

**PENGARUH JEJARING SOSIAL TERHADAP AKTIVITAS  
BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS KOMPUTER  
INSTITUT BISNIS NUSANTARA**

Resti Afrianingrum

resty\_afria@yahoo.com

Sri Mulyono, M.TI

Srimulyono.78@gmail.com

## **Abstract**

Development of science and technology in the the world, in particular development of the internet as a means facilitate access to information and communication who connects every person in various parts of the world, is very leaps and bounds. Lot of once media of communication online who supplied in the the world the virtual very diverse, among others social networking facebook, twitter, skype, friendster, etc.. With Thus social networking this gives a lot of positive impacts and also negative for its users, in particular which will be discussed here influence of social networking Activities Learning students of faculty Computers, Institut Bisnis Nusantara (IBN).

Methodology who worn on the research who conducted this uses literature study with seek references which deign that relate with topic who discussed, and also using collection method of data for obtain research data, as well as the spreading of questioner to the students Faculty Computers, Institut Bisnis Nusantara

After research is done with method who worn the above got result of research it turns out social networking does not affect activity of learn college students, because they do not until forget the time in accessing social networking such, so that also does not until affect achievement college students.

Keywords: Social Networking, activity learning, Institut Bisnis Nusantara

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, khususnya perkembangan internet sebagai sarana mempermudah akses informasi dan komunikasi yang menghubungkan setiap orang diberbagai belahan dunia, sangatlah pesat. Biaya untuk mengaksesnya pun semakin murah, provider internet semakin gencar bersaing dalam menawarkan tarif yang lebih murah untuk

para pelanggannya. Akses *wi-fi* (*wireless fidelity*) sangat mudah didapat bila kita berkunjung ke pusat-pusat keramaian, bahkan kampus dengan gratis. Warung-warung internet (warnet) pun semakin marak dengan biaya akses yang bisa dikatakan murah.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan istilah Information and Communication Technology (ICT), telah merambah berbagai

bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan dan pengajaran. Di sisi lain dengan adanya ICT proses transfer informasi dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu.

Jenis serta komposisi media social online di dunia virtual sangat beragam, antara lain jejaring sosial (Facebook, Friendster, LinkedIn, dan sebagainya), microblogging platform (Twitter, Plurk, Koprol, Facebook, dan lain-lain), jejaring berbagi foto serta video (Flickr, Youtube, dan sebagainya), Podcast, Chat rooms, Message board, Forum, Mailing list, serta masih banyak lainnya.

Oleh karena itu pasti terdapat dampak negatif dan positif jejaring sosial. Dan dampak negatif dari situs jejaring sosial, pengaruhnya mulai dirasakan dalam dunia pendidikan. Dampak terburuk dalam dunia pendidikan yang mungkin dihasilkan dari situs jejaring sosial adalah mulai menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Motivasi adalah salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh siswa demi mencapai prestasi belajar yang diinginkan. Jika motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran telah menurun, bagaimana prestasi belajar yang baik dapat dicapai? Bukan tidak mungkin bahwa sesuatu yang bertujuan baik pada awalnya mempunyai sisi keburukan pada akhirnya.

Seperti yang kita bahas saat ini bahwa situs jejaring sosial merebak di mana-mana, bahkan setiap saat kita selalu membicarakannya. Banyak masalah yang ditimbulkan jejaring sosial

di kehidupan nyata, terlebih dampak nyatanya pada dunia pendidikan. Motivasi siswa kini menurun, prestasi belajarnya pun menurun, dan minat siswa untuk mengikuti pelajaran juga mulai mengalami penurunan. [1]

Pengguna internet pun semakin meluas, tidak hanya kalangan atas yang bisa menggunakannya, kini seluruh lapisan masyarakat bisa mengaksesnya, seiring semakin mudahnya mengakses internet melalui laptop, bahkan perangkat telepon genggam. Khususnya pengguna jejaring sosial di kalangan mahasiswa fakultas Komputer Institut Bisnis Nusantara (IBN).

Dengan demikian jejaring social ini memberikan banyak dampak positif dan juga negatif bagi penggunanya, khususnya yang akan dibahas disini pengaruh jejaring sosial Aktivitas Belajar mahasiswa fakultas Komputer Institut Bisnis Nusantara (IBN).

## **2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Jejaring sosial dapat membawa pengaruh positif dan negatif bagi penggunannya.
- b. Seberapa besar pengaruh jejaring sosial terhadap prestasi belajar mahasiswa
- c. Bagaimana pola perilaku siswa dalam pemanfaatan situs jejaring sosial?

### 3. Ruang Lingkup

Karena luasnya cakupan proyek pada penelitian ini, maka dilakukan pembatasan. Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi hanya dilakukan terhadap mahasiswa Fakultas Komputer jurusan Sistem Informasi dan Sistem Komputer saja.

Penelitian ini digunakan untuk:

- a) Mengetahui implikasi dampak jejaring sosial terhadap prestasi belajar,
- b) Serta bagaimana pola perilaku terhadap siswa dalam pemanfaatan situs jejaring sosial

### 4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun hasil dari penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh jejaring sosial terhadap minat belajar dan implikasinya terhadap prestasi belajar mahasiswa fakultas komputer di Institut Bisnis Nusantara (IBN).
2. Untuk mengetahui bagaimanakah perilaku/akhlaq siswa terhadap penggunaan jejaring sosial pada kehidupan sehari-hari.
3. Informasi bagi guru dalam rangka meningkatkan peranannya untuk memotivasi belajar siswa guna mencapai prestasi yang baik.
4. Bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengadakan penelitian yang berkaitan dengan

pendidikan nasional dan tentang pemanfaatan teknologi informasi.

5. Dapat memberikan pandangan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi global connection (internet) dengan sebaik mungkin

## B. LANDASAN TEORI

Jejaring sosial adalah struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Istilah ini diperkenalkan oleh profesor *J.A. Barnes di tahun 1954*.

Jejaring sosial sebenarnya bentuk baru komunitas di Internet yang saling terhubung dengan cepat. Ini berbeda dengan jejaring social lima tahun yang lalu yang mungkin lebih dikenal sebagai forum diskusi , chat, messenger atau milis dimana pola komunikasinya terbatas hanya dalam forum tersebut saja. Disebut jejaring karena kemampuannya untuk saling terhubung dengan cepat antara satu domain komunitas dengan komunitas lainnya. Misalnya, kalau kita gunakan tools status di Plurk.com, maka status kita dapat didistribusikan ke facebook, tumblr, twitter, multiply. Bahkan ada yang seolah-olah menjadi konsolidator semua domain komunitas sehingga fungsinya lebih praktis. [2]

Awalnya, kemunculan situs jejaring sosial ini diawali dari keinginan untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. [Sixdegrees.com](http://Sixdegrees.com) tercatat sebagai situs jejaring sosial pertama yang muncul di internet pada tahun 1997 diikuti oleh

lunarstorm, [live journal](#), [Cyworld](#) dan [Ryze.com](#) yang berfungsi untuk menyebarkan informasi secara searah. Namun semuanya tak sesuai harapan sampai akhirnya muncul ***Friendster*** pada tahun 2002. Pada awalnya, Friendster dibuat sebagai situs perjodohan di dunia maya dan dikhususkan bagi anak muda untuk saling berkenalan mencari teman dengan sesama anggota Friendster yang lain.

Setelah kehadiran Friendster, muncul lagi beberapa situs jejaring sosial dengan ciri khas masing-masing seperti [Flickr](#) untuk berbagi foto, [YouTube](#) untuk berbagi video, [MySpace](#) yang kebanyakan diisi untuk mempromosikan band-band baru sampai [Facebook](#) yang sangat populer sampai kini. Kemunculan Facebook pada tahun 2006 lalu dapat menggeser dominasi Friendster dan MySpace, karena memiliki tampilan yang lebih modern.

Pada tahun 2009, kembali muncul sebuah situs jejaring sosial bernama [Twitter](#) dengan fitur yang berbeda dan berlangsung satu arah. Twitter mengaplikasikan sistem yang diberi nama ‘follow-unfollow’, dimana kita dapat mengetahui update kegiatan terbaru dari teman yang kita follow saja. Twitter kini mulai mengejar popularitas Facebook karena tampilannya yang sederhana. [3]

Karena jejaring social seperti facebook dan twitter sangat populer sekarang ini. Perkembangan teknologi dapat membuat berkomunikasi secara terbuka dan tidak terbatas apapun itu dengan menggunakan teknologi jejaring sosial kita sudah dapat berkomunikasi dengan teman kita atau kenalan baru. Di balik sesuatu hal pasti terdapat

akibatnya baik dampak positif maupun dampak negatif.

Beberapa efek positif yang dihasilkan oleh situs jejaring sosial adalah:

- *Sebagai media penyebaran informasi:* Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- *Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial:* Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini.
- *Memperluas jaringan pertemanan:* Dengan menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing.

Sedangkan pengaruh negatif yang ditimbulkan yaitu:\

- *Kejahatan dunia maya (cyber crime):* Seiring berkembangnya teknologi, berkembang pula kejahatan. Didunia

internet, kejahatan dikenal dengan nama *cyber crime*.

- *Melemahkan dan menurunkan sensitifitas :*  
Penurunan sensitifitas yang dimaksud disini adalah menurunnya tingkat simpati dan empati seseorang terhadap dunia nyata. Merenggangkan dan mengabaikan sesuatu yang terjadi disekitarnya dan lebih memilih untuk memperhatikan sesuatu yang terjadi didunia maya.
- *Berkurangnya Waktu Belajar Siswa/ Pengguna menjadi kurang bersosialisasi:*  
Hal ini sudah jelas, karena dengan mengakses internet dan membuka situs jejaring sosial siswa akan lupa waktu, sehingga yang dikerjakannya hanyalah itu-itu saja.
- Tingkat kriminalitas yang meningkat, seperti kasus penculikan, penipuan, pornografi, dan lain-lain. [4]

## C. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan berdasarkan metode sebagai berikut :

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Institut Bisnis Nusantara

- a. Waktu penelitian: penelitian ini dilakukan mulai Tgl, 28 November 2011 - 6 Februari 2012
- b. Sumber data : Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa Institut Bisnis Nusantara khususnya fakultas komputer.

## 2. Metode pengumpulan data

### a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi-referensi yang berkenaan yang berhubungan dengan topik, baik dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yang dijelajah dari internet.

### b. Pengumpulan data

Untuk memperoleh data penelitian yang baik maka, metode pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data secara langsung yaitu dengan memberikan kuisisioner kepada mahasiswa/i tentang website Insitut Bisnis Nusantara.

### c. Penulis menyebarkan kuisisioner kepada mahasiswa fakultas komputer di Institut Bisnis Nusantara. Kuisisioner tersebut menggunakan 50 orang responden sebagai sampel pengujian. Pertanyaan yang diajukan meliputi lama mengakses jejaring sosial dan manfaat dari jejaring sosial tersebut, kemudahan mengakses internet, serta pengaruh jejaring sosial tersebut terhadap aktivitas belajar mahasiswa.

## 3. Penelitian Sejenis

Penelitian sejenis pernah dilakukan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh JRC European Commission, dan Romina Cachia tentang Social Computing:  
Study on the Use and Impact of Online Social Networking. The European Commission's Joint Research Centre menjalankan skema penelitian

eksplorasi yang bertujuan untuk membangun kompetensi dalam bidang ilmiah strategis yang relevan. Salah satu yang dipilih proyek pada IPTS. [5]

2. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Bernike Purba, program studi TI fakultas komputer dan Teknologi Informasi Univ.Sumatera Utara. Untuk

mengetahui seberapa besar pengaruh situs jejaring sosial terhadap perilaku manusia dan kehidupan dalam bermasyarakat serta memberikan informasi dampak positif dan negative situs jejaring sosial. [6]

3. Penelitian ini berjudul Twitter Dan Tingkat Keterbukaan Diri (Studi Korelasional tentang Fasilitas Twitter di Internet Terhadap Tingkat Keterbukaan Diri pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana hubungan antara Twitter dengan tingkat keterbukaan diri di kalangan mahasiswa FISIP USU, yang ditulis oleh Budi Tarigan. [7]

4. Contoh skripsi pendidikan IPS, Friday, July 13, 2012 ,(KODE : PEND-IPS-0038) : Skripsi Implikasi Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Prestasi Belajar Siswa [8]

#### D. HASIL PENELITIAN

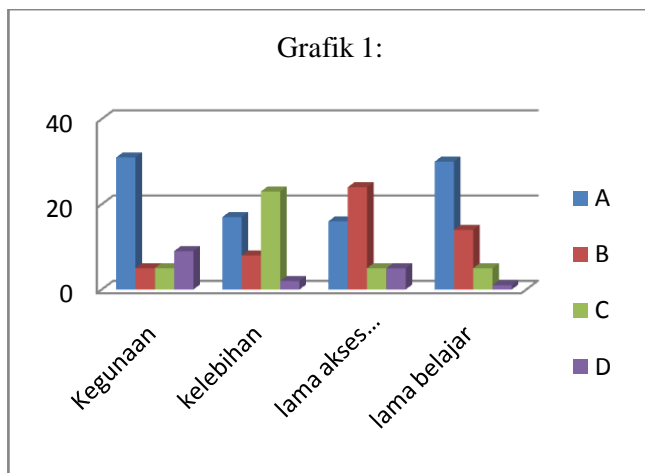
Hasil pengujian (penyebaran kuesioner) akan dibahas pada subbab berikut ini.

#### 4. Lama mengakses jejaring sosial dan Manfaat jejaring sosial

Hal pertama yang akan diukur dalam penelitian ini adalah lama mengakses jejaring sosial dan manfaat jejaring sosial. Faktor pertama adalah kemudahan mengakses internet (i). Semakin mudah mengakses internet (i), maka kemungkinan waktu untuk bermain jejaring sosial (E) juga semakin mudah. Jika sulit mengakses internet, maka waktu untuk mengakses jejaring sosial akan semakin kecil.

Tabel 1. Hasil perhitungan lama mengakses jejaring sosial dan manfaat jejaring sosial

No	Pertanyaan	A	B	C	D
A.	<b>Kegunaan dan lama mengakses jejaring sosial</b>				
ss	Untuk apa anda memanfaatkan jejaring sosial yang anda punya?	31	5	5	9
1.	2. Apa kelebihan jejaring sosial yang anda punya?	17	8	23	2
3.	3. Berapa lama anda mengakses jejaring sosial?	16	24	5	5
4.	4. Berapa lama anda melakukan aktivitas belajar?	30	14	5	1
	Total	94	51	38	17



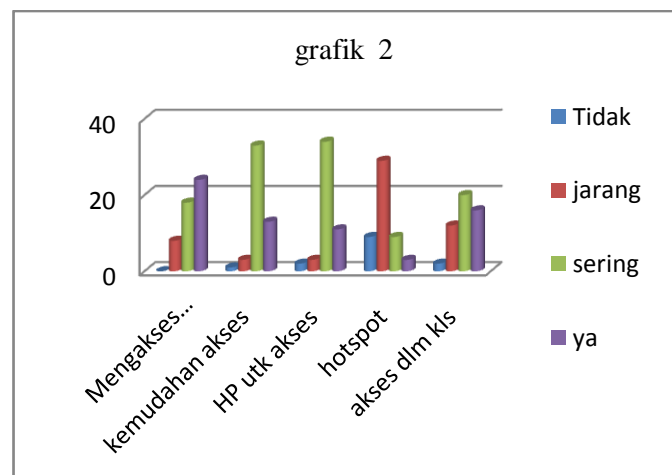
Gambar grafik 1. Hasil perhitungan lama mengakses jejaring sosial dan manfaat jejaring sosial

Kesimpulan diatas adalah mahasiswa memanfaatkan jejaring sosial yang mereka miliki yaitu sebagian besar menjawab untuk melakukan aktivitas pertemanan, alasannya karena kemudahan dalam menggunakan aplikasi jejaring sosial tersebut untuk pertemanan. Sedangkan untuk lama mengakses jejaring sosial tidak mempengaruhi aktivitas belajar mereka.

Tabel 2. Hasil perhitungan kemudahan dalam mengakses internet

No	Pertanyaan	Tidak	Jarang	Sering	Ya
<b>B.</b>	<b>Kemudahan dalam mengakses internet</b>				
1.	Apakah anda sering mengakses internet?	0	8	18	24
2.	Apakah anda memiliki kemudahan dalam mengakses internet?	1	3	33	13
	Apakah anda	2	3	34	11

3.	menggunakan handphone (HP) untuk mengakses internet?				
4.	Apakah anda pergi ke tempat yang menyediakan hotspot (cafe, resto, dsb) agar dapat mengakses internet?	9	29	9	3
5.	Apakah anda sering mengakses internet di dalam kelas?	2	12	20	16
	Total	14	63	106	67



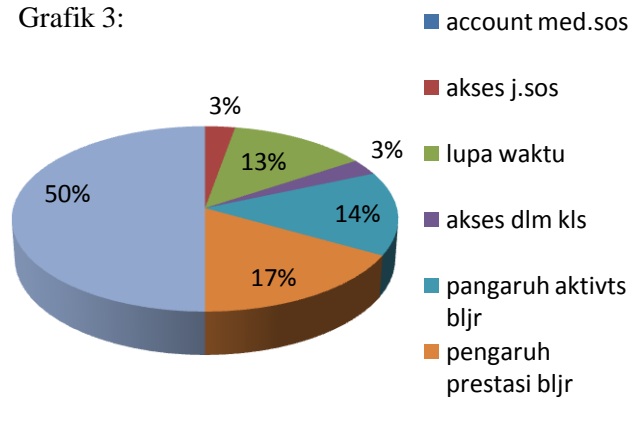
Gambar grafik 2. Hasil perhitungan kemudahan dalam mengakses internet

Dari jawaban diatas yaitu, mahasiswa selalu mengakses internet, dan memiliki kemudahan untuk mengakses internet tersebut dikarenakan mereka menggunakan handphone yang mereka miliki untuk mengaksesnya. Sehingga penggunaan handphone untuk mengakses internet didalam kelas juga semakin mudah.

Tabel 3. Hasil perhitungan jejaing sosial

No.	Pertanyaan	Tidak	Jarang	Sering	Ya
<b>C.</b>	<b>Pengaruh Jejaring Sosial</b>				
6.	Apakah anda mempunyai account di jejaring sosial?	0	1	5	44
7.	Apakah anda sering mengakses jejaring sosial tersebut?	5	11	12	22
8.	Apakah anda sampai lupa waktu saat mengakses jejaring sosial?	23	9	7	11
9.	Apakah anda sering mengakses jejaring sosial tersebut didalam kelas?	5	19	12	14
10.	Apakah jejaring sosial tersebut mempengaruhi aktivitas belajar anda?	26	8	8	8
11.	Apakah jejaring sosial mempengaruhi prestasi belajar anda?	30	9	5	6
	Total	89	57	49	105

Grafik 3:



Gambar grafik 3. Hasil perhitungan jejaing sosial

Dari jawaban dapat diketahui bahwa sebagian besar atau 90% responden mempunyai account di jejaring sosial dan mereka sering mengakses jejaring sosial yang mereka miliki. Tetapi hampir 50% responden tidak menghabiskan waktu mereka sampai lupa waktu dalam mengakses jejaring sosial.

Dari 50 responden rata-rata mereka pernah mengakses jejaring sosial di dalam kelas, namun kebanyakan dari mereka jarang menggunakannya di dalam kelas. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa jejaring sosial tidak mempengaruhi aktivitas belajar. Apalagi sampai mempengaruhi prestasi belajar mereka.

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian pada model yang telah dibangun diatas, ternyata terdapat beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Walaupun mengakses internet mudah, tetapi tidak mempengaruhi mahasiswa untuk mengakses internet di dalam kelas.

2. Dari penelitian yang diuji ternyata jejaring sosial tidak mempengaruhi aktivitas belajar mahasiswa, karena mereka tidak sampai lupa waktu dalam mengakses jejaring sosial tersebut, sehingga juga tidak sampai mempengaruhi prestasi mahasiswa.
3. Dan juga jejaring sosial bukan merupakan faktor utama menurunnya prestasi dan aktivitas belajar mahasiswa.

## 2. Saran

Saran yang diberikan adalah pada pengujian yang dilakukan diatas terlihat hasil yang di dapat ternyata kesimpulannya jejaring sosial tidak mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa khususnya mahasiswa fakultas computer Institut Bisnis Nusantara. Ini merupakan hasil yang cukup memuaskan, dan untuk kedepannya jejaring sosial tidak hanya untuk pertemana juga dapat digunakan untuk menunjang aktifitas belajar, yang akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Karena terdapat hasil jejaring sosial banyak dimanfaatkan hanya untuk pertemanan saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andhika, I Made (2009). “Dampak Game Berbasis Cloud Computing (GAME FACEBOOK) Terhadap aktivitas Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia “. *Majalah Ilmiah UNIKOM* Vol.10, No. 2
- [2] Ridwan. “Sejarah Jejaring Sosial” Halaman. Tersedia: <http://www.ridwanforge.net/blog/jejaring-sosial-social-networking>
- [3] Wildbit. 200. “Social Networks Research Report” Halaman. Tersedia: <http://wildbit.com/wildbit-sn-report.pdf>
- [4] Ridho 2010. “Dampak Negatif Situs Jejaring Sosial Terhadap Motivasi Dan Prestasi Abdullah, Muhaimin. (07 August 2011). “Dampak Positif dan Negatif Jejaring Sosial”. [Online]. 1 Halaman. Tersedia: <http://media.kompasiana.com/new-media/2011/08/07/dampak-positif-dan-negatif-jejaring-sosial/> Diakses 2 Februari 2013.
- [5] JRC European Commission, 2008 “Social Computing: Study on the Use and Impact of Online Social Networking”. Halaman. Tersedia: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC48650.pdf>
- [6] Bernike Purba 2013. “Karya Tulis Ilmiah Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Manusia”. [Online]. Halaman. Tersedia: <http://bernikipurba.blogspot.com/2013/04/karya-tulis-ilmiah-pengaruh-jejaring.html>
- [7] Budi Tarigan 2012. “Twitter dan Tingkat Keterbukaan Diri (Studi Korelasional tentang Fasilitas Twitter di Internet Terhadap Tingkat Keterbukaan Diri pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara)” [Online]. Halaman. Tersedia:

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/33351/7/Cover.pdf>

- [8] Susanti. (2012, 13 July). "Implikasi Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Prestasi Belajar Siswa". [Online]. Tersedia: <http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/07/skripsi-implikasi-situs-jejaring-sosial.html> . Diakses tanggal 14 Desember 2012.

Mulyaningsih, Ani. Rahma, Rosita [6 September 2012] "Aturan Penulisan Daftar Pustaka". [Online] 13 Halaman. Tersedia: <http://www.slideshare.net/aniiecutezz/penulisan-daftar-pustaka> [9]