

BAB II

ACUAN TEORI

2.1. Layanan Informasi

2.1.1. Pengertian Layanan Informasi

Menurut Winkel, layanan Informasi didefinisikan sebagai bentuk pelayanan yang bertujuan untuk memenuhi kekurangan individu terhadap informasi yang dibutuhkan, termasuk upaya untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa tentang lingkungan hidup dan proses perkembangan anak muda (Winkel. W. S, 2007:305). Sejalan dengan itu, Prayitno menginterpretasikan layanan Informasi sebagai usaha bersama dengan layanan orientasi yang bertujuan memberikan pemahaman kepada individu mengenai berbagai aspek yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan tertentu, serta untuk menetapkan arah suatu tujuan atau rencana yang diinginkan (Prayitno, 2013:265).

Dalam menjalani kehidupan dan mengembangkan diri, individu memerlukan berbagai informasi untuk keperluan sehari-hari dan perencanaan masa depan. Keterbatasan dalam penguasaan dan akses terhadap informasi dapat mengakibatkan individu menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan di masa mendatang. Oleh karena itu, layanan bimbingan dan konseling dianggap sebagai upaya untuk membantu individu memperoleh atau mengakses informasi yang mereka butuhkan.

Ada tiga alasan pokok mengapa penyediaan informasi perlu diatur dengan baik. *Pertama*, memberikan individu pengetahuan yang luas tentang lingkungan, yang diperlukan untuk mengatasi berbagai masalah yang mungkin timbul terkait dengan lingkungan

sekitar, pendidikan, pekerjaan, serta aspek-aspek sosial dan budaya. Di tengah masyarakat yang semakin kompleks, tanggung jawab besar dalam pengambilan keputusan berada pada individu itu sendiri. Dalam konteks ini, layanan informasi bertujuan untuk merangsang individu agar dapat secara kritis memahami berbagai informasi terkait dengan kehidupan dan perkembangannya.

Kedua, memberikan kemampuan kepada individu untuk menetapkan arah hidupnya, yaitu "ke mana ia ingin pergi". Syarat mendasar untuk menentukan arah hidup adalah pemahaman tentang apa yang harus dilakukan (informasi) dan bagaimana mengambil tindakan secara kreatif dan dinamis berdasarkan informasi yang tersedia. Dengan kata lain, individu diharapkan dapat membuat rencana dan keputusan tentang masa depannya serta bertanggung jawab atas rencana dan keputusan tersebut.

Sementara itu, alasan *ketiga* melibatkan keunikan setiap individu. Keunikan ini membawa pola pengambilan keputusan dan tindakan yang berbeda-beda, disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu. Ketika keunikan individu bertemu dengan variasi kondisi di lingkungan dan masyarakat yang lebih luas, diharapkan dapat menciptakan kondisi yang beragam baik bagi individu maupun masyarakat, sesuai dengan keinginan mereka. Dengan demikian, dinamika perkembangan individu dan masyarakat dapat terwujud berdasarkan potensi positif yang dimiliki oleh individu dan masyarakat. (Prayitno, 2004:272)

2.1.2. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada individu, khususnya siswa, agar mereka dapat mengetahui dan menguasai berbagai informasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan

perkembangan pribadi mereka. Selain itu, dalam konteks fungsi pemahaman, layanan informasi bermanfaat agar individu memahami informasi yang dapat digunakan untuk mencegah masalah, menyelesaikan masalah, merawat dan mengembangkan potensi diri, serta memberikan kesempatan bagi individu untuk membuka diri dan mengaktualisasikan hak-haknya.

Layanan informasi juga bertujuan untuk memajukan kemandirian individu. Pemahaman dan penguasaan terhadap informasi yang diperlukan akan memungkinkan individu untuk: (Prayitno, 2013:259)

- a. Memahami dan menerima diri dan lingkungan secara objektif, positif, dan dinamis.
- b. Mengambil keputusan secara bijaksana.
- c. Mengarahkan diri untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang bermanfaat sesuai dengan keputusan yang diambil.
- d. Mengaktualisasikan potensi secara terintegrasi.

Tujuan dari layanan informasi terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah agar peserta layanan dapat menguasai informasi tertentu dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks kehidupan sehari-hari yang efektif (KES) dan perkembangan pribadi mereka. Sementara itu, tujuan khusus layanan informasi berkaitan dengan berbagai fungsi, di mana fungsi pemahaman menjadi yang paling dominan dan langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan diharapkan dapat memahami informasi secara menyeluruh sebagai bagian integral dari layanan tersebut. Penguasaan informasi ini kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah (jika peserta mengalami masalah), mencegah timbulnya masalah,

mengembangkan serta menjaga potensi yang dimilikinya, dan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

Dalam hal pengembangan kemandirian, pemahaman dan penguasaan informasi oleh peserta layanan memungkinkan mereka untuk memahami dan menerima diri serta lingkungan secara objektif, positif, dan dinamis. Selain itu, hal ini juga memungkinkan peserta untuk mengambil keputusan, mengarahkan diri pada kegiatan yang bermanfaat sesuai dengan keputusan yang diambil, dan akhirnya mengaktualisasikan diri secara terintegrasi. Dengan demikian, meskipun tujuan layanan informasi terlihat sederhana dan spesifik, kualitas tinggi dalam penguasaan informasi dapat membuka peluang penggunaannya untuk keperluan yang lebih luas.

Layanan informasi memiliki tujuan untuk melengkapi siswa dengan pengetahuan dan pemahaman yang bervariasi, membantu mereka mengenali diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga, dan anggota masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi menjadi dasar referensi dalam meningkatkan aktivitas dan pencapaian belajar, mengembangkan cita-cita, mengatur kehidupan sehari-hari, dan membuat keputusan. (Tohirin, 2015:327)

Dalam konteks pengembangan kemandirian, pemahaman dan penguasaan informasi oleh peserta layanan memungkinkan mereka untuk memahami dan menerima diri serta lingkungan dengan cara yang objektif, positif, dan dinamis, mengambil keputusan, mengarahkan diri pada kegiatan yang sesuai dengan keputusan yang diambil, dan pada akhirnya mengaktualisasikan diri secara terintegritas.

Untuk mendukung keberhasilan layanan informasi, beberapa kegiatan pendukung yang dapat dilakukan mencakup aplikasi

instrumentasi, pengumpulan data, konferensi kasus, kunjungan rumah, dan transfer tanggung jawab kasus.

2.1.3. Isi Layanan Informasi

Jenis-jenis layanan ini memiliki variasi yang luas dan mendalam, yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta layanan, terutama siswa. Menurut Tohirin, konten informasi dalam layanan tersebut seharusnya mencakup seluruh aspek layanan bimbingan dan konseling, termasuk pengembangan pribadi, pengembangan sosial, pengembangan kegiatan belajar, perencanaan karier, kehidupan berkeluarga, dan kehidupan beragama (Tohirin, 2015:369).

Secara lebih rinci, informasi yang disediakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah melibatkan:

1. Informasi mengenai perkembangan diri.
2. Informasi tentang hubungan interpersonal, aspek sosial, nilai-nilai, dan moral.
3. Informasi seputar pendidikan, kegiatan belajar, serta ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Informasi terkait dunia karier dan ekonomi.
5. Informasi tentang aspek sosial budaya, politik, dan kewarganegaraan.
6. Informasi mengenai kehidupan berkeluarga.
7. Informasi mengenai agama dan kehidupan beragama beserta seluk-beluknya.

2.1.4. Teknik Layanan Informasi

Layanan informasi dapat diadakan secara langsung dan terbuka oleh pembimbing atau konselor kepada semua siswa di sekolah. Berbagai teknik dan media yang bersifat bervariasi dan fleksibel dapat diterapkan melalui format klasikal maupun kelompok. Pemilihan format tertentu akan tergantung pada jenis informasi yang disampaikan dan karakteristik peserta layanan.

Menurut pandangan Tohirin, terdapat beberapa teknik umum yang digunakan dalam layanan informasi, antara lain ceramah, media, acara khusus, dan narasumber. Teknik-teknik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Tohirin, 2015:369):

1. Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi

Teknik ini sering digunakan untuk menyampaikan informasi dalam berbagai kegiatan, termasuk layanan bimbingan dan konseling. Para peserta mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing atau konselor, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan untuk mendalami materi dilakukan diskusi.

2. Melalui Media

Penyampaian informasi dapat dilakukan menggunakan berbagai media seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, serta media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, internet, dan sebagainya. Dengan kata lain, informasi dapat disampaikan melalui media non-elektronik maupun elektronik.

3. Narasumber

Layanan informasi dapat diberikan dengan mengundang narasumber, yaitu sumber informasi yang berasal dari manusia. Narasumber dapat memberikan informasi secara langsung kepada peserta layanan, membantu dalam pemahaman materi tertentu, dan memperkaya pengetahuan peserta.

Dengan menggunakan teknik-teknik tersebut, layanan informasi dapat diselenggarakan secara efektif, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta layanan.

2.1.5. Metode layanan informasi di Sekolah

Menurut Prayitno, penyampaian informasi kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti metode ceramah, diskusi panel, wawancara, karya wisata, alat peraga, alat bantu lainnya, buku panduan, dan sosiodrama (Prayitno, 2013:265).

1. Ceramah

Ceramah yaitu cara penyampaian yang dalam pelaksanaannya guru aktif atau sebagai pengendali sedangkan siswa hanya sebagai pendengar atau pasif. Tanya jawab yaitu cara penyampaian yang interaktif, guru menjadi nara sumber sedangkan siswa diperbolehkan bertanya sampai memahami apa yang disampaikan. Kerja kelompok yaitu cara penyampaian materi pelajaran di mana kelas dibagi menjadi beberapa kelompok- kelompok kecil dan setiap kelompok mendapat tugas. Diskusi kelas yaitu cara penyampaian materi di mana siswa diberikan kebebasan untuk saling bertukar pendapat sedangkan guru berperan sebagai pengarah atau pengawas. Mengerjakan

tugas sendiri yaitu cara penyampaian materi di mana peserta didik dimandirikan untuk memecahkan masalah. (Winkle, 1997:101)

Ceramah dianggap sebagai metode pemberian informasi yang sederhana, mudah, dan ekonomis. Metode ini dapat dilakukan oleh berbagai pihak di sekolah, termasuk kepala sekolah, konselor, guru-guru, dan staf lainnya, atau dengan mengundang narasumber dari lembaga pendidikan, Kementerian Tenaga Kerja, badan usaha, dan lain-lain.

2. Diskusi

Penyampaian informasi dapat juga dilakukan melalui diskusi, yang bisa diorganisir oleh siswa atau oleh konselor dan guru. Apabila siswa yang mengorganisir diskusi, mereka perlu melakukan persiapan yang matang dan diberi dorongan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang akan dibahas.

3. Karya Wisata

Karya wisata dianggap sebagai bentuk kegiatan belajar-mengajar yang dikenal luas oleh masyarakat sekolah dan masyarakat umum.

4. Buku Panduan

Buku panduan, seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, serta buku panduan kerja bagi karyawan, dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang berharga.

5. Konferensi Karier

Konferensi karier, atau konferensi jabatan, melibatkan narasumber dari berbagai kelompok usaha, jabatan, atau dinas lembaga pendidikan. Narasumber ini memberikan penyajian tentang program pendidikan dan pelatihan/pekerjaan, diikuti oleh sesi tanya jawab dan diskusi langsung dengan siswa.

Penyampaian informasi dapat dilakukan melalui berbagai media yang dapat menunjang pelaksanaan layanan informasi tersebut. Media yang digunakan dalam penyampaian informasi haruslah sesuai dilihat dari berbagai aspek. Akhmad (2007:74) menyebutkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip ataupun generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran.
6. Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun visual fotografi.

Materi layanan informasi pada dasarnya tidak memiliki batasan yang ketat. Dalam bimbingan dan konseling, layanan informasi kepada siswa dapat dibedakan menjadi empat bidang, yaitu informasi pribadi, sosial, belajar, dan karier. Namun, untuk mencapai tujuan layanan informasi, materi informasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan dari pelaksanaan layanan tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa dapat ditarik kesimpulan dalam pemberian layanan informasi, konselor dapat

menggunakan beberapa macam media. Penggunaan media dalam layanan informasi disesuaikan dengan berbagai kriteria sebagaimana yang telah dijelaskan dalam rangka mendukung tujuan pengajaran yang dilaksanakan konselor sekolah. Dengan demikian penggunaan media dalam layanan informasi membuat pelaksanaannya menjadi mudah.

2.2. Media Audio Visual

2.2.1. Pengertian Media Audio Visual

Dalam kegiatan belajar mengajar media menjadi salah satu hal yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut pembawaan materi yang diajarkan kepada siswa akan menjadi lebih mudah dipahami dengan bantuan media sebagai perantara pembelajaran. (Wati, 2016:57)

Dalam situasi di mana seorang guru berinteraksi secara langsung dengan siswa yang memiliki ciri-ciri, karakter, dan gaya belajar yang beragam, penting bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang hidup agar proses pembelajaran menjadi interaktif dan informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan maksimal oleh siswa. Oleh karena itu, seorang guru perlu memilih dan menggunakan berbagai media dalam memberikan layanan kepada siswa saat berhadapan langsung, salah satunya adalah dengan menggunakan media audio visual.

Menurut penjelasan Djamarah Bahri, media audio visual dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang mengandung unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Djamarah Bahri Syaiful, 2014:117). Media audio visual dapat didefinisikan sebagai alat yang memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar dan memancarkan suara. Beberapa contoh media audio visual

mencakup film bersuara, televisi, dan video (Prasetya, 2013:203). Media ini juga dapat diartikan sebagai jenis media yang menggabungkan unsur gambar dan suara yang dapat didengar, seperti slide suara, film, rekaman video, dan sebagainya (Sundayana, 2015:66).

Pembelajaran menggunakan media audio visual melibatkan penggunaan indera penglihatan dan pendengaran, yang tidak tergantung pada simbol atau pemahaman kata (Arsyad, 2013:89). Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang mengintegrasikan unsur suara dan gambar saat menyampaikan informasi atau pesan. Media audio visual dianggap memiliki kemampuan yang menarik dan efektif (Wati, 2016:311). Penggunaan media ini yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik dapat memberikan motivasi dan meningkatkan minat siswa, menjadikan proses belajar lebih fokus dan rajin, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Para ahli sepakat bahwa media audio visual menggabungkan unsur gambar dan suara dalam satu unit media, memberikan bantuan dalam menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator pembelajaran. Media ini fokus pada kedua indra, yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan.

Ciri-ciri media audio visual meliputi sifat linier, penyajian gambar yang dinamis, kemampuan disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan, transformasi hal abstrak menjadi yang dapat dilihat secara fisik, dapat dikembangkan sesuai dengan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme, serta berpusat pada guru dengan interaksi siswa yang rendah (Arsyad, 2013:89).

Seperti halnya media lainnya, media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran. Kekurangan

meliputi informasi yang searah, kurangnya detail dalam menampilkan bagian objek, dan kompleksitas serta harga peralatan yang cenderung tinggi. Sementara kelebihan mencakup daya tarik, sumber informasi langsung dari narasumber, kemungkinan untuk disaksikan berulang kali yang lebih hemat waktu, dan kendali volume suara serta kejernihan gambar berada dalam arahan guru.

2.2.2. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Djamarah Bahri membagi macam-macam media audio visual menjadi dua kategori yaitu audio visual diam dan audio visual gerak (Djamarah Bahri Syaiful, 2014:117).

1. Audio visual diam adalah media yang menyajikan suara dan gambar dalam bentuk seperti bingkai suara (sound slide). Sound slide merupakan film berukuran 35mm yang dibungkus dalam bingkai plastik atau karton berukuran 2x2 inci. Panjang film bingkai bervariasi tergantung pada tujuan dan materi yang ingin disampaikan, dengan durasi berkisar antara 10-30 menit.
2. Audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video. Film dan video memproyeksikan gambar hidup melalui lensa proyektor secara mekanis, memberikan visual berkelanjutan.

Kedua jenis media tersebut umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan, mampu menyajikan informasi, menjelaskan konsep-konsep kompleks, mengajarkan keterampilan, serta mempengaruhi sikap. Media audio visual telah berkembang lebih dari dua jenis, dengan klasifikasi berdasarkan jenisnya (auditif, visual, dan audio visual), daya liputnya (luas dan serentak, terbatas oleh ruang, dan untuk individual), serta bahan pembuatannya baik secara sederhana dan kompleks (Djamarah Bahri Syaiful, 2014:117).

Dari segi jenisnya, media audio visual dapat diklasifikasikan menjadi media auditif yang hanya mengandalkan suara, media visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dan media audio visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Dari segi daya liput, media dapat dibagi menjadi media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat, serta media untuk individual. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi media sederhana yang mudah diperoleh dan murah, serta media kompleks yang sulit diperoleh, mahal, sulit membuat, dan memerlukan keterampilan khusus.

2.2.3. Manfaat Media Audio Visual

Dalam penggunaan media pembelajaran, faktor pertimbangan instruksional menjadi krusial, selain kreativitas pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seringkali guru menggunakan media pembelajaran tanpa pertimbangan yang matang terhadap kebutuhan pembelajaran. Terkadang, media canggih digunakan hanya karena sudah tersedia, meskipun sebenarnya tidak diperlukan dalam konteks pembelajaran (Arsyad, 2013:113)

Pemanfaatan bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, hubungan antara guru dan siswa tetap menjadi elemen yang sangat penting. Guru perlu hadir untuk menyajikan materi dengan dukungan media agar manfaat pembelajaran dapat terwujud. Salah satu dampak positif dan manfaat yang diberikan oleh teknologi pada dunia pendidikan adalah kemajuan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media audio visual.

2.2.4. Faktor yang mempengaruhi penggunaan media audio visual

Menurut Arsyad pertimbangan yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat lain yang mengemukakan bahwa pertimbangan pemilihan media pengajaran sebagai berikut: (Ridwan, 2013:54)

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pemikiran prinsip-prinsip seperti sebab akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran tingkat yang lebih tinggi.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip yang generalisasi agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif, media harus selaras dan menunjang tujuan pengajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pengajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Aspek materi yang menjadi pertimbangan dianggap penting dalam memilih media sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan atau berdampak pada hasil pengajaran siswa.
- d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada

kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- f. Mutu teknis pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen yang berupa latar belakang.

2.3. Media Sosial

2.3.1. Pengertian Media Sosial

Menurut KBBI media sosial merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "media" yang merujuk kepada alat, sarana komunikasi, atau penghubung, dan "sosial" yang berkenaan dengan masyarakat serta kepedulian terhadap kepentingan umum, seperti membantu atau berdonasi. Dalam konteks bahasa ini, media sosial diartikan sebagai alat atau sarana berkomunikasi dan berbagi informasi. Secara lebih rinci, media sosial adalah bentuk media online yang memungkinkan penggunaannya untuk berpartisipasi, berbagi konten, dan menciptakan isi, termasuk melalui blog, jejaring sosial, dan wiki. Jenis media sosial ini sering digunakan oleh masyarakat global, membentuk jaringan, dan memfasilitasi interaksi dalam komunitas daring. Dalam media sosial, pertukaran informasi, kolaborasi, serta saling berkenalan dapat terjadi melalui berbagai format tulisan, visual, maupun audiovisual (Puntoadi, 2011:66).

Beberapa ahli memberikan pengertian tambahan tentang media sosial. Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang memfasilitasi kerja sama antara pengguna untuk menghasilkan konten. Shirky menganggap media sosial sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam berbagi dan

berkolaborasi di luar kerangka institusional atau organisasi. Boyd mendeskripsikan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu atau komunitas berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Puntoadi, 2011:79)

Dalam perspektif lain, Van Dijk melihat media sosial sebagai *platform* yang fokus pada eksistensi pengguna, memfasilitasi aktivitas dan kolaborasi mereka. Mike dan Young menyatakan bahwa media sosial merupakan konvergensi antara komunikasi personal untuk berbagi antar individu dan media publik untuk berbagi informasi tanpa batasan (Setyastuti, 2012:77). Dengan merangkum pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media online yang memungkinkan pengguna untuk beraktivitas sosial melalui internet tanpa dibatasi oleh jarak, ruang, atau waktu.

Adapun alasan orang membuat akun pada media sosial bervariasi, termasuk untuk tetap terhubung dengan keluarga dan teman, mendapatkan informasi melalui *news feed*, serta menunjukkan eksistensi diri. Beberapa penelitian bahkan mengaitkan penggunaan media sosial dengan kepribadian introvert, di mana semakin introvert seseorang, semakin aktif dia dalam media sosial sebagai bentuk pelampiasan. Maraknya pengguna media sosial di kalangan pelajar sering kali dihubungkan dengan persepsi bahwa semakin aktif seseorang di media sosial, semakin dianggap keren dan gaul. Sebaliknya, mereka yang tidak menggunakan media sosial dianggap kuno dan kurang bergaul, yang dapat membentuk kesan krisis eksistensi diri. Sebagai akibatnya, sebagian pelajar menggunakan media sosial secara dramatis untuk menciptakan citra diri yang diinginkan (Setyastuti, 2012).

2.3.2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media lain, dan salah satunya adalah berdasarkan pemahaman tentang bagaimana media tersebut berfungsi sebagai sarana sosial di dunia virtual. Berikut adalah karakteristik media sosial (Nasrullah, 2017:67):

1. Jaringan (*Network*)

Media sosial dibangun dalam struktur jaringan sosial yang terbentuk di dalam internet. Jaringan antarpengguna ini dimediasi oleh perangkat teknologi seperti komputer, telepon genggam, atau tablet. Meskipun antarpengguna mungkin tidak saling kenal di dunia nyata, media sosial memberikan medium untuk terhubung melalui mekanisme teknologi.

2. Informasi

Informasi menjadi entitas penting dalam media sosial. Pengguna media sosial menciptakan representasi identitas, memproduksi konten, dan berinteraksi berdasarkan informasi. Informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna, dan konsumsi ini membentuk jaringan antarpengguna yang pada akhirnya terhubung dengan masyarakat berjejaring.

3. Arsip

Arsip menjadi karakteristik penting di media sosial, menunjukkan bahwa informasi tersimpan dan dapat diakses kapan saja dan dari perangkat mana pun. Informasi yang diunggah di media sosial tetap ada, bahkan melewati pergantian waktu.

4. Interaksi

Interaksi di media sosial minimal melibatkan komentar atau memberikan tanda, seperti jempol di Facebook atau hati di Instagram. Interaksi ini menjadi salah satu perbedaan antara media lama dan media baru.

5. Simulasi Sosial

Media sosial berfungsi sebagai medium yang menciptakan masyarakat virtual. Pengguna media sosial dapat dianggap sebagai warga negara digital yang beroperasi tanpa batasan tertentu. Media sosial tidak hanya merepresentasikan realitas tetapi juga menciptakan realitas tersendiri.

6. Konten oleh Pengguna

Media sosial dikenal dengan *User Generated Content* (UGC), di mana pengguna tidak hanya memproduksi konten tetapi juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh orang lain. Ini menciptakan budaya interaksi di mana pengguna bertindak sebagai produsen dan konsumen konten secara bersamaan.

7. Penyebaran (*Share*)

Penyebaran atau sharing adalah karakteristik media sosial yang menunjukkan bahwa pengguna aktif menyebarkan dan mengembangkan konten. Sharing tidak hanya berupa opini, tetapi juga mencakup data dan fakta terbaru yang didistribusikan secara manual oleh pengguna.

2.3.3. Manfaat Media Sosial

Manfaat media sosial pada era saat ini telah menjadi integral dalam kehidupan sehari-hari, melibatkan berbagai kalangan dari berbagai lapisan masyarakat. Fenomena ini tidak terlepas dari

pesatnya perkembangan teknologi informasi, yang mendorong para pengembang web untuk bersaing dalam menciptakan berbagai platform media sosial yang dapat diakses oleh semua orang, seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Path*, dan lainnya (Tila, 2017:93). Berikut adalah beberapa manfaat media sosial yang dapat diamati dari berbagai bidang (Puntoadi, 2011: 67) :

1. Bersosialisasi

Media sosial menjadi sarana utama untuk bersosialisasi, memungkinkan interaksi tanpa batasan waktu dan ruang. Meskipun tergantung pada koneksi, sinyal, dan kuota internet, tujuan utama media sosial adalah memfasilitasi komunikasi dan bersosialisasi antarindividu.

2. Menggantikan Fungsi Buku Diary

Tradisi menggunakan buku diary untuk mencurahkan perasaan telah digantikan oleh media sosial. Pengguna dapat dengan mudah berbagi cerita, keluhan, atau pengalaman mereka secara online, menjadikan media sosial sebagai alternatif yang praktis untuk fungsi buku diary.

3. Mempertemukan Teman Lama

Media sosial dapat membantu dalam menghubungkan kembali dengan teman lama, rekan bisnis yang hilang kontak, atau bahkan saudara kandung yang terpisah waktu lama.

4. Menemukan Teman Baru

Media sosial menjadi tempat yang menarik untuk menemukan teman-teman baru yang memiliki minat dan hobi serupa. Interaksi di platform ini dapat menghasilkan pertemanan baru.

5. Sebagai Media Penghibur

Media sosial menyediakan berbagai hiburan seperti musik, video, cerita lucu, gambar lucu, dan kutipan menarik. Ini dapat menjadi sarana untuk bersantai dan melupakan sementara kekhawatiran atau stres.

6. Penyaluran Hobi

Media sosial menawarkan berbagai grup dan akun yang memungkinkan para pengguna dengan minat dan hobi yang sama untuk berbagi pengalaman, tips, dan informasi terkait minat mereka.

7. Memberikan Informasi *ter-update*

Media sosial menyediakan sumber informasi yang kaya, termasuk berita terkini, ilmu, pengetahuan, dan informasi lainnya. Informasi ini dapat menyebar lebih cepat melalui media sosial dibandingkan media tradisional.

8. Mempopulerkan Diri

Media sosial dapat digunakan untuk mempopulerkan diri seseorang, baik secara sengaja maupun tidak. Keunikan atau hal menarik dari seseorang dapat menarik perhatian publik.

9. Meminta Bantuan

Dengan jumlah pengguna media sosial yang besar, platform ini dapat dimanfaatkan untuk meminta bantuan dalam berbagai situasi, seperti mencari barang yang hilang atau mendapatkan dukungan.

10. Mencari Uang

Media sosial menjadi peluang untuk mencari penghasilan tambahan. Pengguna dapat menggunakan platform ini untuk berpromosi dan melakukan pemasaran tanpa pajak yang signifikan, memungkinkan mereka untuk mencari uang dengan lebih leluasa.

2.3.4. Media Sosial dalam Pendidikan

Media sosial merupakan suatu *platform* di mana kontennya dibuat dan disebarluaskan melalui interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan memberikan umpan balik, serta membuat, mengedit, dan membagikan informasi dalam berbagai bentuk (Selwyn, 2012:137). Selama beberapa tahun terakhir, pertumbuhan media sosial telah mengubah cara orang memanfaatkan internet dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, media sosial dianggap sebagai bentuk kolaborasi, keramahan, dan kreativitas dari penggunaannya. Meskipun demikian, kesadaran akan pentingnya media sosial dan internet dalam dunia pendidikan belum sepenuhnya disadari oleh masyarakat.

Perlu diakui bahwa web di internet selalu memiliki dimensi sosial. Penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan masih belum mendapat perhatian yang cukup serius (Tuffield, 2010:115). Meskipun telah diakui sebagai media pembelajaran yang penting, terutama dalam pendidikan tinggi, media sosial dipandang sebagai bagian dari jaringan sosial yang lebih luas. Dalam proses pendidikan, yang merupakan suatu proses terstruktur untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan, media sosial dapat menjadi sarana yang efektif untuk pembelajaran.

Pemanfaatan media sosial dalam proses belajar membawa dampak pada teori klasik pembelajaran sosial. Teori ini menekankan bahwa individu belajar melalui observasi dan interaksi dengan orang lain. Penggunaan media sosial sebagai media belajar mendukung teori ini dengan memberikan contoh bagaimana seseorang dapat belajar suatu keterampilan atau perilaku melalui video atau konten digital lainnya. Media sosial juga tidak hanya mengajarkan konsep teknologi komunikasi dan informasi, tetapi juga bagaimana teknologi tersebut dapat diadopsi dan diserap oleh individu (Bandura, 2001:332).

Penerapan media sosial dalam proses pendidikan, terutama dalam pendidikan jarak jauh (*e-learning*), membebaskan pembelajaran dari batasan ruang kelas, jarak, dan waktu. Dengan demikian, media sosial telah menjadi elemen penting dalam transformasi pendidikan modern.

2.3.5. Dampak Negatif Media Sosial

Menggunakan media sosial secara berlebihan dapat merugikan kualitas tidur, menyulitkan tidur nyenyak, dan mengganggu siklus tidur, yang pada gilirannya dapat menyebabkan kelelahan, kesulitan konsentrasi, atau bahkan insomnia.

Peyebaran informasi di media sosial yang tidak terkendali dapat menyebabkan dampak buruk, seperti penyebaran berita palsu (*hoax*) yang dapat menimbulkan kesalahpahaman di kalangan pengguna.

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصِحُّوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ
نَدِيمِينَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu” (Q.S. Al- Hujurat: 6)

Dalam ayat diatas memerintahkan setiap orang yang bijaksana agar memperhatikan informasi yang sampai kepadanya secara kritis, sehingga tidak melakukan tindakan yang merugikan diri sendiri atau merugikan orang lain. Karena kesalahan informasi atau ketidakmampuan memahami informasi itu secara benar, sering menimbulkan perpecahan dan perselisihan di tengah-tengah masyarakat.

Pertengkaran dan perselisihan itu terkadang meningkat sampai pada permusuhan satu dengan yang lainnya maka yang rugi adalah anggota masyarakat. Apabila terjadi pertikaian di tengah masyarakat, ditugaskan pada setiap orang agar mendamaikan mereka dan menghilangkan perselisihan. Dengan demikian kesalahan informasi dapat dihindari dan kesalahpahaman dapat dikurangi. Maka dari itu haruslah mencari tahu terlebih dahulu kebenaran dari sebuah berita yang didapat dengan teliti agar tidak menyebabkan sebuah kesalahpahaman.

Penggunaan media sosial yang berlebihan juga dapat meningkatkan tingkat kecemasan dan depresi. Hal ini disebabkan oleh perasaan tidak puas dengan diri sendiri, isolasi dari lingkungan sekitar, dan pengaruh tekanan sosial yang dapat memicu stres, kegelisahan, perasaan sedih, rendah diri, atau bahkan munculnya pemikiran bunuh diri.

Adapun kecanduan dapat muncul karena penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengakibatkan kehilangan kontrol diri,

pengabaian terhadap pekerjaan atau tanggung jawab lainnya, serta pengorbanan waktu dan uang untuk media sosial. Hal ini dapat memicu gangguan perilaku internet (*Internet Addiction Disorder*).

Gangguan perilaku internet, atau dikenal juga sebagai *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau *Internet Use Disorder* (IUD), mengacu pada keadaan di mana seseorang memiliki kebiasaan penggunaan internet yang berlebihan, sulit dikendalikan, dan mengganggu rutinitas harian. Kondisi ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pekerjaan, interaksi sosial, kesehatan fisik, dan kesehatan mental (Nyoman Widhyalestari, 2019:58).

Tanda-tanda umum dari gangguan perilaku internet mencakup ketergantungan pada aktivitas online, kesulitan mengatur penggunaan internet, penggunaan yang berlanjut meskipun menyadari dampak negatif. Orang dengan gangguan perilaku internet mungkin menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain game online, menjelajahi media sosial, atau terlibat dalam kegiatan online lainnya, yang dapat mengabaikan tanggung jawab sehari-hari.

Penggunaan media sosial yang tidak bijak juga membawa risiko penyalahgunaan informasi pribadi, di mana tanpa disadari kita dapat memberikan data pribadi kepada pihak yang tidak bertanggung jawab, menimbulkan ancaman seperti pencurian identitas, penipuan online, peretasan akun, atau bahkan pelecehan seksual.

Selain itu, perilaku yang tidak etis dalam menggunakan media sosial dapat memicu *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan ancaman serius bagi remaja, karena mereka rentan terhadap pelecehan dan intimidasi online. Dampak dari *cyberbullying* bisa sangat merugikan, menyebabkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi pada kesejahteraan emosional remaja (Nyoman, 2019:33).

Penggunaan media sosial yang berlebihan juga dapat mengancam kesehatan, baik secara fisik maupun mental, karena dapat menyebabkan kurangnya aktivitas fisik dan stres yang berhubungan dengan interaksi online yang tidak sehat dan mengganggu konsentrasi belajar, menghambat kemampuan siswa untuk fokus pada tugas-tugas akademis (Cahyani, 2022:58).

2.3.6. Upaya Mencegah Dampak Negatif Media Sosial

Mencegah dampak negatif media sosial memerlukan strategi yang melibatkan kesadaran diri dan kebijakan yang baik dalam berinteraksi di dunia maya. Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan dalam upaya mencegah dampak negatif media sosial diantaranya (Nduru, 2023:63) :

1. Penggunaan yang Bijak

Tentukan batas waktu harian penggunaan media sosial, fokuslah pada pekerjaan yang lebih bermanfaat. Kenali dan hindari konten yang mungkin memicu stres atau perasaan negatif.

2. Seleksi Teman Online

Pilihlah teman dan akun yang mendorong keberagaman, kepositifan, dan perkembangan pribadi. Lakukan evaluasi dan hapus atau blokir kontak yang berdampak negatif.

3. Pemahaman Diri

Lakukan refleksi diri secara teratur untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pribadi. Tingkatkan kepercayaan diri dengan fokus pada pencapaian pribadi daripada perbandingan dengan orang lain.

4. Pengaturan Privasi

Mengatur hal-hal yang dianggap privasi untuk membatasi akses orang asing terhadap informasi pribadi. Hindari berbagi terlalu banyak rincian tentang kehidupan pribadi secara terbuka.

5. Berbicara dengan Orang Terdekat

Lebih sering berkomunikasi dengan keluarga dan teman dekat untuk mendapatkan dukungan emosional. Berbagi dan mendiskusikan pengalaman media sosial dan cari sudut pandang positif dari orang-orang yang dipercayai.

6. Pengembangan Keterampilan Hidup

Fokus pada pengembangan keterampilan di kehidupan nyata seperti hobi, keterampilan interpersonal, atau kegiatan positif lainnya. Carilah minat baru dan alokasikan waktu untuk mengeksplorasi kreativitas yang dimiliki.

7. Jeda dari Media Sosial

Memberi jeda secara teratur dari media sosial, terutama selama liburan, untuk menikmati momen di kehidupan nyata tanpa gangguan online dan memanfaatkan waktu tersebut untuk membangun hubungan di luar lingkungan media sosial.

8. Pemahaman Terhadap Media

Mengembangkan sikap kritis terhadap informasi di media sosial, verifikasi informasi sebelum mempercayainya sepenuhnya. Bijaklah untuk mengenali informasi hoaks atau informasi yang tidak akurat.

9. Memberikan Dukungan

Berkontribusi secara positif dengan memberikan dukungan dan inspirasi kepada orang lain serta aktif dalam membangun komunitas positif dan memberikan dukungan kepada teman-teman secara online.

10. Bantuan Profesional

Jika sudah merasakan dampak negatif media sosial yang signifikan, pertimbangkan untuk mencari bantuan profesional seperti konselor atau psikolog. Jangan ragu untuk berbicara dengan orang dewasa yang dapat memberikan panduan lebih lanjut.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN