

Cerdas Bermedia Sosial Di Era Digital Di Pondok Pesantren Daarul Muta'alimin Tasikmalaya

Yanti Apriyani, Herlan Sutisna, Miftah Farid Adiwisastra

Universitas BSI, yanti.ynp@bsi.ac.id

Abstrak

Media sosial digunakan sebagai sarana berkomunikasi, berinteraksi dan membangun jaringan melalui media online bagi lapisan kalangan. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran dan etika kepada siswa/santri didalam menggunakan media social di era digital, serta pemanfaatannya untuk mengembangkan bakat yang dimiliki. Pengaruh lingkungan dan keluarga dapat menjadi factor penting mendorong remaja dan dampak yang didapatkan. Metode yang digunakan adalah Bimtek (Bimbingan Teknologi), pendampingan, pengawasan dan peran orang tua beserta guru kepada siswa/santri dalam penggunaan media social agar dapat dimanfaatkan secara bijak dan cerdas serta menghasilkan suatu yang bermanfaat bagi penggunanya. Hasil dari serangkaian proses Bimtek (Bimbingan Teknologi) yaitu peningkatkan pemahaman, kemampuan dan pengetahuan kepada siswa/santri dalam bermedia social dan transaksi lainnya yang berhubungan dengan ITE, sehingga perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara optimal dan tepat. Serta meningkatkan kewaspadaan terhadap resiko yang akan didapat jika media sosial disalah gunakan. Hendaknya penggunaan media social agar lebih dimaksimalkan untuk pendidikan dan pekerjaan, seperti memberikan informasi atau pemberitahuan karena sifatnya media social yang sangat cepat diakses. Media informasi dan teknologi ini tidak luput dari dampak positif dan negative tergantung pada kesesuaian penggunaan masing-masing individu.

Kata kunci: Media Sosial, Siswa, Teknologi Informasi

Abstract

For many people, social media is used for communication, interaction, and networking through online. The purpose of this activity is to increase student's awareness and etiquette in using social media in this digital era, and also the benefits in developing their own talents. Family and environment might have big effect to push the youth and the impact they get. The method that is used is Bimtek (Technology Counselling), counseling, supervising and the role of parents and teachers in the use of social media by their students and children to be used wisely and intelligently and produces beneficial things for the users. In result of this Bimtek (Technology Counselling) is to improve the understanding, the ability and the knowledge of the students in using social media and other transactions that have something to do with ITE. So the development of technology and information can be used optimally and appropriately. And also to improve the awareness towards the misuse of social media. Should use social media in order to be maximized for education and jobs, such as providing information or notice because it is very fast social media to be accessed. This information and technology

media does not escape the positive and negative impacts depending on the suitability of the use of each individual.

Keywords: Social Media, Students, Technology Information

Pendahuluan

Global village, istilah yang diciptakan Marshal McLuhan untuk menggambarkan bahwa dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dunia seolah mengecil menjadi sebuah desa global, tampaknya kini sudah tidak relevan lagi. Untuk menjelaskan hal tersebut, perlu mengutip pendapat Thomas L Friedman dalam *The World is Flat* yang membagi globalisasi kedalam tiga tahapan, yaitu globalisasi 1.0, globalisasi 2.0, dan globalisasi 3.0. Pembabakan ini didasarkan pada jenis teknologi apa yang mempengaruhi dan menggerakkan kehidupan manusia pada masa itu dan saat ini sudah memasuki Era Digital 4.0 dan *Open Science*.

Lebih dari 3,8 milyar orang di seluruh dunia menggunakan internet, jumlahnya meningkat 38 juta orang sejak Januari 2017. Kenaikan ini menandakan bahwa penetrasi internet di seluruh dunia mencapai 51%, atau bisa dibayangkan orang yang pakai internet sudah lebih banyak daripada orang yang tidak menggunakan internet. Tahun 2017 peningkatan jumlah pengguna internet jauh lebih lambat daripada tahun 2016 dari 3,8 milyar orang, 2,9 milyarnya aktif menggunakan media social.



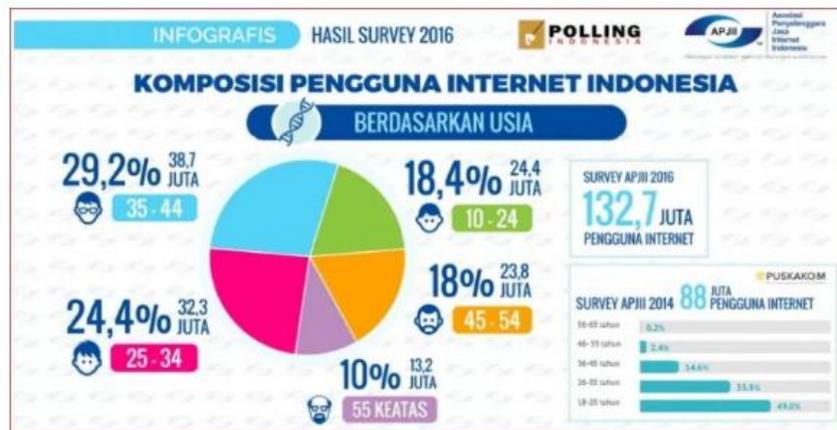
Gambar 1. Global Digital Snapshot

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) telah mengumumkan hasil survei Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016. Berikut adalah rinciannya:



Gambar 2. Data Pengguna Internet Indonesia tahun 2016

Jumlah pengguna Internet di Indonesia tahun 2016 adalah 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa dengan total pengguna 86.339.350 user atau sekitar 65% dari total penggunaan Internet. Jika dibandingkan penggunaan Internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta user, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014–2016). Tentu data/fakta ini menggembirakan, terutama bagi para pengusaha atau pemilik toko online (APJII, 2016).



Gambar 3. Data Pengguna Internet Berdasarkan Usia

Pengguna internet berdasarkan usia, pengguna terbanyak adalah usia 35-44 tahun sebesar 29,2%. Sedangkan pengguna paling sedikit adalah usia 55 tahun ke atas hanya sebesar 10%. Laporan Tetra Pak Index 2017 yang belum lama diluncurkan, mencatatkan ada sekitar 132 juta pengguna internet di Indonesia. Sementara hampir setengahnya adalah pengguna media sosial, atau berkisar di angka 40%. Angka ini meningkat lumayan dibanding tahun lalu, di 2016 kenaikan pengguna internet di Indonesia berkisar 51% atau sekitar 45 juta pengguna, diikuti dengan pertumbuhan sebesar 34% pengguna aktif media sosial. Sementara pengguna yang mengakses sosial media melalui mobile berada di angka 39% (APJII, 2016).

Dalam era globalisasi dan teknologi yang semakin meningkat, kehadiran internet merupakan hal yang tidak dapat dihindari oleh berbagai kalangan didalam berbagai

kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bermedia social. Media sosial menghapus batasan-batasan dalam bersosialisasi. Dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang asalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, begitu pula sebaliknya.

Media social seakan sudah menjadi “candu” bagi semua kalangan di Indonesia khususnya bagi remaja. Media social sangat banyak menawarkan kemudahan dan informasi terkini yang membuat remaja betah berlama-lama menggunakannya. Perkembangan media social sangat pesat karena semua orang bisa memiliki media sendiri yang memberikan kemudahan untuk mengakses menggunakan jaringan internet dengan biaya yang kecil dan dilakukan sendiri dengan mudah. Menurut Crish Garret, media social adalah alat, jasa dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki peminat yang banyak tidak terkecuali para remaja, bahkan usia dibawah umur sudah memiliki akun media social pribadi. Munculnya berbagai macam media social memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negative. Oleh karena itu, remaja sebagai pengguna aktif terbanyak dan hampir setiap hari menggunakan media social. Secara langsung pesan atau informasi yang ada di media social sangat cepat tersebar pada kalangan remaja. Belum sempurnanya kematangan pemikiran remaja membawa pengaruh negative terhadap informasi yang tidak baik melalui media social. Informasi yang tersebar melalui media social disimak secara rutin mengarah kedalam pembentukan opini dikalangan remaja.

Pondok pesantren Darul Muta'allimin mengutamakan pendidikan berbasis iman, ilmu, dan amal dengan hal tersebut diharapkan mampu mencetak generasi Qur'ani yang tangguh lahir batin, berwawasan luas, berakhlak mulia serta memiliki kepedulian yang tinggi untuk kemajuan umat. Seiring dengan perkembangan zaman, mulai tahun 2011 Pondok pesantren Darul Muta'allimin mencoba mengimplementasikan cita-cita luhur tersebut dengan membuka pendidikan formal berupa SMP IBS (*Islamic Boarding System*) Darul Muta'allimin dan pada tahun 2014 dibuka program SMA Terpadu Darul Muta'allimin. Pola pendidikan dan pengajaran di Pondok pesantren Darul Muta'allimin di konsentrasikan selama 24 jam dengan sistem asrama (*Boarding System*). Model pembelajaran ini merupakan perpaduan tiga model kurikulum, yaitu: kurikulum pondok pesantren salafiyah, pondok Modern Gontor Jawa Timur dan kurikulum pendidikan nasional. Kurikulum pondok pesantren salafiyah dikonsentrasikan pada kajian keagamaan (kitabkuning) serta pembinaan kesalihan dalam kehidupan sehari-hari, yang diwarnai dengan kesederhanaan dan kemandirian. Kurikulum pondok modern Gontor dikonsentrasikan pada penguasaan bahasa asing (Arab dan Inggris) serta penerapan disiplin sehari-hari. Adapun kurikulum pendidikan nasional dikonsentrasikan pada pengajaran mata pelajaran umum sesuai ketentuan kementerian pendidikan nasional. Pada proses keberlangsungan pembelajaran dirasa sangat penting bagi Staf Pengajar/Ustadz ustadzah mengetahui bagaimana Etika Berinternet dan Cerdas dalam bermedia social yang dapat digunakan dan ditranformasikan lagi kepada para anak didiknya sebagai proses pembelajaran. Diharapkan dengan balance nya

pendidikan yang diterima oleh remaja dalam hal pengetahuan umum dan agama bias menjadi benteng bagi kalangan remaja khususnya didalam mengolah emosional mereka agar tidak selalu mempulikaskannya didalam media social, agar adanya batasan mana yang menjadi konsumsi publik, mana yang harus disimpan oleh pribadi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi seorang remaja dalam proses pembelajaran serta penggunaan media social berasal dari faktor Internal yang membentuk sikap positif dalam mewujudkan remaja 'cerdas' dan lingkungan Eksternal yang mampu memberikan pendampingan bagi para remaja dalam memanfaatkan media social secara cerdas dan tepat agar tidak menjadi *boomerang* bagi diri sendiri maupun lingkungan. Atas dasar pemikiran dan uraian tersebut diatas, maka ditetapkan judul sebagai berikut: Cerdas Bermedia Sosial Diera Digital Di Pondok Pesantren Daarul Muta'alimin Tasikmalaya. Andreas Kaplan dan Haenlein (2010) dalam (Lesmana, 2012) mendefinisikan media social sebagai sebuah kelompok aplikasi berbsais internet yang dibangun diatas dasar ideology dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi *platform* dasar media social. Media social ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk *social network*, forum internet, weblogs, social blogs, micro blogging, wiki, prodcast, gambar, video, rating, dan bookmark social (Lesmana, 2012).

Andreas Kaplan dan Hanlein (2010) juga mendefinisikan social media sebagai kelompok pada aplikasi di internet yang dibangun dengan menggunakan fondasi dan teknologi Potensi media sosial dalam waktu dekat adalah sangat luar biasa volume besar data yang diberikan oleh media sosial akan menyediakan tantangan baru dan kesempatan baru.

"Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person" (Brogan, 2010).

"Konten online yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan terukur" (Dailey, 2009). *"Paling penting dari teknologi ini adalah terjadinya pergeseran cara mengetahui orang, membaca dan berbagi berita, serta mencari informasi dan konten. Ada ratusan saluran social media yang beroperasi di seluruh dunia saat ini, dengan tiga besar facebook, LinkedIn, dan twitter"*. (Badri, 2011)

Menurut (Purnama, 2011) *social media* mempunyai beberapa karakteristik khusus diantaranya:

1. Jangkauan (*reach*): daya jangkauan *social media* dari skala kecil hingga khalayak global.
2. Aksesibilitas (*accessibility*): *social media* lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya yang terjangkau.
3. Penggunaan (*usability*): *social media* relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus.
4. Aktualitas (*immediacy*): *social media* dapat memancing respon khalayak lebih cepat.
5. Tetap (*permanence*): *social media* dapat menggantikan komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan.

Sosial media adalah media untuk interaksi sosial menggunakan teknik mudah diakses dan dapat diperluas. Sosial media menggunakan teknologi web untuk berkomunikasi melalui dialog yang interaktif.

Menurut Mayfield yang di kutip oleh (Badri, 2011) menyebutkan saat ini ada tujuh jenis *social media*, namun inovasi dan perubahan terus terjadi. *Social media* yang ada saat ini:

1. Jejaring sosial seperti *facebook*, *myspace* dan *bebo*. Situs ini memungkinkan orang untuk membantu halaman *web* pribadi dan terhubung dengan teman-temannya untuk berbagi konten komunikasi.
2. *Blog*, merupakan bentuk terbaik dari media sosial, berupa jurnal *online* dengan pemuatan tulisan terbaik, yaitu tulisan terbaru ada di halaman terdepan.
3. *Wikis* seperti *Wikipedia* dan ensiklopedia *online website*. *Wikis* memperoleh siapa saja untuk mengisi atau mengedit informasi didalamnya, bertindak sebagai sebuah dokumen atau database komunal.
4. *Podcasts*, menyediakan *file-file audio* dan *video* dengan berlangganan melalui layanan seperti *Itunes* dari *Apple*.
5. Forum, area untuk diskusi *online*, seputar topik dan minat tertentu. Forum sudah ada sebelum media sosial dan menjadi komunitas *online* yang kuat dan populer.
6. Komunitas konten seperti *flickr* (untuk berbagi foto), *del.icio.us* ([link bookmarked](#)) dan *youtube* (*video*). Komunitas ini mengatur dan berbagi jenis konten tertentu.
7. *Microblogging*, situs jejaring sosial dikombinasikan *blog*, dimana sejumlah kecil konten (*update*) didistribusikan secara *online* dan melalui jaringan *mobile phone*, *twitter* adalah pemimpin layanan ini.

Media sosial mampu bersaing dengan berbagai komunikasi lainnya, bahkan memberi manfaat yang sangat penting. Berikut beberapa manfaat media social menurut (Puntoadi, 2011) sebagai berikut:

1. *Personal branding is not only figure, it's for everyone*. Berbagai media sosial seperti Facebook, Twitter, YouTube dapat menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di sosial media. Keunggulan membangun personal branding melalui sosial media adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audiensnya lah yang akan menentukan (Puntoadi, 2011).
2. *Fantastic marketing result throught social media. People don't watch TV's anymore, they watch their mobile phones*. Fenomena dimana cara hidup masyarakat saat ini cenderung lebih memanfaatkan telepon genggam mereka yang sudah terkenal dengan sebutan "*smartphones*". Dengan *smartphone*, kita dapat melihat berbagai informasi (Puntoadi, 2011).
3. Media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan bentuk komunikasi yang lebih individual, personal dan dua arah. Melalui media sosial para pemasar dapat mengetahui kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterikatan yang lebih dalam (Puntoadi, 2011).
4. Media sosial memiliki sifat viral. Viral menurut (Puntoadi, 2011) berarti memiliki sifat seperti virus yaitu menyebar dengan cepat. Informasi yang muncul dari suatu produk dapat tersebar dengan cepat karena para penghuni sosial media memiliki karakter berbagi.

Metode

Implementasi Iptek yang dilakukan menawarkan beberapa solusi untuk memecahkan permasalahan dengan metode yang dilaksanakan dalam kegiatan Pelatihan dan Bimbingan teknologi (Bimtek), pendampingan, penggunaan sarana dan prasarana. Pendampingan serta pengawasan dan peran orang tua beserta guru kepada siswa/santri dalam penggunaan media social agar dapat dimanfaatkan secara bijak dan cerdas serta menghasilkan suatu yang bermanfaat bagi penggunanya.

Hasil dan Pembahasan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/santri di Pondok Pesantren Daarul Muta'alimin. Siswa/santri yang dijadikan objek penelitian ini telah mengimplementasikan media sosial sebagai media informasi dan komunikasi. Hampir seluruh siswa/santri menggunakan media sosial Facebook, twitter dan instagram untuk menampilkan profil diri dan galeri foto pribadi. Peserta Memahami Bagaimana bermedia Sosial yang baik serta attitude bermedia social agar tidak menjadi *boomerang* bagi diri sendiri yang saat ini segala sesuatunya sudah diatur di dalam UU ITE. Serta memberikan pengarahan kepada siswa/santri agar dapat memanager emosional mereka untuk tidak mencurahkan segala sesuatu yang ada didalam benak mereka tanpa *filter* dan memberikan pengarahan agar berhati-hati didalam *memposting* sesuatu dan/ataupun *meshare* informasi-informasi yang dianggap mengandung *hoax* dan yang mengandung unsur SARA.

Kegiatan pengabdian ini memberikan kesempatan kepada lembaga pendidikan tinggi untuk bertindak sebagai lembaga layanan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa sebagai salah satu pengguna media sosial, dan membangun komunikasi melalui artikel ilmiah, dan pada tahap-tahap selanjutnya dengan menjadikan perguruan tinggi sebagai nara sumber ilmiah untuk membantu memecahkan berbagai masalah yang dihadapi terkait ilmu pengetahuan, teknologi dan aplikasinya. Target yang ingin dicapai melalui kegiatan Pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam bermedia social serta transaksi lainnya yang berhubungan dengan ITE, sehingga perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara optimal dan tepat.
2. Mengadakan bantuan pengembangan penggunaan media social dengan tepat untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap resiko yang akan didapat jika media social disalah gunakan.
3. Mengadakan pelatihan terkait pemanfaatan sosial media untuk berwirausaha secara online.

Dari serangkaian tersebut diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa/santri agar dapat berhati-hati dan bijak didalam menggunakan media social, memfilter emosiaonal dan memilah-milih informasi yang ada serta diharapkan dapat memanfaatkan media social tersebut sebagai alat untuk mengembangkan bakat maupun digunakan sebagai alat berwirausaha sedari dini.

Simpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan Dari uraian yang telah dijelaskan, dapat diambil beberapa kesimpulan melalui pendampingan dan pengawasan orang tua ataupun guru dalam pemanfaatan media social serta kuatnya pondasi ilmu dan agama yang dimiliki seorang remaja dapat menjadi benteng dari pengaruh negative yang didapatkan, selain itu dapat memberikan pengaruh positif kepada siswa/santri untuk dapat memanfaatkan media social sebagai tempat untuk mengembangkan bakat yang ada ataupun dapat digunakan sebagai alat berwirausaha. Diera globalisasi pada saat ini, media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama

dalam interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi. Berdasarkan kajian sebelumnya, yang telah dijelaskan pada bagian kesimpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran baik untuk kepentingan praktis maupun untuk pengembangan penelitian selanjutnya dengan adanya semakin berkembangnya social media dan teknologi informasi diharapkan adanya edukasi dan pengawasan secara berkala kepada para siswa/santri didalam penggunaan media social secara cerdas, tepat dan bermanfaat.

Daftar Pustaka

- APJII. 2016 . Profil Penggunaan Internet Indonesia. (Edisi Pertama). Jakarta : APJII
- APJII. 2016. Data Pengguna Internet Berdasarkan Usia. (Edisi Pertama). Jakarta: APJII
- Badri, M. 2011. *Corporate and Marketing Communication*. Jakarta: Universitas Mercu Buana.
- Brogan, C. 2010. *Media 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online*.
- Dailey, P. R. 2009." *Social Media: Finding Its Way into Your Business Strategy and Culture*. Burlington, Linkage".
- Andreas, Kaplan M., Haenlein Michael. 2010. " *Users of The World, Unite! The Challenges and Opprtunities of Social Media*". Business Horizons.
- Lesmana, I.G. 2012. Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter terhadap Pembentukan Brand Attachment (Study: PT. XL Axiata). Tesis: Universitas Indonesia.
- McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg Galaxy; The Making of Typographic Man*
- Pondok Pesantren Daarul Muta'alimin. 2018. Profil Akademi. Tasikmalaya
- Puntoadi, D. 2011. Menciptakan Penjualan melalui social media. Jakarta: PT. elex Media Komputindo.
- Purnama, H. 2011. Media Sosial Di Era Pemasaran 3.0. *Corporate and Marketing Communication*, Jakarta.
- Thomas, L.F. 2006. *The World Is Flat*. Jakarta: Dian Rakyat Jakarta