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi.

Media Sosial

Van Dijk (2013), mengemukakan bahwa media sosial adalah pusat media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (*fasilitator*) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. (Nasrullah, 2015:3).

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa media sosial adalah media online yang digunakan untuk memperkenalkan diri, berinteraksi, berbagi informasi satu sama lain dan membangun hubungan antar pengguna dalam dunia maya.

Media sosial merupakan salah satu *platform* yang muncul di media siber. Karena itu, melihat media sosial yang ada tidak jauh

berbeda dengan karakteristik yang dimiliki oleh media siber.

Adapun karakteristik media sosial sebagai berikut:

1. Jaringan (*network*)

Kata "jaringan" (*network*) bisa dipahami dalam terminologi bidang teknologi seperti ilmu komputer yang berarti infrastruktur yang menghubungkan antara komputer maupun perangkat keras (*hardware*) lainnya. Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Namun, sebagaimana ditekankan oleh Castells (2002), struktur atau organisasi sosial yang terbentuk di internet berdasarkan teknologi informasi dalam mikro elektronik. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*user*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet.

Karakter media sosial adalah membentuk jaringan antara pengguna dalam dunia maya tidak peduli dalam dunia nyata saling mengenal atau tidak.

2. Informasi (*information*)

Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Sebab tidak seperti media-media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Bahkan informasi menjadi semacam komoditas dalam masyarakat informasi (*information society*). Informasi diprediksi, dipertukarkan dan dikonsumsi yang menjadikan informasi itu komoditas bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme.

Castells (2000: 28-76) dalam Nasrullah, 2015. Memberikan lima karakteristik dasar teknologi informasi, yaitu:

1. Informasi merupakan bahan baku ekonomi
2. Teknologi informasi memiliki pengaruh luas pada masyarakat maupun individu
3. Teknologi informasi memberikan kemampuan atau kemudahan dalam pengolahan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan pada organisasi dan proses ekonomi.
4. Teknologi informasi dan logika jaringan memungkinkan fleksibilitas yang jauh

lebih besar, dengan konsekuensi bahwa proses, organisasi dan lembaga mudah dapat diubah dan bentuk-bentuk baru terus-menerus diciptakan.

5. Teknologi individu telah mengerucut menjadi suatu sistem yang terpadu.

3. Arsip (*Archive*)

Untuk pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apapun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di facebook, sebagai contoh informasi itu tidak akan hilang saat pergantian hari, bulan bahkan tahun. Informasi itu akan terus tersimpan. Contoh lainnya yaitu, ketika kita menerima (*confirm*) permintaan pertemanan di facebook, saat itu juga akses terhadap informasi dari pengguna sosial milik orang tersebut, mulai dari data pribadi, kumpulan foto yang diunggah, tempat mana yang telah dikunjungi dapat kita ketahui.

Kehadiran media sosial memberikan akses yang luar biasa terhadap penyimpanan. Pengguna tidak lagi terhenti pada memproduksi dan mengonsumsi informasi,

tetapi juga informasi itu telah menjadi bagian dari dokumen yang tersimpan. Ketika mengakses media sosial dan memiliki akun di media sosial tersebut, secara otomatis pengguna telah membangun ruang atau gudang data. Gudang data tersebut diisi oleh pengguna dan pintunya terbuka untuk dimasuki oleh siapa pun. (Nasrullah, 2015: 23).

4. Interaksi (*Interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) di internet semata, tetapi juga harus dibangun interaksi antar pengguna tersebut. Contohnya saling mengomentari atau saling memberikan tanda jempol "*like*" dan saling membagikan informasi yang didapat "*share*". (Nasrullah, 2015: 25).

5. Simulasi (*Simulation*) Sosial

Budrillard mengungkapkan gagasan simulasi bahwa kesadaran akan yang riil di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh imaji yang disajikan media secara terus-menerus. Khalayak seolah-olah

tidak bisa membedakan antara yang nyata dan yang ada di layar. Khalayak seolah-olah berada di antara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di media seperti-nya telah terputus dari realitas. (Nasrullah, 2015). Media tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri. Realitas media adalah hasil proses simulasi, di mana representasi yang ada di media telah diproduksi dan direproduksi oleh media menjadi realitas tersendiri yang terkadang apa yang direpresentasikan berbeda atau malah bertolak belakang.

6. Konten Oleh Pengguna (*User Generated Content*)

Karakteristik media sosial terakhir adalah konten pengguna atau lebih populer disebut dengan *user generated content* (UGC). Ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. Konten pengguna ini yaitu penanda bahwa di media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten di ruangnya sendiri tetapi juga dapat mengonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lain.

Fungsi Media Sosial

Menurut Nasrullah, 2015. Fungsi dari media sosial selain sebagai media komunikasi, juga merupakan media yang memudahkan mendapatkan informasi serta menyebarkan informasi. Media sosial pun berfungsi untuk hiburan.

Teori Struktural Fungsional

Radcliffe Brown mengumpamakan suatu masyarakat sebagai organisme tubuh manusia. Suatu organisme tubuh terdiri dari sekumpulan sel dan cairan yang tersusun dalam suatu jaringan hubungan sehingga membentuk keseluruhan kehidupan yang terintegrasi. Susunan hubungan antara unit-unit dalam organisme tersebut atau sistem hubungan yang mengikat unit merupakan struktur organisme. Seperti itulah kehidupan sosial. Sepanjang hidupnya organisme tubuh ini akan menjaga kesinambungan strukturnya. Setiap unit atau struktur harus bersatu, berfungsi sesuai peran dan status sosialnya. (Sugihartati, 2014).

Dalam dunia pendidikan terutama di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pun harus demikian, struktur fakultas yang

terdiri dari pimpinan fakultas (Dekan), ada juga bawahan-bawahannya, pegawai, tenaga pengajar (Dosen) serta mahasiswa. Unit-unit ini harus bersatu dan berfungsi menjalankan status sosialnya agar terlihat hidupnya suatu institusi dan tercapainya tujuan. Namun, dalam menjalankan fungsi struktur tetap memperhatikan norma serta nilai yang berlaku dalam suatu institusi tersebut.

Sejarah Media Sosial; Facebook, WhatsApp, Instagram dan Google

Pada tahun 1991 David Gelernter menerbitkan sebuah buku bagi teknolog, *Mirror Worlds*, sebuah paper penelitian yang dielaborasi lebih lanjut dan mengagumkan, yang mana tanpa menyebutkan kata, ia meramalkan tentang Web dan di akhir 1990-an, E. M. Noan pada saat itu Direktur Columbia University's Institute for Tele-Information, membuat pernyataan bahwa 'ketika sejarah media abad ke-20 ditulis, internet akan terlihat sebagai contributor terbesarnya'. (Oetama & Zainuddin).

Terobosan datang antara September 1993 dan Maret 1994

ketika sebuah jaringan yang sampai sekarang ini didedikasikan kepada penelitian akademis menjadi sebuah jaringan induk bagi jaringan-jaringan yang terbuka untuk semua orang. Pada Desember 1993 sebagai 'the first window into cyberspace', membuatnya dapat digunakan untuk menarik pengguna, yang pada saat itu disebut adaptor, dan provider, pionir softwer. (Oetama & Zainuddin, 2006).

Kehadiran situs media sosial ini, diawali dari adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Situs media sosial yang pertama yaitu Sixdegreess muncul pada tahun 1997. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman dan mengirim pesan. Tahun 1999 dan 2000, muncul situs Lunarstorm, Live Journal, Cyword yang berfungsi memperluas informasi secara searah. Tahun 2001, muncul Ryze.com yang berperan untuk memperbesar jejaring bisnis. Tahun 2002, muncul Friendster sebagai situs anak muda pertama yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh. Tahun 2003, muncul situs sosial interaktif

lain yaitu Flick R, Youtube, Myspace hingga akhir tahun 2005, Friendster dan Myspace adalah situs yang paling diminati.

Memasuki tahun 2006, Friendster dan Myspace mulai tergeser dengan adanya Facebook. Facebook dengan tampilan lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya. Tahun 2009, kemunculan Twitter dan WhatsApp ternyata menambah jumlah situs sosial bagi anak muda. Whatsapp didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum. Di tahun keenamnya tahun 2010, facebook tercatat sebagai situs jejaring sosial terbesar. Tahun 2010 hadir situs sosial yang memungkinkan pengguna mengambil foto, video dan menerapkan filter digital (efek) yaitu aplikasi Instagram. Sedangkan google merupakan mesin pencari yang didirikan pada tahun 1996. (Rahmawati, 2016).

Perilaku Mahasiswa saat Proses Belajar di dalam Ruang Kuliah dan di Luar

Perilaku mahasiswa dalam menggunakan media sosial saat proses belajar mengajar merupakan suatu kebudayaan. Seperti dikatakan Koentjaraningrat,

bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Sebagian besar tindakan manusia adalah kebudayaan karena hampir semua tindakan manusia dalam kehidupan ini memerlukan proses belajar, untuk menggunakan media sosial mahasiswa perlu belajar terlebih dahulu cara menggunakannya terutama menggunakan media sosial di saat proses kuliah sedang berlangsung memerlukan pembelajaran atau pemahaman tentang situasi dan kondisi serta sifat maupun sikap seorang dosen yang sedang mengajar.

Hasil pengamatan yang penulis dapatkan, ternyata pada kelas dengan jumlah mahasiswa lebih dari 100 orang, perilaku saat sedang belajar, mereka mengambil tempat duduk paling belakang bagian pojok, adapun yang mengambil tempat di tengah-tengah karena kedua pilihan tersebut merupakan tempat paling strategis bagi mereka untuk membuka handphone lalu memainkan media sosial. Hal mengenai tempat ini, tentunya

mereka sudah melewati proses belajar seperti yang dikatakan oleh Koentjaraningrat. Karena tanpa melalui proses belajar mereka tidak akan tahu di mana tempat yang tepat dan pada saat kapan mereka harus membuka media sosial. Tindakan-tindakan tersebut dicontohkan dari teman yang awalnya melakukan hal demikian kemudian mahasiswa lainnya mulai pelajari lalu mengikuti.

Namun tindakan ini tidak hanya pada kelas dengan jumlah besar tetapi penulis pun temui pada jurusan Antropologi dan Perpustakaan dengan jumlah mahasiswa kurang lebih 20 orang. Tindakan-tindakan demikian tidak hanya disebabkan oleh banyaknya jumlah mahasiswa saat belajar akan tetapi dosen yang mengajar pula. Ketika sikap dan cara mengajar seorang dosen tidak tegas dan tidak menguasai ruangan maka perilaku-perilaku mahasiswa menggunakan media sosial saat proses belajar mengajar akan terus tumbuh subur dan menular kepada mahasiswa lain.

Media sosial yang selalu dibuka pada saat proses belajar mengajar berlangsung antara lain facebook, whatsapp dan instagram

serta google.com. Jadi, ketika dosen sedang menjelaskan atau bercerita panjang lebar di depan kelas, mereka hanya sibuk chattingan, melihat status pengguna akun lainnya bahkan menonton video-video lucu. Hal ini membuat mereka tidak mengetahui mata kuliah yang sedang berlangsung karena tidak memperhatikan bahkan tidak ada catatan. Sehingga, proses belajar mahasiswa terganggu karena selama proses belajar mengajar berlangsung mereka hanya sibuk bermain media sosial. Apalagi, ketika dosen yang mengajar tidak pernah berjalan ke belakang hanya berada di depan kelas, namun ada dosen yang cara mengajarnya mengelilingi kelas, ketika ia berjalan ke belakang mahasiswa menyimpan handphone mereka masing-masing tetapi, hal itu memberi kesempatan bagi mahasiswa yang berada di depan untuk membuka handphone. Ketika dosen menekankan bahwa tidak ada yang boleh membuka handphone, mahasiswa meletakkan handphone masing-masing ke dalam tas atau saku, setelah mata dosen berpaling mereka kembali membuka handphone.

Di saat ada pertanyaan dari dosen, mahasiswa langsung membuka handphone dan mencari jawabannya di "Google.com" padahal pertanyaan-pertanyaan yang dosen berikan adalah pertanyaan yang lebih mengajak mahasiswa menggunakan otak mereka untuk berpikir, bukan jawabannya ada di buku maupun google (kemampuan analisis mahasiswa). Google.com digunakan untuk mencari materi kuliah saat proses belajar berlangsung hanya dilakukan oleh satu atau dua orang.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran media sosial memudahkan orang untuk berkomunikasi serta mudah mendapatkan informasi atau kebutuhan lainnya. Tetapi, disamping itu media sosial juga dapat merubah cara berpikir dan membuat orang menjadi malas. Media sosial mempunyai efek yang positif maupun negatif. Semua itu kembali kepada pribadi, bagaimana seseorang dapat menyikapi perkembangan media saat ini dan tahu memposisikan fungsi dari media sosial sesuai kondisi serta aturan yang ada terutama mahasiswa karena seseorang ketika telah dikatakan

mahasiswa berarti sudah di atas siswa, seharusnya ia dapat membedakan mana hal yang baik untuk dilakukan dan tidak dilakukan. Seorang mahasiswa harus mampu mengasah cara berpikirnya untuk lebih kritis.

Radcliffe Brown dalam teori struktural-fungsionalisme, di dalam ruang kelas, dosen dan mahasiswa merupakan satu kesatuan atau sebuah struktur yang bekerja sama untuk suatu tujuan. Tujuannya adalah berhasil mentransfer ilmu kepada mahasiswa dan mahasiswa mampu memahami ilmu yang di diberikan. Untuk mewujudkan tujuan itu, seorang dosen harus berfungsi sebagai pembicara atau penceramah untuk mahasiswa selain itu harus menerapkan aturan-aturan pada saat proses belajar mengajar, mampu menguasai ruang kelas dan lebih memperhatikan mahasiswa. Mahasiswa juga harus tahu statusnya sebagai seorang mahasiswa serta menjalankan fungsi sesuai peran yaitu ketika pada saat proses belajar berlangsung seorang mahasiswa seharusnya fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh dosen, mencatat apa yang penting untuk dicatat serta aktif saat proses

belajar mengajar berlangsung contohnya berdiskusi dengan dosen (adanya feedback).

Namun, yang penulis temukan pada beberapa kelas yang telah disebutkan di atas, sebagian besar gaya mengajar dosen hanya berada di depan kelas lebih rumit bila hanya duduk di kursi, sehingga dosen tidak tahu keadaan atau tindakan mahasiswa yang sedang berada di kelas, sebaliknya mahasiswa pun tidak menyadari akan statusnya sehingga peran dari mahasiswa bertentangan dengan fungsi atau tugas sesungguhnya. Saat proses belajar mahasiswa hanya fokus pada handphone yaitu chattingan sama teman, melihat status pengguna lainnya bahkan membuat video pendek atau dikenal dengan sebutan *story* (cerita singkat) dengan cara merekam keadaan di ruang kelas untuk menunjukkan kepada teman-teman di dunia maya bahwa ia sedang belajar. Tujuan tidak akan tercapai jika struktur yang dimaksud tidak bekerja secara maksimal atau tidak sesuai porsinya, jadi memerlukan kerja sama struktur untuk bersatu mewujudkan tujuan dari pendidikan serta fakultas.

Sebaliknya dengan sikap mahasiswa saat di luar ruang kuliah. Duduk bersama teman-teman, beberapa di antaranya ada yang sibuk dengan dunia maya bahkan semua mahasiswa ketika duduk bersama tidak lagi ada komunikasi diantara mereka, terlalu asik dengan dunia online sampai mereka sulit membedakan mana yang online (maya) dan offline (nyata). Ada yang senyum-senyum bahkan bercerita sendiri ketika berhadapan dengan hand-phone. Seharusnya sebagai makhluk sosial perlu interaksi dengan orang-orang di sekitar namun, mereka lebih memilih berkomunikasi dengan orang yang jauh. Hal demikian merupakan salah berperan dan salah menjalankan fungsi dari status sosialnya.

Pada dasarnya fungsi media sosial yaitu memudahkan komunikasi serta mudah memperoleh informasi. Dalam menggunakan media sosial pun harus memperhatikan norma-norma yaitu media sosial digunakan sesuai fungsi dan tujuannya serta dapat menghasilkan hal yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam perkuliahan. Contohnya mahasiswa menggunakan media sosial untuk

mencari materi kuliah, membuat tugas dengan bantuan google.com tetapi dengan literatur yang jelas dan tidak semuanya hasil google.com, hal demikian hanya dijalankan oleh satu atau dua orang.

Perilaku Mahasiswa Saat Mengerjakan Tugas di dalam Ruang Kuliah

Pada saat pembuatan tugas di dalam kelas, sebagian besar mahasiswa mengerjakan tugas menggunakan *google.com*. Waktu pengerjaan tugas pun ketika sudah waktunya untuk kumpul, yang sebenarnya tugas sudah harus selesai dikerjakan di rumah. Sebagian besar mahasiswa baru mengerjakan saat tiba di ruang kuliah, sebelum dosen masuk mereka memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mengerjakan tugas dan ketika dosen telah masuk mereka tetap melanjutkan menyelesaikannya. Hal ini mengganggu proses belajar mengajar karena otomatis mahasiswa tidak lagi memperhatikan mata kuliah yang sedang berlangsung, mereka hanya fokus pada tugas yang harus dikumpul ketika perkuliahan selesai. Beruntung jika mendapat dosen yang mengumpul tugas di akhir kuliah bukan di awal.

Tindakan-tindakan seperti ini dilalui memerlukan proses (belajar) yang awalnya mereka melihat teman yang demikian dan tidak ada masalahnya mengerjakan tugas pada waktu terdesak, sehingga dicontohi oleh mahasiswa lainnya. Salah satu hal yang membuat mereka seperti itu, karena media sosial yang semakin berkembang yaitu *google.com*. Karena dengan mudah *google.com* memberikan apa yang dicari, tanpa memperhatikan literturnya jelas atau tidak. *Google.com* yang pada dasarnya dibuat oleh mahasiswa pascasarjana di Stanford University sebagai mesin pencari yang menyediakan informasi apa saja khususnya tentang ilmu pengetahuan. Tetapi, hal itu membuat mahasiswa menjadi pragmatis, menyukai hal-hal yang instan, tidak lagi berusaha dengan mencari buku di perpustakaan untuk mengerjakan atau menggunakan akal yang dimiliki, jika kedua hal tersebut tidak bisa, lalu menggunakan selancar *google.com*.

Manfaat Bagi Mahasiswa Pada Saat Belajar di dalam Ruang Kuliah dan di Luar

Sesuai teori Radcliffe Brown, struktur fungsionalisme. Maka disusun sebagai berikut:

a. Facebook

Manfaat facebook bagi mahasiswa saat belajar adalah sebagai hiburan ketika bosan mendengar dosen mengajar dan saat dosen lama mengakhiri kuliah. Hal yang dilakukan yaitu membuka facebook lalu melihat status teman-teman pengguna akun lainnya atau membuat status sendiri. Untuk manfaat di luar ruang kuliah yaitu sebagai media mempresentasikan diri dengan memasang status atau aktivitas yang dilakukan. Facebook juga membuat lebih banyak teman dan dapat memberikan informasi tentang seputaran Manado atau luar Manado.

Facebook dimanfaatkan sebagai hiburan ketika sedang bosan saat proses belajar mengajar di kelas. Facebook adalah jejaring sosial yang berfungsi untuk berinteraksi serta mempermudah komunikasi pada teman atau keluarga yang jauh tetapi semua itu ada batas dan kondisi tertentu. Jika sedang di ruang kuliah mahasiswa seharusnya sadar akan status dan perannya, mengetahui

nilai serta norma yang ada seperti dikatakan oleh Radcliffe Brown dalam teori struktural fungsionalisme.

b. Instagram

Manfaat instagram bagi mahasiswa saat sedang belajar adalah sebagai hiburan di saat bosan dan mengantuk. Ketika mengantuk dan bosan menghampiri artinya hal yang mereka dengarkan tidak menarik. Jadi, untuk menghilangkan kedua rasa itu adalah media sosial "instagram" yaitu melihat foto-foto pengguna lain, menonton video-video lucu bahkan membuat video singkat tentang suasana di ruang kuliah. Sedangkan untuk di luar ruangan instagram bermanfaat sebagai jejaring sosial yang digunakan untuk mengunggah foto, membuat story (video singkat) serta sebagai hiburan dengan melihat kehidupan artis-artis atau menonton video lucu.

c. Google.com

Google.com sangat bermanfaat saat proses belajar mengajar, dengan selancar google.com mahasiswa dapat mengakses atau mencari bahan/materi mata kuliah yang sedang berlangsung dan membacanya. Di saat dosen

bertanya mahasiswa dapat langsung mencari di google.com jawabannya. Ketika dosen menjelaskan dan ada hal-hal yang tidak di mengerti, mereka dapat mencari di google.com bahkan ujian selancar google.com merupakan gundang jawaban dari semua soal. Seperti fungsinya berdasarkan sejarah google adalah mesin pencari yang diciptakan oleh mahasiswa Pascasarjana di Universitas Stanford.

Manfaat Media Sosial dalam Mengerjakan Tugas

Dalam proses mengerjakan tugas media sosial ikut berperan aktif. Media sosial yang lazim digunakan oleh mahasiswa dalam hal ini adalah Google.com dan Whatsapp. Google.com menjadi pilihan mahasiswa untuk mengerjakan tugas karena cepat beroperasi, ketika di klik langsung muncul apa yang di cari tergantung jaringan yang di pakai, jika kapasitas jaringan bagus maka pencarian berjalan dengan lancar. Pada dasarnya google diciptakan untuk mahasiswa sebagai pencari, namun mahasiswa tidak boleh selalu bergantung kepada mesin pencari ini karena akan membuat malas berusaha dan berpikir. Selain google.com, whatsapp juga

membantu dalam pembuatan tugas yaitu melalui whatsapp mahasiswa dapat berbagi maupun mendapat informasi mengenai tugas yang diberikan dosen. Biasanya semua tugas dikirim dalam grup kelas di whatsapp. Di whatsapp juga mahasiswa dapat saling mengingatkan satu sama lain agar tidak lupa membuat tugas.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian bab-bab di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar mahasiswa Fispol Unsrat baik Jurusan besar maupun kecil menggunakan media sosial saat proses belajar mengajar sedang berlangsung dan tidak.
2. Saat proses belajar mengajar berlangsung mahasiswa-mahasiswa hanya terfokus pada media sosial, hal itu membuat mereka tidak memahami mata kuliah yang sedang berlangsung dan tidak ada catatan apapun.
3. Tempat duduk yang selalu menjadi pilihan adalah bagian belakang dan tengah pojok, karena keduanya merupakan tempat paling strategis untuk memainkan media sosial.
4. Perilaku mahasiswa saat memainkan media sosial di dalam kelas ketika dosen berjalan ke belakang, handphone disimpan tetapi ketika dosen kembali ke depan handphone diambil kembali.
5. Media sosial yang selalu digunakan di kalangan mahasiswa antara lain Facebook, Instagram, WhatsApp dan Google.com. Keempat medsos ini sebagian besar dipakai oleh setiap mahasiswa.
6. Saat bosan dan mengantuk saat belajar mahasiswa membuka Facebook dan WhatsApp untuk melihat status atau memasang status.
7. Saat ada pertanyaan dari dosen, mahasiswa langsung mengaksesnya di google.com, Khususnya pada saat ujian google.com sangat berperan penting.
8. Tugas dikerjakan pada saat harinya untuk kumpul karena selalu mengandalkan google.com
9. Pada saat belajar berlangsung mahasiswa yang tugasnya belum selesai mengerjakan tugas sehingga tidak lagi

memperhatikan dosen yang sedang mengajar.

10. Di luar kelas pun nyaris tidak lagi ada komunikasi diantara mahasiswa akibat masing-masing sibuk berkomunikasi jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimihardja, K & Salura. P. 2003. *Arsitektur dalam Bingkai Kebudayaan*. Jakarta: Architecture & Communication.
- Ambar, 2017. Portal Komunikasi Indonesia. Dimuat pada:
<https://pakarkomunikasi.com/etika-dalam-penggunaan-media-komunikasi>. Diakses pada 16 Mei 2018
- Chaplin, J. P. .1997. *Kamus Lengkap Psikologi* (Terjemahan Dr. Kartini Kartono)
Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Destiana, I., Saliman, A., dan Abdul, R. H. 2013. Penerimaan Media Sosial: Kajian dalam Kalangan Pelajar Universiti di Palembang. *Jurnal (Online) Komuniaksi* Vo. 29 No. 2.
- Ikbar, Y. 2012. *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Jones, P. I. P. 2009. *Pengantar Teori-teori Sosial: dari Fungsionalisme Hingga Postmodernisme*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., dan Nurbayani, S. 2014. Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siwa SMA N 5 Bandung. *Jurnal (Online) Societas* Vol. 5 No. 1
- Koentjaraningrat, 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ma'mun, A.T, 2015. Pemanfaatan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Sosial WhatsApp di Program Bisa (Skripsi) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nasrullah, R. 2015 *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*, Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasution, M. S. A., Daulay, M. N. H., dan Susanti, N. 2017. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Novianto, I. 2014. Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa (Studi deskriptif tentang perilaku penggunaan internet di kalangan mahasiswa perguruan tinggi negeri Fisip Unair dengan perguruan tinggi swasta Fisip UPN untuk memenuhi kebutuhan informasinya). *Jurnal (Online)* vol. 20 No. 1
- Oetama, J. dan Zainuddin A. R, 2006. *Sejarah Sosial Media dari Gutenberg sampai Internet*. Jakarta: Yayasan Obor Indoensia.
- Patria, L. dan Yulianto, K. 2011. Pemanfaatan Facebook Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri. *Jurnal (Online)* Vol. 10 No. 4

- Rahmawati, D. 2016. Pemilihan dan Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Online (Skripsi) Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sugihartati, R. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana
- Sosiawan, E. A. 2011. Pengguna Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Interaksi dan Komuniaksi di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal (Online) Ilmu Komunikasi*, Vol. 9 No.
- Sekretariat Jenderal MPR RI 2017. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Dan Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia.