

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG BELAJAR SIBER PADA PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Zainal Abiddin
Tutor mata pelajaran Matematika
Program Paket A setara SD PKBM AL ISHLAH Jakarta Pusat

A. Pengantar

Saat ini, masyarakat memasuki era dimana mendapatkan informasi begitu mudah, bahkan tanpa seseorang berupaya untuk mencarinya. Perkembangan teknologi informatika—yang salah satunya ditandai oleh kelahiran teknologi internet—membuat arus informasi yang diterima oleh masyarakat meruntuhkan batas-batas wilayah dan waktu. Kelahiran teknologi informatika yang menyebabkan lahirnya era informasi tanpa batas inilah yang telah mengubah pola-pola kehidupan masyarakat di segala aspek. Tak terkecuali pada ranah pendidikan.

Karakteristik teknologi informatika dan komunikasi menurut Ninok Leksono yang dikutip J. Sumardianta (Sumardianta, 2014:ix) telah memanjangkan dan meluaskan manusia. Bukan kaki dan tangan manusia, melainkan daya pikir dan juga keseluruhan akal budinya. Bisa jadi pendapat Ninok Leksono inilah yang dapat menjelaskan bagaimana ekkses atau dampak buruk teknologi informatika dan komunikasi pada peradaban dan kebudayaan manusia modern saat ini. Hal yang sama disampaikan J. Sumardianta bahwa karakteristik teknologi internet telah menggiring manusia menuju kedangkalan, serbapraktis, dan autistik (Sumardianta, 2014:x).

Ekses atau dampak negatif yang telah disebutkan tersebut tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru di era digital saat ini. Karena bagaimanapun, teknologi hanyalah perluasan diri manusia (Eymeren, 2014:58). Sehingga kontrol utama teknologi berada di tangan manusia itu sendiri. Dengan kata lain, kehadiran teknologi yang ada di sekitar manusia

sudah selayaknya dipandang sebagai sebuah keniscayaan—kalau bisa disebut sebagai *sunnatullah*—seiring dengan perkembangan dan semakin majunya peradaban manusia dari zaman ke zaman. Teknologi selayaknya tidak dipandang sebagai ancaman sehingga harus dihindari serta ditinggalkan dan terus menggunakan cara-cara lama, karena manusia seharusnya tetaplah pemegang kendali dalam pemanfaatan teknologi yang dihasilkannya.

Adalah media-media baru berbasis internet, saat ini telah menjadi sangat lazim bagi masyarakat global—termasuk Indonesia. Wujud paling nyata dari kehadiran media-media baru ini adalah kemunculan media sosial. Damian Ryan dan Calvin Jones dalam bukunya yang berjudul *Understanding Digital Marketing: Marketing strategies for engaging the digital generation* menjelaskan bahwa media sosial adalah *software* berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk datang berbagi secara *online*, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam segala bentuk interaksi sosial. Media sosial saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Penggunaan media sosial di tengah masyarakat beranekafungsi, mulai dari sekadar menyambung jalinan interaksi, melakukan inovasi hingga membuat gebrakan sensasi.

Dalam ranah pendidikan, dimana generasi saat ini dijuluki sebagai *native digital*—“pribumi”-nya era digital yang bersamanya teknologi lahir, peserta didik sudah sangat akrab dengan fenomena media sosial. Dukungan teknologi *smartphone* dan piranti gadget lainnya seperti *tablet* atau laptop dengan harga yang murah, pun dukungan jaringan internet yang semakin cepat dan terjangkau, membuat generasi saat ini sangat mudah “terikat”—alih-alih bergantung—pada media sosial. Tak jarang mereka memiliki lebih dari satu akun atau platform media sosial yang berbeda. Penggunaan media sosial dengan variasi platformnya yang berbeda; Facebook, Youtube, Twitter, Instagram, Path, Tumblr, Blogspot, dan lain sebagainya, di satu waktu yang sama.

Masalah timbul ketika penggunaan media sosial di kalangan pelajar hanya ditujukan untuk mengekalkan gaya hidup hedonisme semata pun ruang untuk menebar kebencian. Fenomena “haters”—kaum pembenci, di kalangan pelajar, dimana kritisme dikemas dengan umpatan, hinaan seolah menjelaskan hal tersebut. Di sinilah, peran guru dalam TIK menjadi sangat penting—jika tidak bisa dibilang krusial—dalam menjawab tantangan revolusi teknologi yang ada. Bahkan di era digital saat ini, peran guru sebagai sumber belajar satu-satunya telah lama bergeser. Pergeseran tersebut dibawa oleh fenomena media sosial yang marak saat ini. Oleh karena itu, untuk dapat menyeimbangkan eksesnya, maka selayaknya guru mulai memikirkan cara-cara pemanfaatan media-media sosial sebagai ruang belajar siber bagi peserta didiknya.

Artikel ini merupakan analisa penulis dengan dukungan kajian pustaka yang relevan mengenai hal-hal yang dapat dioptimalkan dalam pemanfaatan media sosial sebagai ruang belajar siber pada pendidikan di era siber. Artikel ini bertujuan untuk memberikan masukan tentang apa yang bisa dilakukan atas masalah-masalah yang timbul kaitannya dengan kehadiran fenomena media sosial yang memiliki dampak negatif. Harapannya agar teknologi yang hadir saat ini akan lebih dapat menyeimbangkan perannya di tengah ancaman dampak negatif yang menyertainya, khususnya dalam ranah pendidikan.

Kata kunci : teknologi informatika dan komunikasi (tik), media sosial, media-media baru, pembelajaran.

B. Masalah

Hasil penelitian tentang Internet Dalam Kehidupan Remaja yang dirilis oleh Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) tahun 2011 sebagaimana dikutip B. Guntarto, dari 250 pelajar SMP-SMA di Kotamadya Depok Jawa Barat hampir 60% dari mereka mengenal internet sejak kelas 4-6 SD. Situs favorit mereka adalah Facebook, Twitter,

Youtube, dan online games (Guntarto, 2014). Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) merilis data pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 telah mencapai 82 juta orang. Angka tersebut berhasil membuat Indonesia duduk sebagai pengguna internet terbesar ke-8 sedunia (kominfo.go.id). Menurut data statistik wearesocial.sg, pengguna media sosial di Indonesia cenderung meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2014 pengguna aktif internet di Indonesia berjumlah 89 juta orang, jumlah ini terus meningkat pada awal tahun 2016 sebanyak 132 juta pengguna, dimana 61 juta pengguna tersebut masih di golongan umur 13-29 tahun (wearesocial.com, 2016).

Data-data tersebut dapat menjelaskan bahwa penggunaan media sosial pada masyarakat Indonesia cukup signifikan. Yang menarik, data-data tersebut juga mengungkapkan bahwa kalangan pelajar merupakan pengguna aktif media sosial. Sebaran platform media sosial yang digunakan oleh kalangan remaja dan pelajar dijelaskan Paw Research seperti dikutip *Kompas.com* bahwa terdapat 71% remaja Indonesia berusia 13 sampai dengan 17 tahun yang masih setia menggunakan jejaring sosial Facebook. Netizen remaja dan pelajar juga aktif menggunakan Google+ dan Twitter sebanyak 33%. Sementara platform media Instagram dilaporkan memiliki pengguna remaja dan pelajar terbesar kedua setelah Facebook sebanyak 52%. Menyusul setelahnya ada Snapchat dengan 41% pengguna remaja. Lalu Tumblr 14% dan sisanya media sosial lain 11% (Bohang, 2015).

Masih dalam risetnya tentang media sosial yang mendominasi remaja, Pew Research sekaligus membeberkan kebiasaan remaja dalam penggunaan internet. Hasilnya, ditemukan hampir 25% remaja menggunakan internet sepanjang hari tanpa henti. Sedangkan 50% remaja menjalani kehidupan di ranah *online* berkali-kali dalam kurun waktu 24 jam setiap harinya. Dilaporkan, pada dasarnya hampir semua remaja sebanyak 94% bergantung pada akses internet dan menjalani kehidupan di ranah *online* dengan kurun waktu berbeda-beda (Bohang, 2015).

Ketergantungan pelajar era digital pada media sosial dan perangkat gadget bukan tanpa masalah. *Smartphone* yang kerap kali dianggap sebagai piranti pintar dalam sifatnya *portable* (mudah dibawa), menjelma sebagai pihak yang paling dekat dengan generasi masa kini. Kedekatannya melebihi kedekatan dengan orangtua dan keluarga. Hanya dengan sekali klik, generasi saat ini dan masyarakat pada umumnya dapat menjangkau hal-hal yang secara logika matematis tidak mungkin untuk dijangkau. Revolusi tik membuat dunia seakan berada di ujung kuku.

Karakteristik kemajuan internet dan varian media-media baru ini membuat masyarakat mudah sekali membuka dan mengunjungi hal-hal yang diinginkannya dengan cepat dan bebas. Baik konten-konten bermuatan positif maupun konten-konten yang mengandung hal-hal yang negatif. Tak berlebihan bila guru besar Kriminolog Universitas Indonesia, Adrianus Meliala, dari laman *tekno.kompas.com* melaporkan sejak tahun 2005 Indonesia masuk dalam sepuluh negara yang paling banyak mengakses situs porno. Di tahun 2005 peringkat Indonesia dalam akses situs porno berada di posisi ke-7, di tahun 2007 posisinya menjadi peringkat ke-5, dan tahun 2009 di posisi ke-3. Suburnya potensi bisnis pornografi dipicu oleh pengguna internet pemula. Mereka lebih banyak ingin mencari tahu situs-situs yang mengundang rasa ingin tahu. Selanjutnya, ada yang ketagihan dan ada yang sesekali saja melihat situs tersebut. Menurut Adrianus, tahun 2008 jumlah anak yang tertayang sebagai subyek dan obyek situs porno sebanyak 4.000 orang. Tahun 2011 meningkat menjadi 16.000 orang atau naik menjadi 4 kali. Dampak bisnis ini menghancurkan masa depan bangsa (Moertopo, 2013).

Revolusi tik juga berdampak pada tatanan kehidupan masyarakat, seperti krisis identitas di kalangan pelajar dan remaja. Mengutip Sarwono, dalam jurnalnya Putri Ekasari menjelaskan bahwa remaja berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya. Pada saat ini, perkembangan internet tidak

hanya terbatas di wilayah perkotaan. Di pedesaan, konsep tentang desa dan masyarakatnya saat ini telah mengalami perubahan yang cukup besar akibat berkembangnya teknologi informasi, seperti internet. Adanya internalisasi nilai-nilai budaya barat akibat mudahnya akses teknologi internet di pedesaan telah membawa dampak terhadap perubahan gaya hidup masyarakat di pedesaan, terutama di kalangan remaja desa. Gaya hidup remaja desa pada masa dahulu selalu diidentikkan dengan gaya hidup yang dipengaruhi oleh nilai-nilai agama dan budaya setempat (Dharmawan, 2012). Begitupun dengan kemunculan media sosial yang menimbulkan banyak ekkses negatif seperti menimbulkan kecanduan bagi penggunaannya, menyebabkan meningkatnya rasa individualism (*selfish*), dan narsistik.

Namun demikian, diantara beberapa ekkses negatif tersebut, seharusnya teknologi diciptakan untuk memudahkan kerja manusia. Teknologi hadir sebagai sebuah keniscayaan bahwa manusia bersifat dinamis, selalu berkembang dan menghasilkan sesuatu sebagai konsekuensi kepemilikan akal budinya. Maka, kehadiran media-media baru, yang juga berdampak pada kemunculan media sosial seharusnya menjadi peluang bagi manusia untuk memecahkan masalah-masalahnya dengan lebih baik.

Pada satuan pendidikan, misalnya, kehadiran media-media sosial selayaknya menjadi pendorong untuk memaksimalkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, ikut berkontribusi dalam menyediakan pilihan konten-konten positif di tengah riuhnya informasi yang ada. Bagi peserta didik misalnya, media sosial memiliki peluang untuk membantu mereka belajar dengan lebih menyenangkan. Misalnya, fenomena gamifikasi atau penggunaan *games online*, yang sebagian besar masyarakat menganggapnya sebagai momok menakutkan yang akan membawa dampak negatif bagi anak-anak dan remaja.

Pertanyaannya, bagaimana lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, merespon fakta-fakta yang disajikan oleh data-data tersebut di atas?

Teknologi tetaplah teknologi. Ia hadir karena kehadiran manusia yang menciptakannya ada. Sehingga, teknologi seharusnya tidak dijauhi atau dimusuhi. Ia menjadi bagian dari peradaban manusia, sehingga seharusnya teknologi dipandang sebagai peluang untuk sebuah kondisi yang lebih baik. Kontrol teknologi tetap berada dalam kuasa manusia sebagai penciptanya.

Dalam artikel ini, penulis ingin memaparkan bagaimana kehadiran media-media baru dalam kaitannya media-media sosial yang dapat dimanfaatkan pada satuan-satuan pendidikan sebagai ruang belajar siber yang mendukung sebuah proses pembelajaran.

C. Pembahasan dan Solusi

1. Definisi Media Sosial

Pengertian media sosial menurut Damian Ryan dan Calvin Jones dalam bukunya yang berjudul *Understanding Digital Marketing: Marketing strategies for engaging the digital generation* adalah *web based software* yang memungkinkan pengguna untuk datang berbagi secara online, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam segala bentuk interaksi sosial. Interaksi sosial online ini dapat menggunakan teks, audio, foto, video, atau kombinasinya (Jones, 2009).

Masih menurut Ryan & Jones, sebenarnya kemunculan media sosial bukanlah hal baru. Interaksi semisal media sosial yang berkembang saat ini pada dasarnya sudah ada dari dulu dalam bentuk yang lebih sederhana. Dulu sekali, kita mengenal *maling list*, sebuah grup diskusi tertutup antara akun-akun pemilik email yang sama. Kemudian dikenal pula IRC (Internet Relay Chat). Bentuk-bentuk interaksi via internet di masa lalu kemudian terus berkembang dan menemukan formulanya seperti pada platform media sosial yang berkembang saat ini.

2. Karakteristik Media Sosial dan Platform-Platformnya

Untuk dapat berhasil dalam memanfaatkan media sosial untuk kepentingan pembelajaran dan ruang belajar siber bagi peserta didik, pendidik atau guru dan berbagai pihak harus mengenali karakteristik berbagai platform media sosial yang ada saat ini agar strategi pemanfaatan bagi pembelajarannya pun relevan digunakan.

Media sosial menurut karakteristiknya dapat dibedakan dalam beberapa jenis antara lain sebagai berikut (Fenwick, 2008) :

- 1) *Social bookmarking*, adalah jenis media sosial yang dapat menyimpan, menampilkan, menandai postingan suatu website. Misalnya, seseorang yang menggunakan jenis media sosial ini akan menyimpan potongan informasi yang ditawarkan pada website kita bila mereka merasa tertarik dengan website kita. Contoh media sosial jenis *sosial bookmarking* adalah *digg*.
- 2) *Forums and Discussion*, merupakan jenis media sosial yang menyediakan ruang berdiskusi tentang topik tertentu antar anggota/penggunanya. Contohnya adalah *kaskus.com*.
- 3) *Media sharing*, yaitu jenis media sosial yang menyediakan anggota/penggunanya saling membagikan kembali apa yang telah dipostingnya di media sosial tersebut. Contoh media sosial jenis ini adalah Youtube (yang fokus pada materi audio visual (baca: video) untuk materi yang dapat dibagikan dari-oleh-untuk penggunanya) serta Flickr dan Instagram (materi yang dibagikannya adalah foto dan video).
- 4) *Review dan rating*, adalah situs media sosial yang menyediakan kesempatan bagi para penggunanya untuk memberikan penilaian terhadap apa yang dilihat, didengar, ditonton, dibaca, dan digunakan. Contohnya adalah *Tripadvisor*.
- 5) *Social Networking*, adalah jenis media sosial yang memungkinkan para penggunanya terhubung dengan pengguna yang lainnya, baik dalam obrolan singkat, momen, dan ragam aktivitas sosial lainnya. Contohnya adalah *Facebook*.

- 6) *Weblog*, adalah jenis media sosial yang mengandalkan kekuatan postingan tulisan. Ia memberikan ruang yang cukup luas bagi penggunanya untuk menuliskan hal-hal yang ingin dibaginya dalam halaman web. Weblog biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet meskipun ia bukan pengguna situs weblog tersebut. Contohnya adalah Wordpress, Tumblr, dls.
- 7) *Postcard*, adalah multimedia file yang dapat didistribusikan di internet.
- 8) *Micro-blogging*, adalah jenis media sosial yang mirip dengan weblog, namun ia lebih simpel karena hanya memuat tulisan yang lebih sedikit, biasanya dibatasi hanya sekitar 140-200 karakter saja. Informasi yang ingin dibagi atau diposting memang hanya sedikit sekali. Contohnya adalah Twitter.
- 9) *Wikis*, adalah media sosial yang memungkinkan para penggunanya menambahkan informasi yang telah diposting tentang objek tertentu. Contohnya adalah wikipedia.
- 10) *Games online*, termasuk dalam media sosial yang melibatkan interaksi lebih dari satu orang pengguna. Sifatnya hiburan, namun tidak menutup kemungkinan konten *games online* didesain untuk kebutuhan edukasi.

Pemahaman akan berbagai platform media-media sosial di atas akan mendorong guru/tutor pada keputusan memilih platform media sosial yang mana yang cukup relevan untuk jenis pembelajaran yang akan disasar. Hal ini tentunya terintegrasi pula dengan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik/guru/tutor.

Misalnya, untuk pembelajaran yang menargetkan keaktifan peserta didik dan mengembangkan kemampuan berdiskusinya, guru dapat memanfaatkan platform-platform media sosial yang bersifat *forums and discussion* di kaskus.com. Atau untuk melihat kemampuan berbahasa dan berfikir analitis peserta didik, sangat dimungkinkan seorang guru meminta peserta didik mengunggah karya-karyanya dalam bentuk tulisan pada platform media-media sosial bersifat *blog*, demikian seterusnya.

3. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial

Selain beberapa dampak negatif sebagaimana telah dipaparkan dalam bagian masalah, kehadiran media sosial di tengah masyarakat saat ini membawa dampak positif. Menurut Terry Flew, beberapa dampak positif media sosial antara lain sebagai berikut (Hendroyono, 2014):

- 1) Membuat segala hal mudah diakses. Bahkan informasi dari belahan dunia lain dalam hitungan menit pun sudah dapat kita ketahui kabarnya,
- 2) Bagi komunitas, media sosial menyediakan interaksi sosial. Media ini bahkan mampu menjadikan ruang percakapan untuk menuju pembentukan komunitas yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Media sosial juga dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan lebih lengkap dari segi jenis konten. Masyarakat dapat bertukar informasi, gambar, dan video,
- 3) Dampak positif lain adalah media sosial dapat mempersatukan semua lapisan masyarakat. Dengan media sosial, masyarakat baik di suatu wilayah maupun secara global pun dapat dipersatukan melalui media sosial.

Namun demikian, karakteristik perkembangan digital yang menurut J.Sumardianta bersifat VUCA, yaitu; *vitality* (dinamis dan cepat berubah), *uncertainty* (sulit diprediksi), *complexity* (rumit penuh komplikasi), dan *ambiguity* (membingungkan penuh paradoks) (Sumardianta, 2014).

Pendidik/guru/tutor yang bermaksud memanfaatkan media sosial sebagai ruang belajar siber bagi peserta didik sudah selayaknya mengikis dampak-dampak negatif menjadi sebuah tantangan yang akan dijawab oleh dampak-dampak positif yang menyertainya. Tentunya, motif penggunaan media-media sosial bagi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan pendidik/guru/tutor dalam memilih strategi yang kreatif dan inovatif.

4. Karakteristik Pembelajaran Pada Era Media-Media Baru

Kemunculan media-media baru saat ini telah berpengaruh pula pada pola-pola pembelajaran generasi saat ini. Lynne Schrum yang bersama-sama pemimpin sekolah di California dalam buku *Educational Technology for School Leader*, menjelaskan bahwa lingkungan media baru telah mendorong seseorang untuk lebih aktif berinteraksi dengan sesamanya, khususnya di ruang virtual. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih cakap dalam berkomunikasi. Ruang siber juga membuka peluang untuk menjalin persahabatan antar sesama (Schrum, 2013).

Masih menurut Lynne Schrum ciri lingkungan media-media baru pada dunia pendidikan antara lain:

- 1) Peer based learning/pembelajaran berdasarkan rekan sebaya
- 2) Kolaborasi
- 3) Kreativitas
- 4) Kegiatan berdasarkan minat
- 5) Kegiatan berdasarkan persahabatan

5. Pemanfaatan Media Sosial bagi Pembelajaran

Adanya media sosial telah mempengaruhi pola kehidupan dalam masyarakat. Media sosial begitu populer karena kemudahan yang ditawarkan dimana hal tersebut tidak diperoleh dari media-media konvensional yang pernah ada. Jaringan sosial ini memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan, khususnya pada kalangan pelajar anak-anak dan remaja. Hal ini dikarenakan anak-anak pada masa kini lahir dan tumbuh dengan kemunculan teknologi. Mereka dikelilingi oleh perangkat-perangkat *mobile* dan situs jejaring sosial yang bersifat interaktif. Akibatnya, saat ini media sosial telah menjadi aspek yang tak bisa dilepaskan dari kehidupan mereka.

Dengan semakin populernya media sosial di kehidupan kalangan pelajar dan remaja, maka media-media sosial ini juga berpeluang untuk dapat dimanfaatkan bagi dunia pendidikan. Penggunaan media sosial

dalam dunia pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap jalannya proses belajar mengajar. Baik guru maupun peserta didik akan mampu mengembangkan kemampuan teknis dan sosial mereka dalam menghadapi era digital saat ini. Sifat media sosial yang imperatif membuat peserta didik dan guru akan menemukan cara tersendiri untuk beradaptasi dengan teknologi yang ada. Media sosial dengan berbagai kelebihanannya juga berpeluang untuk membuka ruang bersosialisasi seseorang dengan orang lain, sehingga penggunaanya mampu mengelola jejaring pertemanan mereka sendiri.

Dengan kata lain, media sosial mampu menambah jaringan pertemanan mereka tanpa harus bertemu secara langsung sehingga mereka dengan mudah menciptakan suatu komunitas yang bermanfaat bagi mereka. Komunitas disini bermaksud diskusi tentang belajar ataupun membahas ide-ide kreatif mereka yang ingin diimplementasikan. Terbentuknya komunitas yang luas mampu memotivasi seseorang dalam mengembangkan diri dari materi ataupun masukan dari teman teman mereka yang terhubung secara online.

Saling sapa dalam media sosial secara tidak langsung meningkatkan kualitas pertemanan, perhatian, dan empati sesama teman yang terhubung secara online. Sapaan kepada teman-teman lainnya membuat teman yang disapa merasa diperhatikan, berbagi foto, video, dan juga cerita, ini akan meningkatkan rasa kepedulian satu sama lain walaupun mereka tidak pernah ketemu secara nyata. Bentuk-bentuk perhatian seperti ini mampu mempererat tali persahabatan diantara teman dalam jejaring sosial, maka secara alami mereka akan menjaga kualitas pertemanan mereka. Hal yang sederhana namun memberikan efek yang sangat baik dalam membentuk suatu komunitas yang saling menjaga persahabatan sesama teman.

Games online merupakan salah satu media sosial yang banyak diminati peserta didik. Beberapa keuntungan bagi seseorang yang bermain games online sebagai media belajar adalah terbiasanya peserta

didik dalam penggunaan bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang bagi sebagian besar peserta didik dianggap cukup sulit untuk dipelajari. Games online membuka peluang peserta didik belajar Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan. Peserta didik didorong untuk menguasai istilah-istilah Bahasa Inggris dalam *games* yang dimainkan yang secara langsung membuat mereka menguasai banyak kosakata baru.

Games online juga berpotensi untuk melatih logika berfikir saat peserta didik memainkan dengan level-level yang diberikan sang *creator game*. Saat mereka melewati misi yang terdapat dalam *game*, mereka sudah mampu menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi. Logika struktural yang didapat seseorang saat bermain *game* dapat diimplementasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari saat menghadapi masalah mereka akan menganalisa terlebih dahulu kemudian menentukan langkah-langkah yang harus dilalui untuk memecahkan masalah tersebut.

Kemampuan spasial dapat diperoleh dari bermain games online. Kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar atau visualisasi akan terlatih. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung seseorang. Secara tidak langsung saat bermain game anak-anak juga akan menyesuaikan diri dengan teknologi yang mereka gunakan, saat itulah anak-anak akan mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berlangsung sekarang ini dan belajar memahami informasi-informasi yang disampaikan dalam teknologi tersebut melalui *games online*. Akan tetapi, perlu diperhatikan dan diberi pengawasan lebih oleh orang tua terhadap informasi-informasi yang akan diserap oleh sang anak.

Ketika bermain game, terdapat perintah atau misi yang harus dipenuhi untuk dapat berlanjut pada tingkatan game yang lebih tinggi, dimana hal tersebut akan membuat peserta didik terbiasa dalam membaca perintah-perintah yang disampaikan dalam *game* sehingga akan meningkatkan kemampuan membaca dan mengeja kata.

Peserta didik juga akan belajar bekerja sama dalam tim untuk memecahkan teka-teki di dalam games online. Bagaimana pentingnya bekerja sama untuk melumpuhkan lawan agar tingkatan game naik ke level yang lebih tinggi. Saat itu akan terjadi komunikasi antara satu dengan yang lain untuk berbagi tugas dalam memecahkan misi yang akan membuat sang anak merasa bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan. Komunikasi yang terjalin akan membantu anak memahami bagaimana cara orang lain merasa dan peserta didik akan belajar bagaimana cara menangani emosi.

Saat bermain *games online* pun secara tidak langsung akan meningkatkan daya imajinasi anak, dimana pada saat visualisasi dalam game dibawa ke dunia nyata untuk merasakan nuansa yang terjadi di dalam game agar lebih berkonsentrasi pada pemecahan masalah yang ada pada game yang sedang dimainkannya. Peserta didik bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam film dan diaplikasikan dalam dunia nyata yang relevan dan positif tentunya.

Pada beberapa *games online* terdapat pengajaran nilai-nilai ekonomi yang ditanamkan, seperti bagaimana caranya mengatur restoran dan berbelanja atau sejenisnya yang menuntut peserta didik berpikir dalam merencanakan keuangannya untuk mendapatkan uang dan menukarkannya dengan objek tertentu yang dapat memfasilitasi *game* tersebut agar lebih tinggi level permainannya.

Saat peserta didik berinteraksi dengan gadgetnya untuk bermain *game*, orangtua diharapkan untuk mendampingi dan mengawasi anak, bahkan tidak ada salahnya untuk ikut bermain bersama anak dalam rangka mendekatkan diri pada anak dengan cara yang disukai sang anak, sehingga akan menambah kedekatan hubungan antara orang-tua dan peserta didik.

D. Kesimpulan dan Harapan

Teknologi informatika dan komunikasi memiliki dua dampak sekaligus positif dan negative. Pada era digital saat ini, sulit melepaskan dunia pendidikan dengan tik. Kemunculan media-media baru telah juga menggeser pola-pola di ranah pendidikan. Lingkungan media baru yang menyebabkan kemunculan media-media sosial telah mendorong seseorang untuk lebih aktif berinteraksi dengan sesamanya, khususnya di ruang virtual. Hal inilah yang memungkinkan peserta didik untuk lebih cakap dalam berkomunikasi. Sifatnya yang interaktif dan dialogis, tak jarang pula *entertainment*.

Karakteristik media-media sosial yang berkembang saat ini membawa beberapa peluang perubahan dalam pembelajaran. Hal-hal yang dapat dikembangkan kaitannya dengan pola pembelajaran di era media-media sosial adalah melalui (1) *peer based learning*/pembelajaran berdasarkan rekan sebaya; (2) kolaborasi; (3) kreativitas; (4) kegiatan berdasarkan minat; (5) kegiatan berdasarkan persahabatan.

Hal yang juga perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media-media sosial dalam pembelajaran adalah pemahaman akan berbagai platform media-media sosial yang ada. Pemahaman akan karakteristik ini akan mendorong guru/tutor pada keputusan memilih platform media sosial yang mana yang cukup relevan untuk jenis pembelajaran yang akan disasar. Hal ini tentunya terintegrasi pula dengan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik/guru/tutor

E. Daftar Pustaka

- wearesocial.com*. (2016, January 21). Retrieved November 15, 2016, from *wearesocial.com*: <http://wearesocial.com/sg/special-reports/digital-social-mobile-2016>
- Bohang, F. K. (2015, April 15). *tekno.kompas.com*. Retrieved November 15, 2016, from *kompas.com*: <http://tekno.kompas.com/read/2015/04/10/13100087/Facebook.Masih.Didominasi.Remaja.Bukan.Orang.Tua>
- Dharmawan, P. E. (2012). DAMPAK SOSIAL EKONOMI MASUKNYA PENGARUH INTERNET DALAM KEHIDUPAN REMAJA DI PEDESAAN. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 66-71.
- Eymeren, M. v. (2014). *Media Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kebudayaan*. Jakarta: Pusat Kajian Filsafat dan Pancasila.
- Fenwick, K. W. (2008). *Digimarketing: The essential guide to new media and digital marketing*. Singapore: John Wileys&Sons Pte., Ltd.
- Hendroyono, T. (2014). *Dinamo (Digital Nation Movement)*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Jones, D. R. (2009). *Understanding Digital Marketing. Marketing strategies for engaging the digital generation*. London & Philadelphia: Kogan Page.
- Moertopo, C. (2013, April 21). <https://cauchymurtopo.wordpress.com/tag/10-dampak-negatif-internet-bagi-pelajar/>. Retrieved November 15, 2016, from <https://cauchymurtopo.wordpress.com/tag/10-dampak-negatif-internet-bagi-pelajar/>: <https://cauchymurtopo.wordpress.com/tag/10-dampak-negatif-internet-bagi-pelajar/>
- Schrum, L. (2013). *Teknologi Pendidikan Bagi Para Pemimpin Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumardianta, J. (2014). *Habis Galau Terbitlah Move On*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Zainal Abiddin
Jabatan : Tutor Paket A
Unit Kerja : PKBM Al Ishlah Jakarta Pusat
Alamat Surat : Asrama Mahasiswa UI
No. Identitas (KTP/SIM) : 3310030712960001

dengan ini menyatakan bahwa artikel yang ditujukan untuk mengikuti Simposium Guru 2016 dengan judul:

"Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Ruang Belajar Siber Pada Pendidikan di Era Digital"

adalah hasil karya saya sendiri yang belum pernah dipublikasikan baik secara keseluruhan maupun sebagian, dalam bentuk jurnal, *working paper* atau bentuk lain yang dapat dipublikasikan secara umum. Artikel ini sepenuhnya merupakan karya intelektual saya dan seluruh sumber yang menjadi rujukan dalam karya ilmiah ini telah saya sebutkan sesuai kaidah akademik yang berlaku umum, termasuk para pihak yang telah memberikan kontribusi pemikiran pada isi, kecuali yang menyangkut ekspresi kalimat dan desain penulisan.

Demikian pernyataan ini saya nyatakan secara benar dengan penuh tanggung jawab dan integritas.

Jakarta, 18 November 2016

Yang membuat pernyataan,



Zainal Abiddin