

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seperti yang kita ketahui di era globalisasi dan digitalisasi ini, sifat konvergensi semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi internet. Sarana informasi akan berpindah melalui internet, kegiatan jual beli dan proses pembelajaran pun akan terlaksana secara *online*, aktivitas komunikasi akan lebih mudah dengan menggunakan *e-mail*, *voip*, *chatting*, dan lain hal sebagainya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat ini menuntut para *civitas academica* untuk semakin berinovasi dan berkreasi mengembangkan suatu model dan paradigma baru yang selaras dengan kemajuan zaman.

Di Indonesia, pendidikan telah memasuki era baru. Suatu upaya mengubah paradigma pendidikan di Indonesia tengah bergulir. Salah satu faktor yang akan menjadi sarana penggerak perubahan adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berbeda dengan paradigma lama yang memandang peserta didik sebagai objek, maka dengan paradigma baru siswa dan guru sama-sama bertindak sebagai subjek. Pembelajaran menggunakan multimedia dan multimetode sehingga menjadikan sumber ilmu pengetahuan menjadi tidak terbatas. Setiap siswa dapat aktif mencari sumber ilmu pengetahuan selain dari guru dan buku. Di Indonesia sendiri pertumbuhan pengguna internet sangat cepat. Perkembangannya dari tahun ke tahun menurut

Departemen Komunikasi dan Informatika (DEPKOMINFO) sebagai berikut:

Pada tahun 1995, Pusat 'Industri dan Perdagangan Lembaga Pengembangan Kewirausahaan Bina Mitra Sejahtera mendata bahwa ada sekitar 10.000 pengguna yang tersambung ke Internet, dan pada tahun 1997 angka itu menjadi 100.000. Kemudian menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada akhir tahun 2001 mencapai 2,4 juta orang. Meningkat lebih dari dua kali lipat dibandingkan dengan angka pada akhir tahun 2000 sebesar 1,9 juta orang. Pengguna sebanyak 2,4 juta orang tersebut terdiri dari 550 ribu pengguna perumahan, 26 ribu pengguna perusahaan, 2000 sekolah dengan rata-rata 500 pengguna/siswa persekolah, 500 perguruan tinggi dengan rata-rata 1000 mahasiswa per kampus dan 2500 warnet dengan rata-rata 100 orang pelanggan perwarnet. (Sumber: <http://balitbang.depkominfo.go.id>)

Teknologi *web* pun tak kalah berkembang. Mulanya itu dikenal sebagai '*web*', namun setelah lahirnya konsep Web 2.0, konsep penomoran pun terlihat bagaikan kasta. Jika dilihat kembali perjalanan web dimulai dari Web 1.0, maka dapat dikatakan bahwa pengunjung Web 1.0 hanya memiliki hak sebatas *read-only*, karena sebagai pengunjung hanya akan membaca informasi yang ditampilkan Web 1.0. Tidak heran jika kemudian istilah yang sering dipakai saat mengakses Internet adalah "*browsing*". Pada Web 2.0, pengunjung dapat melakukan kontribusi dan memiliki hak untuk *read-write*, di mana pengunjung dapat berperan aktif pada website tersebut. Istilah "*sharing*" mulai umum digunakan dalam konsep Web 2.0. Konsep Web 2.0 memberikan akses lebih kepada pengunjungnya sehingga web lebih dinamis. Contoh riil yang terlihat adalah kehadiran Wikipedia. Sebelum lahirnya wikipedia, sebuah situs ensiklopedia besar mungkin harus dibuat oleh jutaan pakar ahli. Namun pada wikipedia (Web 2.0), para pengunjung dibiarkan mengedit konten situs tersebut. Namun belum usai perdebatan tentang Web 2.0, ternyata konsep Web

3.0 sudah mulai diperbincangkan. Konsep Web 3.0 lebih diarahkan pada *semantic web* (memiliki kecerdasan buatan). Bahkan dalam konsep Web 3.0 pengunjung akan diberikan hak untuk mengeksekusi sehingga mampu memodifikasi web tersebut. Sehingga akan dikenal istilah “*executing*”.

(sumber:<http://n-melodia.blogspot.com/feeds/posts/default>)

Teknologi web yang semakin berkembang tersebut menuntut kita sebagai civitas akademika untuk memanfaatkan dan menggunakan hal tersebut di dalam menunjang perbaikan mutu pendidikan. Seiring lahirnya berbagai teknologi baru di dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini internet, maka lahirlah berbagai inovasi seperti halnya *e-learning*, *blog*, ensiklopedia bebas, *virtual campus*, *social networking*, dan lain sebagainya. Hal ini mengarahkan sejarah teknologi pendidikan pada suatu alur yang baru. Perkembangan teknologi selalu mempunyai peran yang sangat tinggi dan ikut memberikan arah perkembangan dunia pendidikan. Saat ini, alur pendidikan dan pembelajaran pun berubah kearah era *e-learning*. Hampir setiap universitas bahkan beberapa sekolah sudah memiliki situs *e-learning* sendiri. Hal ini memudahkan para pelaku pendidikan untuk bisa melakukan kegiatan belajar di manapun dan kapanpun. Kehadiran *e-learning* merupakan suatu kontribusi besar terhadap dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mohammad Ali (2005 : 15 -24) yaitu :“ *Today, the internet has been utilized in almost every aspect of human life including in education*”. Kapabilitas *e-learning* sebagai media pembelajaran memiliki fleksibilitas yang

tinggi, artinya peserta didik dapat mengakses bahan-bahan setiap saat dan berulang-ulang dalam mengakses informasi.

Kehadiran *e-learning* tentu tidak lepas dengan berbagai permasalahan yang di hadapi oleh situs *e-learning* itu sendiri. Di antaranya ialah kemungkinan adanya kecurangan, plagiasi, dan pelanggaran hak cipta. Selain itu kurangnya interaksi yang responsif dan berkelanjutan dari pengajar (guru) untuk mengenal siswa lebih jauh dan dapat melihat minatnya, kurang aktifnya komunikasi dan diskusi secara *online*, dan kurang antusiasnya para peserta didik di dalam mengikuti dan membuka situs-situs *e-learning*. Hal ini dirasa karena kurang menariknya situs-situs *e-learning* tersebut. Para peserta didik lebih senang membuka situs-situs *social networking* seperti 'Facebook' yang memiliki 200.000.000 *user registration*, 'Friendster' yang memiliki 90.000.000 *user registration*, 'Myspace' dengan 261.422.883 *user registration*, 'Twitter' dengan 25.000.000 *user registration*, 'Multiply' dengan 10.000.000 *user registration*, dan beberapa situs *social networking* lainnya.

Menurut data dari Alexa.com yaitu sebuah situs *internet information provider* yang menangani *web traffic* dan ranking, bahwa sekarang Facebook menduduki ranking ke 3 di dunia, serta Myspace dan Twitter menduduki ranking ke 11 dan 14. Sedangkan di Indonesia Facebook menduduki ranking ke 1, Friendster ke 8, dan Multiply ke 16. Hal ini justru berbanding terbalik dengan beberapa ranking situs *e-learning* di Indonesia. Kita lihat saja situs Universitas Pendidikan Indonesia yang menduduki ranking ke 31.650, edukasi.net yang menduduki ranking ke 55.644, ilmu komputer dengan ranking

ke 91.121, *open knowledge and education* (oke.or.id) ranking ke 294.672, dan e-pendidikan.com pada ranking ke 458.893. (rank sumber: <http://alexa.com> agustus 2009)

Hal serupa juga terjadi di Kota Bandung, hampir setiap siswa sekolah menengah dan mahasiswa mempunyai lebih dari satu status keanggotaan (*account*) di berbagai situs *social media*. Hal tersebut dikarenakan situs *social networking* ini memiliki tingkat interaktifitas dan konektifitas yang tinggi, sehingga *online* di dalam situs jejaring sosial ini bukan lagi merupakan suatu trend tapi suatu kebutuhan. Apalagi ditambah dengan hadirnya berbagai ponsel yang mendukung teknologi *social media* ini, sehingga hal tersebut bisa dilakukan secara *mobile*. Berbeda dengan perkembangan *social media* yang cukup signifikan, perkembangan *e-learning* di Indonesia khususnya di kota Bandung dalam implementasinya di lapangan tidak begitu berarti alias mati sebelum berkembang. Hal tersebut diakibatkan oleh kakunya sistem yang diterapkan, sehingga pengguna sistem merasa kurang termotivasi untuk menggunakannya. Sistem yang dimaksud adalah sistem yang melakukan pendekatan implementasi *e-learning* dengan metode *Virtual Learning Environment* (VLE), yaitu dengan pengembangan ruang *virtual* yang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Konsekuensi dari metode VLE ini adalah harus adanya sistem ‘besar’ yang menampung semua aspek pembelajaran seperti di kelas konvensional. Guru menyimpan semua bahan pembelajaran, dan siswa harus mengikuti semua proses yang ada, dari mulai membaca materi sampai mengikuti ujian. Bagi guru yang kurang motivasi, maka ruang yang

telah dibuat tersebut tentu akan menjadi tugas tambahan yang memberatkan, begitupun siswanya. VLE lebih mengutamakan pemenuhan kebutuhan institusional dibandingkan dengan kebutuhan personal, sehingga kolaborasi antar elemen-elemen pembelajaran dalam hal ini guru, siswa, dan media tidak terlaksana dengan baik dan hasilnya tentu akan berdampak buruk terhadap proses pembelajaran. melalui terciptanya kolaborasi antara siswa dan siswa, guru dan siswa, hasil pembelajaran akan lebih mendalam dan bermakna. Pembelajaran tidak sebatas pada belajar tentang dan belajar tetapi juga bagaimana belajar menjadi (Harefa, 2004).

Kolaborasi merupakan hal yang penting didalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar dan mengajar akan berjalan dengan efektif apabila terjadi kolaborasi antar komponen pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar bukan hanya sebuah proses belajar yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan bukan pula sebuah kegiatan mentransfer materi pembelajaran, penggunaan media, ataupun istilah baru yang kita kenal dengan *student center*. Perlu kita sadari bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung seluruh aspek kejiwaan siswa dan guru terlibat. Bukan hanya fisik. Pikiran, perasaan, pengalaman, bahasa tubuh, dan emosi pun terlibat. Ini menunjukkan bahwa pada setiap pembelajaran, prosesnya tidak sesederhana yang kita bayangkan selama ini. Proses komunikasi, interaksi, dan *leadership* dari seorang guru terhadap siswa akan membentuk sebuah kolaborasi antara guru dengan siswa di dalam memecahkan berbagai masalah dan tugas yang diberikan. Begitupun dengan kolaborasi antar siswa dengan siswa akan memberikan siswa kemampuan

dalam bekerjasama, kemampuan menentukan tindakan dan pilihan, serta lain hal sebagainya.

Hal ini menuntut kita sebagai seorang teknolog ahli bidang pendidikan untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah alternatif aplikasi baru yang bisa terintegrasi antara kebutuhan pendidikan dan pembelajaran, keinginan dan kebutuhan peserta didik, dan kebutuhan serta kemajuan zaman.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang masalah tersebut dengan mengambil judul : “ Hubungan pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menengah atas negeri 7 Bandung ”.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dilakukan agar pembahasan yang akan dipaparkan lebih fokus dan terarah. Adapun permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menengah atas negeri 7 Bandung? ”

Bertitik tolak dari latar belakang dan permasalahan umum di atas maka penulis merumuskan masalah secara lebih rinci sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi antara guru dan siswa di SMA negeri 7 Bandung?
2. Bagaimanakah hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi antara siswa dan siswa di SMA negeri 7 Bandung?

3. Bagaimanakah hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi antara guru, siswa dan media di SMA negeri 7 Bandung?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap hubungan pemanfaatan *social networking* atau jejaring sosial dengan peningkatan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran di SMA negeri 7 Bnadung.

Social networking yang dimaksud ialah sebuah situs/web dimana seseorang dapat membuat jaringan/komunitas secara *online* sehingga dapat berkomunikasi, berkolaborasi, dan berbagi informasi antar sesama pengguna jejaring sosial dan sifatnya lebih personal. Dalam penelitian ini melihat bagaimana pemanfaatan situs jejaring sosial yang memang sudah familiar dengan siswa dan guru. Seperti halnya *facebook* ataupun *twitter*.

Kolaborasi yang dimaksud ialah kerjasama atau koordinasi antara komponen atau elemen pembelajaran yakni siswa, guru dan media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga memiliki suatu hubungan/ketergantungan positif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa-guru dengan media di dalam kegiatan belajar mengajar.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang jelas mengenai pemanfaatan *social networking* serta peranannya dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam hal peningkatan kolaborasi di SMA negeri 7 Bandung.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui bagaimana hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi antara guru dan siswa di SMA negeri 7 Bandung
2. Mengetahui bagaimana hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi antara siswa dan siswa di SMA negeri 7 Bandung
3. Mengetahui bagaimana hubungan antara pemanfaatan *social networking* dengan peningkatan kolaborasi antara guru, siswa dan media di SMA negeri 7 Bandung, dalam hal ini media situs *social networking* yang dikembangkan dan dimanfaatkan.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Apabila di dalam penelitian ini pemanfaatan *social networking* memberikan peranan dan kontribusi yang cukup signifikan terhadap kolaborasi di dalam kegiatan belajar mengajar, maka penelitian ini memberikan suatu solusi dan kontribusi terhadap pemanfaatan *social networking* menjadi suatu media pembelajaran yang layak digunakan di dalam proses belajar mengajar seiring dengan pergeseran paradigma pembelajaran yang mengarah ke era internet/digital (*e-learning*).

Hal tersebut juga dapat dijadikan dasar di dalam pengembangan penelitian lanjutan dan penelitian dalam bidang lainnya atau sebagai acuan di dalam pengembangan media pendidikan selanjutnya. Selain itu penelitian ini diharap dapat memberi masukan kepada pemerintah di dalam memecahkan masalah keberhasilan mutu pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk dunia pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai hubungan pemanfaatan *social networking* dengan kolaborasi di dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Untuk jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian dapat dijadikan salah satu sumber informasi mengenai pemanfaatan dan peranan *social networking* yang merupakan salah satu bagian dari perkembangan *e-learning*.

c. Bagi para peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan, gambaran dan wawasan yang lebih mengenai Pemanfaatan *Social Networking* dalam hal kolaborasi di dalam kegiatan belajar mengajar terhadap penelitian berikutnya. Selain itu, memberikan motivasi untuk melakukan penelitian-penelitian yang lebih mendalam.

d. Untuk peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di dalam kegiatan belajar.

e. Untuk praktisi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (guru) agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan situ-situs *social networking* serta dapat melakukan berbagai kolaborasi dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Tuckman (1972 :79) adalah definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diamati dari apa yang didefinisikan. Definisi operasional dalam penelitian sangat bermanfaat terutama dalam mendeskripsikan judul mengenai sasaran yang akan kita teliti. Sedangkan definisi konseptual menurut Tuckman (1972:79) berfungsi untuk mendefinisikan sesuatu secara konseptual. Pada definisi konseptual suatu konsep didefinisikan dengan menggunakan referensi dari konsep lain.

Untuk menghindari kesalahan pengertian dalam penelitian maka pada penelitian ini terdapat dua konsep yang akan didefinisikan, yaitu:

1. *Social Media* atau *Social Networking*

Istilah awal yang diperkenalkan oleh Profesor J.A. Barnes di tahun 1954 *Social networking* atau jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau

organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Seiring dengan perkembangan zaman kearah era digital dan konvergensi internet di dalam kehidupan sehari-hari sehingga internet merupakan sebuah kebutuhan. Maka jejaring sosial atau *social networking* dapat didefinisikan sebagai suatu perangkat atau wadah dimana memungkinkannya seseorang membuat jaringan/komunitas virtual melalui computer dan internet sehingga dapat berkomunikasi, berkolaborasi, dan berbagi informasi sesama pengguna jejaring sosial. Situs *social networking* yang digunakan di dalam penelitian ini ialah situs jejaring social yang sedang populer di kalangan pelajar, yakni facebook.com

2. Kolaborasi

Kolaborasi didefinisikan sebagai kerjasama antar komponen/elemen dalam rangka mencapai tujuan bersama. kolaborasi tidak hanya sekedar menempatkan para siswa atau guru ke dalam kelompok-kelompok studi, tetapi diatur pula bagaimana mengkoordinasikan mereka supaya bisa bekerjasama dalam studi. Resta dalam Daphne (1996) mendefinisikan pembelajaran kolaborasi sebagai sebuah kelompok yang bekerja bersama-sama untuk tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat hampir sama dikemukakan Johnson, Johnson dan Smith (1991) yang mengatakan kolaborasi adalah suatu aktifitas pembelajaran dimana siswa terlibat dalam

kerja tim untuk mencapai tujuan umum yang ditetapkan. Dalam aktifitas pembelajaran tersebut terdapat elemen-elemen yang merupakan ciri pokok pembelajaran kolaborasi, meliputi: adanya saling ketergantungan yang positif, akuntabilitas individual, memajukan interaksi tatap muka, penggunaan ketrampilan kolaborasi yang sesuai dan adanya proses kelompok. Menurut Gokhale (1995) pembelajaran kolaborasi merujuk pada sebuah metode pembelajaran di mana si belajar dari berbagai tingkat kemampuan saling bekerjasama dalam kelompok kecil untuk mencapai suatu tujuan. Dalam penelitian ini definisi yang digunakan ialah sesuai yang dikemukakan oleh Johnson dan Smith, dimana kolaborasi merupakan suatu aktivitas didalam pembelajaran yang menunjang peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan belajar.