

## **GAMBARAN PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**Aulia Ramadhani Ibrahim<sup>1</sup>, Euis Eti Rohaeti<sup>2</sup>, Maya Masyita Suherman<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> auliaramadhaniibrahim@gmail.com, <sup>2</sup> e2rht@yahoo.com, <sup>3</sup> mayasuherman@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi

### ***Abstract***

*Social media provides many conveniences that can be obtained from cellphones and the internet, almost all people are users of technology and information and prove that at this time life cannot be separated from technology and information. This study aims to describe the use of social media among high school students. The approach used by researchers is descriptive qualitative, data collection is done by interview and observation. The subjects of this study were a counseling teacher and two students of SMA Negeri 1 Batujajar. The results found that social media affects teaching and learning activities in schools.*

**Keywords:** *Social Media, Teenager.*

### **Abstrak**

Sosial media memberikan banyak kemudahan yang bisa didapat dari *Handphone* dan internet, hampir semua masyarakat sebagai pengguna teknologi dan informasi dan membuktikan bahwa pada saat ini kehidupan tidak bisa lepas dari teknologi dan informasi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan sosial media di kalangan siswa SMA. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu deskriptif kualitatif, pengambilan data yang dilakukan dengan wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini adalah guru BK dan dua orang siswa SMA Negeri 1 Batujajar. Hasil penelitian yang ditemukan yaitu bahwa sosial media mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah.

**Kata Kunci:** Sosial Media, Remaja.

---

## **PENDAHULUAN**

Pada zaman ini di sebut juga era globalisasi, yang artinya proses integrasi antar manusia, antar daerah di dunia terjadi secara cepat, sehingga terjadi pertukaran pandangan, pemikiran dan aspek-aspek kebudayaan lainnya. Dari hal itu terjadi kemajuan infrastruktur transportasi dan telekomunikasi termasuk kemunculan internet.

Internet merupakan jaringan meluas antar komputer maupun *Handphone* untuk berkomunikasi yang tidak terbatas wilayahnya. Dalam internet dapat ditemukan berbagai macam informasi baik yang bermanfaat maupun yang berdampak negatif. Penggunaan internet sangat berkembang pesat, kini masyarakat mudah mengakses melalui laptop maupun *Handphone* dengan data selular, wifi maupun modem.

Berdasarkan data Kominfo mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 Juta orang. dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial media. Jenis sosial media yang disebutkan, kelompok paling besar yang menggunakannya adalah remaja dengan total presentase 37,3% atau sekitar 23 juta pengguna. Menurut Severin dan Tankard (2005), sejumlah penelitian tentang dampak dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama untuk belajar tentang apa yang sedang terjadi di dunia seperti untuk hiburan, bergembira, relaksasi, untuk melupakan masalah, menghilangkan kesepian, untuk mengisi waktu sebagai kebiasaan dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga.

Banyak manfaat yang di dapatkan dari internet bagi remaja ialah, memudahkan dalam komunikasi, mencari informasi, membantu mencari materi belajar yang tidak di dapatkan di buku sekolah, membantu menyelesaikan masalah tugas sekolah dan ketika saat pandemic yang tidak melakukan kegiatan belajar dan mengajar secara tatap muka sehingga kegiatan sekolah dilakukan secara daring/online melalui aplikasi WhatsApp maupun *Google Class Room* yang merupakan salah satu jenis dari internet.

Tetapi, mayoritas remaja yang menggunakan internet untuk mencari teman, chatting, hiburan dan lain-lain. Dikalangan remaja saat ini yang sedang trending adalah Instagram, Facebook, Twitter dan YouTube, mereka mencari teman, chatting, mencari hiburan dan bisa kirim mengirim foto atau dan lain sebagainya menggunakan jenis sosial media yang disebutkan diatas. Namun para remaja ini sebagai pengguna internet belum mampu mengkategorikan aktivitas internet yang bermanfaat dan mudah terpengaruh oleh lingkungan pertemanannya tanpa mempertimbangkan hal positif atau negative yang di dapatkan saat melakukan aktivitas internet tertentu. Saat ini internet menampilkan kecenderungan mengenyampingkan nilai etika dan moral, padahal dalam tatanan sosial di Indonesia etika sangat diperlukan guna menghindari terjadinya gesekan antar individu maupun masyarakat yang berujung kepada konflik.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara fakta, di deskripsikan melalui kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisa data yang relevan diperoleh dari situasi alamiah. Subjek pada penelitian ini yaitu 2 orang siswa yang berinisial AM dan GS kelas XII di SMA Negeri 1 Batujajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini di peroleh peneliti melalui wawancara dan observasi, dari kedua hal tersebut peneliti mendapatkan informasi yang selanjutnya digunakan untuk pencarian data, kemudian peneliti menganalisis hasil dari wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian ini tujukan pada gambaran penggunaan sosial media pada siswa Sekolah Menengah Atas.

### **Hasil Pengamatan dan Wawancara**

Siswa yang di wawancarai berinisial AM yang merupakan kelas XII SMA Negeri 1 Batujajar dengan jurusan IPS, peneliti mendapatkan informasi dari guru Bimbingan dan Konseling yang kemudian siswa tersebut di wawancarai. Dari hasil wawancara, siswa tersebut acuh dengan kegiatan belajar dan mengajar disekolah.

Dampak yang ditunjukkan dari siswa tersebut adalah asyik bermain sosial media dan mengabaikan kegiatan belajar di sekolah, tidak mengerjakan tugas sekolah karena terlalu asyik bermain sosial media dan game. Ketika peneliti memberikan pertanyaan selanjutnya “kalau mengenai sering tidak mengumpulkan tugas?” siswa tersebut menjawab “saya lupa bu, soalnya ke asyikan main game online, chatting, bermain facebook dan instagram”

Siswa kedua yang di wawancarai berinisial HS merupakan kelas XII. Perilaku yang ditunjukkan HS ialah, merokok di kamar mandi sekolah, kabur saat jam mata pelajaran matematika, sering tidak mengumpulkan tugas dan membolos.

Dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan HS, dapat disimpulkan bahwa HS sudah kecanduan game online selain itu senang *chatting* bersama teman bermain *game* nya sehingga melalaikan sekolah dan tugas-tugasnya, saat membolos HS asyik bermain game di warung internet yang menyediakan fasilitas game online di sekitar sekolahnya, tidak fokus belajar karena lebih senang dengan *Handphone* dan bermain. sosial media, dia merasa

bebas karena kesibukan orang tua yang tidak terlalu mengatur dan memantau kegiatannya di lingkungan sekolah maupun lingkungan pertemanannya.

## **PEMBAHASAN**

Sosial Media menurut Andreas Kaplan dan Michael Henlein mendefinisikan sosial media sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content. Remaja adalah ketika manusia belasan tahun, pada masa remaja tidak dapat disebut dewasa tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa seperti yang di kemukakan Monks (2002) perkembangan kognisi remaja berimplikasi pada perkembangan sosialnya. Hal yang sama di ungkapkan oleh Santrock (2003) bahwa remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial emosional.

## **SIMPULAN**

Sosial media merupakan alat yang memudahkan untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Jika kurangnya edukasi maka akan disalah gunakan oleh penggunanya. Sosial media saat ini banyak digunakan oleh generasi remaja yang masih labil dengan emosionalnya karena sedang mengalami masa transisi sehingga mudah tergelincir, keingintahuan dan rasa penasaran yang tinggi menjadi pemicu perilaku yang tidak baik terhadap kegiatan belajar mengajar disekolah.

Dari latar belakang dan beberapa penelitian diatas dapat diambil kesimpulannya bahwa sosial media mempengaruhi remaja. Karena remaja memiliki karakter labil egois dan mengedepankan kesenangan, salah satu yang menjadi kesenangannya adalah bermain sosial media, sehingga tidak mengepentingkan hal produktif dan berinternet atau bermain sosial media yang positif. Kesadaran terhadap sosial media dan internet di sekolah menjadi masalah, remaja atau siswa sekolah belum dapat memisahkan antara kebenaran dan kepalsuan yang di sajikan sosial media.

**REFERENSI**

- Anggraeni Agustin. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Bagi Perilaku Remaja (Studi Kasus Remaja Sekolah Menengah Atas)*. Jurnal Teknologi Pendidikan. 8 (1) : 69-78.
- Kominfo. 2013. *Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. [www.kominfo.go.id/content/detail/3451/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-63-juta-orang/0/berita\\_satker](http://www.kominfo.go.id/content/detail/3451/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-63-juta-orang/0/berita_satker) (Diakses 25 Juli 2020)
- Djahiri, A.K. (2006). *Esensi Pendidikan Nilai Moral dan Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi, Pendidikan Nilai Moral dalam dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS UPI.
- Santrock, J. W. (2004). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E.B. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Monks, F.J, Kneers, dan Haditomo. 1984. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagian*. Yogyakarta : gajah mada university press.
- Monks, F.J, Kneers, AMP, Haditono, SR. 2002. *Psikologi Perkembangan Yogyakarta* : Gajah Mada University Press.
- Severin, W. J and Tankard, J.W. (2005). *Communication Theoris, methods & Uses in The Massa*.