

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/337905021>

Social Media and Costal Communities

Book · March 2019

CITATIONS

0

READS

439

2 authors:



[Fahmi Gunawan Alimin](#)

Institut Agama Islam Negeri

80 PUBLICATIONS 268 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



[Heksa Biopsi Puji Hastuti](#)

Badan Riset dan Inovasi Nasional

21 PUBLICATIONS 13 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Kemandirian Belajar Bahasa Arab di Perguruan Tinggi [View project](#)



Religious Expression [View project](#)

MEDIA SOSIAL DAN MASYARAKAT PESISIR

Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi

Kemajuan ilmu pengetahuan yang telah mengantar umat manusia ke dalam era telekomunikasi nirkabel menciptakan begitu banyak lompatan. Kehidupan yang telah masuk pada situasi ini mengajak para pelakunya untuk menikmati dan mengikuti alur yang tercipta. Berbagai fenomena muncul dan berkembang demikian cepat sehingga menuntut gerak penyesuaian yang sangat dinamis.

Berbagai lapisan masyarakat tanpa kecuali terkena imbas perkembangan teknologi informasi globalisasi ini. Dinamika ini terjadi dan berlalu-lalang begitu saja dalam kehidupan manusia. Bagi orang kebanyakan, apa yang terjadi hanya sampai pada partisipasi, baik aktif maupun pasif, sebagai pengguna. Akan tetapi, bagaimana intelektual, fenomena ini mengundang banyak tanya. Permasalahan di belakang panggung globalisasi mencuat dalam alam pikiran. Misalnya, bagaimana kehidupan akademik setelah adanya kemudahan akses informasi, atau bagaimana perilaku konsumen pada era digital ini, hingga bagaimana penyesuaian manajemen waktu para mahasiswa dikaitkan dengan fakta "dunia dalam genggaman" seperti yang terjadi saat ini? Pertanyaan-pertanyaan ini adalah sebagian dari lebih banyak pertanyaan yang dicoba diungkap oleh para penulis dalam buku ini.



Penerbit Deepublish (CV BUDI UTAMA)
Jl. Rajawali, Gang Elang 9 No. 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman
Jl. Kaliurang Km 9,3 Yogyakarta 55581
Telp/Fax : (0274) 453427
Anggota IKAPI (016/01V/2012)
cs@deepublish.co.id @penerbitbuku_deepublish
Penerbit Deepublish www.penerbitbukudeepublish.com

Kategori :

MEDIA SOSIAL DAN MASYARAKAT PESISIR
Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi

SITI NURHALIMAH, DKK.

SITI NURHALIMAH, DKK.



MEDIA SOSIAL DAN MASYARAKAT PESISIR

Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi

Editor:
Fahmi Gunawan
Heksa Biopsi Puji Hastuti

**MEDIA SOSIAL
DAN MASYARAKAT PESISIR**
Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**MEDIA SOSIAL
DAN MASYARAKAT PESISIR**
Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi

Siti Nurhalimah, dkk.



**MEDIA SOSIAL DAN MASYARAKAT PESISIR:
REFLEKSI PEMIKIRAN MAHASISWA BIDIKMISI**

Siti Nurhalimah, dkk.

Editor

Fahmi Gunawan & Heksa Biopsi Puji Hastuti

Desain cover

Nama

Sumber

link

Tata letak:

Amira Dzatin Nabila

Proofreader:

Amira Dzatin Nabila

Ukuran:

x, 188 hlm, Uk: 15.5x23 cm

ISBN:

No ISBN

Cetakan Pertama:

Februari 2019

Hak Cipta 2019, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2019 by Deepublish Publisher

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT DEEPUBLISH
(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)**

Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman
Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581

Telp/Faks: (0274) 4533427

Website: www.deepublish.co.id

www.penerbitdeepublish.com

E-mail: cs@deepublish.co.id

PENGANTAR EDITOR

Kemajuan ilmu pengetahuan yang telah mengantar umat manusia ke dalam era telekomunikasi nirkabel menciptakan begitu banyak lompatan. Kehidupan yang telah masuk pada situasi ini mengajak para pelakunya untuk menikmati dan mengikuti alur yang tercipta. Berbagai fenomena muncul dan berkembang demikian cepat sehingga menuntut gerak penyesuaian yang sangat dinamis.

Berbagai lapisan masyarakat tanpa kecuali terkena imbas perkembangan teknologi informasi era globalisasi ini. Dinamika ini terjadi dan berlalu-lalang begitu saja dalam kehidupan manusia. Bagi orang kebanyakan, apa yang terjadi hanya sampai pada partisipasi, baik aktif maupun pasif, sebagai pengguna. Akan tetapi, bagi kaum intelektual, fenomena ini mengundang banyak Tanya. Permasalahan di belakang panggung globalisasi mencuat dalam alam pikiran. Misalnya, bagaimana kehidupan akademik setelah adanya kemudahan akses informasi, atau bagaimana perilaku konsumen pada era digital ini, hingga bagaimana penyesuaian manajemen waktu para mahasiswa dikaitkan dengan fakta “dunia dalam genggam” seperti yang terjadi saat ini? Pertanyaan-pertanyaan ini adalah sebagian dari lebih banyak pertanyaan yang dicoba diungkap oleh para penulis dalam buku ini. Para penulis buku ini tergolong mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi angkatan 2015. Mereka dilatih dan dibimbing untuk dapat menulis karya ilmiah. Oleh karena itu, mereka masih tergolong pemula dalam dunia akademik tulis menulis. Motto yang mereka miliki adalah “*manusia itu fana dan tulisan itu abadi. Menulislah untuk keabadian.*” Karenanya, mereka menulis tentang media sosial dan masyarakat pesisir pantai. Hal ini senada dengan kajian *mainstream* saat ini yang sedang menjadi pusat perhatian Kementerian Agama RI. Selain tulisan mahasiswa bidikmisi, terdapat satu tulisan pembimbing yang sengaja disertakan dalam buku ini untuk dapat dijadikan percontohan dalam

penulisan karya ilmiah. Tulisan itu hanyalah penelitian pustaka dan bukan penelitian lapangan.

Dengan demikian, Menarik untuk diselami bagaimana telaah yang dilakukan dengan mengambil data informasi yang ada di sekitar keseharian mereka, baik melalui penelitian maupun sebagai sebuah gagasan konseptual atas fenomena yang belum ada. Semoga apa yang tersaji dalam buku ini dapat memperkaya khazanah pengetahuan dan cakrawala pandang pembaca. Selamat membaca!

Kendari, Desember 2018

Editor

DAFTAR ISI

POLA ASUH ANAK USIA DINI KOMUNITAS KELUARGA PESISIR PANTAI DI DESA BAJOE KECAMATAN SOROPIA KABUPATEN KONAWA <i>Idha Fitriani</i>	1
DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MANAJEMEN WAKTU MAHASANTRI DI MA'HAD AL- JAMI'AH IAIN KENDARI <i>Sitti Nurhalimah</i>	14
HUBUNGAN KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL DENGAN KONSEP DIRI MAHASISWA DI IAIN KENDARI <i>Asri Yuliana</i>	25
PERSEPSI MAHASISWA IAIN KENDARI TERHADAP APLIKASI TIK TOK DI MEDIA SOSIAL <i>Fitriyani</i>	33
FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB MAHASISWA BERBELANJA <i>ONLINE</i> DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM <i>Iis Herlinda</i>	42
PENGARUH <i>GAME ONLINE</i> TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA <i>Mawaldi Musri</i>	51
STRATEGI PEMELIHARAAN KEBERSIHAN LINGKUNGAN MASYARAKAT DI SEKITAR OBJEK WISATA PANTAI TORONIPA <i>Merya Alfat S.</i>	60

POLA PEMBINAAN QORI DAN QORI'AH PADA MASYARAKAT PESISIR DI KECAMATAN LANGGASUMETO KABUPATEN KONAWE	
Mira	70
YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI TADRIS MATEMATIKA DI IAIN KENDARI	
Nurmajidah	77
RESPON MAHASISWA TERHADAP <i>FANSPAGE</i> "INDONESIA TANPA PACARAN"	
Riswan	84
KONTRIBUSI PENGGUNAAN INTERNET BAGI MAHASISWA IAIN KENDARI	
Ika Safitri	92
DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PENGGUNAAN JILBAB BESAR MAHASISWI IAIN KENDARI	
Yuyun Israwati	101
RESPON MAHASISWA IAIN KENDARI TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI FOKUSKY DALAM PROSES PEMBELAJARAN	
Desriyani	110
TRANSAKSI JUAL BELI PADA APLIKASI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF AKAD <i>BAI AS-SALAM</i>	
Widi Andini	117
KEPUASAN MAHASISWA IAIN KENDARI DALAM TRANSAKSI JUAL BELI <i>ONLINE</i> DI MEDIA SOSIAL	
Syamsinar	138
EFEKTIVITAS PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI MAHASISWA IAIN KENDARI	
Sucipto	145

PEMANFAATAN INTERNET DALAM MENUNJANG PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA IAIN KENDARI Rudiyanto	151
TINJAUAN HUKUM ISLAM <i>ISTISHNA</i> TERHADAP SISTEM TRANSAKSI PADA GRUP KJB (KAMMI JUAL BELI) KOTA KENDARI Iwan Haridi	161
GELIAT PEMERTAHANAN BUDAYA LOKAL DALAM JEJARING SOSIAL FACEBOOK Heksa Biopsi Puji Hastuti dan Rahmawati	174

**POLA ASUH ANAK USIA DINI
KOMUNITAS KELUARGA PESISIR PANTAI
DI DESA BAJOE KECAMATAN SOROPIA KABUPATEN
KONAWAWE**

Idha Fitriani

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN KENDARI

Pos-el: Idhafitriani2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola asuh anak pada keluarga nelayan di Desa Bajoe, Kecamatan Soropia Kabupaten Konawe. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif karena untuk mengungkap secara mendalam bagaimana pola asuh anak pada komunitas keluarga pesisir pantai. Informan terdiri dari 4 orang yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas keluarga pesisir pantai di Desa Bajoe sebahagian besar menerapkan pola asuh tipe demokrasi. Hal ini karena pola asuh merupakan hal penting dalam pembentukan sikap dan tingkah laku anak. Pola asuh ikut menentukan arah masa depan anak-anak. Masyarakat nelayan Desa Bajoe memiliki keunikan yang mana masyarakatnya masih memegang adat istiadat leluhur sehingga mengakibatkan cara mendidik orang tua masih memegang aturan-aturan tertentu. Mereka masih meniru cara-cara nenek moyang mereka terdahulu dalam membina keluarganya meskipun zaman sudah berubah.

Kata Kunci: Pola Asuh, Anak Usia Dini, Keluarga Pesisir.

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan satuan terkecil dalam masyarakat. Keluarga merupakan tempat pendidikan yang paling pertama dan utama bagi pembentukan kepribadian anak. Disebut pertama karena sejak anak masih dalam kandungan sampai lahir sudah berada dalam keluarga, sedangkan dikatakan utama karena keluarga merupakan

lingkungan yang sangat penting dalam proses pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Jadi, semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan keluarga dan perlakuan orang tua terhadap anak akan memengaruhi perkembangan anak. (Ali, 1995:30). Komunikasi ibu dan ayah dalam keluarga sangat menentukan pembentukan pribadi anak-anak di dalam dan di luar keluarga. Selanjutnya dikatakan bahwa seorang ayah umumnya berfungsi sebagai dasar hukum bagi putra-putrinya, sedangkan seorang ibu berfungsi sebagai landasan moral bagi itu sendiri. Anak akan memperhatikan orang tuanya dalam bentuk melihat sikap dan memperhatikan ucapan orang tua terhadap dirinya, sehingga anak akan melakukan reaksi dalam bentuk tindakan tingkah laku yang dibiasakan, hingga akhirnya menjadi pola kepribadian. Secara umum Hurlock juga Hardy dan Heyes mengategorikan pola asuh orang tua terhadap anak menjadi tiga, yaitu: pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif.

Orang tua memiliki peranan yang penting dan mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap semua anggota keluarga yang menjadi tanggung jawabnya. Orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat dan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari (Gunarsa, 1976:27). Dalam hidup berumah tangga tentunya ada perbedaan antara suami dan istri, perbedaan dari pola pikirnya, perbedaan dari gaya kebiasaan sehari-harinya, perbedaan dari sifat dan tabiatnya, perbedaan dari tingkatan ekonomi dan pendidikan, serta banyak lagi perbedaan lainnya. Perbedaan-perbedaan inilah yang dapat memengaruhi gaya hidup anak-anaknya, sehingga akan memberikan warna tersendiri dalam keluarga.

Dinamika pola asuh anak juga terjadi di keluarga nelayan Desa Bajoe. Sebagian besar penduduk di sana berpendidikan rendah. Dalam mengasuh anak mereka hanya melakukan kemampuan seadanya, sehingga hasilnya terkesan biasa saja bahkan ada yang cenderung kurang baik. Kebanyakan anak-anak tersebut relatif

berpendidikan hanya sampai tingkat sekolah menengah pertama yang hanya sedikit bisa menempuh pendidikan sampai jenjang pendidikan sekolah menengah atas, bahkan ada beberapa anak yang tidak lulus sekolah dasar. Selain itu, masalah biaya dan dorongan orang tua sangat kurang serta kondisi lingkungan tidak mendukung. Anak-anak tersebut lebih memilih membantu orang tuanya menjadi nelayan tradisional dari pada melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sebenarnya, ada keinginan mereka untuk melanjutkan sekolah ke jenjang lebih tinggi, tetapi karena kemampuan orang tua yang terbatas maka mereka hanya bisa menerima keadaan yang ada. Kepemimpinan keluarga nelayan Desa Bajoe yang seharusnya dipegang oleh suami, dalam praktiknya bisa saja istri yang lebih berperan sebagai pengasuh dan pendidik anak. Kewibawaan ayah yang sibuk melaut menjadi sangat kurang karena jarang sekali bertemu dengan anaknya. Mereka hanya dapat berkumpul sebagai keluarga seutuhnya pada beberapa jam setiap harinya. Faktor sosial ini disebabkan banyaknya aktivitas orang tua (ayah) di laut menyebabkan pendidikan anak pada keluarga nelayan Desa Bajoe berkurang. Sementara itu, ibu selalu sibuk membantu suami mencari tambahan penghasilan sehingga pengawasan pada dan perhatiannya kepada anak berkurang. Orang tua memberikan kebebasan bergaul sesuai dengan kemauan anak. Anggapan orang tua yang terpenting adalah kebutuhan anak tercukupi, apabila kebutuhan anak tercukupi orang tua dianggap sudah melaksanakan kewajibannya. Hal lainnya tentang pendidikan dan kebutuhan psikis kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan rata-rata pendidikan anak nelayan masih relatif rendah.

TINJAUAN TEORI

Pola asuh orang tua merupakan segala bentuk dan proses interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak yang merupakan pola pengasuhan tertentu dalam keluarga yang akan memberi pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak (Baumrid dalam Irmawati, 2002). Baumind dalam Maulifah (2008:37) berpendapat bahwa pola

asuh pada prinsipnya *parental control* yang bagaimana orang tua mengontrol, membimbing dan mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangannya menuju pada proses pendewasaan”. Maksudnya adalah bahwa orang tua memiliki peranan yang penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya agar dapat tumbuh kembang sesuai dengan perkembangan.

Pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak sudah tentu berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini nantinya akan memengaruhi perkembangan anak itu sendiri. Pola asuh anak dalam keluarga adalah suatu wujud, tipe, sifat yang disampaikan oleh anggota keluarga yang lebih dewasa kepada anak untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pola asuh orang tua dalam keluarga merupakan pola pendidikan informal. Dalam pelaksanaannya, pola ini akan bergantung pada pengalaman atau pendapat orang tua masing-masing. Menurut Yaumil Athir (1994:11), orang tua hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan diri dengan peranan dan fungsinya, yaitu: (a) Sebagai tokoh yang ditiru anak, maka pola asuh yang berisi pemberian teladan. (b) Sebagai tokoh yang mendorong anak, maka pola asuhnya adalah pemberian kemandirian kepada anak, motivasi untuk berusaha dan mencoba bangkit bila mana mengalami kegagalan. (c) Sebagai tokoh mengawasi, dalam hal ini maka pola asuhnya adalah berisi pengendalian, pengarahan pendisiplinan, ketaatan, kejujuran, orang tua perlu memberi tahu apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan anak. Menurut Baumrid (dalam Berk, 2000), ada tiga pola asuh orang tua, yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokrasi, dan pola asuh permisif.

Pola Asuh Otoriter (Authoritarian)

Pola asuh otoriter (*Authoritarian*) yaitu pola asuh dimana anak harus mengikuti pendapat dan keinginan orang tua, kekuasaan dipilih orang tua. Anak tidak diperkenankan memberikan pendapat kepada orang tua. Orang tua cenderung bersifat kaku, suka bersikap memaksakan kehendak, selalu mengatur tanpa memperhatikan

kemauan dan perasaan anak, menghukum bila anak bertindak tidak sesuai dengan kehendaknya dan kurang adanya komunikasi dengan baik.

Menurut Sutari Imam Barnadid (1986:12) mengatakan bahwa orang tua otoriter tidak memberikan hak untuk mengemukakan pendapat serta mengutarakan perasaan anak. Sehingga dengan dapat disimpulkan bahwa anak dengan terpaksa mengikuti keinginan orang tua yaitu sekolah dengan pendidikan anak dengan terpaksa mengikuti keinginan orang tua yaitu sekolah dengan pendidikan rendah walaupun sebetulnya anak tersebut mampu dalam mengikuti pendidikan tinggi dan mempunyai cita-cita tinggi. Namun cita-cita tersebut kandas karena faktor keterbatasan ekonomi yang serba kekurangan.

Pola Asuh Demokrasi (Authoritative)

Pola asuh demokratis (*authoritative*) adalah kesempatan yang luas untuk mendiskusikan segala permasalahan dengan orang tua dan orang tua mendengarkan keluhan dan memberikan pandangan kepada anak. Orang tua selalu memperhatikan perkembangan, saling terbuka dan mau mendengarkan saran dan kritik dari anak. Jadi secara sederhana pola asuh demokrasi adalah pola asuh dimana orang tua mendukung sekaligus memberikan penjelasan atas perintah atau keputusan yang diberikan. Orang tua mendorong anak untuk dapat untuk berdiri sendiri semua keinginan dibuat berdasarkan persetujuan dengan anaknya.

Pola asuh demokrasi tampaknya lebih kondusif dalam pola asuh karakter anak. Hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Baumrind yang menunjukkan bahwa orang tua yang demokratis lebih mendukung perkembangan anak terutama dalam kemandirian dan tanggung jawab. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pola asuh demokrasi adalah pola dimana orang tua memberikan kebebasan dalam mendidik anak, jadi anak di beri kesempatan untuk mengutarakan pendapat. Anak yang dididik

menggunakan pola asuh demokrasi cenderung agresif dalam mengutarakan keinginannya, karena anak mendapatkan kepercayaan dari orang tua.

Pola Asuh Permisif (Permissive)

Pola asuh Permisif (*Permissive*) yaitu pola asuh orang tua yang memberikan kebebasan penuh pada anak tanpa dituntut kewajiban dan tanggung jawab. Orang tua kurang kontrol terhadap perilaku anak, kurang membimbing dan mengarahkan anak serta kurang komunikasi dengan baik dengan anak. Jadi secara sederhana pola asuh permisif adalah pola asuh dimana orang tua kurang tegas, anak menentukan sendiri apa yang dikehendaki. Orang tua memberi kebebasan kepada anaknya, orang tua tidak mempunyai fungsi sebagai pimpinan yang mempunyai kewibawaan dan suasana keluarga bebas. Dalam keluarga ini anak merasa tidak ada pegangan tertentu dan norma-norma yang dianut, sehingga bertindak atas kemauan sendiri dan tidak menghargai orang lain sehingga mementingkan diri sendiri.

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi pola asuh orang tua adalah sebagai berikut. (a) Pendidikan orang tua. Pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak akan memengaruhi persiapan mereka menjalankan pengasuhan, seperti terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, selalu berupaya menyediakan waktu anak-anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak. (b) Lingkungan. Lingkungan banyak memengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anaknya. (c) Budaya. Sering kali orang tua mengikuti cara-cara yang dilakukan oleh masyarakat dalam mengasuh anak, kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak, karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak kearah kematangan.

Komunitas Masyarakat Pesisir

Menurut Fahmi (2010), masyarakat pesisir dapat didefinisikan sebagai kelompok orang atau suatu komunitas yang tinggal di daerah pesisir dan sumber kehidupan perekonomiannya bergantung secara langsung pada pemanfaatan sumber daya laut dan pesisir. Mereka terdiri atas nelayan pemilik, nelayan buruh, pembudidaya ikan dan organisme laut lainnya, pedagang ikan, pengolah ikan, supplier faktor sarana produksi perikanan. Dalam bidang non-perikanan, masyarakat pesisir bisa berprofesi sebagai penyedia jasa transportasi dan lain-lain. Setiap komunitas memiliki karakteristik kebudayaan yang berbeda-beda.

Masyarakat pesisir pada umumnya sebagian besar penduduknya bermata pencaharian di sektor pemanfaatan sumber daya kelautan (*marine resource based*). Berdasarkan kondisi fisiknya, rumah di pesisir dibagi dalam tiga kategori, (1) Rumah permanen, (2) Rumah semi permanen, (3) Rumah non permanen. Hubungan-hubungan sosial antar kerabat dalam masyarakat pesisir masih cukup kuat. Perbedaan status sosial ekonomi yang mencolok antar kerabat tidak dapat menjadi penghalang terciptanya hubungan sosial yang akrab di antara mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui bagaimana pola asuh orang tua pada masyarakat komunitas pesisir pantai Dusun Samaturu Desa Bajoe. Hal ini disebabkan karena sebagian perilaku manusia, yang penghayatannya melibatkan berbagai pengalaman pribadi, sulit dikuantifikasikan sehingga mustahil diukur dan dibakukan, apabila dituangkan dalam satuan numatik (Poerwandari, 2009). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dan mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini

dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji.

Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2004:3) Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku dan perilaku yang diamati. Sedangkan penelitian deskriptif kualitatif menurut Moleong ialah penelitian yang datanya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka". Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengungkapkan secara mendalam pola asuh yang diterapkan nelayan tradisional dalam mencukupi kebutuhan keluarga Dusun Samaturu, Desa Bajoe, Kecamatan Soropia Kabupaten Konawe yang terletak di Pulau Bokori.

PEMBAHASAN

Pola asuh demokrasi terlihat pada responden 1, 2, dan 3. Meskipun responden 3 sering menghukum anak-anaknya dengan cara mencubit atau menarik telinga anak-anaknya tapi anak-anak beliau dekat dengan beliau. Anak-anak selalu cerita ketika mereka diganggu temannya. Jika anak-anak ini mengalami masalah, pasti mereka ceritakan kepada responden 3. Sementara itu, responden 4 memberi rasa kasih sayang pada anak itu dengan cara mendidik dengan nilai-nilai islami, mengarahkan anak kepada kebaikan, menyekolahkan jika orang tua masih mampu. Responden 3 mengasuh anak-anaknya dengan cara selalu menasihati anak-anaknya ketika melakukan kesalahan, tidak suka memukul anak-anaknya karena khawatir nanti anak-anaknya takut padanya. Anak-anak juga selalu cerita pada beliau mengenai masalah mereka dengan temannya, dan orang tua temannya. Sedangkan pola asuh permisif terlihat pada responden 4. Ketika dihadapkan pada kondisi pendidikan anak-anaknya, mereka tidak peduli dengan perkembangan sekolah anak-anaknya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang memengaruhi pola asuh orang tua pada masyarakat pesisir pantai yaitu pendidikan. Terlihat dari fakta bahwa orang tua yang memiliki latar belakang

pendidikan rendah cenderung tidak mengetahui atau menelantarkan aspek pendidikan dan sekolah anak-anaknya. Di sisi lain, lingkungan seperti menyuruh anak-anaknya untuk bekerja mencari uang lebih dini yaitu dari usia lima tahun menjadi hal yang biasa di lingkungan pesisir.

Masyarakat pesisir memiliki pola pengasuhan khas yang dipengaruhi oleh budaya setempat, biasanya orang tua belajar dari budaya setempat tentang peran yang harus dilakukan dalam mengasuh anak. (Winengan, 2007). Pengasuhan dapat dipengaruhi oleh budaya, etnis, dan status sosioekonomi (Bronfenbreener dalam Santrock, 2007). Budaya dalam masyarakat nelayan dalam hal pengasuhan anak cukup bervariasi, tetapi secara garis besarnya mereka memandang bahwa anak adalah aset dalam membantu pekerjaan orang tua di rumah dan membantu mencari nafkah.

Sebagian orang tua merasa senang bila memiliki anak laki-laki sebab bisa membantu ayahnya mencari nafkah dan bisa meneruskan pekerjaan ayahnya, sedangkan anak perempuan dapat membantu ibunya dalam pekerjaan rumah tangga. Kebanyakan orang tua pesisir juga mempelajari pengasuhan anak dari orang tua mereka sebelumnya. Mereka sering menganggap praktik pengasuhan yang diberikan orang tua mereka adalah pengasuhan yang membawa anak-anak mereka menjadi positif (Kusnadi, 2003).

Berdasarkan hasil wawancara pada empat responden, diketahui bahwa kebudayaan yang terjadi pada masyarakat pesisir pantai secara tidak langsung dapat memengaruhi pengasuhan anak. Responden menganggap budaya Melayu adalah budaya yang orang-orangnya menganut agama Islam maka dari itu masyarakat setempat beraktivitas tidak jauh dari unsur Islam, seperti menyuruh anak-anaknya belajar agama, ketika waktu salat sudah tiba maka masyarakatnya pun akan mengerjakan salat terlebih dahulu. Jika sedang melakukan pekerjaan, wajib hukumnya untuk menunda pekerjaan tersebut dan mendahulukan salat. Tidak hanya orang tua yang wajib langsung mengerjakan salat tepat waktu, anak-anakpun

disuruh oleh orang tuanya untuk langsung mengerjakan salat ketika waktunya sudah tiba tidak ada lagi anak-anak yang bermain-main lagi, pergi melaut setelah subuh dan kembali sebelum dzuhur. Hal itu dilakukan karena alasan agama, yaitu pulang sebelum dzuhur agar dapat mengerjakan salat dzuhur tepat waktu dan berjemaah. Sementara itu, cara pandang dua puluh responden mengenai pendidikan yaitu memandang pendidikan agama adalah nomor satu dari pada pendidikan lainnya. Pendidikan bagi sebagian besar rumah tangga masyarakat pesisir masih menjadi kebutuhan nonprioritas dalam rumah tangga.

Penerapan pola asuh di Desa Bajoe yang banyak menggunakan pola asuh demokrasi mengakibatkan cara orang tua dalam mendidik anaknya banyak memberikan kebebasan, tetapi tetap memperhatikan perkembangan anak-anaknya. Permasalahan yang terjadi juga bukan lagi berasal dari kemiskinan tetapi juga lingkungan yang memengaruhinya. Harapan masyarakat di Desa Bajoe perbaikan kualitas hidup agar lebih baik dari sekarang. Jadi, untuk dapat memperbaiki kualitas agar lebih baik, pendidikan sejak dini harus diperbaiki dengan cara pola asuh yang tepat dan pemahaman akan pentingnya pendidikan bagi generasi muda pada masa yang akan datang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang memengaruhi pola asuh anak usia dini pada komunitas keluarga pesisir adalah pendidikan. Latar belakang pendidikan orang tua yang tergolong rendah menjadikan orang tua tidak memahami tentang perkembangan pendidikan sekolah anak-anaknya, sedangkan lingkungan seperti yang meminta anak-anaknya untuk belajar melaut sebagai nelayan atau mencari uang sejak dini dari usia lima tahun mejadi hal biasa di lingkungan pesisir.

Keluarga pesisir pantai memiliki pola pengasuhan anak yang khas. Pola ini dipengaruhi oleh budaya, etnis, dan status ekonomi-sosial. Kebanyakan orang tua pesisir juga mempelajari pengasuhan anak dari orang tua mereka sebelumnya, mereka sering menganggap

praktik pengasuhan yang diberikan orang tua mereka adalah pengasuhan yang membawa anak-anak menjadi positif (Kusnadi, 2003).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa responden, diketahui bahwa kebudayaan yang terjadi pada komunitas masyarakat pesisir pantai secara tidak langsung dapat memengaruhi pengasuhan anak, beberapa responden menganggap budaya Melayu adalah budaya masyarakatnya yang menganut agama Islam sehingga aktivitas tidak jauh dari unsur Islam. Cara pandang menurut responden mengenai pendidikan yaitu memandang pendidikan agama sebagai fondasi utama bagi kehidupan, pendidikan bagi sebagian besar rumah tangga komunitas keluarga pesisir pantai masih menjadi kebutuhan nomor sekian. Khusus Desa Bajoe fenomena keseharian masyarakat pesisir yang terlihat yaitu anak lelaki maupun perempuan sesekali terlibat dalam proses pekerjaan nelayan dari mulai persiapan untuk melaut sampai dengan menjual hasil tangkapan. Tidak hanya menyuruh anak-anaknya untuk melaut tapi juga mengajarkan sejak dini untuk belajar mengaji. Dan biasanya orang tua menyekolahkan anaknya untuk belajar mengaji di tempat Ibu M. Beliau yang memberi pelajaran membaca, menghafal Al-qur'an, salat lima waktu, dan berkaitan tentang Agama Islam.

Pola asuh orang tua tidak lain merupakan metode atau cara yang dipilih orang dalam mendidik anak-anaknya. Tarsis Tarmuji (2001: 37) mengemukakan bahwa pola asuh orang tua merupakan interaksi anak dan orang tua selama mengadakan pola asuh. Jadi, pola asuh yaitu interaksi orang tua terhadap anak dalam mendidik membentuk karakter anak di suatu keluarga sesuai dengan norma-norma berlaku di masyarakat.

Cara orang tua mendidik anak di Desa Bajoe tampak sederhana. Dalam hal ini, cara yang digunakan merupakan kebiasaan atau aturan-aturan yang sudah turun temurun dari orang tua terdahulu. Kebiasaan yang sudah mentradisi tersebut, menjadi panutan untuk mendidik anak-anak masyarakat di Dusun Samaturu Desa Bajoe, dan dapat

menjadi masalah terhadap generasi berikutnya karena norma-norma yang sudah berlaku mengakibatkan generasi masyarakat di Dusun Samaturu, Desa Bajoe kurang berkembang. Oleh karena itu, cara mendidik anak harus dapat dibenahi sedini agar generasi penerus di Dusun Samaturu, Desa Bajoe menjadi lebih baik lagi.

Keluarga merupakan tempat paling awal dan efektif untuk menjalankan fungsi departemen kesehatan, pendidikan, dan kesejahteraan. Apabila keluarga gagal mengajarkan kejujuran, semangat, dan keinginan untuk menjadi lebih baik, hal itu akan berdampak pada generasi berikutnya. Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pendidikan karakter anak. Apabila keluarga gagal melakukan pendidikan karakter pada anak-anaknya (termasuk aspek pendidikan; sekolah) berarti kegagalan untuk memperbaikinya dan kegagalan keluarga dalam membentuk karakter anak akan berakibat pada perkembangan anak di masyarakat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pola asuh orang tua pada anak komunitas keluarga pesisir pantai di Dusun Samaturu, Desa Bajoe, Kecamatan Soropia, Kabupaten Konawe adalah pola asuh demokrasi (*authoritative*). Umumnya orang tua di Dusun Samaturu tidak begitu membatasi anak dalam melakukan sesuatu. Tidak ada aturan khusus yang mengikat mereka juga jarang mendesak atau memaksa anak untuk melakukan sesuatu apabila memerintah karena sebagian besar warga Dusun Samaturu, terutama kaum lelaki, jarang berada di rumah. Mereka pergi mencari ikan dan merantau sehingga anak tidak dibatasi dalam melakukan sesuatu. Jika anak melakukan kesalahan, orang tua tidak langsung memberikan sanksi secara fisik tetapi hanya memarahi dan menasihati anak untuk tidak melakukannya lagi. Untuk menghindari kesalahan anak, orang tua banyak bersikap memaksa kehendak dalam bidang tertentu seperti pendidikan anak. Orang tua dalam kehidupan sehari-hari di Dusun

Samaturu dalam mendidik anaknya sesekali dengan cara menanamkan sikap santun kepada yang lebih tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, E (2000). *Menyelamatkan Generasi Nelayan*. [online].
www.SuaraKaryaOnline.com
- Arsavin. (2012). *Romansa Kehidupan Pesisir*. [online]. <http://arsavin666.blogspot.com/2012/01/romansa-kehidupan-di-pesisir.html>.
- Audyahira, J. (2010). *13 Juta Anak Terancam Putus Sekolah*. [online].
<http://www.mediaindonesia.com/read/2010/08/04/159874/88/14/13-Juta-Anak-Terancam-Putus-Sekolah>.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode penelitian Sosial (Format-format Kuantitatif dan Kualitatif)*. Surabaya: Airlangga Universitas Press.
- Edwards, D. (2006). *Ketika Anak Sulit Diatur: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Mengubah Masalah Perilaku Anak*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Engel, P.H. (1997). *Perkembangan dan kepribadian Anak*. Jakarta: Arca
- Fahrudin, A. (2008). *Karakteristik sosial ekonomi masyarakat pesisir* [online] <http://coastaleco.wordpress.com/2008/04/26/karakteristik-sosial-ekonomimasyarakat-pesisir/>.
- Hasbullah. 2001. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Hurock, E. B (1994). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Edisi 5. Jakarta: Erlangga.
- Moleong, J Lexy. 2004" *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya *Pedoman Penulisan karya Tulis Ilmiah*. 2011.

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MANAJEMEN WAKTU MAHASANTRI DI MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN KENDARI

Sitti Nurhalimah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: imahnurhalimah12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media sosial dan dampaknya terhadap manajemen waktu mahasiswa di Ma'had Al-Jami'ah IAIN Kendari. Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana dampak penggunaan media sosial terhadap manajemen waktu mahasiswa di Ma'had Al-Jami'ah IAIN Kendari. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial terhadap manajemen waktu mahasiswa berdampak pada: 1) waktu untuk diri sendiri; 2) waktu untuk bersosialisasi; dan 3) waktu untuk beribadah. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan kepada para stakeholders agar dapat membangun kesadaran mahasiswa dengan mengadakan bimbingan atau pelatihan manajemen waktu dan manajemen diri, terutama mahasiswa di Ma'had Al-Jami'ah IAIN Kendari.

Kata kunci: Media Sosial, Manajemen Waktu, Mahasiswa, Ma'had Al-Jami'ah

PENDAHULUAN

Media sosial adalah media untuk bersosialisasi yang umumnya berbasis daring '*online*' di mana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, mencipta dan membagikan isi, meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual (Hartono, 2017). Kehadiran media sosial pada zaman sekarang tidak dapat dimungkiri lagi eksistensinya karena media sosial merupakan hal yang sudah melekat

dan seolah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia. Begitupun di kalangan masyarakat, dalam kaitannya dengan penelitian ini, terkhusus mahasiswa, karena dengan media sosial kehidupan di dunia nyata dapat ditransformasikan ke dalam dunia maya. Mahasiswa bisa dengan mudah berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak, dan waktu yang dihabiskan (Soliha, 2015).

Berbicara mengenai waktu, faktanya media sosial telah banyak merenggut waktu penggunaannya, bahkan waktu 24 jam dalam sehari lebih banyak terkuras hanya untuk bermain media sosial. Menurut Dahlan Usman, penggunaan media sosial selama 2-3 jam secara rutin setiap hari dapat menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Kecanduan internet didefinisikan sebagai, ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan penggunaan internetnya, yang akhirnya menyebabkan kesulitan psikologis, sosial, sekolah, dan/atau kerja dalam kehidupan seseorang (Hsiao M, 2000). Media tersebut dianggap oleh mereka sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa bantuannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti, diketahui banyak mahasiswa (mahasantri Ma'had) yang menggunakan media sosial dalam menjalankan aktivitasnya, bahkan hampir 12 jam dalam sehari. Hal ini menuai konsekuensi berupa waktu tidur, waktu makan, waktu belajar, dan waktu untuk kepentingan lainnya seringkali terhambat, bahkan ibadah salat pun sering tertunda karena keasyikan bermain media sosial. Keterlanaan pengguna media sosial semakin jauh dengan adanya fasilitas jaringan cuma-cuma '*free wifi*' 24 jam yang disediakan. Hal ini ditegaskan dengan sebuah survei yang dilakukan oleh APJII, bahwa ternyata pengguna internet/media sosial dengan intensitas tinggi ialah mereka yang memiliki tingkat pendidikan tinggi, artinya semakin tinggi tingkat pendidikannya, maka semakin sering pula intensitas mereka untuk mengakses internet. Salah satu populasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah mahasiswa (Hsiao M, 2000). Pakar lain, Nielsen, juga melaporkan bahwa pengguna didominasi oleh

wanita dan berusia 18-34 tahun adalah yang paling aktif dalam media sosial. Mereka menggunakan media baru dengan teknologi terkini. Mereka berminat dan lebih tertarik dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan Internet dan aplikasinya. Mereka sangat aktif dan cenderung untuk melibatkan diri dengan laman rangkaian sosial seperti Facebook, Twitter, Google+ ataupun YouTube (Rahim, 2013).

Penelitian tentang dampak penggunaan media sosial telah banyak dilakukan tetapi, yang berkaitan dengan manajemen waktu yang terkait kehidupan sosial sejauh penelusuran peneliti belum ditemukan. Ada penelitian yang terkait manajemen waktu, tetapi mengarah pada kesehatan dalam ilmu kedokteran. Penelitian yang membahas permasalahan dampak penggunaan media sosial terhadap kecemasan sosial (Rahim, 2013), penyimpangan perilaku (Rosyidah, 2015), dan kepercayaan diri (Hafidz, 2016). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas dampak penggunaan media sosial terhadap manajemen waktu mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini khusus bertujuan untuk membahas bagaimana *“Dampak Penggunaan Media sosial Terhadap Manajemen Waktu Mahasantri di Ma’had Al Jamiah IAIN Kendari.”*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Sukmadinata, 2005). Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan adalah 25 orang mahasiswi yang tinggal di Ma’had Al’jami’ah, IAIN Kendari. Teknik analisis data mengacu pada model analisis Miles dan Huberman yang dilakukan dalam tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Martini, 2012).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan ditemukan hasil bahwa dampak penggunaan media sosial terhadap manajemen waktu dapat dijelaskan sebagai berikut.

Waktu untuk Diri Sendiri

Dalam lima konsep dasar manajemen waktu yang salah satunya adalah waktu untuk diri sendiri dijelaskan bahwa sebelum membuat dan menerapkan manajemen waktu kenalah kebutuhan waktu pribadi anda. Berapa lama waktu yang anda butuhkan untuk tidur, makan, minum, mencuci, memasak belajar dan segala keperluan pribadi lainnya (Big Harry, 2013). Berikut ini petikan wawancara dengan informan.

“Kalau sudah main hp dan buka media sosial jadi malas bergerak, malas mandi, malas makan soalnya asyik main media sosial bahkan lebih sering bermain media sosial dari belajar, kerja tugas pun tunggu kepepet waktu (Wawancara dengan ST. Habib Tanggal 06 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

Sementara itu, informan lain mengatakan:

“Medsos mempengaruhi segala aktivitasku misalnya sudah siap mau nyuci tapi karena singgah dulu main hp akhirnya lama-kelamaan waktu berlalu eh sudah sore besok lagi begitu nanti kalau sudah kepepet baru nyuci” (wawancara dengan Asri Yuli tanggal 06 juni 2018 di Ma’had Al-jami’ah IAIN Kendari).

Berikut petikan beberapa hasil wawancara dengan informan terkait dampak penggunaan media sosial terhadap pengaturan waktu mereka.

“Banyak tugas terabaikan dan buang-buang waktu. Padahal, mestinya ada banyak waktu yang bisa saya lakukan. Besoknya baru nyesal seharusnya bisa memakai waktu dengan sebaik mungkin (wawancara dengan Nunsida Tanggal 07 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

Saya sering begadang, sakit mata, jarang komunikasi dengan orang di sekitar kita, banyak terbuang waktu untuk media sosial.”

Jika hal ini terus terjadi maka akan menjadi kebiasaan buruk bagi para mahasiswa sebagai *agent of change* di dunia. Beberapa keterangan lain pun diungkapkan oleh responden, yaitu bahwa ternyata waktu yang digunakannya untuk bermain media sosial dalam sehari kurang lebih 5-6 jam, bahkan sampai 12 jam dalam sehari.

“Hampir setiap keadaan, bahkan di kelas kalau nda ada dosen saya main medos, bosan, ngantuk, terlebih kalau dosennya bosenin. Saya lagi makan main media sosial, lagi kerja tugas main media sosial, lagi ngobrol sama teman main media sosial, dan kalau bangun tidur tentu langsung cek hp (Wawancara dengan Yuliana Tanggal 07 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

Waktu untuk Bersosialisasi

Manusia adalah makhluk sosial. Setiap orang pasti membutuhkan orang lain, maka dari itu, hubungan sosial harus tetap mendapatkan porsi dalam jadwal. Kumpul dengan tetangga sekitar adalah salah satu contoh upaya menjalin hubungan sosial yang terdekat. Karena salah satu kebahagiaan hidup adalah memberi manfaat bagi orang sekitar kita. Berikut ini hasil wawancara dengan informan terkait penggunaan media sosial dan pengaruhnya terhadap aktivitas bersosialisasi.

“Menurut saya media sosial lebih asyik dari pada berbicara dengan teman-teman karena kadang teman-teman di kamar juga sibuk dengan hpnya masing-masing (wawancara dengan Tati tanggal 07 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

Penggunaan media sosial yang mengabaikan pengaturan waktu untuk bersosialisasi dengan sesama di dunia nyata tersebut sangat berdampak pada kehidupan kita karena kita adalah makhluk sosial yang pasti membutuhkan bantuan orang lain.

Waktu untuk Beribadah

Umat yang beragama memiliki tuntutan untuk dapat menyisihkan waktu untuk melaksanakan ibadah yang diatur dalam ajaran agama. Ibadah dalam hal ini adalah hubungan vertikal kepada Tuhan. Kegiatan beribadah akan memberikan dampak yang signifikan bagi kondisi mental dan spiritual. Ini juga merupakan faktor yang mempengaruhi kebahagiaan dan ketenangan karena berfungsi mengisi kekosongan hati dan jiwa dengan menjalin hubungan kepada sang pencipta. Terbaikannya waktu untuk beribadah akan membuat jarak antara kita dengan Tuhan. Berikut beberapa keterangan dalam wawancara dengan informan.

“kalau sudah main media sosial kadang telat sholat lima waktu sudah terlanjur enak bermain medos dan mikir bahwa waktu sholat masih lama” (wawancara dengan Yuslianti Tanggal 06 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

“sering banget nunda waku sholat, namun terkadang tergantung iman kalau lagi naik imannya biar ada hp malas dipegang tapi kalau lagi turun sering lupa waktu terlebih sholat kalau sudah asyik buka media sosial” (wawancara dengan Badri Tanggal 06 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

Perilaku menunda-nunda waktu salat dan peribadatan lainnya ini sangat berdampak pada kebiasaan jangka panjang karena sudah menjadi hal biasa yang terjadi sehingga tidak memikirkan bagaimana kerugian orang-orang yang menunda-nunda waktu salat. Oleh karena itu, kebijakan pengguna media sosial sangat penting dalam manajemen waktunya agar tidak terjadi pengabaian terhadap kewajibannya sebagai umat beragama. Terdapat beberapa hal penting yang peneliti dapat dari informan bahwa ternyata banyak informan yang tidak mengerti bahkan tidak melakukan manajemen waktu. Karena merasa bahwa itu adalah kegiatan sehari-hari yang harus dijalani sehingga mereka tidak memiliki pembagian waktu khusus (Oktafany, 2017). Berikut petikan wawancaranya.

“Saya bukan tipikal orang merencanakan waktu, pengen tapi susah, jadi yang akan terjadi besok ya dijalankan saja tanpa rencana-rencana” (wawancara dengan Rahma Tanggal 07 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

“Saya sama sekali tidak pernah merencanakan kegiatan, jangankan setiap hari untuk plaining 5 tahun kedepan saja saya tidak pernah (wawancara dengan Yuli Tanggal 07 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).”

“Saya tempel rencana saya tapi kadang tidak sesuai. dan saya simpan di hp saya (wawancara dengan Kamaria Tanggal 07 Juni 2018 di Ma’had Al-Jami’ah IAIN Kendari).

Data yang berhasil dihimpun menunjukkan bahwa dampak penggunaan media sosial terhadap manajemen waktu sehari-hari mahasiswa ternyata cukup banyak sisi negatifnya, seperti sering terlambat tidur, aktivitas sehari-hari terkendala, menjadi malas belajar, dan waktu ibadah pun seringkali diundur-undur akibat besarnya pengaruh media sosial. Yang lebih parah, bahkan waktu untuk berbincang-bincang dengan teman sekamar pun menjadi jarang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anang Sugeng Cahyono bahwa dampak media sosial dapat menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, orang yang terjebak dalam media sosial memiliki kelemahan besar yaitu berisiko mengabaikan orang-orang di kehidupannya sehari-hari (Cahyono, 2016). Seyogianya seorang mahasiswa harus mampu *manage* waktunya sehingga aktivitas-aktivitas tersebut dapat berjalan dengan baik. Bahkan, Fischer mencatat temuan dari teori *behavioral decision* bahwa orang sering mengabaikan hasil besar di masa depan yang bisa didapatkan ketika menerapkan *time management* yang bagus. Artinya pengembangan dan penerapan *time management* itu hasilnya tidak selalu kelihatan pada tahap awal penerapannya, melainkan setelahnya (Atosokhi Gae, 2017).

Manajemen waktu '*time management*' memang bukan hal yang mudah karena mengatur waktu adalah tindakan dan proses

perencanaan dan pelaksanaan kontrol sadar atas sejumlah waktu yang akan digunakan untuk aktivitas tertentu, khususnya untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktivitas. *Time management* membutuhkan sejumlah *skill*, alat, dan teknik yang digunakan dalam mengelola waktu untuk menyelesaikan suatu tugas atau proyek dengan jangka waktu yang sudah ditentukan (Atosökhi Gea, 2014). Waktu adalah sumber daya yang pasti, tetapi dengan mudah bisa berlalu tanpa bisa kembali untuk digunakan pada kesempatan berikutnya. Seorang perlu belajar dan berlatih menyelamatkan waktu dan menggunakannya secara baik, efektif, dan efisien. *Time management* yang efektif dapat membantu melakukan hal penting di setiap jam kerja. Di dalamnya setiap pribadi dapat menggunakan waktunya dengan baik, mendelegasikan tugas, mengorganisasi pekerjaan, dan merencanakan waktu (Atosökhi Gea, 2014).

Di era informasi seperti saat ini internet atau media sosial memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Media sosial menjadi media yang banyak digunakan oleh kalangan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan informasi guna menunjang kebutuhan *study* yang mereka tempuh maupun untuk menunjang aktivitas mereka. Media sosial dalam era informasi telah menempatkan dirinya sebagai salah satu pusat informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Novianto, 2011). Namun, tidak ada yang sempurna dalam kehidupan ini apabila sesuatu dilakukan terlalu berlebihan/keluar dari koridornya contohnya adalah waktu mahasiswa apabila terlalu banyak terforsir bermain media sosial maka akan banyak berdampak buruk pada dirinya maupun pada perkuliahannya.

Berbagai penelitian telah melaporkan bahwa penggunaan internet memiliki dampak negatif pada kinerja maupun *time* akademik mahasiswa. Jeong meneliti perbedaan dalam kinerja akademik siswa sekolah dasar dengan menggunakan internet. Atas dasar *literature* yang ada dihipotesiskan bahwa kecanduan internet akan berdampak

negatif pada kinerja akademik mahasiswa. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Noreen Akhter hasilnya menunjukkan bahwa kecanduan internet secara signifikan berkorelasi negatif dengan kinerja akademis mahasiswa di universitas (Akhter, 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan media sosial terhadap manajemen waktu mahasiswa ialah sebagai berikut. (a) mahasiswa sering lalai dalam hal waktu mengurus diri dan kebutuhan sehari-hari, seperti makan, tidur bahkan belajar sering terlambat. (b) kurangnya waktu berkomunikasi dengan teman sekelas atau bahkan sekitarnya karena lebih memilih bermain media sosial begitupun temannya. (c) mahasiswa seringkali menunda waktu shalat karena sudah terlalu asyik dan kecanduan bermain media sosial.

Bukan hanya itu, ternyata sebagian informan masih banyak yang belum bisa *manage* waktunya setiap hari sekalipun beberapa sudah melakukannya. Dan kalau ini terus terjadi maka hal-hal negatif akan terus berakibat pada mahasiswa. Oleh karena itu perlu adanya kesadaran pada diri masing-masing individu, kemudian diadakannya bimbingan pengelolaan waktu, karena mahasiswa yang tinggal di Ma'had adalah merupakan mahasiswa bidik misi yang sangat padat jadwalnya bahkan di hari libur mereka mempunyai pembelajaran tambahan, sehingga pengelolaan waktu ini sangat penting diperhatikan dan dilaksanakan agar semua kegiatan dan waktu dapat digunakan secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Akhter, N. (2013). Relationship between Internet Addiction and Academic Performance among University Undergraduates. *Educational Research and Reviews*, 8(19), 1793-1796.

- Azizan, H. (2016). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Ketergantungan Media Sosial pada Siswa di SMK Negeri 1 Bantul. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5(6).
- Big Harry March 1, 2013. 5 *Konsep Dasar Manajemen Waktu*. <http://www.bhrev.com>.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, Usage, Gratification, and Pleasure Experience: The Taiwan College Students' Case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Destiana, I., Salman, A., & Rahim, M. H. A. (2013). Penerimaan Media Sosial: Kajian dalam Kalangan Pelajar Universiti di Palembang. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 29(2).
- Fajri, L., & Martini, K. S. (2012). Upaya Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dilengkapi dengan teka-teki silang bagi siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 1(1), 89-96.
- Gea, A. A. (2014). Time Management: Menggunakan Waktu Secara Efektif dan Efisien. *Humaniora*, 5(2), 777-785.
- Kasetyaningsih, S. W., & Hartono, H. (2017). *Dampak Sosial Media terhadap Akhlaq Remaja*. Duta. Com, 13(1), 1-10.
- Novianto, I. (2011). *Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Rosyidah, R. (2015). Pengaruh Media Sosial terhadap Penyimpangan Perilaku pada Siswa. *Millah: Jurnal Studi Agama*, 14(1), 247-266.
- Sari, M. I., Lisiswanti, R., & Oktafany, O. (2017). Manajemen Waktu pada Mahasiswa: Studi Kualitatif pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Kedokteran Universitas Lampung*, 1(3), 525-529.

- Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*,4(1), 1-10.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.

HUBUNGAN KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL DENGAN KONSEP DIRI MAHASISWA DI IAIN KENDARI

Asri Yuliana

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Kendari

Pos-el: Asriyuliana05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan ketergantungan media sosial dengan konsep diri mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji analisis korelasi *product moment* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan mahasiswa pada media sosial berada pada taraf sedang yaitu mencapai 48,64%, sedangkan kategori rendah 18,91%, dan pada kategori tinggi 32,43%. Tingkat kepositifan konsep diri objek penelitian tergolong rendah yaitu 40,58%, kategori sedang 37,83% dan kategori tinggi 21,62%. Berdasarkan uji analisis korelasi *product moment* didapatkan nilai $sign=0.087$ yang berarti tidak ada hubungan antara ketergantungan media sosial dengan konsep diri mahasiswa FUAD IAIN Kendari. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya tingkat ketergantungan pada media sosial. Objek penelitian yang tidak mencapai taraf tinggi, dan kemungkinan adanya faktor lain yang berhubungan dengan konsep diri seperti kelekatan orang tua, prestasi akademik, dan faktor lainnya.

Kata Kunci: Media Sosial, Konsep Diri, Mahasiswa IAIN Kendari

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, manusia selalu berkomunikasi hampir setiap waktu. Dengan kemajuan teknologi informasi, berbagai media yang ada dapat memudahkan manusia untuk tetap terhubung meskipun saling berjauhan. Salah satu media komunikasi tersebut adalah media sosial atau *social media*. Media

sosial adalah sebuah media daring yang para penggunanya dapat berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, wiki, forum dan dunia virtual. Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Jenis media sosial ini semakin lama semakin beragam dengan fitur-fitur baru yang lebih canggih. Jika dulu seseorang hanya bisa memilih berkomunikasi melalui audio (telepon) atau visual (foto), kini telah hadir fitur baru yang dapat menggabungkan keduanya, yaitu *video call*. Hal ini tentu semakin membuat media sosial begitu digandrungi semua kalangan.

Hampir semua orang memiliki akun media sosial mulai dari anak-anak, remaja, ibu rumah tangga, selebriti, civitas akademik, dan berbagai kalangan lainnya. Mereka dapat menikmati manfaat media sosial. Media sosial memang memberikan berbagai manfaat dan memudahkan segala aktivitas. Melalui media sosial, seseorang saling bertukar informasi dan saling menyapa. Namun, di balik berbagai manfaat media sosial, terdapat pula berbagai efek negatif yang muncul, yang salah satunya adalah efek ketergantungan.

Ketergantungan media sosial adalah kondisi seseorang yang tidak dapat terlepas dari media sosial. Dia akan merasa gelisah jika tidak mengakses walaupun dalam waktu singkat. *Dependency Theory* (2006) mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan upaya pemenuhan kebutuhan atau pencapaian tujuan dengan bergantung pada sumber daya lain. Media sosial dianggap sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Manusia seolah-olah tidak dapat hidup tanpa bantuannya. Hal ini telah dialami oleh banyak orang di seluruh penjuru dunia.

Nydailynews.com mengungkapkan bahwa Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang berusia 12 dan 18 tahun mengalami kecanduan internet dan mereka harus direhabilitasi. Kajian lima mahasiswa

Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga menemukan hasil bahwa sebanyak 83% remaja tidak bisa terlepas dari media sosial walaupun hanya sehari. Kasus serupa dapat saja terjadi di kampus biru Sulawesi Tenggara. Hal ini karena berbagai aktivitas akademik maupun non-akademik mahasiswa juga dilakukan melalui media sosial. Oleh karena itulah, peneliti bermaksud untuk mengkaji hubungan ketergantungan media sosial mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Kendari dengan konsep diri.

Helmi (1999) mendefinisikan konsep diri sebagai skema diri yang berkaitan dengan aspek fisik, psikis, dan akademik. Konsep diri adalah pandangan dan sikap individu terhadap diri sendiri. Pandangan diri terkait dengan dimensi fisik, karakteristik individual, dan motivasi diri. Pandangan diri tidak hanya meliputi kekuatan-kekuatan individual, tetapi juga kelemahan bahkan juga kegagalan dirinya. Konsep diri merupakan inti dari kepribadian individu. Inti kepribadian berperan penting untuk menentukan dan mengarahkan perkembangan kepribadian serta perilaku positif individu. Konsep diri berhubungan dengan banyak hal yang dialami oleh individu, salah satunya yang mungkin berhubungan dengan konsep diri adalah ketergantungan media sosial yang dialami oleh individu tersebut.

Mahasiswa FUAD IAIN Kendari diidentikkan sebagai mahasiswa yang religius, mulai dari penampilan hingga eksistensi mereka sebagai "calon da'i". Tidak hanya aktif berdakwah secara langsung, tetapi mereka juga aktif berdakwah melalui media sosial. Secara otomatis mereka menghabiskan banyak waktu di media sosial. Hal ini menarik perhatian peneliti untuk mengetahui apakah mahasiswa yang dikenal religius dan aktif berdakwah juga mengalami ketergantungan media sosial serta ingin mengetahui konsep diri mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang sistematis, terstruktur, tersusun mantap dari awal hingga akhir penelitian, dan cenderung menggunakan analisis angka-

angka statistik. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner penelitian berupa skala ketergantungan media sosial dan skala konsep diri yang masing-masing berjumlah 28 dan 15 poin pernyataan dengan 8 kolom pengisian. Kolom 1 berarti sangat tidak setuju dan semakin tinggi angka kolom maka semakin setuju. Skala ketergantungan media sosial yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala dari *Generalized Problematic Internet Use Scale 2* (GPIUS2) Indonesia. Skala ini terdiri dari 15 pernyataan positif mengenai gejala dan aspek-aspek ketergantungan media sosial. Tidak ada modifikasi dilakukan dalam skala ini karena dianggap telah sesuai dengan tujuan dan objek penelitian. Adapun skala konsep diri menggunakan Skala Atiqah Lu'lu Khairatun. Skala itu telah diuji normalitas dengan nilai signifikan 0,407 yang berarti skala tersebut berdistribusi normal. Skala itu diisi oleh 37 responden. Responden penelitian ini adalah mahasiswa FUAD IAIN Kendari yang terdiri dari 4 prodi yaitu Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, dan Prodi Manajemen Dakwah. Responden terdiri dari 17 mahasiswa dan 20 mahasiswi yang mengisi angket penelitian pada tanggal 5 juni 2018. Selanjutnya data penelitian yang telah didapatkan memasuki tahap uji analisis. Uji analisis pertama dilakukan untuk mengetahui tingkat ketergantungan media sosial dengan cara membagi data pada 3 kategori yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Uji analisis kedua dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan antara dua variabel dengan menggunakan aplikasi SPSS. Uji analisis ini merupakan uji analisis korelasi Pearson *product moment*.

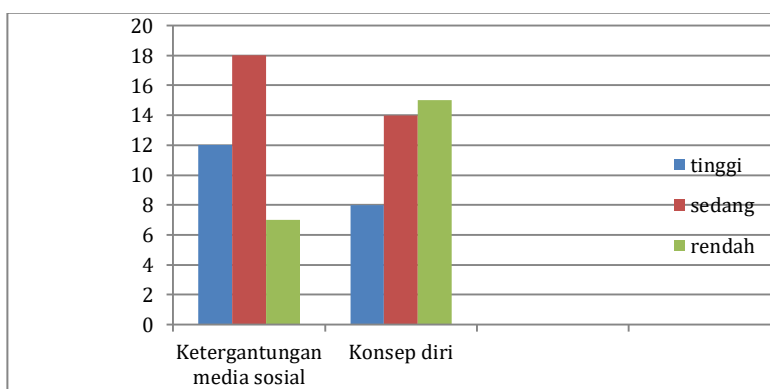
PEMBAHASAN

Tingkat ketergantungan media sosial mahasiswa FUAD IAIN Kendari dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 1: Tingkat Ketergantungan Media Sosial Mahasiswa

Kategori	Ketergantungan media sosial	Konsep diri
Tinggi (17-44)	32,43%	40,58%
Sedang (45-71)	48,64%	37,83%
Rendah (72-98)	18,91%	21,62%

Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan mahasiswa Fuad terhadap media sosial berada pada kategori *sedang*, yaitu 48,64%. Kategori *sedang* ini berarti bahwa tingkat ketergantungan mahasiswa terhadap media sosial tidak tinggi dan tidak pula rendah. Media sosial tidak terlalu membuat mahasiswa ketagihan sehingga lupa segalanya. Mahasiswa dapat mengontrol dirinya bermain media sosial. Hal ini dapat diperjelas melalui grafik berikut ini.



Grafik 1: Tingkat Ketergantungan Media Sosial Mahasiswa

Grafik (1) juga menunjukkan bahwa konsep diri mahasiswa FUAD IAIN Kendari tidak mencapai kategori tinggi melainkan cenderung berada di taraf rendah. Berikut adalah hasil uji analisis korelasi *product moment* variabel ketergantungan media sosial dan variabel konsep diri mahasiswa FUAD IAIN Kendari:

Tabel 2: Uji Korelasi *Product Moment*

Correlations

		Ketergantungan	Konsep diri
Ketergantungan	Pearson Correlation	1	-.228
	Sig. (1-tailed)		.087
	N	37	37
Konsep diri	Pearson Correlation	-.228	1
	Sig. (1-tailed)	.087	
	N	37	37

Tabel (2) menunjukkan bahwa hubungan ketergantungan media sosial dengan konsep diri mahasiswa berada pada nilai sigma= 0,087. Ini berarti bahwa nilainya lebih tinggi dari nilai standar sign= >0,05. Ini berarti bahwa tidak ada hubungan antara ketergantungan media sosial dan konsep diri mahasiswa FUAD IAIN Kendari. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa hal. Di antaranya adalah tingkat ketergantungan media sosial mahasiswa FUAD IAIN Kendari yang hanya pada sampai taraf sedang. Selain itu, konsep diri juga dipengaruhi oleh banyak hal, seperti pengalaman, prestasi akademik, motivasi diri sehingga kemungkinan ada faktor yang lebih memengaruhi konsep diri dibandingkan ketergantungan terhadap media sosial. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Silvia Fardila Soliha yang berjudul "*Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial*" (2015). Penelitian itu menemukan hasil bahwa ketergantungan media sosial memiliki hubungan yang kuat dengan kecemasan sosial. Penelitian lain yang dilakukan oleh Muna dan Astuti (2014) mengungkapkan bahwa kontrol diri mempunyai sumbangan yang efektif sebesar 15,1% terhadap kecanduan media sosial pada siswa SMK A Ungaran. Selain konsep diri dipengaruhi oleh beberapa hal, jarak kedekatan anak dengan orang tua juga sangat mempengaruhi. Hasil penelitian Alvian Fadilla Helmi yang berjudul "*Gaya Kelekatan dan Konsep Diri*" (1999) menunjukkan bahwa

kedekatan orang tua menjadi faktor penting dalam upaya meningkatkan konsep diri seorang anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah terhadap media sosial tergolong pada taraf sedang, tingkat kepositifan konsep diri tergolong rendah. Dengan demikian, tidak terdapat hubungan antara ketergantungan media sosial dengan konsep diri mahasiswa. Hal ini dikarenakan adanya faktor lain yang berhubungan dengan konsep diri mereka, seperti faktor jarak kedekatan anak dengan orang tua, motivasi diri, pengalaman dan prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Helmi, A. F. (1999). Gaya kelekatan dan konsep diri. *Jurnal Psikologi*, 26(1)
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010) "*Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Sosial Media*". *Business Horizons* 53(1).
- Muna, R. F., & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial pada remaja Akhir. *Empati*, 3(4).
- Schrock, Andrew, 2006, Myspace Or Ourspace: A Media System Dependency View Of Myspace, Thesis, University Of Central Florida.
- Solihah, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *INTERAKSI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Taylor, Victoria, 2013, Japan to Launch 'Fasting' Camps for Internet-Addicted Students, Dalam <http://www.nydailynews.com/lifestyle/japan-launch-internet-fasting-camps-article-1.1440483>, <http://dosensosiologi.com/pengertian-penelitian-kuantitatif-ciri-dan-jenisnya-lengkap/>

<http://kabar24.bisnis.com/read/20160601/255/553564/83-remaja-idap-ketergantungan-media-sosial>.
https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial.

PERSEPSI MAHASISWA IAIN KENDARI TERHADAP APLIKASI TIK TOK DI MEDIA SOSIAL

Fitriyani

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: fitriyaniganbatte@gmail.com

Abstrak

Media sosial saat ini telah membangun kekuatan besar dalam membentuk pola perilaku dalam kehidupan manusia. Belakangan ini, media sosial menjadi fenomena media baru yang sangat digemari masyarakat, khususnya mahasiswa, apalagi ditambah dengan munculnya beragam aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Tik Tok di media sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara. Informan penelitian ini berjumlah 38 informan dari berbagai fakultas di kampus IAIN Kendari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Tik Tok di media sosial terdiri dari persepsi positif dan negatif. Persepsi positif, Tik Tok dijadikan sebagai media hiburan dan pengasah kreativitas pengguna. Sedangkan persepsi negatifnya adalah Tik Tok hanya dijadikan sekadar sebagai media viral yang kontennya tidak mendidik, membuang-buang waktu dan generasi gagap di dunia nyata.

Kata Kunci: Persepsi; Mahasiswa; Aplikasi Tik Tok

PENDAHULUAN

Internet merupakan sesuatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat modern di Indonesia. Sebelumnya, internet hanya digunakan untuk bertukar informasi melalui *e-mail* dan *chatting* dan untuk mencari informasi dengan menelusuri di mesin pencari Google '*browsing*' dan '*googling*' (Gunawan, 2012). Namun seiring dengan perkembangannya saat ini, internet mampu melahirkan suatu jaringan baru yang biasa dikenal dengan sebutan media sosial. Media sosial

merupakan salah satu media *online* yang di mana pun para penggunanya dapat saling berkomunikasi, mencari informasi dan menambah teman baru, dengan beragam fitur yang dimilikinya. Komunikasi dalam media sosial tidak lagi dibatasi oleh jarak ruang dan waktu. Komunikasi bisa terjadi dimanapun, kapanpun tanpa harus bertatap muka. Dengan dukungan media-media sosial yang ada, seperti Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, Path, dan media sosial lainnya, kehadiran media sosial membawa pengaruh tersendiri terhadap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat saat ini (Pratiwi, 2014).

Media sosial adalah sebuah media *online* (Utari, 2011). Dimana pun para penggunanya berada, mereka dapat dengan mudah berpartisipasi. Berpartisipasi dalam arti seseorang akan dengan mudah berbagi informasi, menciptakan konten atau isi yang ingin disampaikan kepada orang lain, memberi komentar terhadap masukan yang diterimanya dan seterusnya. Semua dapat dilakukan dengan cepat dan tak terbatas.

Karakteristik media sosial yang bersifat maya sering menghasilkan fenomena-fenomena yang *booming*, baik di kalangan pengguna media sosial itu sendiri maupun khalayak luas. Fenomena yang muncul dari media sosial antara lain *jilboobs*, *selfie*, *trending hashtag*, *meme*, *dubsmash*, dan Tik Tok. Setiap media sosial ini tentu memiliki fenomena dengan karakteristik tersendiri bergantung pada cara penyebaran informasi oleh penggunanya. Fenomena yang dewasa ini *booming* di kalangan pengguna media sosial di Indonesia adalah fenomena Tik Tok. Tik Tok muncul dan berkembang di berbagai media sosial seperti Facebook, whatsapp, dan instagram.

Tik Tok merupakan aplikasi berbasis audio visual berupa video musik. Aplikasi dan jejaring sosial Tik Tok berasal dari Tiongkok yang merupakan besutan ByteDance yang kini menjadi aplikasi paling banyak diunduh di dunia. Jumlah unduhan Tik Tok sejak dirilis tahun 2016 mencapai hampir 49 juta kali. Jumlah ini lebih besar daripada YouTube, Facebook dan Instagram. Jumlah pengguna di Tiongkok

sendiri mencapai 300 juta pengguna aktif, sedangkan secara global pada akhir juni 2018, ada lebih dari 150 juta pengguna aktif aplikasi ini. Aplikasi Tik Tok menyediakan layanan yang memungkinkan penggunanya membuat video pendek yang disertai dengan lagu, membuat video *lipsync* lalu mengunggahnya. Bisa juga, pengguna sekadar mengunggah video momen tertentu dari aktivitas sehari-hari dengan menggunakan aplikasi ini. Dalam laman technode.com, tertulis setidaknya ada beberapa manfaat Tik Tok. Pertama sebagai media penayangan '*showcase*' kreativitas pengguna yang unik dan spesifik baik dari kreator media sosial profesional maupun orang biasa. Kedua, Tik Tok sebagai media sosial pencari bakat '*talent*' dan creator atau pencipta. Ketiga, sebagai ajang mencari popularitas.

Dari observasi awal yang dilakukan di dunia nyata atau lingkungan sekitar penulis maupun di dunia maya jejaring sosial, diketahui bahwa selain sisi positif, aplikasi Tik Tok juga dipandang memiliki sisi negatif. Merebaknya penggunaan aplikasi ini membuat kekhawatiran sebagian pihak, baik pengguna maupun sekadar penikmat. Salah satu kekhawatiran ini muncul karena aspek popularitas Tik Tok baik di kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Hal ini dinilai cukup meresahkan. Pertama, konten kreatif atau sekadar jiplak atau salin. Tik Tok menciptakan fitur *bubble* pada jenis video yang disaksikan. Dampaknya, muncul kecenderungan pengguna Tik Tok untuk meniru. Kecenderungan lainnya pengguna dapat membuat video hanya untuk mencari popularitas. Kedua, banyak orang yang sekadar ikut-ikutan tren tanpa memahami konten yang diunggah atau yang dinikmatinya. Ketiga, terjadi *bubble* pada generasi muda masa kini, yang sering juga menyebut dirinya sebagai "*kids jaman now*", yang gagap dunia nyata. *Bubble* bermakna "gelembung", namun dalam konteks ini memuat makna sebagai suatu kebiasaan yang meluap-luap tanpa terkendali. Efek *bubble* menimbulkan adiksi terhadap Tik Tok dan adiksi pada konten Tik Tok seolah menjauhkan seseorang dari dunia nyata, karena mereka pikir dengan Tik Tok dunia sudah ada dalam genggamannya. Dampaknya,

adiksi ini mengaburkan dunia nyata. Para pengguna akan kehilangan jam bersosialisasi dengan lingkungan karena waktu mereka bisa saja dihabiskan untuk membuat video Tik Tok.

Penelitian relevan pernah dilakukan oleh Aditya Nugraha, dkk. Penelitian itu membahas fenomena meme di media sosial dengan metode etnografi virtual. Meme merupakan visualisasi dari gambar dan teks sehingga apabila digabungkan menjadi sebuah foto yang umumnya digunakan untuk menggambarkan propaganda pada konten seperti lelucon, rumor, video, atau situs. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini terfokus pada video dalam aplikasi Tik Tok yang dibuat sedemikian rupa di media sosial. Dengan demikian, penelitian hendak menelusuri bagaimana persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Tik Tok di media sosial.

Persepsi berasal dari bahasa Inggris *perception* yang berarti “penglihatan, tanggapan, daya memahami atau menanggapi”. Sedangkan secara istilah, para psikolog berbeda-beda dalam mendefinisikan pengertian persepsi. Sarlito Wiraman Sarwono mendefinisikan persepsi sebagai kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, memfokuskan dan sebagainya. Irwanto, dkk. mengemukakan bahwa persepsi ialah proses diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antar gejala maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dengan kata lain, penelitian ini dilakukan pada kondisi objek yang alami. Data penelitian ini merupakan hasil wawancara dan angket serta observasi langsung di media sosial. Informan sekaligus responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Kendari sebanyak 38 orang dari berbagai

fakultas dengan rincian mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan terdiri atas 15 orang, mahasiswa Fakultas Syariah terdiri atas 8 orang, mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah terdiri atas 8 orang, dan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam terdiri atas 7 orang. Data dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

PEMBAHASAN

Tik Tok merupakan aplikasi yang memberikan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Pengguna aplikasi Tik Tok cukup bervariasi, mulai dari pelajar, mahasiswa, pegawai, hingga masyarakat modern lainnya. Kehadiran Tik Tok pun mengundang kekhawatiran. Banyaknya komentar netizen berdasarkan kenyataan viralitas Tik Tok yang terus berkembang pesat di semua kalangan. Perkembangan aplikasi Tik Tok yang semakin menjadi tren di kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa tidak memiliki batasan-batasan. Beberapa bentuk video Tik Tok yang dapat dijumpai di sosial media, antara lain (1) Video Tik Tok Lucu. Video ini dilakukan dengan menggunakan konten-konten lucu, seperti menggunakan suara-suara yang unik, ekspresi wajah yang menggambarkan mimik muka yang aneh, dan goyangan-goyangan unik. (2) Video Tik Tok vulgar. Video ini dilakukan dengan menggunakan penampilan yang tidak wajar yang dalam hal ini menggunakan busana seksi, melakukan goyangan-goyangan yang berlebihan yang tidak pantas untuk dipertontonkan. (3) Video Tik Tok Mengandung Unsur SARA. Video ini mengandung unsur pelecehan, seperti salah satunya membuat video dengan menirukan gaya shalat.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan beberapa persepsi mahasiswa baik persepsi negatif dan positif terhadap aplikasi Tik Tok di media sosial.

Persepsi Positif terhadap Aplikasi Tik Tok

Aplikasi Tik Tok dijadikan sebagai media hiburan. Tik Tok merupakan aplikasi video musik pendek yang mudah untuk diedit yang menyediakan tempat untuk mengekspresikan diri dalam bentuk video-video unik yang dapat menghibur. Berdasarkan hasil wawancara, informan WF mengatakan bahwa:

“Saya merasa terhibur dengan menonton video Tik Tok di Media sosial, karena sebahagian videonya lucu-lucu, sehingga dapat menghilangkan sedikit rasa lelah yang dikarenakan aktivitas perkuliahan dan tugas-tugas saya yang menumpuk” (Wawancara dengan WF, pada 29 juni 2018).

“Dengan adanya aplikasi Tik Tok ini saya merasa terhibur. Saya biasanya menggunakan aplikasi ini untuk mengisi waktu kosong, misalnya waktu menunggu dosen, waktu istirahat, dan sebagainya” (wawancara dengan V pada 29 juni 2018)

“Saya terhibur apabila melihat video-video Tik Tok yang lucu-lucu misalnya video yang menggabungkan antara goyangan unik dengan ekspresi wajah yang lucu. (Wawancara dengan L pada 6 juni 2018)

Pengguna aplikasi Tik Tok memiliki kreativitas yang tinggi. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian, gaya bebas, dan masih banyak lagi sehingga mendorong kreativitas penggunanya dengan *content creator*. Menurut informan kreativitas yang muncul ini karena aplikasi Tik Tok ini menyediakan beragam *content-content* yang menarik.

“Menurut saya video beberapa Tik Tok melatih kreativitas penggunanya, hal ini terlihat dari gaya, properti dan tempat yang sering kali digunakan saat menggunakan aplikasi Tik Tok ini, misalnya saja mereka menggunakan kaca mata rambut palsu pakean-pakean khas yang terbuat dari kerajinan kemudian tempat-tempat unik yang membuat orang semakin tertarik untuk melihat video Tik Toknya dan hal ini saya nilai sangat positif karena mereka bisa memikirkan hal-hal kreatif yang

sebelumnya tidak pernah duga akan mereka lakukan” (Wawancara dengan I, 2018)

Persepsi Negatif terhadap Aplikasi Tik Tok

Mayoritas pengguna aplikasi ini membuat video hanya sekadar untuk viralitas tanpa memperhatikan konten video seperti apa yang mereka buat. Hal ini sejalan dengan ungkapan informan sebagai berikut:

“Saya kurang suka dengan video-video tik-tok yang tersebar di media sosial, karena saya rasa para pengguna Tik Tok hanya memikirkan bagaimana caranya mereka untuk bisa viral tanpa memperhatikan apa kira-kira manfaat yang mereka bisa berikan bagi dirinya maupun orang lain. Misalnya: baru kemarin saya menonton seorang remaja yang mengupload video Tik Tok sambil berekting dan menari dan tak lama kemudian memindah adegan dengan membidik gambar sosok kakeknya yang terbujur kaku” (Wawancara dengan D, 2018).

Selanjutnya hal serupa juga dikatakan informan yang tak mau disebutkan identitasnya “*Banyak video Tik Tok yang unfaedah joged-joged gak jelas Cuma mau tenar, mending baca Al-Quran saja*”, ungkapnya.

Aplikasi Tik Tok menyebabkan generasi gagap terhadap dunia nyata. Maksudnya gagap terhadap dunia nyata adalah bahwa efek dari video Tik Tok khususnya bagi penggunaannya adalah menjauhkan dari lingkungannya. Hal ini sejalan dari ungkapan beberapa informan:

“Untuk mengupload video terbaik seorang useres memerlukan waktu pengeditan yang lama dan pengulangan pembuatan video agar menghasilkan video terbaik. Karena terlalu asyik dalam pembuatan video tersebut sehingga waktu untuk belajar, keluarga, teman, dan orang-orang disekitar menjadi berkurang”. (Sartito, 2018)

Selain itu ada informan lain mengatakan bahwa bermain Tik Tok itu memalingkan kita terhadap aktivitas yang lebih positif karena menurutnya banyak hal-hal yang lebih positif dibandingkan dengan

membuat video Tik Tok. Demikian pula, banyaknya video-video yang tidak mendidik memberikan dampak buruk bagi generasi muda.

“Menurut saya sebagian dari video Tik Tok yang tersebar di Media Sosial tidak pantas untuk dipertontonkan karena ada beberapa video yang tidak pantas diperlihatkan misalnya perempuan yang mengumbar auratnya dalam hal ini menggunakan pakaian yang seksi-seksi, joged-joged yang berlebihan dan sejenisnya” (Wawancara dengan Demings, 2018)

Hal lainpun diungkap oleh informan bahwa banyak video Tik Tok yang tersebar tidak pantas ditonton oleh generasi muda. *“Video Tik Tok yang telah tersebar di Media Sosial atau viral banyak yang kurang mendidik, contohnya saja baru-baru ini ada video yang viral dimana mereka berjoged-joged ria sambil melakukan gerakan sholat dan menggunakan properti layaknya orang yang sedang sholat.* (Wawancara dengan F, 2018). Demikian pula, permainan Tik Tok ini dapat membuang-buang waktu yang seharusnya dapat dipergunakan kepada hal-hal yang lebih positif. Salah satu mahasiswa mengungkapkan bahwa

“Saya menyesal telah membuang-buang waktu yang seharusnya bisa saya pergunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, kadang kalau saya membuat video Tik Tok ini memerlukan waktu yang cukup lama, karena saya harus mengulang-ulang agar terlihat sempurna hasilnya” (M, 2018).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Tik Tok di media sosial terdiri dari dua, yaitu persepsi negatif dan persepsi positif. Persepsi positif video Tik Tok dijadikan sebagai media hiburan dan pengasah kreativitas. Namun di sisi lain, lebih banyak informan berpersepsi positif mengenai video Tik Tok ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millennial Dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221-236.
- Ayun, P. Q. (2015). Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas. *Channel Jurnal Komunikasi*, 3(2).
- Gifary, S. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sosioteknologi*, 14(2).
- Gunawan, F. (2012). Cyberspace dan Bahasa Alay. *Kandai: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 137-147.
- Nugraha, A. (2015). Fenomena Meme Di Media Sosial (Studi Etnografi Virtual Posting Meme Pada Pengguna Media Sosial Instagram). *Jurnal Sosioteknologi*, 14(3), 237-245.
- Qomariyah, A. N. (2009). Perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan. *Universitas Airlangga Surabaya*.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1-10.
- Sujatmiko, H. (2017). Motif Penggunaan "Meme" Dalam Aplikasi Blackberry Messenger (Bbm) Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman.
- https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=penggunaan+meme+dalam+media+sosial+&btnG

FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB MAHASISWA BERBELANJA ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM

Iis Herlinda

Fakultas Syariah IAIN Kendari

Pos-el: lisherlindaiska@gmail.com

Abstrak

Seluruh aspek kehidupan manusia telah diatur dalam Islam, termasuk aspek jual beli. Penelitian ini membahas faktor-faktor penyebab mahasiswa cenderung berbelanja secara online dalam perspektif hukum Islam. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa faktor-faktor penyebab mahasiswa melakukan transaksi online adalah karena jual beli online lebih murah dan mudah mendapatkan barang yang diinginkan. Ketertarikan pada gambar juga menjadi salah satu pengaruh munculnya minat untuk melakukan belanja online. Dalam Islam, jual beli online dikenal dengan jual beli *Salam*.

Kata kunci: *Online Shopping*; minat belanja, mahasiswa, IAIN Kendsari, hukum Islam.

PENDAHULUAN

Islam telah mengatur semua sisi kehidupan manusia mulai lahir hingga wafat. Oleh karena itu, tidak ada satu pun aspek kehidupan manusia yang terlepas dari ajaran Islam termasuk urusan jual beli. Urusan jual beli ini terdapat dalam Bab Bai Fiqih Muamalah seperti yang tercantum dalam firman Allah:

“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebagian dari rezeki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi”. (Q.S Faathir (35): 29)

Dalam pelaksanaan praktik jual beli, ada banyak unsur yang harus dipenuhi. Namun yang terpenting dan paling utama dalam praktik jual beli tersebut adalah tidak adanya unsur penipuan, pemaksaan serta harus ada kesepakatan antara kedua belah pihak antara penjual dan pembeli. Namun, fakta yang ditemukan di lapangan ialah tidak semua praktik jual beli memenuhi unsur-unsur tersebut. Oleh sebab itu, di zaman millennial ini banyak masyarakat yang mengalami penipuan dalam melakukan proses jual beli terutama dalam praktik jual beli *online*.

Secara sekilas, praktik jual beli *online* adalah bentuk jual beli yang memudahkan bagi pembeli sebab si pembeli ini tak perlu susah lagi pergi ke pasar atau toko untuk mencari barang yang akan dibeli. Ia hanya cukup mencarinya di situs *online* dan memilih barang dengan harga yang diinginkan. Namun, di balik kemudahan tersebut, ada pula beberapa kerugian yang terkadang dialami oleh para pembeli barang dengan cara *online*, seperti barang yang tidak sesuai dengan promosi dan gambar yang terpasang di situs, bahkan kadang-kadang juga sampai terjadi penipuan.

Kehadiran bisnis *online* di Indonesia tidak diketahui secara pasti kapan terjadi. Sekitar tahun 2010, bisnis *online* sudah mulai bermunculan sejak kehadiran *smartphone* dengan menggunakan fitur *Blackberry Messenger* yang disingkat BBM. Fitur tersebut digunakan wirausahawan sebagai wadah pemasaran untuk menjual produknya, terutama dalam bidang *fashion* karena sangat cocok untuk memulai usaha dengan menjual produk yang mengikuti perkembangan tren. Namun, kerap kali tidak sedikit adanya penipuan yang dilakukan oleh oknum tidak bertanggung jawab yang merugikan konsumen. Oleh karena itu, semakin berkembang teknologi, semakin marak penggunaan *smartphone* di Indonesia sehingga tercipta situs jual beli *online* untuk meminimalisasi terjadinya penipuan.

Perusahaan melakukan promosi dan memasarkan produknya melalui situs jual beli *online* maupun *social media* dengan spesifikasi harga dan kualitas yang jelas, mulai dari produk makanan, barang

elektronik, aksesoris, pakaian, hingga alat kebutuhan rumah tangga. Banyaknya penjual dalam situs jual beli *online* sebagai alternatif pilihan, memudahkan konsumen untuk memilih dan membandingkan harga dengan kualitas dan spesifikasi yang sama pada perusahaan berbeda-beda. Konsumen hanya membutuhkan koneksi internet untuk dapat bebas melihat dan memilih barang sesuai keinginannya. Sasaran dari bisnis *online* ini adalah konsumen yang memiliki aktivitas padat dan tidak mempunyai banyak waktu untuk berbelanja mencari barang yang dibutuhkan atau diinginkan. Proses serta transaksinya sangat mudah dan tidak perlu banyak waktu, hanya melakukan transfer dan konsumen menunggu barang yang diinginkan dikirim sampai di rumah. Karena fleksibilitasnya ini, tidak heran jual beli secara *online* sangat digemari oleh para konsumen karena hanya duduk melakukan jual beli tanpa harus pergi ke suatu tempat untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Jual beli didefinisikan sebagai suatu perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menjual dan mengirimkan barang dan pihak yang lain menerimanya sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati (Suhendi, 2010). Jual beli *online* dalam syariat Islam diperbolehkan berdasarkan Firman Allah SWT dalam Surat An-Nisa ayat 29:

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”. (QS. An-Nisa: 29)

Berbisnis merupakan aktivitas yang sangat dianjurkan dalam ajaran Islam. Bahkan, Rasulullah SAW sendiri pun telah menyatakan bahwa sembilan dari sepuluh pintu rezeki adalah melalui pintu berdagang (al-hadits). Sementara, Allah SWT berfirman, “*melalui jalan perdagangan inilah, pintu-pintu rezeki akan dapat dibuka sehingga*

karunia Allah terpancar daripadanya. Jual beli merupakan sesuatu yang diperbolehkan" (QS al-baqarah: 275). Dengan catatan, selama dilakukan dengan benar sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

Islam tidak membatasi kegiatan jual beli hanya untuk memenuhi kebutuhan pribadi semata, melainkan juga untuk mendapatkan keuntungan yang berkah agar nantinya hasil dari keuntungan itu dapat dikeluarkan sebagai sedekah atau zakat untuk masyarakat yang membutuhkan. Dengan demikian, jual beli menurut Islam pada hakekatnya tidak hanya bersifat konsumtif dan hanya mengundang unsur material untuk memperoleh keuntungan di dunia, tetapi juga keuntungan hakiki di akhirat tentu dengan memperhatikan prinsip-prinsip jual beli yang dibolehkan menurut syariat. Hadits larangan menipu dalam jual beli menyatakan bahwa

"Dari Abu Hurairah Radliyallaahu 'anhu bahwa Rasulullah Shallallaahu 'alaihi wa Sallam pernah melewati sebuah tumpukan makanan. Lalu beliau memasukkan tangannya ke dalam tumpukan tersebut dan jari-jarinya basah. Maka beliau bertanya: 'Apa ini wahai penjual makanan?'. Ia menjawab: 'Terkena hujan wahai Rasulullah'. Beliau bersabda: 'Mengapa tidak engkau letakkan di bagian atas makanan agar orang-orang dapat melihatnya? Barangsiapa menipu maka ia bukan termasuk golonganku'." (HR. Muslim).

Dalam era modern seperti saat ini, banyak bermunculan model-model bisnis dengan menggunakan kecanggihan teknologi modern. Hal ini ditandai dengan perkembangan media elektronik yang mempengaruhi kehidupan manusia, khususnya dalam bertransaksi jual beli melalui media *online*, yakni internet. Peran internet saat ini bukan hanya untuk aktivitas komunikasi, namun juga sebagai alat untuk pencarian informasi. Alat-alat komunikasi seperti komputer, laptop, *smartphone* sangat memudahkan masyarakat untuk melakukan koneksi dengan internet untuk melakukan transaksi jual beli. Banyak hal dapat diungkap dalam fenomena merebaknya transaksi jual beli secara *online*. Untuk itu, perlu adanya

pengkhususan permasalahan penelitian. Fokus dalam penelitian ini yaitu untuk mengungkap bagaimana faktor-faktor penyebab mahasiswa berbelanja secara *online* dalam perspektif hukum Islam.

Penelitian terkait jual beli *online* pernah dilakukan, di antaranya adalah penelitian Setyaningsih (2016) yang menganalisis perubahan perilaku konsumen terhadap motif belanja *online* dalam perspektif ekonomi Islam, di Kota Jakarta Timur. Setyaningsih sampai pada kesimpulannya bahwa motif konsumen melakukan belanja *online* didapatkan bahwa sebanyak 42 responden memilih setuju melakukan belanja *online* karena tertarik dengan promosi yang dilakukan penjual meskipun produk tersebut tidak dibutuhkan. Selanjutnya, ada pula penelitian yang dilakukan oleh Hoga Saraghy dan Rizky Ramdhany (2012) tentang pengaruh intensi pelanggan dalam berbelanja *online* kembali melalui media teknologi informasi forum jual beli (FJB) kaskus, Jakarta Barat. Kesimpulan dari penelitian Saraghy dan Ramdhany adalah bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari persepsi harga terhadap niat pelanggan untuk kembali belanja *online*. Sementara kepuasan pelanggan dan kepercayaan adalah faktor-faktor yang memengaruhi niat pelanggan untuk kembali belanja *online*. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kepuasan pelanggan secara keseluruhan memiliki pengaruh yang lebih kuat pada keinginan untuk kembali belanja *online* daripada kepercayaan dan persepsi harga.

Penelitian mengenai jual beli online sudah banyak dilakukan. Naomi (2016) membahas *pengaruh kepercayaan, kemudahan, kualitas informasi, dan harga terhadap keputusan pembelian konsumen dalam memilih berbelanja secara online, studi pada pengguna situs jual beli online kaskus.co.id di Purworejo*. Hasil analisis menunjukkan bahwa kepercayaan, kemudahan, kualitas informasi, dan harga secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian secara *online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data berasal dari mahasiswa fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kendari. Analisis data menggunakan teori Myles dan Huberman.

PEMBAHASAN

Perkembangan bisnis *online* kian marak dilakukan di Indonesia. Banyaknya situs jual beli *online* yang bermunculan dijadikan sebagai wadah bagi konsumen untuk melakukan belanja *online* dan bagi produsen memasarkan produknya. Berdasarkan *online shoppingoutlook* 2015 yang dikeluarkan BMI Research tahun 2014, pengguna belanja *online* mencapai 24% dari total pengguna internet di Indonesia. Riset tersebut dilakukan di sepuluh kota besar yang ada di Indonesia kepada 1.213 responden usia 18—45 tahun melalui metode *phone survey*. BMI Research mengungkapkan bahwa pengguna dari belanja *online* sebesar 53% adalah perempuan (www.apkomindo.id). Kecenderungan perempuan untuk berperilaku konsumtif lebih besar dari pada laki-laki. Berdasarkan hasil riset tersebut dapat kita simpulkan bahwa frekuensi berbelanja perempuan lebih tinggi daripada laki-laki. Tidaklah mengherankan jika yang banyak melakukan belanja *online* maupun offline adalah perempuan (Dasipah, Budiyono & Juliaeni, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara, sebahagian besar informan mengatakan bahwa toko *online* yang sering digunakan untuk bertransaksi adalah *Shopee, KJB, buka lapak, blibli.com, niaga.com, MLM, lazada, kolaka jual beli, RJB, tokopedia, JD ID, OLX*. Berdasarkan jawaban tersebut, dapat diasumsikan bahwa jual beli *online* sudah sangat dikenal di masyarakat terutama di kalangan remaja ataupun mahasiswa di kota Kendari. Adapun beberapa alasan mengapa jual beli online dilakukan oleh mahasiswa. Hal ini sebahagian besar karena (1) jangkauannya lebih mudah. Hanya dengan bermodal paket

internet dan handphone Android, apa yang diinginkan dapat diperoleh tanpa harus menguras tenaga berbelanja di toko atau super market, (2) harganya lebih murah dan calon pembeli lebih leluasa melihat gambar barang dengan mudah, (3) transaksi dapat dilakukan lebih efisien (4) proses belanja lebih cepat, (5) barang yang lebih langka pun dapat diperoleh, (6) produk diantar di tempat tujuan, (7) produk berkualitas, (8) iseng.

Selain itu, beberapa informan juga mengungkapkan bahwa beberapa toko online cukup digemari oleh mahasiswa kampus biru, di antaranya adalah (1) Lazada karena pembelian dapat dilakukan setelah produk diterima. (2) Kendari Jual Beli (KJB) karena produknya murah dan bebas ongkir jika masih di lingkup Kendari. (3) Shopee karena produk murah dan terpercaya dan cara belanjanya digratis. (4) KJB bentuk datang barang baru bayar, alasannya karena tidak ada unsur penipuan saat memesan barang (ada barang ada uang). (5) KJB, karena gampang transaksinya sebab saya masih berada di lingkup Kendari dan ongkirnya memadai. (6) *Buka Lapak* karena harga dan barang sesuai yang kita inginkan, murah dan lengkap barangnya. (7) KJB, sangat cepat dan terjangkau. (8) KJB, karena dapat mengecek barang terlebih dahulu.

Selain memiliki dampak positif, terdapat pula dampak negatif. Di antara dampak negatifnya adalah (1) produk tidak sesuai keinginan, (2) rawan penipuan karena produk pesanan di gambar tidak sesuai dengan aslinya dan ongkirnya mahal. (3) Barangnya tidak dapat dilihat langsung. (4) *Lama proses pengirimannya*.

Dalam pandangan Islam, jual beli *online* termasuk dari akad jual beli salam. *Bai' as-salam* mempunyai pengertian yang sederhana, yaitu pembelian barang yang diserahkan di kemudian hari, sedangkan pembayarannya dilakukan di muka. *Bai' as-salam* juga disebut dengan akad pesanan. Oleh sebab itu, hukum *bai' as-salam* adalah boleh dalam Islam. Jual beli *online* termasuk *bai' as-salam* sebab menggunakan akad pesanan dalam bisnis pada zaman sekarang. Di dalamnya. Penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung dan hanya

melakukan transfer untuk pembayaran dengan menggunakan internet untuk melakukan transaksi antara kedua belah pihak.

“Dari Abdullah bin Abbas, ia berkata, Nabi datang ke Madinah, di mana masyarakat melakukan transaksi salam (memesan) kurma selama dua tahun dan tiga tahun. Kemudian Nabi bersabda, ‘barang siapa melakukan akad salam terhadap sesuatu, hendaklah dilakukan dengan takaran yang jelas, timbangan yang jelas, dan sampai batas waktu yang jelas’”.

Transaksi *online* dibolehkan menurut Islam berdasarkan prinsip-prinsip yang ada dalam perdagangan menurut Islam, khususnya dianalogikan dengan prinsip transaksi *as-salam*, kecuali pada barang/jasa yang tidak boleh untuk diperdagangkan sesuai syariat Islam. Dengan demikian, dapat pula kita tarik kesimpulan bahwa bukan belanja *online*-nya yang dilarang dalam Islam, melainkan alasan berbelanjanyalah yang perlu diperhatikan. Kebiasaan dari kita berbelanja dengan mendekati kategori boros. Sifat boros itulah yang tidak diperkenankan dalam Islam.

KESIMPULAN

Faktor-faktor penyebab mahasiswa IAIN Kendari cenderung melakukan belanja *online* adalah karena mereka menganggap belanja *online* dapat lebih mudah berbelanja tanpa perlu mengurus tenaga untuk pergi belanja di toko atau *super market*. Selain itu, belanja dengan cara *online* juga lebih murah dan bisa leluasa melihat gambar dan memilih produk yang diminati. Ketertarikan pada gambar juga menjadi salah satu pengaruh besar minat mereka untuk belanja *online*. Transaksi *online* diperbolehkan dalam Islam berdasarkan prinsip-prinsip yang ada dalam perdagangan menurut Islam, khususnya dianalogikan dengan prinsip transaksi *as-salam* sehingga disimpulkan bahwa jual beli *online* diperbolehkan dalam Islam. Adapun yang tidak diperbolehkan dalam berbelanja adalah jika masuk dalam kategori boros dan terdapat unsur *gharar*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ash-Shiddieqy, T. M., & Hasbi, S. (1990). Pengantar Ilmu Alquran n. *Tafsir, Jakarta: Bulan Bintang*.
- Dasipah, E., Budiyono, H., & Julaeni, M. (2010). Analisis perilaku konsumen dalam pembelian produk sayuran di pasar modern kota bekasi. *CEFARS: Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 1(2), 24-37.
- Departemen Agama, R. I. (1996). al-Qur'an al-Karim dan Terjemahnya. *Semarang: PT. Karya Toha Putra*.
- Naomi, P. E. (2016). Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, Kualitas Informasi, Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Dalam Memilih Berbelanja Secara Online (Studi Pada Pengguna Situs Jual Beli Online Kaskus. Co. Id Di Purworejo). *SEGMEN-Manajemen*, 12(1D).
- Rusyid, I. (1990). Bidayatul Mujtahid, terj. *MA Abdurrahman dan A. Haris Abdullah. Judul asi: Bidayah al Mujtahid, Semarang: Asy Syifa* € Ÿ.
- www.apkomindo.id

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA

Mawaldi Musri

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: Paldy248@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa sangat besar pengaruhnya karena mahasiswa lebih memilih bermain *game online* daripada belajar. *Game online* lebih menarik daripada belajar karena dirasakan dapat menghilangkan stres dan menghibur diri sendiri. Cara mengatasi agar mahasiswa tidak kecanduan bermain *game online* yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar dan kesadaran mahasiswa itu sendiri mahasiswa seharusnya lebih memilih untuk belajar daripada bermain *game online* agar prestasi akademik meningkat dan dosen lebih banyak memberikan tugas kepada mahasiswa agar motivasi belajar mahasiswa dapat meningkat. Kemajuan teknologi, termasuk perkembangan gawai seperti komputer, *handphone*, dan internet memicu munculnya sebuah permainan '*game*' yang mengharuskan penggunaannya terhubung dengan internet, yaitu *game online*. Secara perlahan, *game online* mengikis kebiasaan sebelumnya.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat, kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, komunikasi antara manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran '*refreshing*', seperti bermain *game online*. *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan

dan *online* artinya adalah daring (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tidak jauh berbeda dari pengertian dasar kedua kata itu. *Game online* berkembang sangat pesat akhir-akhir ini. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar, dan lain sebagainya. Tidak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian, dan *game online* jenis lainnya yang membuat permainan lebih menarik. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

Menjadi partisipan dalam *game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi adanya *game online* tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *game online* juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah "*Game Center*" yaitu tempat bermain khusus *game online* cukup besar, Realitas pada masyarakat kita di kota maupun di desa, *game center* sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang.

Dalam perspektif sosiologi, orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualistis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut. Mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarginalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya berada di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada di tempat dia bermain *game* tersebut. Banyak di antara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah ke atas sampai menengah ke bawah.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar atau mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Penelitian sebelumnya membahas tentang faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa kecanduan bermain *game online*. Pengaruh *game online* terhadap siswa SMA terhadap prestasi akademik, sedangkan dalam penelitian ini akan dibahas tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Motivasi belajar sangat memengaruhi prestasi akademik seorang mahasiswa, sehingga permasalahan apakah benar *game online* membuat mahasiswa malas belajar sehingga prestasi akademiknya menurun cukup menarik untuk diteliti.

Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulasi motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modern. Akan tetapi, faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar dan prestasi akademik mereka. Kehadiran *game online* di kalangan mahasiswa IAIN Kendari mengubah gaya hidup mahasiswa sebagai pengguna *game online* dengan menurunnya motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Mereka sering terlambat bangun karena begadang bermain *game online*, bahkan bolos kuliah demi mabar (main bareng). Perilaku kecanduan *game online* pada mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu tingkat keterikatan, kesenangan, dan ketergantungan mahasiswa terhadap permainan *game online*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah. Dengan demikian, sifatnya naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamiahannya serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan harus terjun di lapangan. Oleh sebab itu, penelitian semacam ini disebut juga dengan *field study* (Nazir, 1986). Penelitian kualitatif adalah rangkaian kegiatan atau proses penyaringan data atau informasi yang bersifat sewajarnya mengenai suatu masalah dalam kondisi, aspek, atau bidang tertentu dalam kehidupan objeknya (Nawawi, 1994). Penggunaan metode penelitian yang bersifat kualitatif ini berdasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu bahwa menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda. Metode ini secara langsung menghubungkan antara peneliti dengan responden.

Metode penelitian ini menggunakan metode fenomenologis, yaitu metode yang digunakan dalam penelitian yang mencari arti dari pengalaman kehidupan. Peneliti menghimpun data berkenaan dengan konsep, pendapat, pendirian, sikap, penilaian, dan pemberian makna terhadap situasi atau pengalaman dalam kehidupan. Data diperoleh dari pemain *game online*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Bentuk item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah item kuesioner tertutup dimana pertanyaan yang dicantumkan telah disesuaikan oleh peneliti. Alternatif jawaban yang disediakan bergantung pada pemilihan peneliti sehingga responden hanya bisa memberikan jawaban yang mendekati pilihan paling tepat dengan yang dialaminya.

PEMBAHASAN

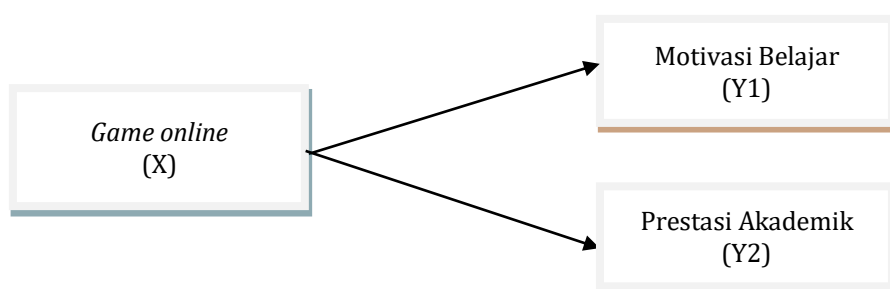
Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan meneliti mahasiswa memberikan angket, wawancara maupun observasi secara langsung ketika mahasiswa sedang bermain *game online*. Penelitian ini

di lakukan selama 22 hari mulai tanggal 8-30 Juni 2018. Berikut adalah data yang diperoleh:

Kuesioner

- A. 100% Pemain *game online* menyukai *game online* bahkan sangat menyukai.
- B. 75% lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar.
- C. 70% pengguna *game online* prestasi akademiknya menurun.

Skema Variabel Penelitian



Berdasarkan skema di atas dapat disimpulkan dua hal. Pertama, skema variabel menunjukkan bahwa mahasiswa lebih senang bermain gam online dari pada belajar. Kedua, terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Semakin sering bermain *game online* maka semakin rendah prestasi akademik seorang mahasiswa karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* dari pada belajar.

Game Online

Game online adalah kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Jenis permainan ini banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan komputer, sesungguhnya game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled,

bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk bermain game dua orang saja. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*package based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN, tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. *Game online* yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. *Game-game* awal ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri mahasiswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau

dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar sendiri sangat penting untuk menuai prestasi belajar yang memuaskan, motivasi belajar yang tinggi tersebut berasal dari diri mahasiswa itu sendiri, semua itu merekalah yang menentukan. Mereka yang ingin sukses pada masa mendatang, maka motivasi mereka sangat menggebu-gebu. Itulah yang membuat prestasi belajar memuaskan. Mereka mempunyai motivasi tinggi untuk mencapai suatu tujuan yang mereka inginkan. Dalam hal ini, cita-citalah yang memungkinkan untuk memotivasi belajar mereka agar prestasi belajar mereka memuaskan.

Mahasiswa membutuhkan suatu motivasi belajar untuk bisa terus konsisten, berikut contoh motivasi yang dapat diberikan kepada mahasiswa. Motivasi bisa berupa pujian saat mahasiswa berhasil mengerjakan suatu soal atau ujian. Orang tua harus selalu memberi semangat dan arahan yang benar. Motivasi belajar bisa juga dengan cara memberi PR atau tugas. Dengan adanya PR atau tugas, mau tidak mau hal mahasiswa akan terdorong untuk belajar (bagi dosen). Memberikan iming-iming hadiah sebagai apresiasi juga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Sementara itu, memberi hukuman merupakan alternatif jika pemberian motivasi sebelumnya belum berhasil. Sanksi berupa hukuman akan membuat mahasiswa lebih giat belajar.

Prestasi Akademik

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha, baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya, dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Chaplin mengatakan prestasi akademik dalam bidang pendidikan merupakan satu tingkat khusus pencapaian atau hasil keahlian/karya

akademik yang dinilai oleh guru-guru melalui tes yang dilakukan atau melalui kombinasi kedua hal tersebut. Menurut Winkel, prestasi akademik adalah proses belajar yang dialami mahasiswa untuk menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, dan evaluasi. Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Suryabrata menjelaskan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar evaluasi dari suatu proses yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang khusus dipersiapkan untuk proses evaluasi, misalnya nilai pelajaran, mata kuliah, nilai ujian dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi telah mengubah segalanya, sebelum adanya kemajuan teknologi pelajar lebih sering di rumah untuk belajar, sekarang semua telah berubah, sejak adanya komputer, *handphone*, dan internet. Munculnya *game* yang mengharuskan terhubung ke internet yaitu *game online*, secara perlahan *game online* mengikis kebudayaan atau kebiasaan dulu, pelajar pun beranggapan bahwa *game online* lebih menarik daripada belajar. Hasil penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif menunjukkan bahwa mahasiswa lebih suka bermain *game online* ketimbang belajar ataupun yang lainnya, peran dosen dan orang tua sangat berpengaruh terhadap pengendalian masalah tersebut. Orang tua lebih utama untuk mengatur kebiasaan anak. Anak lebih diarahkan ke hal-hal yang positif, misalnya untuk belajar ataupun bermain musik, sedangkan dosen lebih mengarahkan ke bakat minat mahasiswa masing-masing agar hobi mereka tersalurkan dan tidak lari kearah *game online* yang dapat menurunkan prestasi akademik mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Sandy. 2013. Pengertian game dan game online dalam penelitian. Diunduh dari (<http://sandyajizah.blogspot.com/2013/01/pengertian-game-dan-online-game-dalam.html>) pada 5 November 2013
- Darmadi, hamid. 2012. Teori belajar dan motivasi belajar. Diunduh dari (http://hamiddarmadi.blogspot.com/2012/08/teori-belajar-dan-motivasi-belajar-oleh_28.html) pada 5 November 2013
- Darsono, Max. dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimiyati. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Hakim, Thursan. 2002. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Nawawi, Hadari. 1994. *Metode Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nazir, Muhammad. 1986. *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sardiman, A. M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Soekamto. 1994. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Dep. P dan K, Ditjen TP Pusat Antar-Universitas: Jakarta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ula, Ilmina. 2012. Pengaruh game terhadap konsentrasi belajar siswa. Diunduh dari (http://ilminailmi.blogspot.com/2012/10/pengaruh-game-terhadap-konsentrasi_13.html) pada 5 November 2013

STRATEGI PEMELIHARAAN KEBERSIHAN LINGKUNGAN MASYARAKAT DI SEKITAR OBJEK WISATA PANTAI TORONIPA

Merya Alfat S

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: meryalfat.s@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa, Konawe. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa dilakukan dengan dua cara, yaitu membersihkan lahan dan mengupah anak-anak. Strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan ini terbentuk karena adanya kesadaran peduli lingkungan masyarakat sekitar. Masyarakat mengetahui bahwa lingkungan yang bersih dapat menciptakan hidup sehat baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat. Akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa terbentuk dalam diri masyarakat atas kesadaran peduli lingkungan sekitar.

Kata kunci: pemeliharaan kebersihan; peduli lingkungan; Masyarakat

PENDAHULUAN

Pembangunan pantai sebagai objek wisata bagi masyarakat mengharuskan pengelolaan lingkungan secara baik, karena tempat wisata menuntut adanya kebersihan lingkungan yang terjaga dengan baik. Pantai Toronipa sebagai salah satu objek wisata yang berada di Kelurahan Toronipa, Kabupaten Konawe mempunyai lingkungan yang

cukup bersih. Pemeliharaan kebersihan lingkungan melibatkan seluruh masyarakat yang bertempat tinggal di kawasan pantai tersebut. Kebersihan lingkungan dilakukan oleh masyarakat untuk menciptakan objek wisata pantai berjalan dengan baik dan sekaligus menjaga kelestarian pantai. Kepedulian masyarakat terhadap lingkungan tidak terlepas dengan strategi pemeliharaan kebersihan terhadap peduli lingkungan sudah menjadi karakter masyarakat Toronipa untuk senantiasa menjaga dan membersihkannya setiap pekan.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Sudarsana, 2018). Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani *charassein* dan "*kharax*" yang maknanya *tools for making* atau *to engrave* yang artinya mengukir. Membentuk karakter seperti kita mengukir di atas batu permata atau permukaan besi yang keras. Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut (Afandi, 2011).

Karakter diri akan semakin menguat apabila ketiga aspek tersebut seimbang. Keseimbangan antara kecerdasan kognitif (pengetahuan), perasaan (afektif), dan tindakan (*action*) akan membangun kekuatan karakter diri yang baik. Karakter diri yang baik adalah cara pikir dan perilaku yang khas dari individu untuk hidup dan bekerja sama dengan sekitarnya. Karakter diri yang baik ini akan sangat menentukan proses pengambilan keputusan, berperilaku dan cara pikir, di mana hal tersebut pada akhirnya akan menentukan kesuksesan (Sudarsana, 2018).

Pendidikan karakter merupakan pengembangan kemampuan pada pembelajaran untuk berperilaku baik yang ditandai dengan

perbaikan berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berketuhanan (tunduk patuh pada konsep ketuhanan), dan mengemban amanah sebagai pemimpin di dunia. Kemampuan yang perlu dikembangkan pada pembelajaran adalah kemampuan untuk menjadi dirinya sendiri, kemampuan untuk hidup secara harmoni dengan manusia dan makhluk lainnya, dan kemampuan untuk menjadikan dunia ini sebagai wahana bagi kemakmuran dan kesejahteraan bersama (Ramdhani. 2017). Peduli terhadap lingkungan alam sekitar dengan menjaga kebersihan, keindahan, kerapian, serta keasrian alam akan membawa suasana menjadi nyaman. Peduli lingkungan adalah suatu sikap keteladanan yang bertujuan untuk mewujudkan keselarasan, keserasian, dan keseimbangan antara manusia dan lingkungan hidup, menciptakan insan lingkungan hidup yang memiliki sikap dan tindak melindungi dan membina lingkungan hidup, serta mewujudkan pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana (Kristiawan, 2016).

Manusia memahami lingkungan sebagai tempat melangsungkan hidup dimana mereka bergerak melakukan aktivitas sosial yang melibatkan semua aspek sesuai dengan insting-insting kebutuhan yang menggerakkan daya aktivitas sosial. Manusia bersama tumbuhan, hewan dan jasad menempati suatu ruang atau tempat tertentu. Dalam ruang itu, terdapat juga benda tak hidup seperti udara, yang terdiri atas bermacam gas air dalam bentuk uap, cair, dan padat, tanah dan batu. Ruang yang ditempati suatu makhluk hidup tersebut. Segala kehidupan makhluk hidup saling ketergantungan satu sama lain. Manusia dalam mempertahankan hidupnya memerlukan tumbuhan dan hewan untuk dikonsumsi, hewan memerlukan manusia untuk menjaga lingkungan agar habitat hewan tidak rusak. Permasalahan yang ditimbulkan oleh kerusakan lingkungan, telah menjadi salah satu masalah dalam kehidupan manusia, baik pelengkap pelaku maupun pelengkap penderita masalah lingkungan, dirangkap oleh manusia itu sendiri. Peningkatan pengetahuan dan pembinaan sikap tentang lingkungan hidup merupakan jalan yang harus

ditempuh agar kelangsungan hidup generasi yang akan datang tidak terancam oleh perilaku masyarakat. Kesadaran dan kepedulian manusia terhadap lingkungan tidak dapat tumbuh begitu saja secara alamiah, namun harus diupayakan pembentukannya secara terus-menerus sejak usia dini, melalui kegiatan-kegiatan nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (La Fua, 2014). Untuk menanamkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan cara yang paling baik untuk digunakan adalah melalui pendidikan pembentukan karakter tentang pentingnya peduli lingkungan.

Penelitian tentang pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat sudah banyak dilakukan. Penelitian itu membahas Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Lingkungan Kawasan Hutan Mangrove Tugurejo Di Kota Semarang (Diarto, 2012), Mewujudkan masyarakat berkarakter peduli lingkungan melalui program adiwiyata (Desfandi, 2015) dan Mengapa Pendidikan Karakter? (Sudrajat, 2011). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas bagaimana strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Sukmadinata, 2005). Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan berasal dari beberapa Masyarakat yang bermukim di sekitar Pantai Toronipa. Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya akan dianalisis dengan analisis isi.

PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam di sekolah umum adalah suatu mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kepribadian muslim yang memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang kemudian dituangkan dalam cara berpikir, bersikap dan bertindak dalam kehidupannya sehingga diharapkan dengan pembelajaran PAI, peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran serta nilai-nilai Islam dalam kehidupannya bukan hanya dipahami secara teoretis, namun dapat diamalkan secara praktis. Berikut adalah hasil wawancara dan observasi pada subjek dan informan penelitian terkait dengan problem yang ditemukan dari kelima faktor di atas.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan ditemukan hasil bahwa strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa diklasifikasikan menjadi beberapa yaitu (1) Membersihkan lahan dan (2) Mengupah anak-anak. Adapun penjelasannya dapat dilihat pada data berikut.

Membersihkan Lahan

Membersihkan lahan yaitu suatu pekerjaan yang terdiri dari pembersihan lahan dari sampah, dan bahan lainnya yang berserakan di lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, salah satu informan mengatakan bahwa

“Salah satu yang dilakukan masyarakat terhadap kepedulian pantai adalah dengan membersihkan lahan masing-masing, membersihkan gazebo bagi yang memiliki gazebo.”

Mengupah Anak-anak

Yang dimaksud mengupah adalah suatu upaya pemberian imbalan kepada seseorang dimana sebelumnya ia memberikan balas jasa atau *feedback*. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, salah satu informan mengatakan bahwa

“Untuk membersihkan di sekitar pinggir pantai yaitu dengan mengupah anak-anak yang libur atau pulang sekolah untuk

membersihkan sampah-sampah yang berserakan di sekitar pantai.”

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa dilakukan dengan: (1) Membersihkan lahan dan (2) Mengupah anak-anak. Strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di objek wisata Pantai Toronipa terbentuk dalam diri masyarakat atas kesadaran peduli kebersihan lingkungan. Masyarakat mengetahui dengan lingkungan yang bersih dapat menciptakan hidup sehat, menjaga kebersihan baik untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar. Masyarakat mempunyai kesadaran dari hati nuraninya sendiri akan tanggung jawabnya untuk menjaga kebersihan serta menjaga lingkungannya. Masyarakat terjun langsung dalam pembersihan lingkungan di lahan masing-masing. Adapun pembersihan pantai dilakukan oleh anak-anak sekitar yang diberi upah sehingga pantai selalu terlihat bersih.

Pengelolaan kebersihan di sekitar objek wisata Pantai Toronipa melibatkan masyarakat yang bermukim di sekitar pantai. Kebanyakan sampah yang dibersihkan adalah sampah yang datang dari laut dan sampah dari pengunjung yang membuang sampah sembarangan. Untuk memudahkan pengelolaan kebersihan lingkungan dan agar lingkungan tetap terjaga dengan baik maka masyarakat yang bermukim di sekitar objek wisata membersihkan lahan masing-masing dengan cara mengupah anak-anak yang tugasnya membersihkan sampah yang berserakan di pinggir pantai.

Penelitian ini didukung oleh pendapat Sudarsana yang mengatakan bahwa karakter diri akan semakin kuat apabila ketiga aspek tersebut seimbang, keseimbangan antara kecerdasan kognitif (pengetahuan), perasaan (afektif) dan tindakan (*action*) akan membangun kekuatan karakter diri yang baik. Karakter diri yang baik adalah cara pikir dan perilaku yang khas dari individu untuk hidup dan bekerja sama dengan sekitarnya. Karakter diri yang baik ini akan sangat menentukan proses pengambilan keputusan, berperilaku dan

cara pikir, di mana hal tersebut pada akhirnya akan menentukan kesuksesan (Sudarsana, 2018). Berbeda dengan pendapat pada sebelumnya yang mengatakan Pendidikan karakter mempercayai adanya keberadaan *moral absolute*, yakni *moral absolute* perlu diajarkan kepada generasi muda agar mereka paham betul mana yang baik dan benar. Pendidikan karakter mempunyai makna yang lebih tinggi daripada pendidikan moral, karena bukan sekadar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang mana yang benar mana yang salah, mampu merasakan (domain afektif) nilai yang baik dan bisa melakukannya (Gunawan, 2014; Mukminin, 2014).

Pendidikan tentang lingkungan hidup perlu diajarkan karena dampak dari pencemaran lingkungan berpengaruh global. Pendidikan karakter peduli lingkungan diharapkan mampu menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan. Sikap peduli tersebut diharapkan mampu mengubah sikap untuk lebih arif terhadap lingkungan (Kresnawati, 2014). Perilaku peduli lingkungan dapat dilakukan dengan menghargai dan mencintai alam yang ditunjukkan dengan selalu menjaga kelestarian lingkungan sekitar, tidak membuang sampah sembarangan, melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan kepedulian lingkungan. Perilaku peduli lingkungan dapat dibentuk melalui pendidikan karakter peduli lingkungan (Rahmawati, 2015; La Fua dkk, 2018). Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya dan pengembangan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010).

Pendidikan lingkungan adalah sebuah kebutuhan yang tak terelakkan bila kita ingin mewujudkan masyarakat madani seperti yang dicita-citakan. Dan yang penting digaris bawahi di sini bahwa pendidikan lingkungan memiliki misi untuk membentuk karakter manusia dalam kaitannya dengan lingkungannya guna kemaslahatan umat manusia di muka bumi (Mukminin, 2014). Proses pembelajaran

Pendidikan Lingkungan Hidup yang dilaksanakan hendaknya merupakan suatu proses mengorganisasi nilai dan memperjelas konsep-konsep untuk membina keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk memahami dan menghargai antar hubungan manusia, kebudayaan, dan lingkungan fisiknya. Pengetahuan dan kesadaran tentang keberadaan dan ruang lingkup masalah lingkungan adalah penting karena dapat membangkitkan kepedulian dan perhatian terhadap lingkungan. Penekanannya harus pada (1) pengetahuan tentang penyebab, (2) pengetahuan tentang efek, dan (3) pengetahuan tentang strategi untuk berubah, ketika menghadapi masalah lingkungan (Desfandi, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa dilakukan dengan (1) Membersihkan lahan dan (2) Mengupah anak-anak. Strategi pemeliharaan kebersihan lingkungan pada masyarakat di sekitar objek wisata Pantai Toronipa terbentuk dalam diri masyarakat atas kesadaran peduli lingkungan. Masyarakat mengetahui dengan lingkungan yang bersih dapat menciptakan hidup sehat, menjaga kebersihan baik untuk diri sendiri dan menjaga lingkungan sekitar melekat pada diri masyarakat dan masyarakat mempunyai kesadaran dari hati nuraninya sendiri akan tanggung jawabnya untuk menjaga kebersihan serta menjaga lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 85-98.
- Ariyani, Y. D., & Wangid, M. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Nilai Karakter Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).

- Desfandi, M. (2015). Mewujudkan masyarakat berkarakter peduli lingkungan melalui program adiwiyata. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 2(1), 31-37.
- Diarto, D., Hendrarto, B., & Suryoko, S. (2012). Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Lingkungan Kawasan Hutan Mangrove Tugurejo Di Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 10(1), 1-7.
- Gunawan, F. (2014). Pendidikan karakter, hipotesis Saphir-Whorf dan bahasa intelek di media sosial. *Al-Ta'dib*, 7(1), 1-18.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2005), h.3.
- Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Bahan Pelatihan: Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Kresnawati, N. (2014). Korelasi Kualitas Pembelajaran Geografi dan Hasil Belajar Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1(3), 298-303.
- Kristiawan, M. (2016). Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Pandai dan Berakhlak Mulia. *Ta'dib*, 18(1), 13-25.
- La Fua, J., Nurlila, R. U., Gunawan, F., & Wekke, I. S. (2018, May). Islamic Education on Formation of Environmental Awareness in Pondok Pesantren Indonesia. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 156, No. 1, p. 012035). IOP Publishing.
- La Fua, Jumardin. *Intergrasi Ekologi dan Konsep Islam, Aktualisasi Pendidikan Lingkungan di Pondok Pesantren Gontor Putra Kab. Konawe Selatan dalam Meredukdi Aktivitas Kerusakan Ekologis*. Laporan Penelitian Dosen Mandiri P3M STAIN Kendari. 2014.

- Mukminin, A. (2014). Strategi Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Adiwiyata Mandiri. *Ta'dib*, 19(02), 227-252.
- Rahmawati, I., & Suwanda, I. M. (2015). Upaya Pembentukan Perilaku Peduli Lingkungan Siswa Melalui Sekolah Adiwiyata Di SMP Negeri 28 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 1(3).
- Ramdhani, M. A. (2017). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 28-37.
- Sudarsana, I. K. (2018, January). Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Alam Terbuka. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Hindu* (pp. 159-166).
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

POLA PEMBINAAN QORI DAN QORI'AH PADA MASYARAKAT PESISIR DI KECAMATAN LANGGASUMEETO KABUPATEN KONAWAWE

Mira

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: asmira388@gmail.com

Abstrak

Pembinaan baca tulis alquran merupakan suatu keniscayaan dalam suatu masyarakat agar menjadi masyarakat yang religius. Tulisan ini berusaha mengkaji pola pembinaan membaca alquran (qori) agar memiliki daya saing di tingkat nasional sebagaimana yang terjadi dengan nenek moyang dahulu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola pembinaan membaca alquran atau Qari dan Qari'ah di Kec. Lalongasumeeto belum berjalan maksimal sesuai dengan harapan karena lemahnya sistem perencanaan serta tidak adanya dukungan pemerintah dalam untuk kembali melaksanakan pembinaan Qari tersebut.

Kata Kunci: Pola pembinaan; Qari dan Qari'ah; Masyarakat Pesisir

PENDAHULUAN

Pembinaan berasal dari bahasa Arab *Banaa-yabnii-binaa'un* yang berarti membangun, mendirikan, dan membina. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata pembinaan mengandung arti proses, cara, perbuatan, pembaharuan, penyempurnaan usaha, tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Jadi, pembinaan adalah suatu upaya pengelolaan berupa melatih, membiasakan, memelihara, menjaga dan mengarahkan serta mengembangkan kemampuan seseorang untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Dari pengertian di

atas, pembinaan dapat diartikan sebagai suatu upaya pengelolaan berupa melatih, membiasakan, memelihara, menjaga, mengarahkan serta mengembangkan kemampuan seseorang untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya, yang dalam hal ini seni membaca Al-Qur'an atau *Tilawatil Qur'an*.

Qari atau Qari'ah berasal dari bahasa Arab jamak dari *qurra'* (pembaca) adalah orang yang melantunkan bacaan Al-Qur'an dengan menaati aturan-aturan tajwid dengan benar. Seni baca Al-Qur'an adalah seni membaca Al-Qur'an dengan menggunakan langgam tertentu. Menurut Kamus Arab-Indonesia yang ditulis oleh Mahmud Yunus, langgam atau *nagham* secara etimologi bisa disamakan dengan kata *ghina*. Sedangkan secara terminologi dalam buku *Bagaimana Rasulullah Mengajarkan Al-Qur'an kepada Para Sahabat*, *nagham* adalah mengenakan suara, menyanyikan bacaan, menghiasi dan melembutkannya sesuai kaidah-kaidah yang telah diketahui. Bisa disimpulkan, bahwa *nagham* adalah memperindah bacaan Al Quran dengan memperhatikan kaidah-kaidah khusus.

Di sisi lain, Ibnu Manzur mengatakan dalam bukunya *al-Bayan fi Hukm at-Taghanni bi Alquran*, ada dua teori tentang asal mula munculnya *nagham* Al Quran. Yang pertama, *nagham* Al Quran berasal dari nyanyian nenek moyang bangsa Arab. Dan yang kedua, terinspirasi dari nyanyian budak-budak kafir yang menjadi tawanan perang. Kedua teori di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *nagham* pada mulanya berasal dari khazanah tradisional Arab. Lalu, metode ini diturunkan secara turun menurun hingga hari ini agar melengkapi bacaan Al Quran. Dengan demikian, metode *nagham* diturunkan dengan *sima'i* (mendengar), *talaqqi* (menerima dan mengambil pelajaran lewat bimbingan guru), dan *musyafahah* (dari mulut ke mulut).

Sementara itu, hukum membaca Al Quran dengan *nagham* diperbolehkan menurut kesepakatan para ulama, seperti pendapat Mehmet Paksu seorang pakar Islam asal Turki dalam ulasannya di *Reciting the Qoran with Taghanni*, Para Ulama sepakat bahwa

membaca Al Quran dengan suara yang indah merupakan amalan yang dianjurkan (Radhi, 2013). Tak hanya ia yang berpendapat demikian namun Imam Nawawi juga berpendapat seperti itu, ia menuturkan bahwa semua ulama sepakat bahwa memperindah suara dalam bacaan Al Quran diperbolehkan dengan batas-batas tertentu, jika batas-batas itu dilanggar seperti, mengabaikan tajwid, menambahkan atau mengurangi satu huruf maka bacaan dengan *nagham* bisa jadi haram hukumnya. Sedangkan, kesepakatan para ulama ini diperkuat oleh Hadits Riwayat Bukhari dan Muslim yang berbunyi, “Tidaklah Allah mendengarkan sesuatu sebagaimana Dia mendengarkan Nabi-Nya membaguskan bacaan Al Quran dan mengeraskan suaranya.”

Kemudian, irama ini banyak macamnya. Tergantung para *qori'* terbiasa menggunakan *nagham* yang seperti apa. *Nagham* yang umumnya dipakai ada delapan jenis yaitu *Bayyati (Husaini)*, *Sika*, *Shoba (Maya)*, *Rasta alan nawa*, *Hijazi (Hijaz)*, *Jiharkah*, *Nahawarand (Iraqi)*, dan *Banjaka (Rakbi)*. Setidaknya para *qori'* di dunia kebanyakan menggunakan salah satu dari ke delapan *nagham* tersebut, senada dengan pendapat Mochaman Ihsan Ufiq, pengamat seni Al Quran dalam artikelnya *Nama-nama Lagu/Irama Seni Tilawatil Qur'an*, “Hampir dari seluruh *qori'* di dunia menggunakan satu dari delapan *nagham* tersebut saat membaca Al Quran.” Penggunaan *nagham* memang dianjurkan karena ini juga bagian dari nyawa dalam membaca Al Quran, tapi tentu dengan memperhatikan kaidah-kaidah khusus seperti tajwid, panjang pendek, dan lainnya agar bacaan terdengar indah dan tidak melanggar syariat.

Mempelajari seni baca alquran bukan hanya di kota-kota besar, akan tetapi juga di kota-kota kecil, seperti halnya di Lalunggasumeeto. Lalunggasumeeto adalah sebuah Kecamatan di Kabupaten Konawe Sulawesi Tenggara Indonesia. Kecamatan ini terletak di bagian pesisir sebelah utara Kota Kendari, ibu kota provinsi Sulawesi Tenggara. Dahulu, terdapat satu kelompok masyarakat yang membina Qari dan Qari'ah terkenal dan memiliki prestasi baik di kota ini. Namun saat ini, hanya jejak nama saja yang ditinggalkan. Dengan demikian, penelitian

ini bertujuan untuk mengkaji pembinaan qori dan qori'ah di masyarakat pesisir kecamatan Lalonggasumeeto dan apa saja faktor penghambat pembinaan qori dan qori'ah di kecamatan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan beberapa Qari'ah yang pernah mengikuti lomba Qari. Penelitian ini berlokasi di Kecamatan Lalonggasumeeto, sedangkan objek penelitian adalah beberapa anggota pembinaan Qari di kecamatan tersebut. Analisis data menggunakan model Miles dan Hibermen yang terdiri dari kegiatan pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

PEMBAHASAN

Qari dan Qari'ah pada Kecamatan Lalonggasumeeto dulunya terkenal mempunyai prestasi yang baik, namun saat ini sudah tidak berjalan dikarenakan beberapa hal sebagai berikut. (1). Proses pembinaan qari dan qari'ah sudah tidak berjalan dengan baik sesuai harapan, dikarenakan lemahnya sistem perencanaan dari anggota qari untuk bekerja sama dengan pihak terkait. (2). Tidak ada partisipasi pemerintah untuk berkontribusi menjalankan kembali kegiatan pembinaan qari tersebut. (3). Sumber daya manusia berkurang sama sekali atau bahkan dikatakan tidak ada. (4). Sebagian qari dan qariah sebahagian besar hijrah di daerah lain.

Permasalahan sumber daya manusia ini sejalan dengan pendapat para pakar manajemen yang mengatakan bahwa sumber daya manusia adalah "*people who are ready, willing, and able to contribute to organizational goals*". Sumber daya manusia dalam suatu organisasi termasuk organisasi pendidikan memerlukan pengelolaan dan pengembangan yang baik dalam upaya meningkatkan kinerja mereka agar dapat memberi sumbangan bagi pencapaian tujuan.

Meningkatnya kinerja Sumber Daya Manusia akan berdampak pada semakin baiknya kinerja organisasi dalam menjalankan perannya di masyarakat. Sebaliknya, tidak bagusnya kinerja sumber daya manusia akan juga berdampak pada semakin buruknya kinerja mereka dalam menjalankan perannya di masyarakat.

Dalam era yang penuh dengan perubahan, lingkungan yang dihadapi oleh manajemen Sumber Daya Manusia sangatlah menantang, perubahan muncul dengan cepat dan meliputi masalah-masalah yang sangat luas. Berdasarkan penelitian dan sumber-sumber lain menurut Mathis (2001:4) dapat disimpulkan bahwa tantangan yang dihadapi oleh manajemen Sumber Daya Manusia adalah sebagai berikut (a) perekonomian dan perkembangan teknologi; (b) ketersediaan dan kualitas tenaga kerja; (c) kependudukan dengan masalah-masalahnya; (d) restrukturisasi organisasi. Oleh karena itu mengelola Sumber daya manusia menjadi sesuatu yang sangat menentukan bagi keberhasilan suatu organisasi, kegagalan dalam mengelolanya akan berdampak pada kesulitan organisasi dalam menghadapi berbagai tantangan

Adapun kegiatan pembinaan qari-qariah yang dilaksanakan oleh lembaga Qari dan Qariah adalah sebagai berikut. Penerimaan anggota dan latihan rutin tahsin. Dalam agenda kegiatan penerimaan anggota, peserta mendapatkan latihan berupa pengenalan irama-irama yang berkembang di bidang seni tilawah baik didasarkan pada perkembangan irama yang disampaikan oleh pembina Qari. Sementara itu, latihan rutin tahsin Alquran menjadi kegiatan rutin program tahsin Alqur'an yang diselenggarakan adalah pelatihan Tilawah. Dalam kegiatan ini, materi yang diberikan dan tersajikan bersifat pendalaman. Materi tajwid yang disampaikan berkaitan dengan teknik dan praktik baca yang disampaikan oleh pelatih tilawah atau tahfiz. Pada latihan tilawah, peserta latihan mendapatkan dasar seni tilawah berbarengan dengan cara membaca lafadz-lafadz ayat Alquran dengan berdasarkan hukum-hukum bacaan. Tahsin Alquran yang dimaksudkan adalah menyampaikan ayat-ayat Alquran dengan

berdasarkan *makharij huruf* (menyebutkan huruf dengan berdasarkan tempat keluarnya), menyampaikan hukum-hukum bacaan Alquran yang meliputi hukum bacaan Izhar, Ikhfa, Iqlab, Idgam, Hukum bacaan mim sukun, bacaan yang tebal atau tipis dan sifat-sifat huruf lainnya. Selain itu, kegiatan ini mengajarkan bagaimana cara mengatur nafas dan tangga nada. Adapun waktu kegiatan pembinaan dilakukan di Masjid sebanyak tiga kali dalam satu minggu setiap sore, sedangkan bentuk pembinaan Qari dan Qariah adalah menerapkan sistem kaderisasi yang diramu dalam acara training kader sebagai awal pengenalan tahsin Alquran. Kegiatan rutin pembinaan selanjutnya adalah kegiatan latihan tilawah dengan penerapan jenis-jenis lagu dan irama.

KESIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa pola pembinaan Qari dan Qariah di Kecamatan Lalonggasumeeto sudah tidak maksimal sesuai dengan harapan. Hal ini disebabkan oleh (1) lemahnya sistem perencanaan dari anggota kelompok itu untuk bekerja sama mengaktifkan kembali kegiatan pembinaan tersebut, (2) tidak adanya dukungan pemerintah dikarenakan masalah ekonomi, (3) sebagian besar SDM pindah di kota lain karena kesibukan masing-masing, serta (4) berkurangnya tenaga pembina atau SDM membaca tilawah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Munawwir *Kamus Arab-Indonesia* (Surabaya: Progressif 2007), h. 257
- Amin, K. (2017). *Manajemen Pembinaan Seni Baca Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kualitas Tilawah Santri Pondok Pesantren Darussa'adah kecamatan Talang Padang kabupaten Tanggamus* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).
- Azman, N. (2013). *Kamus Standar Bahasa Indonesia*. Bandung: Fokus Media

- Fathoni, A. (2006). Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Nadhratun Na'im fi Makarimi Akhlaqi Arrasuli karim dalam buku Ahmad Annuri *Paunduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an dan Ilmu Tajwid* (Jakarta: Pustaka Al-kautsar 2010), h. 3
- Radhi, Y. I. (2013). مهارات قراءة القرآن الكريم في الصلاة. *Journal of Ma'alim al-Quran wa al-Sunnah*, 8(9).
- Salim Muhsin, *Ilmu Naghom Al-Qur'an* (Jakarta: PT. Kebayoran Widya Rifta 2014), h. 7
- Tamrin, T. (2016). Pola Pembinaan Tahsin Alquran Di Kalangan Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Studi Ilmu Ushuluddin dan Filsafat*, 12(2), 315-350.
- Yhamrin (2016). Pola pembinaan Semi baca al-qur'an pada pesantren Hidayatullah Kendari UHO).
- Yunus Mahmud. (1973). *Kamus Arab-Indonesia*. Jakarta: Yayasan Penafsiran Al-Qur'an.

YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI TADRIS MATEMATIKA DI IAIN KENDARI

Nurmajidah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: nurmajidahmtk66@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji *Youtube* sebagai media pembelajaran dalam menyelesaikan soal-soal matematika pada Program Studi Tadris Matematika di IAIN Kendari dan respon mahasiswa mengenai penggunaan *Youtube*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Responden penelitian berasal dari mahasiswa Program Studi Tadris Matematika yang berjumlah 40 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner terbuka. Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabulasi data, yaitu menyusun data dalam bentuk tabel. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran sangat sering digunakan oleh mahasiswa Program Studi Tadris Matematika. Mereka merasa senang, puas dan mengatakan bahwa *Youtube* sangat membantu mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Ini berarti bahwa terdapat respon positif mahasiswa sebesar 75,5%.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Matematika, Mahasiswa; *Youtube*;

PENDAHULUAN

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya. Sementara itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari peran pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh

informasi dengan melimpah, cepat dan mudah melalui berbagai sumber dan tempat di dunia.

Perkembangan teknologi informasi melalui internet adalah salah satu instrumen yang dapat merubah cara setiap orang dalam memperoleh informasi. Informasi tidak lagi hanya diperoleh melalui media konvensional, seperti televisi, radio, dan media cetak yang cenderung tidak interaktif. Saat ini, segalanya menjadi sangat mudah, terbuka, serta interaktif dengan adanya internet. Keleluasaan dan keluasan interaksi yang disediakan oleh teknologi virtual semacam itu, terutama melalui media sosial, membuka kemungkinan penyerapan informasi secara demokratis, lepas dari kontrol dan dominasi media arus utama. Media sosial berwujud sebagai ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk beragam kepentingan, salah satunya adalah sebagai instrumen dan media pembelajaran dan pengajaran

Data tahun 2012 menunjukkan bahwa 22% populasi masyarakat di Indonesia tergolong pengguna internet dan diperkirakan semakin berkembang setiap tahunnya (Permatasari, 2013). Hal ini dapat dianggap sebagai kemajuan dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan pembelajaran secara *online*. Dalam pembelajaran matematika, materi yang diajarkan bukan hanya berupa pengetahuan, tetapi ada juga penjelasan tiap langkah penyelesaian masalah dalam matematika yang jika ditulis berupa teks akan menghabiskan berlembar-lembar halaman sehingga membuat kita kesulitan dalam memahami pembelajaran dalam matematika. Dengan menggunakan video seseorang bisa menonton materi atau tutorial dalam mengerjakan soal-soal matematika lebih mudah dimengerti.

Salah satu penyedia *website video-sharing* yang mengizinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video adalah *Youtube* (Alwehaibi, 2015). Fleck, dkk (2014) menyatakan *Youtube* merupakan tempat setiap pengguna dapat berbagi video secara gratis dan disaksikan jutaan penonton setiap hari. Banyak penelitian yang membuktikan bahwa *Youtube* berguna untuk berbagai spesialisasi (Sorensen, dkk, 2014). *Youtube* bermanfaat untuk berbagai disiplin

ilmu seperti perawatan, pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, dan masih banyak lagi (June, 2014). Dalam penelitian ini, penulis hanya membahas bagaimana penggunaan *Youtube* dalam menyelesaikan soal-soal matematika dan bagaimana respon mahasiswa prodi tadaris matematika di IAIN Kendari terhadap penggunaan *Youtube* dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Andi Prastowo (2012: 24) mengungkapkan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang sistematis yang digunakan untuk mengkaji suatu objek dengan melakukan pengujian hipotesis dan berdasarkan perhitungan presentase angka. Penelitian deskriptif hanya berusaha menggambarkan secara jelas dan sekuensial terhadap pertanyaan penelitian. Mahasiswa diarahkan untuk mengungkapkan fakta secara lebih mendalam mengenai kelebihan penggunaan *Youtube* dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi tadaris matematika di IAIN Kendari sebanyak 40 mahasiswa, yang terdiri atas 16 mahasiswa semester 1, 10 mahasiswa semester 3, dan 14 mahasiswa semester 5. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket atau kuesioner terbuka. Analisis data dilakukan dengan tabulasi data, yaitu menyusun data dalam bentuk tabel.

PEMBAHASAN

Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini berupa narasi hasil rekapitulasi pengambilan data terhadap informan. Aspek yang dilihat dalam penelitian ini adalah penggunaan *Youtube* dalam menyelesaikan soal-soal matematika dan respon mahasiswa mengenai manfaat *Youtube* dalam pembelajaran matematika. Penggunaan *Youtube* dalam Menyelesaikan Soal-Soal matematika. *Youtube* adalah situs yang digunakan untuk mengunggah dan menonton video.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa Youtube memiliki kelebihan sebagai berikut. (1) situs *Youtube* disediakan secara gratis. (2) *Youtube* dapat diakses melalui gawai seperti handphone, tablet, komputer, laptop, dan *notebook*. (3) akses *Youtube* tidak dibatasi waktu. (4) terdapat fitur upload video sehingga dapat menonton tutorial dalam penyelesaian soal-soal matematika. (5) *Youtube* menyediakan video yang berkaitan dengan pembelajaran matematika yang dapat dipelajari dengan mudah.

Selain aspek manfaat, peneliti juga menemukan kekurangan *Youtube*, yaitu tidak semua orang dapat mengakses situs tersebut. Selain itu, membutuhkan biaya untuk membeli *quota internet*. Penggunaan *Youtube* sebagai tutorial dalam menyelesaikan soal-soal matematika sangat baik dan mudah dipahami karena bisa diakses kapan saja untuk lebih dapat memahami soal-soal dalam matematika. Persentase penggunaan Youtube dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1: Hasil Analisis Persentase Penggunaan Situs Youtube

Media sosial	Jawaban informan	Frekuensi	Persentase
Youtube	Sering	25	63%
	Jarang	10	25%
	tidak pernah	5	12%
Total		40	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa mahasiswa prodi tadriss matematika lebih banyak atau sering menggunakan *Youtube* dalam menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran matematika, yaitu dengan persentase sebanyak 63%. Adapun respon mahasiswa dalam menyelesaikan soal matematika dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2: Analisis data Kuantitatif

Question	Respon positif	netral	Respon negatif
Q1: Penggunaan Youtube sebagai media tutorial pembelajaran matematika?	75%	25%	
Q2: bagaimana tanggapan	97,5%	-	2%

Question	Respon positif	netral	Respon negatif
anda setelah menonton Youtube yang berkaitan dengan pembelajaran matematika			
Q3: apa yang membuat anda tertarik untuk menonton Youtube?	92,5%	7%	2%
Q4: menurut anda apakah situs Youtube berperan penting dalam menyelesaikan soal-soal matematika?	62,5%	25%	12%
Q5: bagaimana tanggapan anda setelah menonton tutorial dalam penyelesaian soal matematika di Youtube?	50%	37,5%	12,5%

Dari hasil analisis angket dalam Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata (sebesar 75,5%) responden memberikan respon positif terhadap penggunaan *Youtube* dalam menyelesaikan soal-soal matematika, 18,9% untuk netral, dan 5,7% untuk respon negatif. Hal ini membuktikan bahwa *Youtube* sangat membantu dalam menyelesaikan soal-soal dalam matematika di kalangan mahasiswa prodi tadrin matematika.

Penggunaan *Youtube* sebagai tutorial dalam menyelesaikan soal-soal matematika sangat baik dan mudah dipahami karena bisa diakses kapan saja. Penggunaan *Youtube* sebagai tutorial dalam menyelesaikan soal-soal matematika sangat sering digunakan oleh mahasiswa prodi tadrin matematika di IAIN Kendari, Hal ini dapat dilihat dengan persentase mahasiswa yang menjawab sering sebanyak 63%. Akan tetapi, penggunaan *Youtube* juga memiliki kekurangan yaitu, tidak semua orang dapat mengakses situs *Youtube* karena membutuhkan biaya untuk membeli kuota internet.

Selain itu, ada beberapa respon mahasiswa terhadap penggunaan Youtube, yaitu munculnya rasa senang, rasa puas, dan

sangat membantu. Rasa senang muncul ketika bisa menjawab dan menemukan solusi dari permasalahan matematika. Rasa puas muncul karena mendapatkan hasil pekerjaan terbaik. *Youtube* sangat membantu karena dengan menggunakan tutorial yang ada, seseorang bisa lebih memahami materi pelajaran karena dapat melakukan remedial video tersebut kapan dan di mana saja. Hasil analisis angket respon mahasiswa terhadap penggunaan *Youtube* sebagai tutorial dalam menyelesaikan soal-soal matematika menunjukkan bahwa terdapat respon positif terhadap penggunaan *Youtube* sebagai tutorial atau media pembelajaran dalam menyelesaikan soal-soal matematika dengan rata-rata sebesar 75,5%.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *Youtube* sering digunakan di kalangan mahasiswa terutama mahasiswa prodi matematika dalam menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran matematika. Hasil presentase mengungkapkan bahwa terdapat 63% mahasiswa memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Adapun respon mahasiswa terhadap penggunaan *Youtube* ini adalah munculnya rasa senang, rasa puas, dan sangat membantu sehingga terdapat respon positif terhadap penggunaan *Youtube* sebagai tutorial dalam menyelesaikan soal-soal matematika dengan rata-rata sebesar 75,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwehaibi.H.O.2015. The Impact Of Using Youtube In EFl Classroom on Enhancing EFL Students' Content Learning., *Journal of College Teaching & Learning*, 12 (2), 121-126.
- Andi Prastowo. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Anggraeni, Setya R. 2015. *Penggunaan Internet Dalam Kegiatan Belajar Siswa*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Fleck, B.K.B., Beckman, L.M., Stern, J.L., & Hussey H.D. 2014. Youtube In the Classroom: Helpful Tips and Student Perceptions, *The Joournal of Effective Teaching*, 14(3), 21-37.
- Haris Ma'sum, Masduki. 2015. *Respon Siswa Terhadap Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Permatasari, H.P., Harlena, S., Erlangga, D., & Chandra, R. 2013. Effect of Social Media on Website Popularity: Differences between Public Private Universities in Indonesia, *World of Computer Science and Information Technology Journal (WCSIT)*, 3(2), 32-37
- Suryono, Edy. 2013. *Penggunaan Facebook Sebagai Media Tutorial Pembelajaran Kimia*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Suwarno, Muji. 2017. *Potensi Youtube Sebagai Sumber Belajar Matematika*. *Jurnal pendidikan matematika*, 2-3.

RESPON MAHASISWA TERHADAP *FANSPAGE* “INDONESIA TANPA PACARAN”

Riswan

Fakultas Syariah IAIN KENDARI
Pos-el: riswaniwan232@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap *fanspage* Indonesia tanpa pacaran yang ada di media sosial. Permasalahan penelitian ini ialah, 1) Bagaimana respon mahasiswa terhadap *fanspage* Indonesia tanpa pacaran, 2) Bagaimana pengaruh *fanspage* Indonesia tanpa pacaran terhadap mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi yang diolah dengan cara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa IAIN Kendari sudah mengetahui apa itu *fanspage* Indonesia tanpa pacaran. Sedangkan respon mahasiswa terhadap *fanspage* (ITP) baik bahkan ada yang setuju dengan adanya gerakan ini karena dapat mengajak manusia untuk tidak mendekati zina.

Kata kunci: Respon, *Fanspage*, Indonesia Tanpa Pacaran, mahasiswa

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini seluruh dunia sudah menggunakan alat-alat yang canggih sehingga apabila ingin berkomunikasi sangat mudah. Dalam dunia modern ini ditandai dengan perkembangan teknologi informasi. Salah satunya ialah munculnya internet yang dapat diakses dengan mudah dan simple. Manfaat dari internet itu sendiri ialah memudahkan penggunanya untuk mendapatkan informasi.

Seiring perkembangan zaman, buku-buku dapat diakses melalui internet. Perkembangan zaman turut memacu tingkat kemajuan ilmu

dan teknologi komunikasi yang merupakan suatu sarana yang menghubungkan masyarakat yang satu dengan masyarakat lainnya. Kecanggihan teknologi informasi turut serta memengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya kegiatan dakwah sebagai salah satu pola penyampaian informasi dan upaya transfer ilmu pengetahuan (Gazali, 1997).

Perkembangan media informasi, khususnya media sosial, juga membuat dunia semakin hari semakin cepat, meskipun arus informasi tersebut mempunyai dampak positif dan negatif. Media sosial merupakan bentuk komunikasi melalui internet. Dilihat dari sisi dakwah, media sosial juga cukup efektif daripada media-media lainnya. Berdakwah saat ini tidak hanya dapat dilakukan di atas mimbar tetapi dapat juga dilakukan di media sosial seperti yang sekarang ini lagi banyak dibicarakan yaitu *fanspage* Indonesia tanpa pacaran. Aksesnya cukup mudah, tinggal diklik dan langsung dapat dibaca atau didengar.

Fanspage “Indonesia tanpa pacaran” merupakan media dakwah yang dibuat oleh sekelompok orang agar orang-orang tertarik untuk membacanya. Di dalam *fanspage* ini terdapat pesan-pesan positif yaitu mengajak orang untuk menghindari perbuatan zina dan di dalam Al-Quran disebutkan larangan untuk mendekati zina seperti yang terdapat dalam surah Al-Isra

Artinya: Dan janganlah kamu mendekati zina. Sesungguhnya zina itu adalah suatu perbuatan yang keji. Dan suatu jalan yang buruk.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer disebutkan bahwa respon adalah tanggapan atau reaksi (Depdikbud, 1996: 838). Respon menurut Scheerer seperti dikutip oleh (Sarwono, 1991: 93), adalah proses pengorganisasian rangsangan. Respon berasal dari kata *response*, yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Bodgan dan Taylor mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Lexi. J. Moleong, 2000: 3). Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi (Patalima, 2005: 5). Wawancara dilakukan dengan mahasiswa IAIN Kendari sebagai informan. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan pengambilan simpulan.

PEMBAHASAN

Gerakan *fanspage* Indonesia tanpa pacaran (ITP) adalah sebuah gerakan yang berdiri berkat dorongan hati nurani pelajar, mahasiswa dan masyarakat Indonesia yang prihatin terhadap rekan-rekannya yang banyak menjadi korban pacaran. Program ini berdiri pada tanggal 07 september 2015 oleh La Ode Munafar (penulis 60 buku cinta dan motivasi, trainer muda dan *owner* gaul *fresh*). Berawal dari jaringan pembaca kini #Indonesiatanpapacaran mempunyai banyak dukungan seperti telah disampaikan dalam berbagai foto dan tanda tangan yang telah beredar di dunia maya. Dukungan tidak hanya datang dari Indonesia tapi juga luar negeri seperti Malaysia, Taiwan dan Hongkong. Gerakan ini hadir dengan slogan visi “menjadi barisan terdepan berjuang menghapus dari Indonesia”.

Program ini didukung berbagai penulis Indonesia, lembaga, dan organisasi dakwah sekolah dan kampus se-Indonesia. Hingga kini, program Indonesia Tanpa Pacaran telah mengumpulkan ratusan ribu foto dukungan, di instagram sudah mendapat pengikut ‘*follower*’ lebih dari 5000, dan *fanspage* telah dilike lebih dari 200.000. Bahkan digrup sudah sekitar sejuta pendukung. Walau masih baru tapi dukungan terus berdatangan sehingga follower diakun sosial media terus meningkat setiap hari bisa 1.000 pengikut ‘*follower*’ (Indonesiatanpapacaran.com).

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan hasil bahwa respon mahasiswa terhadap *fanspage* Indonesia tanpa pacaran itu sangat baik karena mengajak manusia untuk tidak berpacaran dan rata-rata informan yang saya wawancarai itu responnya baik. Dan yang mempengaruhi mereka untuk memca. Hal ini didukung dengan data wawancara sebagai berikut:

DATA 1: AG, mengatakan respon saya sangat mengapresiasi kepada teman-teman yang tak henti-hentinya memotivasi pemuda2 muslim di Indonesia, pengaruhnya ada AG mengatakan “ya... Karena selalu memotivasi untuk tak mendekati zina”. Disisi lain RH mengatakan setuju dengan *fanspage* tersebut serta ID, mengatakan kagum ternyata tidak pacaran itu masyaAllah, sedih juga, pengaruhnya ID mengatakan, ada, karena menggerakkan hati untuk menghindarinya.

DATA 2: KI, saya sangat sering menjumpai *fanspage* tersebut. Dan saya sangat setuju dengan *fanspage* tersebut karena para pemuda sekarang banyak yang melakukan pacaran yang berujung hamil diluar nikah. Pengaruhnya KI mengatakan ada.

DATA 3: SK, mengatakan tidak selalu juga.. Biasanya ada juga yang menggunakan hashtag itu dan muncul kiriman dari *fanspage* tsb. Pengaruhnya ya untuk jauh dari aktivitas pacaran yang mengarah pada perzinaan. Disisi lain RH, terkadang saya menjumpai postingan dari *fanspage* ITP, menurut saya itu biasa-biasa saja, pengaruhnya RH mengatakan. Tidak ada pengaruh berarti, karena memang saya tidak terlalu mengikuti setiap postingan dari fp tersebut.

DATA 4: AY, Respon saya ya tergantung isi tulisannya jika tulisan dakwah untuk menjauhi pacaran itu dengan bahasa yang sopan ya saya sih suka juga tapi jika sudah menggunakan

bahasa yang terkesan memojokkan dan menghina orang yang pacaran saya kurang suka

Data (1-2) menggambarkan bahwa mahasiswa memberikan respon yang baik terhadap *fanspage tersebut* karena dapat memotivasi mereka agar tidak mendekati pacaran yang pada akhirnya dapat menjerumuskan mereka ke perbuatan zina. Peneliti University of St. Andrews di Inggris mengungkapkan sebuah hasil penelitian bahwa ketika fisik perempuan tersentuh oleh pria, suhu kulit tubuh perempuan akan meningkat, khususnya di bagian wajah dan dada. Riset berjudul "*The Touch of a Man Makes Women Hot*" dan dipublikasikan di LiveScience, 29 Mei 2012 itu menunjukkan bahwa sentuhan pria terbukti mampu membakar gairah seks wanita. Hasil riset menemukan, wajah biasanya akan memanas ketika kita sedang mengalami tekanan (stres), takut, atau marah. Emosi lain juga memengaruhi perubahan suhu tubuh. Peneliti itu juga melakukan eksperimen terhadap sejumlah laki-laki dan perempuan di Inggris. Mereka dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama diberi rangsangan dengan memperlihatkan foto perempuan heteroseksual, sambil diberi sentuhan pada beberapa bagian tubuh seperti lengan, telapak tangan, wajah, dan dada, dengan menggunakan sinar probe. Sedangkan pada kelompok lain, responden mendapat sentuhan nyata dari pasangan (sebagai experimenter) pada bagian tubuh yang sama. Ketika merasakan sentuhan tersebut, perempuan akan mengalami peningkatan suhu kulit sampai 10 derajat Celcius. Efeknya dianggap tidak cukup besar, karena bagian tubuh yang disentuh hanya lengan atau telapak tangan (bagian dada dan wajah paling banyak mengalami perubahan). Lonjakan suhu menjadi tiga kali lebih besar ketika experimenter-nya pria.

Namun ketika pria menyentuh bagian dada dan wajah wanita, suhu tubuhnya meningkat lebih panas 0,3 derajat Celsius. Perubahan suhu terbesar terjadi pada wajah. Namun, tim peneliti tidak dapat mengatakan apakah perubahan tersebut dapat ditangkap dengan jelas oleh mata telanjang, atau apakah hal itu dapat terdeteksi dengan

sentuhan. Bagi pasangan lelaki dan perempuan yang sedang pacaran atau bertunangan, inilah alasan dan sebab mengapa Anda tak perlu bersentuhan dengan bukan mahram. Islam melarang berpacaran, berpelukan dan bersentuhan dengan lawan jenis sebelum menikah karena sentuhan melahirkan gerakan otak, kemaluan dan nafsu. Ini sesuai dengan pesan agama Islam dimana Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam pernah bersabda:

لَا يَخْلُونَ رَجُلٌ بِامْرَأَةٍ إِلَّا مَعَ ذِي مَحْرَمٍ

"Sekali-kali tidak boleh seorang laki-laki bersepi-sepi dengan seorang wanita kecuali wanita itu bersama mahramnya." (HR. Al-Bukhari no. 1862 dan Muslim no. 3259).

Dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda;

كُتِبَ عَلَى ابْنِ آدَمَ نَصِيْبُهُ مِنَ الرَّئِي مُدْرِكُ ذَلِكَ لَا مَحَالَةَ فَالْعَيْنَانِ زِنَاهُمَا التَّظَرُّ وَالْأُذُنَانِ زِنَاهُمَا الْإِسْتِمَاعُ وَاللِّسَانُ زِنَاهُ الْكَلَامُ وَالْيَدُ زِنَاهَا الْبَطْشُ وَالرَّجُلُ زِنَاهَا الْحُطُّ وَالْقَلْبُ يَهْوَى وَيَتَمَنَّى وَيُصَدِّقُ ذَلِكَ الْفَرْجُ وَيُكَذِّبُهُ

"Setiap anak Adam telah ditakdirkan bagian untuk berzina dan ini suatu yang pasti terjadi, tidak bisa tidak. Zina kedua mata adalah dengan melihat. Zina kedua telinga dengan mendengar. Zina lisan adalah dengan berbicara. Zina tangan adalah dengan meraba (menyentuh). Zina kaki adalah dengan melangkah. Zina hati adalah dengan menginginkan dan berangan-angan. Lalu kemaluanlah yang nanti akan membenarkan atau mengingkari yang demikian." (HR. Muslim no. 6925)

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ يَعْضُوا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوا فُرُوجَهُمْ ذَلِكَ أَزْكَى لَهُمْ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ

“Katakanlah kepada orang laki-laki yang beriman: ‘Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan memelihara kemaluannya; yang demikian itu adalah lebih suci bagi mereka, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang mereka perbuat’”.

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,

مَا تَرَكْتُ بَعْدِي فِتْنَةً أَضَرَّ عَلَى الرَّجَالِ مِنَ النِّسَاءِ

Tidak pernah aku tinggalkan fitnah yang lebih berbahaya terhadap kaum pria daripada fitnah para wanita. [HR Al-Bukhari no 5096].

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa respon mahasiswa terhadap *fanspage Indonesia tanpa pacaran* bernilai positif karena banyak informan yang setuju dengan *fanspage* tersebut. Mahasiswa tertarik membaca postingan-postingan *fanspage* tersebut karena selalu update sehingga tidak ketinggalan jaman dengan berita-berita terbaru mengenai agama Islam. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara terkait bagaimana pengaruhnya oleh mahasiswa dari semua responden yang telah diwawancarai mengatakan ada pengaruhnya kecuali data 3 menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh dikarenakan tidak mengikuti *fanspage* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama RI. (2004). *Al Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit J-ART.
- Depdikbud. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Hamid Patalima. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Lexi. J. Moleong. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sarwono, Salito Wirawan. (1991). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: CV. Rajawali.

<https://Indonesiatanpapacaran.com/>

KONTRIBUSI PENGGUNAAN INTERNET BAGI MAHASISWA IAIN KENDARI

Ika Safitri

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: ikashafitri09@gmail.com

Abstrak

Era digital merupakan sesuatu yang sangat penuh persaingan, hal ini dapat dilihat dari kebutuhan primer dalam istilah ekonomi. Dahulu kebutuhan primer manusia hanya terdiri atas sandang, pangan, dan papan saja. Namun, saat ini begitu banyak hal lain yang sangat mendesak dan harus masuk dalam daftar kebutuhan hidup manusia. Salah satu kebutuhan primer hasil perkembangan ini adalah internet. Saat ini, menjamurnya media sosial sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, begitu juga yang dijalankan oleh mahasiswa IAIN Kendari. Mahasiswa pada umumnya selalu menggunakan internet baik untuk mengakses informasi/berita, mata kuliah, bahkan *gameonline*. Pemanfaatan internet sangat membantu mahasiswa untuk mendapatkan berbagai referensi secara lebih fleksibel sehingga tidak bergantung lagi pada perpustakaan. Dengan demikian, aktivitas belajar menjadi lebih menarik dan kreatif mudah diakses dan informasi yang didapatkan akan lebih detail untuk melanjutkan belajar setelah bertatap muka dengan dosen pengajar di dalam kelas.

Kata kunci: kontribusi, internet, mahasiswa IAIN Kendari

PENDAHULUAN

Internet merupakan suatu jaringan internasional atau mancanegara yang menghubungkan jutaan komputer/perangkat lainnya di seluruh dunia. Informasi yang diwakilkan oleh komputer akan terhubung dengan internet sebagai media utamanya dan terbukti telah mampu memberikan kontribusi yang demikian besar bagi proses pendidikan. *E-education (electroniceducation)* ialah istilah penggunaan IT (*informationtechnology*) di bidang pendidikan. Internet membuka

sumber informasi yang tadinya susah diakses. Akses terhadap sumber informasi bukan menjadi masalah lagi (Riyanto, 2008; Gunawan, 2012). Permasalahan yang selalu timbul dalam dunia pendidikan adalah kekurangan informasi dan referensi akibat terbatasnya jumlah sarana belajar. Ketersediaan buku-buku di perpustakaan terutama pada lembaga pendidikan swasta cukup memprihatinkan dan sangat jauh dari harapan jika yang menjadi tujuan adalah melahirkan sarjana-sarjana berkualitas dari perguruan tinggi. Kendala bidang pendidikan ini dapat diatasi dengan adanya internet yang bisa diakses oleh peserta didik di perguruan tinggi.

Berbagai macam informasi seperti perpustakaan *online*, jurnal, majalah, dan buku-buku teks yang dapat diunduh gratis dari berbagai situs yang ada dalam dunia internet. Penelitian awal yang dilakukan pada mahasiswa beberapa perguruan tinggi di Kota Medan menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa dalam menggunakan internet tergolong besar, tetapi penggunaan internet dalam hal positif relatif kecil. Hal ini disebabkan aktivitas penggunaan internet lebih banyak dilakukan pada materi yang tidak berhubungan dengan dunia pendidikan.

Sebelum adanya internet, masalah utama yang dihadapi oleh pendidikan (di seluruh Indonesia) adalah akses kepada sumber informasi. Perpustakaan konvensional merupakan informasi yang tidak murah. Buku-buku dan jurnal harus dibeli dengan harga yang mahal. Memang ada bantuan dari pemerintah terkait dana untuk kelengkapan perpustakaan, dengan mengingat kembali pengelolaan yang baik tidak lah mudah, sehingga sampai detik ini dapat kita amati banyak tempat di berbagai lokasi di dunia tidak memiliki perpustakaan yang lengkap. Salah satu contohnya adalah perpustakaan IAIN Kendari. Adanya internet memungkinkan mengakses sumber informasi yang mulai tersedia banyak.

Sejatinnya, internet adalah salah satu produk teknologi yang dapat membantu kita meningkatkan taraf hidup melalui pendidikan. Meskipun masih banyak tantangan, kita masih bisa memanfaatkan

internet dengan sebaik mungkin. Internet memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai referensi, baik berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Tidak harus lagi secara fisik pergi ke perpustakaan yang lengkap dari perpustakaan yang ada dimana saja, adanya internet sangat meringankan waktu, tenaga dan aktivitas sebab seseorang hanya dengan duduk didepan komputer saja sudah dapat informasi, membaca hal-hal yang di cari dan belum diketahui (tentunya harus menggunakan laptop atau android yang sudah dilengkapi dengan fasilitas koneksi jaringan ke internet).

Informasi yang tersedia dan dapat diakses melalui internet tidak hanya ada atau terjadi disatu negara saja, melainkan juga segala informasi tentang peristiwa yang terjadi di seluruh penjuru dunia (*globalworld*). Artinya, perkembangan yang terjadi di beberapa negara dapat dengan cepat diketahui oleh banyak orang. Demikian juga dengan informasi yang menyangkut bidang pendidikan. Akademisi merupakan salah satu pihak yang paling diuntungkan dengan adanya internet, dengan catatan apabila akademisi yang menggunakan internet itu selektif pada materi yang sesuai dengan kebutuhan dan untuk hal-hal yang positif saja.

Dalam kegiatan belajar mengajar di universitas tidak sama ketika seorang mahasiswa duduk di bangku SMP dan SMA pada tahun 90-an silam, di mana segala sumber pengetahuan berasal dari guru saja. Mahasiswa dituntut untuk menemukan masalah dan menyelesaikannya sendiri. Mahasiswa harus mencari sendiri bagaimana cara untuk menyerap apa yang diajarkan oleh dosen pada saat perkuliahan berlangsung. Mahasiswa juga diwajibkan mencari literatur yang disampaikan dan ditugaskan oleh dosennya, tetapi bukan berarti di dalam proses pembelajaran harus selalu menggunakan internet 24 jam dan menjadikannya sebagai sumber satu-satunya.

Penelitian terkait sudah dilakukan, di antaranya “Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Pattimura,

Ambon” di mana dalam penelitian ini fenomena yang diteliti adalah tidak semua mahasiswa pandai menggunakan internet. Hasil penelitian ini dipublikasikan dalam Jurnal Pemanfaatan Internet dalam Belajar Dinamika Perekonomian Vol. V, No. 2, Desember 2010 Hal. 117–133 dengan fokus kasus menggunakan internet pada saat buat laporan. Selanjutnya ada penelitian “Efektivitas Penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran di Universitas UI Depok” di mana mahasiswa tidak diperkenankan mengerjakan tugas dari dosen menggunakan referensi internet wajib buku cetak yang ada di perpustakaan dengan membawa buku cetak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk menyelidiki keadaan suatu tempat atau wilayah tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian lapangan yang bersifat kualitatif. Dalam pengumpulan data diterapkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang secara langsung diwawancarai 45 orang mahasiswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diberikan suatu gambaran tentang suatu hasil pengamatan yang di dapat dalam lapangan dan menjelaskan dalam sebuah kata agar menjadi pedoman pengetahuan. Lokasi penelitian ini dilakukan disekitar kampus IAIN Kendari.

PEMBAHASAN

Internet adalah milik publik, yang memungkinkan publik saling bekerja sama dan fasilitas berkesinambungan (*selfsustaining*) kepada jutaan manusia di muka bumi ini yang terkoneksi dengan jaringan. Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar dan terjadi dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protokol tertentu untuk pertukaran informasi antar komputer tersebut, protokol yang sama yaitu dengan cara *TPC/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)* (Shahab, 2000).

Banyak manfaat internet yang sangat membantu kehidupan manusia dalam berbagai bidang seperti bisnis, akademis (pendidikan), pemerintahan, media sosial, organisasi, akses kepada pakar, akses ke perpustakaan, komunikasi interaktif dengan dosen atau teman seangkatan, pertukaran informasi, dan kolaborasi. Fasilitas aplikasi internet juga sangat banyak sehingga cukup mampu memberikan dukungan atas segala keperluan militer, akademis, bisnis, tukar informasi, dan yang paling penting kita ketahui adalah adanya lima aplikasi akademisi seperti *World Wide Web (www)*, *e-mail*, *mailing list*, *File Transfer Protocol (FTP)*, dan *Newsgroup*.

Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang semakin luas, terutama di negara-negara maju, merupakan fakta nyata bahwa adanya media akan memudahkan proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena karakteristik internet yang cukup khas, yaitu fleksibel sehingga mudah diakses di mana saja dan kapan saja sebagai media interpersonal. Internet juga berperan sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, memiliki sifat interaktif, memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog atau komunikasi yang merupakan salah satu syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar (Hardjito, 2002). Dengan demikian, dapat diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan juga pengganti perpustakaan. Internet juga bisa memberikan hiburan agar proses belajar mahasiswa lebih kreatif dan inovatif layaknya media pembelajaran lain yang telah digunakan sebelumnya seperti televisi, radio, dan CD-ROM.

Pengaruh teknologi dalam pendidikan di antaranya dapat memunculkan banyak sumber belajar bagi mahasiswa sehingga dosen bukan satu-satunya sumber belajar dan informasi. Saat ini sudah ada mesin pencari *search engine* yang cepat dan akurat. Mesin pencari inilah yang akan membantu mahasiswa di dalam penelusuran artikel, jurnal, *file*, dan masih banyak lagi. Pilihan *search engine* yang bisa

dimanfaatkan mulai dari Google, Yahoo, Altavista, Excite, Deja, dll. Masing-masing memiliki keistimewaan tersendiri. Internet dapat dikatakan sebagai media pendukung dalam perkuliahan karena penggunaan internet sudah sangat meluas. Banyak mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosennya menggunakan referensi internet terlebih dahulu. Ketika mengajar di depan kelas, dan ada mahasiswa melontarkan sebuah pertanyaan yang kebetulan sang dosen pun lupa atau tidak tahu jawabannya, secara spontan dosen langsung berkata, “coba yang punya android *searching* dulu”, sehingga mahasiswa lebih banyak menghabiskan banyak waktunya hanya untuk internetan. Hal ini terungkap dari hasil wawancara dengan seorang dosen dan beberapa mahasiswa IAIN Kendari dari program studi dan fakultas yang berbeda-beda, yaitu Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Studi Bahasa Inggris, Program Studi Matematika, Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Program Studi Manajemen Dakwah, Program Studi Ilmu Quran dan Tafsir, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Semua responden mempunyai laptop dan android. Mereka selalu mengoneksikannya dengan jaringan internet. Mahasiswa IAIN Kendari mengerjakan tugasnya melalui internet terlebih dahulu kemudian menambahkan referensi dari buku yang mereka dapatkan di perpustakaan. Para mahasiswa merasa lebih mudah mencari referensi melalui internet daripada harus ke perpustakaan yang belum tentu lengkap dan tidak langsung didapatkan dengan mudah.

Fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa IAIN Kendari ini menunjukkan bahwa mereka telah menjadikan internet sebagai sumber materi belajar yang sangat diandalkan. Sumber di internet selalu menjadi referensi utama dan menjadikan salah satu sumber daya media informasi guna memenuhi kebutuhan komunikasi antar mahasiswa. Banyak mahasiswa yang mendapatkan ilmu pengetahuan lebih banyak dari internet dibanding dari buku atau sumber cetak lainnya.

Menanggapi pertanyaan wawancara tentang pengalaman menggunakan internet, mahasiswa responden memberikan jawaban yang bervariasi. Ada yang menjawab mereka menggunakan internet untuk membuka media sosial, mencari jawaban, informasi sejak delapan tahun silam (sewaktu masih SMP, dan SMA). Ada juga yang menggunakan internet sejak masuk kuliah, mereka menggunakan dan terkoneksi dengan jaringan 24 jam, hanya istirahat pada waktu salat saja. Hal yang penting diperhatikan adalah bahwa dikalangan mahasiswa, dimana saja dan kapan saja, di kampus maupun diluar kampus, aktivitas mahasiswa di setiap menitnya selalu berinteraksi dengan internet.

Faktor yang menyebabkan mahasiswa seolah tidak lepas dari penggunaan internet adalah karena tuntutan tugas perkuliahan dan perpustakaan yang kurang lengkap. Lebih dari itu, yang terjadi di lapangan motivasi utama responden adalah rasa ingin tahu dalam menggunakan internet untuk mendukung perkuliahannya. Motivasi menggunakan internet yang dirasakan oleh mahasiswa IAIN Kendari berbeda antara satu dan yang lainnya karena kebutuhan setiap mahasiswa memang berbeda-beda. Upaya memenuhi rasa ingin tahu menjadi motivasi yang dominan. Selain itu, kepekaan mereka tentang pentingnya komunikasi dan informasi lain juga bisa ditafsirkan dari motivasi, sebab mahasiswa di kampus IAIN Kendari menggunakan internet tidak hanya pada saat ada tugas-tugas perkuliahan dari dosen saja. Setiap waktu mereka juga menggunakan internet atas kemauan sendiri untuk mencari bahan kuliah dan pengetahuan lain seputar mata kuliah yang diikutinya.

Sebagaimana disebutkan dibagian awal, hampir sebagian besar mahasiswa IAIN Kendari merasa bahwa tuntutan untuk menggunakan internet semakin besar seiring dengan tuntutan perkuliahan yang mereka ikuti dan jalani. Alasan mahasiswa menggunakan internet untuk memperlancar perkuliahan itu juga masuk akal. Hal ini tersampaikan dari hasil wawancara yang menunjukkan kenyataan bahwa keseharian mereka bergantung pada internet, membaca berita,

membaca informasi, mencari informasi non-ilmiah, dimana pun mereka berada selalu *online*. Mayoritas tujuan mahasiswa menggunakan internet adalah untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang cenderung mendukung perkuliahan mereka. Informasi ilmiah yang bisa dicari oleh mahasiswa IAIN Kendari ketika menjelajah di internet adalah artikel-artikel ilmiah yang dimuat dalam jurnal-jurnal elektronik dan sebagainya, sedangkan informasi non-ilmiah misalnya seputar informasi yang sedang populer dikalangan artis, tokoh-tokoh publik, penemu segala ilmu pengetahuan yang ada.

Dari pembahasan yang telah dipaparkan di atas, bisa dipahami bahwa latar belakang mahasiswa IAIN Kendari memanfaatkan internet untuk hal yang positif. Aktivitas pemenuhan kebutuhan akan informasi tidaklah sama antara mahasiswa yang satu dan yang lain. Setiap mahasiswa memiliki keunikan tersendiri berkaitan dengan latar belakang lingkungan keluarga, budaya, dan pekerjaan yang berbeda-beda.

KESIMPULAN

Internet telah banyak membantu manusia dalam segala aspek kehidupan sehingga internet mempunyai tempat penuh dalam kehidupan sosial. Dengan adanya internet, apapun dapat kita lakukan baik positif maupun negatif, bergantung pada sifat individunya. Berdasarkan uraian dalam pembahasan, jelas terlihat bagaimana mahasiswa IAIN Kendari memanfaatkan internet dalam bidang pendidikan maupun kesehariannya. Terdapat berbagai variasi latar belakang pengguna internet. Setiap menitnya mereka selalu terkoneksi jaringan dan menggunakan internet, hanya waktu makan dan tidur saja mereka tidak menggunakannya. Tidak jarang mahasiswa yang menjadikan internet sebagai referensi utama dalam mengerjakan tugas perkuliahan mereka. Halaman yang selalu mereka kunjungi adalah Google, media sosial, blog, artikel, dan jurnal.

Dilihat dari aspek pengguna, semua mahasiswa IAIN Kendari sudah menggunakan internet dimana saja mereka berada. Ini berarti

mereka dapat mencari referensi dengan lebih mudah, Internet bagi mereka sebagai akademisi bagaikan sumber kebutuhan pokok dari tugas-tugas yang diberikan oleh dosen mereka masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, S.R dan Sankarto, B.S. 2008. Penemuan Kepuasan Penggunaan Internet oleh Pengguna Badan Litbang Pertanian di Bogor. *Jurnal Perpustakaan pertanian*, Vol. 14, No. 1.
- Case Westren Reserve School of Medicine (2008). Poor Teen Sleep May Raise Blood Pressure Journal.
- Gunawan, F. (2012). Cyberspace dan Bahasa Alay. *Kandai: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 137-147.
- Kriyantono, R. 2006. Teknis Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana.
- Vicky. 2013. Pengertian Internet secara Teknis dan ilmu Pengetahuan. belajar-komputer-mu.com. Diakses pada Rabu, 20 Maret, 2013
- Zaki, A. 2008. *E-Lifestyle, Memanfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital*. Jakarta: Salemba Teknika.
- [https://digilib.uns.ac.id/.../pengaruh motif-pola-penggunaaninternet](https://digilib.uns.ac.id/.../pengaruh-motif-pola-penggunaaninternet)

DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PENGGUNAAN JILBAB BESAR MAHASISWI IAIN KENDARI

Yuyun Israwati

Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Kendari

Pos-el: yuyuntisrawati894@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media sosial terhadap penggunaan jilbab besar di kalangan mahasiswi IAIN Kendari. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jumlah responden sebanyak 26 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada perbedaan yang dirasakan secara psikologis bagi mahasiswa IAIN Kendari setelah memakai jilbab besar. Dampak psikologis ini (rasa nyaman, merasa lebih dihargai, dan bertakwa kepada Allah) terungkap dalam akun media sosial mereka. Mahasiswa IAIN Kendari pengguna jilbab besar ini menjadi lebih sering mengirim video ceramah-ceramah yang ada di media sosial, seperti youtube dan *Facebook*.

Kata Kunci: Dampak Psikologis; Jilbab Besar, Media Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan umat manusia melaksanakan komunikasi dari segi kualitas maupun kuantitas mengalami peningkatan pesat dari waktu ke waktu. Salah satu fungsi komunikasi adalah sebagai bentuk hubungan sosial yang mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri, akulturasi diri, untuk memperoleh kebahagiaan, agar terhindar dari tekanan dan ketegangan. Fungsi ini antara lain dapat dicapai melalui komunikasi yang bersifat menghibur dan memupuk hubungan antar individu. Thomas M. Scheide mengemukakan bahwa kita berkomunikasi terutama untuk

menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain baik dalam berperilaku ataupun berfikir seperti yang kita inginkan (Mulyana, 2001: 4). Saat ini komunikasi dapat dikatakan lebih maju dan lebih canggih sehingga masyarakatnya pun dituntut untuk lebih maju dan modern (Mayasari, Mondoano & Gunawan, 2018).

Contoh awal dampak media sosial adalah suksesnya video “The Bus Uncle” pada tahun 2006. Video ini menunjukkan perdebatan antara anak muda dengan orang tua di dalam bus di Hong Kong yang kemudian banyak dibahas di media-media utama. Di Indonesia, dampak sosial media terlihat dari munculnya artis dadakan, seperti Briptu Norman dengan *lipsync* lagu *Chaiyya Chaiyya*-nya serta masih banyak lagi contoh lainnya di situs *webvideo sharing popular* yang didirikan pada Februari 2005. Media sosial sangat berpengaruh dan berdampak pada perubahan secara individu maupun masyarakat. Perubahan yang terjadi salah satunya mencakup perubahan dalam berbagai sektor, contohnya adalah perubahan dalam mode berpakaian. Banyak orang, termasuk juga mahasiswa, yang dulunya memakai *himar* berubah menjadi jilbab besar sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur’an Surah Al Ahzab: 59. *Himar* adalah kerudung yang menutupi kepala hingga leher dan dada (QS. An Nur:31), sedangkan jilbab adalah busana terusan untuk menutupi seluruh tubuh wanita kecuali wajah dan tangan, sebagaimana firman Allah SWT (QS. Al Ahzab: 59).

Banyak orang menilai bahwa berjilbab itu merupakan sebagian dari mode berpakaian atau fashion belaka. Fashion merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat seluruh dunia dengan berbagai macam jenis dan mode yang terus mengalami dinamika perubahan mulai mode-mode sebagai kiblat dari dunia timur. Salah satu bentuk mode pakaian yang tengah populer saat ini adalah tren berjilbab. Jilbab merupakan perintah yang diberikan Allah melalui perintah Rasul-Nya kepada setiap wanita Islam agar menutup auratnya. Penggunaan

jilbab diwajibkan guna mendapatkan jati diri seorang muslimah sebagai bukti kesungguhan hati dalam mematuhi perintah agama. Banyak hal positif yang diperoleh ketika seorang muslimah mengenakan jilbab, secara etis dan estetis. Dari segi estetis, jilbab dapat berfungsi sebagai alat untuk memperindah penampilan. Sementara itu, dari segi etis jilbab berfungsi menutupi aurat perempuan sebagaimana diamanatkan dalam kitab suci yang pada esensinya bertujuan agar perempuan terlihat lebih elegan dan terhormat serta dapat menempatkan posisi nilai diri untuk tidak direndahkan oleh orang lain.

Berjilbab menjadi salah satu yang sangat diamati oleh masyarakat, modelnya yang simple, mudah digunakan, apalagi dengan merebaknya yang berbagai video tutorial mengenakan jilbab dengan berbagai model. Beberapa komunitas yang berkaitan dengan jilbab muncul di berbagai kota di Indonesia. Demikian pula perempuan muslim secara individual banyak yang memperkenalkan bagaimana cara memakai jilbab yang benar dan baik agar bisa terlindungi dengan baik melalui media sosial. Kemudahan akses internet baik bagi pengirim konten maupun penerimanya, membuat tips tutorial ini dapat tersebar dalam bentuk video maupun foto-foto.

Misalnya, dengan membuka Youtube pengguna internet bisa menonton video yang berisikan tentang ceramah yang dibawakan oleh Ustaz Felix, Ustaz Hanan Attaki, dan Ustazah Oki Setiana Dewi dengan tema kisah seorang akhwat yang mulai berhijrah dan indahnya memakai jilbab. Pada tahun 1980-an jilbab ini masih sangat terbatas yang mengenakannya, bahkan pernah ada larangan bagi peserta didik untuk tidak memakai himar di sekolah umum. Banyak pihak yang masih memandang sebelah mata pada mereka yang memakai himar karena dianggap kuno dan fanatik.

Media sosial saat ini memberikan inspirasi bagi masyarakat. Banyak media, khususnya Youtube, yang berperan untuk mengeksplor tren baju maupun jilbab gaya terbaru saat ini. Berawal dari situlah banyak perempuan yang awalnya tidak menggunakan jilbab menjadi

tertarik untuk menggunakannya, terlepas dari niat yang hanya ingin untuk bergaya ataupun tertarik harinya karena Allah SWT. Selain itu, perempuan yang mempunyai gaya hijab yang biasa saja menjadi lebih trendi untuk berjilbab dan tidak kuno karena adanya yang terlihat melalui akses di media sosial, khususnya Youtube, yang mereka buka dan mereka jadikan contoh. Selanjutnya, tulisan ini dimaksudkan mengulas lebih dalam sejauh mana dampak penggunaan jilbab besar mahasiswa IAIN Kendari yang tertangkap dalam media sosial.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilaksanakan di IAIN Kendari pada tanggal 27 Mei. Pada tahap observasi peneliti dibantu oleh tim observasi guna melakukan perekaman dan pencatatan '*recording*' terhadap segala kondisi yang terjadi dalam proses penggunaan jilbab. Dalam tahap observasi dipusatkan pada proses dan hasil tindakan selama proses wawancara berlangsung beserta masalah yang ada di dalamnya. Selanjutnya, data dianalisis melalui tiga tahap proses, yaitu klasifikasi data, penyajian '*display*' data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi hasil.

ASPEK PSIKOLOGIS PENGGUNAAN JILBAB BESAR YANG TERUNGKAP MELALUI AKUN MEDIA SOSIAL

Sebelum masuk di hasil penelitian, penulis akan menjelaskan beberapa konsep terkait fokus pembahasan, yaitu konsep psikologis, jilbab besar, dan media sosial. Berikut ini deskripsi konsep-konsep tersebut:

1. Konsep Psikologis

Konsep psikologis adalah gagasan-gagasan mengenai sesuatu yang menyangkut tentang tingkah laku manusia dan lingkungan sekitarnya melalui pengalaman-pengalaman yang dialami. Psikologi menyentuh semua aspek kehidupan manusia. Psikologi dipelajari untuk lebih mengenal diri sendiri dan orang lain.

2. Himar/jilbab

Himar/jilbab pada dasarnya sudah sejak lama dikenal sebelum agama islam diturunkan, namun dengan esensi yang berbeda. Jilbab adalah busana muslim terusan panjang yang menutupi seluruh badan kecuali tangan, kaki dan wajah yang biasa dikenakan oleh para wanita muslim. Jilbab ini telah digunakan terutama oleh kaum perempuan penganut agama-agama samawi yang taat. Secara etimologis, kata jilbab (bentuk tunggal) berasal dari bahasa arab, “jalabib (bentuk jamak) dan akar katanya yaitu “jalaba” yang berarti menghimpun dan membawa. Jilbab merujuk pada pakaian yang dipakai oleh kaum perempuan non-Arab. Sementara itu, secara istilah jilbab memiliki arti antara lain: (1) pakaian yang lapang dan dapat menutupi bagian anggota tubuh wanita (auratnya) kecuali muka dan kedua telapak tangan sampai pergelangan tangan; (2) dalam Al- Qur’an, jilbab sejenis baju kurung yang lapang, yang dapat menutupi kepala, wajah, dan dada; (3) Ensiklopedi Hukum Islam mendefinisikan Jilbab adalah sejenis pakaian kurung yang longgar yang dilengkapi kerudung yang menutupi kepala, leher dan dada (Sidiq, 2012).

Terdapat perbedaan dalam interpretasi kata “jilbab” di antara para ulama. Ada pendapat yang mewajibkan menutup muka dengan cadar. Thabataba’i, misalnya, mengartikan jilbab sebagai pakaian yang menutupi seluruh badan atau kerudung yang menutupi kepala dan wajah perempuan. Sementara itu, menurut al-Quthubi, jilbab adalah sehelai kain yang menutupi badan yang lebih luas dari pada selendang, sedangkan Ibnu Katsir menyarankan jilbab itu ditutupkan ke badan di atas selendang, dan Ibnu Abas mengartikan jilbab sebagai *al-rida* (mantel) yang menutup tubuh dari atas hingga kebawah. Pendapat lainnya mengartikan jilbab sebagai *mula’ah* (baju kurung) atau *al-qamisah* (baju gamis) yang menutupi tubuh wanita (Sidiq, 2012). Ibnu ‘Asyur mengartikan jilbab sebagai pakaian yang lebih kecil dari jubah tetapi besar dari kerudung atau menutupi wajah yang dipakai oleh perempuan diatas kepala dan terulur kedua sisi kerudung itu melalui pipi dan hingga ke bahu belakangnya. Model jilbab biasa

bervariasi sesuai selera yang mengikuti adat kebiasaan, tetapi tujuan yang dikehendaki sesuai dalil adalah untuk menjadikan perempuan lebih mudah dikenal dan tidak mudah diganggu dan lebih cantik dan indah (Sidiq, 2012)

Jilbab yang hakiki adalah menutupi aurat seluruh anggota tubuh selain wajah dan kedua telapak tangan, tidak keluar dengan berdandan. Terdapat hijab materi yang berupa penutupan tubuh, dan juga Hijab rohani dimana sosok wanita sebagai manusia ditengah-tengah masyarakat, tidak berusaha tampil berdandan yang menarik perhatian. Pemakaian jilbab disyari'atkan bagi setiap perempuan muslimah yang sudah akik baliq. Cara penetapan syari'at tentang pemakaian jilbab ini bertahap, ketentuannya turun secara berangsur sehingga manusia tidak dikejutkan dengan perubahan ketentuan dalam masalah aurat. Jilbab pun seharusnya disesuaikan dengan kriteria Islami yang berupa Jilbab hati yang terpencah dari sifat, perbuatan serta perkataan (Hamidah dan Syadzali, 2016). Pada zaman sebelum turunnya agama Islam, perempuan Arab yang memakai jilbab dipandang sebagai wanita baik-baik, sedangkan perempuan tanpa jilbab dipandang bermatabat rendah. Untuk diketahui, jilbab masa itu hanya menutupi kepala dan rambut yang masih terlihat. Adapun jilbab untuk pria biasanya disebut burdah atau jubah yang dipakai sebagai pakaian kebesaran atau sebagai pelindung tubuh dari suhu udara maupun debu padang pasir. Setelah kedatangan Islam, jilbab juga menjadi perintah untuk menutup aurat perempuan.

Salah satu pernyataan yang dikemukakan informan terkait penggunaan jilbab besar adalah rasa nyaman dalam berpenampilan sehingga berimbas pula pada kenyamanan dalam menjalin pertemanan ataupun ketika mereka memanfaatkan media sosial sebagai sarana aktualisasi diri. Kenyamanan adalah suatu kondisi perasaan seseorang yang merasa nyaman berdasarkan persepsi masing-masing individu. Nyaman merupakan suatu keadaan telah terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual akibat beberapa faktor kondisi lingkungan. Berdasarkan penggalan

data di IAIN Kendari, baik melalui angket maupun wawancara, diketahui bahwa pada awalnya mereka mengenal jilbab besar (pada semester I, semester II, semester IV). Berawal dari akun media sosial mereka, terungkap bahwa beberapa mahasiswa IAIN Kendari sebelumnya masih memakai jilbab potongan yang transparan dan juga memakai pakaian ketat. Berikut ini beberapa petikan wawancaranya.

“Dengan memakai jilbab besar itu saya merasa nyaman dan merasa lebih di hormati. Alasannya yaitu awalnya karena mengikuti cara berpakaian kakak saya, namun lama kelamaan saya merasa nyaman dan menyadari bahwa jilbab itu hukumnya wajib bagi setiap muslimah.”(Wawancara dengan Melinda)

“Hati menjadi nyaman, alasannya ingin memenuhi syariat Allah.”
(Wawancara dengan Cici Cahayani)

“merasa lebih nyaman, harga lebih murah jenis alasannya karena dengan menonton atau mengikuti isi ceramah tersebut, disamping keterbatasan pengetahuan akan ilmu agama, saya meyakini ada pahala yang bisa saya raih.”(Wawancara dengan Srininati)

Banyak hal yang menjadi pemicu tergerakannya motivasi untuk melakukan sesuatu, demikian pula motivasi untuk mengenakan jilbab besar. Selain apa yang terungkap dalam wawancara, mereka juga sering menonton salah satu ceramah atau dakwah yang biasa di bawakan oleh Ustaz Felix, Taufik Hidayat, Ustaz Hannan Attaki, Ustaz Abdul Somad, Ustaz Kholik Basalamah, Mamah Dedeh, dan Ustazah Oky Septiana Dewi. Selain itu juga karena mereka sering mengikuti kajian-kajian seperti kajian LDK yang biasa di bawakan oleh Ukhti Meli sebagai senior atas. Salah satu topik yang sering disajikan oleh penceramah atau pendakwah adalah kisah seorang akhwat yang berhijrah dengan tujuan agar hati menjadi tenang.

Setelah menyimak dengan mendengarkan atau menonton isi ceramah tersebut mereka mengatakan bahwa bagus dan sangat luar biasa dan juga dapat menjaga diri yang bukan mahromnya, bisa memperbaiki akhlak agar lebih baik lagi dan mematuhi perintah Allah

Swi. Dampak positifnya, ketika mereka mulai memakai jilbab besar orang-orang ada di sekitar mereka akan memandangnya lebih terjaga dan terhormat. Hal ini dapat dirasakan oleh dirinya sendiri, lebih nyaman dan merasa lebih dihormati. Namun, ada juga ternyata efek negatif dari penggunaan jilbab besar ini, misalnya sebagian dari mereka ada yang melabeli dengan sebutan teroris, radikal, sok suci, dan seperti emak-emak.

MEDIA SOSIAL

Media sosial adalah sebuah media daring di mana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi dan berinteraksi dengan berbagi kisah. Berbagai jenis media sosial bertebaran di jagat maya. Blog, beragam jejaring sosial, dan saluran audio visual Youtube merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Sisi positifnya, media sosial bisa di jadikan sebagai ladang dakwah. Banyaknya konten bermuatan religius yang mengajak pada kebaikan dan menghindari kemungkaran membuat penggunanya tersentuh. Sentuhan ini membuat hatinya semakin kuat untuk berubah ke arah kebaikan. Yang memotivasi hingga membuat mereka berubah selain menonton Youtube dan mendengarkan tausyiah ustaz atau ustazah, mereka juga sering mengikuti teman untuk menghadiri acara yang ada di Masjid Raya Al-Kautsar, Kendari serta menonton acara ceramah di TVOne. Pada saat menonton inilah mereka mengambil pembelajaran bahwa ternyata jilbab besar itu yang sesuai syariat itulah seharusnya yang mereka pakai karena itu adalah identitas seorang muslimah.

KESIMPULAN

Penggunaan jilbab sebagai hasil representasi atau simbolik ditemukan fakta bahwa penggunaan jilbab di kalangan mahasiswi yang merupakan realitas sosial yang sangat kompleks meliputi berbagai aspek sosial. Secara individual, menggunakan jilbab bukan hanya karena komitmen teologi melainkan juga karena komitmen

terhadap kelompok yang mendefinisikan melalui symbol jilbab yang mereka gunakan sesuai dengan konstruksi dari pemilik otoritas agama yang terlegitimasi secara sosial. Dari perkembangannya, dapat dikatakan jilbab merupakan hasil silang budaya yang tercermin dalam busana muslim di Indonesia. Identitas busana ini tergolong dalam tren hibrid. Faktor lokal, regional, dan global saling berintegrasi dan memengaruhi. Dengan demikian, identitas yang ditampilkan biasa dipadukan dengan unsur kebudayaan. Keberadaan jilbab selalu menarik dan salah satu budaya yang populer di Indonesia. Selain itu, pemakai jilbab dihadapkan pada negosiasi budaya sekaligus ambivalensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, D., & Yohana, N. (2007). Konstruksi Jilbab sebagai Simbol Keislaman. *Media Tor*, 8(2), 235-248.
- Arivia, Gadis. 2003. *Filsafat Berperspektif Feminis*. Yayasan Jurnal Perempuan: Jakarta.
- Mayasari, R., Mondoano, N. A., & Gunawan, F. (2018). Instagram and Mental Health of Institut Agama Islam Negeri Students in Kendari. *ANALITIKA*, 10(2), 104-110.
- Muniati, Nunuk P. 2004. *Getar Jender: Perempuan Indonesia dalam Prespektif Agama, Budaya, dan Keluarga*. Magelang: Indonesiatara.
- Ramadhini, E. (2017). Jilbab sebagai Representasi Simbolik Mahasiswi Muslim di Universitas Indonesia. *Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, 22(1), 81-103.

RESPON MAHASISWA IAIN KENDARI TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI FOKUSKY DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Desriyani

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: yanidesri665@gmail.com

Abstrak

Keberadaan teknologi membantu dan mempermudah kehidupan manusia, salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah ditemukannya aplikasi Fokusky, tulisan ini membahas bagaimana respon mahasiswa IAIN Kendari dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh gambaran respon mereka terhadap penggunaan aplikasi Fokusky dalam proses pembelajaran. Tiga puluh orang mahasiswa diwawancari untuk memperoleh data sebagai dasar dalam pembahasan. Ketigapuluh mahasiswa terdiri atas 15 orang mahasiswa Fakultas Tarbiyah (12 orang perempuan dan 3 orang laki-laki), 8 orang mahasiswa Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah (7 orang perempuan dan 1 orang laki-laki), 4 orang mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (semuanya perempuan), dan 4 orang mahasiswa Fakultas Syariah (1 orang perempuan dan 3 orang laki-laki). Berdasarkan informasi Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa IAIN Kendari terhadap penggunaan aplikasi fokusky dalam proses pembelajaran diklasifikasikan menjadi 1) menarik (2) semangat (3) bagus.

Kata kunci: Respon; Aplikasi Fokusky; Proses Pembelajaran

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan zaman, kita telah memasuki era kebebasan sekaligus globalisasi yang ditopang oleh berbagai tantangan kemajuan dan kecanggihan teknologi. Hal ini menjadikan manusia seakan hidup dimensi lain. Sudah tidak ada penghalang untuk berkreasi. Perkembangan teknologi memengaruhi aspek kehidupan

manusia. Sarana teknologi membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Pendidikan di era globalisasi menjadi salah satu tiang penyangga dan tolak ukur berkembang tidaknya suatu bangsa, baik tidaknya sistem pendidikan dalam suatu negara bisa menjadi cerminan kondisi negara tersebut. Pendidikan, khususnya proses pembelajaran, itu sendiri tidak hanya dilakukan di dalam ruangan kelas formal tetapi bisa juga dilakukan dimana saja. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat memanjakan semua orang dalam mengakses segala informasi yang ada di dunia dengan hanya hitungan detik. Proses pendidikan yang baik juga akan membantu negara dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten di berbagai bidang untuk menghadapi persaingan global (Fauziah, 2017).

Pesatnya kemajuan bidang teknologi, khususnya dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, menuntut gerak yang selaras dari manusia penggunaannya. Mahasiswa diharapkan untuk mampu beradaptasi dengan kecepatan dan perkembangan teknologi sehingga pada akhirnya akan membantu proses pembelajaran yang terjadi di dalam ruangan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah ditemukannya aplikasi Fokusky. Perguruan tinggi merupakan institusi pendidikan yang senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat guna melakukan penyegaran dan pembaharuan (Wirawan, 2011: 138).

Proses pembelajaran merupakan komponen dari sebuah sistem pendidikan. Dengan didukung sarana dan prasarana yang baik, serta guru yang berkompeten dalam melakukan pembelajaran, diharapkan mahasiswa dapat menerima transfer ilmu secara maksimal (Azhar, 2011:59). Tidak hanya itu, media pembelajaran yang sesuai dengan materi pun turut menentukan. Sebuah media pembelajaran dibuat untuk membantu seseorang dalam menyampaikan materi pembelajaran, bisa dalam bentuk gambar, video, film maupun salindia presentasi. Media presentasi digunakan oleh seseorang ataupun pengajar karena proses pembuatannya yang tidak terlalu rumit dan

bisa memfasilitasi mahasiswa dalam menyampaikan materi pembelajaran di ruangan kelas. Sekarang ini banyak sekali inovasi media yang bisa digunakan untuk menyajikan sebuah presentasi yang bagus dan menarik, baik itu secara *online* maupun *offline*. Yang umum digunakan dan banyak dikenal, misalnya *microsoft power point*, disamping banyak *software* presentasi lainnya yang bisa dimanfaatkan untuk membuat presentasi (Sanaib, dkk., 2014:58).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologi kepada seseorang. Fokusky merupakan salah satu *software* presentasi yang penggunaannya sangat mudah dengan hasil yang bagus tanpa harus menguasai *software* tersebut.

Fokusky adalah salah satu aplikasi presentasi, aplikasi ini cara kerjanya mirip dengan aplikasi *prezi*. Pemanfaatan aplikasi Fokusky dalam bidang pendidikan dapat menjadi sebuah sarana untuk menyajikan materi dengan menarik. Seperti halnya aplikasi lainnya yang menerapkan Fokusky dalam pembuatan presentasi yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Fokusky dapat menjadi sarana bagi mahasiswa IAIN Kendari untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan pada akhirnya dapat memotivasi orang lain untuk membuat kreativitas yang lebih menarik dari aplikasi Fokusky.

Sitti Sanaib telah melakukan penelitian yang berjudul “Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan *Quick Respon Code* pada Mata Kuliah Botani Tumbuhan Tinggi”, dan berfokus pada respon mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang saya lakukan kali ini bertujuan untuk memperoleh gambaran respon mahasiswa IAIN Kendari terhadap penggunaan Fokusky pada proses pembelajaran

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif dengan menyajikan gambaran tanggapan atau respon mahasiswa IAIN Kendari setelah menggunakan aplikasi Fokusky dalam proses pembelajaran. Data penelitian ini merupakan hasil wawancara

langsung dengan pengguna Fokusky, Subjek penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Kendari, dengan jumlah 30 orang responden, yang terdiri atas beberapa fakultas yaitu, Fakultas Tarbiyah 15 responden (12 orang perempuan dan 3 rang laki-laki), Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah 8 responden(7 orang perempuan dan 1 orang laki-laki), Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam 4 responden (semua responden adalah perempuan), dan Fakultas Syariah 4 responden (1 orang perempuan dan 3 orang laki-laki).

RESPON MAHASISWA IAIN KENDARI TERHADAP APLIKASI FOKUSKY

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa respon mahasiswa IAIN Kendari terhadap penggunaan aplikasi Fokusky dalam proses pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, yaitu: (1) menarik (2) semangat (3) bagus

1. Menarik

Focusky menyediakan salindia dengan animasi di dalamnya yang dapat diunduh secara *online* terlebih dahulu kemudian dapat menggunakannya secara *offline* dilain waktu. Animasi yang diberikan lebih interaktif dan terbilang sangat keren. Animasi dalam aplikasi Fokusky lebih unggul dari PowerPoint.

Keunggulan aplikasi Focusky dari Power Point adalah karena Fokusky dapat mengimpor salindia yang berasal dari Microsoft Office Powerpoint menjadi salindia yang dapat digunakan pada Focusky sehingga animasi tersebut dapat digabungkan menjadi satu. Penggabungan ini menghasilkan tayangan yang terlihat lebih mengesankan. Pola umum dari tayangan salindia yang disediakan oleh Focusky dapat berpindah kesuatu salindia, lalu dibawa ke satu titik dalam suatu objek, kemudian keluar lagi menuju titik lain pada objek yang sama. Di titik yang dituju itu adalah isi dari presentasi. Berdasarkan hasil wawancara, responden mengatakan bahwa aplikasi Fokusky menari. Berikut petikan wawancaranya.

“Menarik, sebab jika yang baru melihat pasti akan merasa tertarik dan timbul tanda tanya, aplikasi apa yang digunakan untuk membuat powerpoint”. (Wawancara dengan Linggar)

“Menarik karena aplikasi ini merupakan inovasi terbaru teknologi dan aplikasi ini mempunyai banyak background dan animasi yang bagus, lain dari aplikasi powerpoint biasanya”. (Wawancara dengan Mira)

2. Semangat

Meningkatkan semangat belajar mahasiswa merupakan salah satu tugas seorang dosen. Sebuah kreativitas menjadi bekal untuk meningkatkan semangat belajar tersebut. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang menarik. Berikut ini petikan wawancara dengan responden yang memberikan respon bersemangat.

“Saya lebih merasa semangat dan percaya diri, karena saya puas dengan tampilan yang saya buat dan itu hanya tersedia di Fokusky”. (Wawancara dengan Habiba)

“Semangat karena berbeda dari aplikasi lain yang teman-teman gunakan dan di ruangan saya masi jarang yang menggunakan aplikasi ini”. (Wawancara dengan Hadira)

3. Bagus

Fokusky dapat membuat presentasi yang bagus. Video dalam Fokusky juga bagus karena aplikasi ini dapat membuat *background* dengan animasi dan banyak fitur-fitur yang membuat tayangan salindia menjadi bagus. Berikut ini petikan wawancara yang menyatakan respon bagus terhadap aplikasi Fokusky.

“Bagus karena dengan menggunakan Fokusky sangat membantu saya membantu dalam membuat powerpoint yang bagus dan cantik. (Wawancara dengan Mila)

“Bagus karena aplikasi Fokusky bisa menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas. Hanya saja, pada saat menggunakan Fokusky harus ekstra sabar. (Wawancara dengan Adriana)

Fokusky menjadi salah satu software presentasi yang menjadi rekomendasi untuk membuat tayangan salindia presentasi lebih mudah dan hasilnya menarik. Fokusky menyediakan banyak sekali templat yang bisa dimanfaatkan untuk membuat presentasi. Pengguna tinggal melakukan penyuntingan pada templat yang tersedia, jadi tidak perlu merancangya dari awal. Setelah menginstal aplikasi ini, seorang pengguna baru harus terhubung dengan jaringan internet untuk mengunduh ratusan templat yang tersedia. Selanjutnya, pengguna tinggal mengedit dan memasukkan materi sesuai dengan yang diinginkan dan yang dibutuhkan. Selain ratusan templat, tersedia juga banyak *tool* yang bisa digunakan untuk menambah objek baru, gambar, musik, grafik, video dan masih banyak *tool* lainnya. Aplikasi Fokusky memudahkan penggunanya dalam membuat presentasi dengan tampilan yang menarik. Menampilkan presentasi yang menarik menjadi kebutuhan setiap orang. Presentasi tanpa memanfaatkan media membuat aktivitas pembelajaran menjadi kurang berkesan dan membosankan. Dengan media yang menarik peserta ajar akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang kita berikan.

Aplikasi Fokusky merupakan salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media presentasi yang unik dan dapat menarik perhatian seseorang ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain penggunaannya yang tidak sulit, masih banyak kelebihan yang bisa didapatkan ketika membuat presentasi menggunakan Fokusky. Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu seseorang apabila dipilih secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan dalam belajar.

PENUTUP

Respon mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi fokusky dalam proses pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga tanggapan, yaitu: 1) menarik, (2) semangat, dan (3) bagus. Sejatinya teknologi dapat memudahkan manusia dalam berkreativitas.

Penggunaan teknologi yang tepat dapat membuat seorang dosen secara efektif memanfaatkan dalam pembuatan media pendidikan berupa media presentasi yang unik dan dapat menarik perhatian mahasiswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fauziah, Lutfhi, dkk. (2017). Respon Pengguna terhadap Aplikasi Kanji Hunter. *Jurnal Janaru*. Vol. 1.
- Sainab, Sitti, dkk. (2014). Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quick Respon Code pada Mata Kuliah Botani Mata Kuliah Tumbuhan Tinggi. *Jurnal Bionature*. Vol. 17.
- Wirawan, Agus. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran *Mobile Learning Management System* pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3.

TRANSAKSI JUAL BELI PADA APLIKASI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF AKAD *BAI AS-SALAM*

Widi Andini

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kendari

Pos-el: widiandini05@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana transaksi dalam jual beli online melalui aplikasi shopee dalam perspektif akad bai as-salam. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian terdiri atas dua macam, yaitu data pustaka yang diperoleh dari penelusuran beberapa artikel ilmiah dalam jurnal serta buku dan data lapangan yang diperoleh dengan teknik wawancara, observasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa transaksi jual beli online pada aplikasi shopee sudah sesuai dengan akad bai as-salam karena terpenuhinya rukun dan syarat jual beli. Dengan demikian, model transaksi pada aplikasi shopee terhindar dari unsur ghoror, yakni ketidakpastian barang yang datang. Walaupun sudah sesuai dengan akad bai as-salam, barang yang datang tetap dimungkinkan mengalami kecacatan, baik yang diakibatkan oleh penjual itu sendiri maupun cacat yang diperoleh dalam proses pengiriman (jasa pengiriman barang yang kurang menjaga barang). Selain itu, di shopee ada jaminan pengembalian dana atau barang apabila terjadi kesalahan baik itu cacat barang ataupun lambatnya pengiriman barang.

Kata kunci: jual-beli, online, aplikasi Shopee, bai as-salam

PENDAHULUAN

Transaksi jual beli merupakan suatu kegiatan yang biasa dilakukan, bahkan bisa dibilang rutin terjadi pada setiap harinya. Kegiatan jual beli tersebut akan terlaksana apabila terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak untuk melakukan pertukaran barang ataupun jasa dengan uang.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada sarana yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan jual beli pun berkembang menjadi modern. Kegiatan jual beli tidak mengharuskan penjual dan pembeli bertemu secara langsung untuk melakukan sebuah transaksi. Penjual dapat menjual atau menawarkan produk melalui *website-commerce*, forum-forum jual beli maupun melalui sarana jual beli *online* yang lainnya sedangkan calon pembeli dapat melihat produk maupun jasa yang penjual tawarkan melalui sarana-sarana tersebut. Transaksi *e-commerce* di Indonesia cukup banyak, salah satunya adalah Shopee yang menjadi *e-commerce* favorit beberapa tahun belakangan ini.

Shopee adalah aplikasi *online* untuk jual-beli yang bahkan dapat dilakukan dengan gawai sederhana ponsel dengan mudah dan cepat. Shopee menawarkan berbagai macam produk, mulai dari produk fashion sampai dengan produk untuk kebutuhan sehari-hari. Shopee hadir dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk memudahkan penggunaanya dalam melakukan kegiatan belanja *online* tanpa harus membuka *website* melalui perangkat komputer. Shopee mulai masuk ke pasar Indonesia pada akhir bulan Mei 2015 dan Shopee baru mulai beroperasi pada akhir Juni 2015 di Indonesia. Shopee hadir di Indonesia untuk membawa pengalaman berbelanja baru. Shopee memfasilitasi penjual untuk berjualan dengan mudah serta membekali pembeli dengan proses pembayaran yang aman dan pengaturan logistik yang terintegrasi.

Implementasi dari akad *baias-salam* yang ada pada zaman Nabi Muhammad Saw. Saat ini adalah jual-beli secara *online*. *Baias-salam* adalah sistem jual-beli di mana barang atau benda komoditas tidak berada ditempat terjadinya akad. Pembelian dilakukan dengan memesan barangnya terlebih dahulu setelah mengetahui kriteria-kriteria barang yang ingin dibeli. Jual-beli *as-salam* diartikan sebagai jual-beli dimana harga dibayarkan dimuka sedangkan barang dengan kriteria tertentu akan diserahkan pada waktu yang sudah disepakati.

Akan tetapi, pada praktiknya ditemukan beberapa kondisi barang yang dipesan dalam jual-beli secara *online* tidak sesuai dengan spesifikasi yang ditawarkan. Misalnya saja, barang yang datang tidak sesuai dengan pesanan, baik warna, ukuran, model, jenis, kualitas barangnya, bahkan barang yang dikirim itu tiba dalam keadaan cacat. Berangkat dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai jual-beli *online*, dalam hal ini yang dilakukan melalui aplikasi Shopee, ditinjau dari perspektif akad *bai as-salam*.

Penelitian tentang analisis transaksi jual beli *online* Shopee pada akad *as-salam* belum banyak dilakukan. Penelitian yang ada hanya terfokus pada *Analisis Aplikasi Akad As-Salam Dalam Sistem Jual Beli Online di Supplier Herbal Murah Surabaya*, yang dilakukan oleh Rohman dan Muhammad Amru (2014); *Jual Beli Online dengan Menggunakan Sistem Dropshipping Menurut Sudut Pandang Akad Jual Beli Islam*, yang dilakukan oleh Kalbuadi dan Putra (2016); *Transaksi E-Commerce Menurut Ekonomi Islam (Studi Kasus Sistem Jual Beli Online di Kelurahan Sail Kecamatan Tenaya Raya Pecanbaru)*, yang dilakukan oleh Ningsih dan Sri Ayu Rhahayu (2015); dan *Transaksi Jual Beli Online Perspektif Ekonomi Islam*, yang dilakukan oleh Hendiana Runto dan Ahmad Dasuki Aly (2016).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan metode ini dilakukan serangkaian tahapan untuk mengungkap apakah dalam transaksi jual-beli *online* Shopee sudah sesuai dengan syariat Islam (*bai as-salam*). Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, buku, artikel, jurnal, bukan angka-angka. Data dijarah dengan teknik observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dikalangan mahasiswa IAIN Kendari yang sering menggunakan aplikasi Shopee dalam berbelanja secara *online*. Informan terdiri atas 30 dari fakultas yang berbeda-beda, yaitu 15 orang dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI), 5 orang dari Fakultas Syariah, 3 orang dari Fakultas

Usuluddin Adab dan Dakwah, dan 7 orang dari Fakultas Tarbiyah. Analisis dilakukan hanya pada aplikasi Shopee dengan cara mengidentifikasi fitur-fitur dari aplikasi Shopee sehingga dapat membantu pengembangan apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan implementasi *bai as-salam* atau belum.

PEMBAHASAN

Ada beberapa konsep yang perlu dipahami terlebih dahulu sebelum melangkah pada inti pembahasan, yaitu konsep jual-beli, transaksi *online* Shopee, dan *bai as-salam*. Jual beli (*bai'a*) artinya menjual, mengganti, dan menukar (sesuatu dengan sesuatu yang lain). Menurut bahasa, membeli berasal dari kata *bai'a*. Dalam bahasa Arab, kata *bai'a* terkadang digunakan untuk pengertian lawan kata, *istara* yaitu beli. Dengan demikian, kata *bai'a* berarti "jual" dan sekaligus juga berarti "beli" Hasan (2004). Hikmah disyariatkannya jual-beli ialah seorang muslim dapat memperoleh apa yang dibutuhkan dengan sesuatu yang ada di tangan saudaranya tanpa kesulitan yang berarti (Syafe'i, 2001).

Jual-beli *online* Shopee adalah sebagai aplikasi *market place* yang berusaha memberikan layanan yang terbaik demi kepuasan para pelanggannya. Fitur-fitur unggulan pun dihadirkan untuk memenuhi kepuasan pelanggan. Fitur yang menjadi unggulan pada aplikasi Shopee adalah *chatting* dan *tawar*. Melalui fitur ini para pengguna Shopee dapat merasakan kemudahan berbelanja secara *online*. Pada fitur *chatting* para pengguna aplikasi Shopee dapat melakukan komunikasi secara *real time* saat melakukan transaksi. Sementara itu, pada fitur *tawar* pembeli dapat melakukan kegiatan tawar-menawar seperti di pasar konvensional sehingga pembeli dapat memperoleh harga yang lebih murah dari harga yang dicantumkan penjual.

Bai as-salam adalah bentuk jual beli dengan pembayaran dimuka dan penyerahan barang dikemudian hari dengan harga, spesifikasi, jumlah, kualitas, tanggal, dan tempat penyerahan yang jelas serta sudah disepakati sebelumnya dalam perjanjian. Jual beli ini

dibenarkan berdasarkan atas kebanyakan manusia hajat (berkepentingan) terhadap akad ini. Dasar hukum kebolehan nya ialah ketentuan dalam surat Al Baqarah ayat 282:

بِالْعَدْلِ كَاتِبِينَ كُمْ لِىَكْتُبَا كُتُبَهُمْ سَمًا جَلِيلًا لِّبِدَيْتٍ تَدَايِنْتُمْ إِذَا آمَنُوا الَّذِي نَأْتِيهَا يَا

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya. Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar."

Secara umum, syarat yang harus dipenuhi dalam jual beli *salam* (*bai as-salam*) sama seperti halnya jual beli pada umumnya. Namun, para imam dan tokoh mazhab sepakat terhadap enam persyaratan akad salam berikut ini:

1. Barang yang dipesan harus dinyatakan secara jelas jenisnya.
2. Jelas sifat-sifatnya.
3. Jelas ukurannya.
4. Jelas batas waktunya.
5. Jelas modal (harganya), barang yang akan disuplai harus diketahui jenis, kualitas, dan jumlahnya. Hukum awal mengenai pembayarannya adalah ia harus dalam bentuk uang tunai dan jumhur ulama mengharuskan pembayaran *salam* dilakukan ditempat kontrak/akad.
6. Tempat penyerahannya juga harus dinyatakan secara jelas.

Adapun yang menjadi rukun-rukun dari jual beli *salam* ialah:

1. Pembeli (*muslam*).
2. Penjual (*muslamilaih*).
3. Barang (*muslam fih*).
4. Sighat (*ijab qabul*).
5. Modal atau uang.

Dasar disyariatkannya jual-beli *baias-salam* ialah hadits Nabi Muhammad Saw yang artinya sebagai berikut.

Dari sahabat Ibnu Abbas radhiallahu ‘anhuma, ia berkata: Ketika Nabi tiba di kota Madinah, sedangkan penduduk Madinah telah biasa memesan buah kurma dalam tempo waktu dua tahun dan tiga tahun, maka beliau bersabda: “Barang siapa yang memesan sesuatu, maka hendaknya ia memesan dalam jumlah takaran yang telah diketahui (oleh kedua belah pihak), dan dalam timbangan yang telah diketahui (oleh kedua belah pihak), dan hingga tempo yang telah diketahui (oleh kedua belah pihak) pula” (Muttafaqun ‘alaih).

Berdasarkan dalil di atas dan juga dalil-dalil lainnya, para ulama telah menyepakati akan disyariatkannya jual-beli *salam*. Akan tetapi, sebagaimana dapat dipahami dari hadits di atas, jual-beli *salam* memiliki beberapa ketentuan (persyaratan) yang harus diindahkan. Tujuan dari persyaratan-persyaratan ini adalah demi mewujudkan maksud dan hikmah disyariatkannya akad *salam*, serta menjauhkan akad *salam* tersebut dari unsur riba dan *gharar* (untung-untungan).

Tata cara berbelanja secara online melalui aplikasi Shopee pun sudah diperlengkapi dengan seperangkat aturan. Aturan ini bersifat mengikat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, terutama penjual dan pembeli. Pembeli sebelum memesan suatu barang hendaknya sudah mengetahui dengan pasti spesifikasi barang tersebut. Sebelum melakukan pemesanan barang dimana dalam aplikasi belanja *online* Shopee banyak produk yang ditawarkan dan kita dapat melihat harga dan jenis barang yang akan kita pesan dari kriteria barang yang dicantumkan, baik itu harga, jenis kainnya, ukuran, warna, dan asal produk tersebut. Setelah memutuskan akan memesannya, berikut langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang pembeli di Shopee.

1. Klik barang yang disukai.
2. Klik beli sekarang, maka akan muncul klik *checkout*.
3. Isi alamat ke mana barang harus dikirim.
4. Klik opsi pengiriman, maka akan muncul opsi pengiriman.
5. Klik pengiriman yang bisa anda lakukan, misalnya melalui bank BRI, BNI, Indomaret, BCA dan lain-lain.

6. Klik lanjut dan buat pesanan
7. Langkah selanjutnya adalah melakukan pembayaran pesanan tersebut, baik lewat ATM ataupun Bank

Setelah melakukan pembayaran tinggal tunggu barang dengan tempo yang disepakati dalam hal ini satu minimal satu minggu setelah pemesanan barang akan datang di alamat yang telah dicantumkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada mahasiswa IAIN Kendari yang menggunakan aplikasi Shopee untuk berbelanja, terungkap bahwa mereka meyakini berbelanja *online* di Shopee sudah sesuai dengan akad *bai as-salam*. Berikut ini petikan wawancara salah satu informan yang menyatakan hal demikian.

“...iya sudah sesuai, karena seperti yang kita ketahui sekarang bahwa dari pengertian *bai assalam* sudah terealisasi atau sudah diaplikasikan pada online shopee. Selain itu, syarat dan aturan dari *bai as-salam* sesuai dengan realisasi online shopee. Contohnya segala sesuatu barang yang diperdagangkan diberikan keterangan yang jelas.”

Di sisi lain, hasil wawancara yang dilakukan dengan informan lain mengatakan dapat dilihat dalam kutipan berikut.

“... kalau akadnya sudah sesuai, tapi terkadang barang yang datang tidak sesuai. Apalagi kalau sudah bayar dimuka pas datang barangnya tidak sesuai (dengan) gambarnya. Selain itu tidak semua jual beli online pake akad bai as-salam karena ada juga yang bayar ketika barang datang.”

Selain itu, ketika dilakukan proses belanja secara *online* di Shopee ada jaminan pengembalian barang apabila barang yang kita terima cacat akibat kelalaian penjual. Berikut wawancara yang mendukung pernyataan ini.

“....kalau barang yang datang cacat, biasanya penjual meminta (kepada pembeli) untuk mengembalikan barangnya, kemudian mengirimkan kembali barang yang bagus.” (Wawancara dengan N).

“....ada jaminan pengembalian barang dengan ketentuan barang yang diterima cacat, kalau Cuma karena tidak sesuai gambar itu tidak ada jaminan, dan lagi-lagi tergantung dari toko tempat kita belanja”. (Wawancara dengan D)

Selain pengembalian barang di situs belanja *online* Shopee terdapat juga pengembalian dana atau uang, berikut wawancara yang mengungkapkan hal ini.

“....pengembalian dana pernah karena stok barang kosong, terus ketika barang yang kita pesan lama dikirimnya dari batas waktu yang ditentukan dan sudah keluar dari perpanjangan waktunya” (Wawancara dengan A).

Dalam proses pengiriman, barang tidak selalu tiba tepat waktu. Pada proses pengiriman yang tergolong cepat, barang bisa tiba sebelum satu minggu. Namun, kalau ekspedisi pengiriman sedang dalam masalah maka barang akan tiba dalam jangka waktu lebih lama, bisa sampai dua minggu mengingat jasa pengiriman yang digunakan tidak selalu cepat seperti J&T, JNE, dan lain sebagainya. Selain itu, ada pengiriman yang dalam keadaan normal pun barang biasa tiba dalam waktu yang lama, seperti barang yang dikirim dari Batam dan dari luar negeri.

Tips belanja di situs jual-beli secara *online* Shopee diantaranya: kenali terlebih dahulu toko tempat kita akan berbelanja, lihat penilaian dari konsumen dengan cara melihat kolom komentar yang biasanya dicantumkan *real pict* oleh para konsumen. Bacalah dengan saksama keterangan gambar pada barang yang mau dipesan, baik itu dari lingkaran dada (untuk pakaian), atau bertanya kepada penjual tentang spesifikasi barang yang akan kita beli. Ini adalah tips dari informan pelaku berbelanja di situs jual-beli *online* Shopee.

KESIMPULAN

Dari analisis yang dilakukan terhadap jual-beli melalui situs *online* Shopee, disimpulkan model transaksinya sudah sesuai dengan akad *bai as-salam* karena rukun dan syaratnya telah terpenuhi.

Namun, terkadang barang yang datang memiliki kecacatan yang diakibatkan dari kesalahan penjual maupun dari jasa pengiriman. Apabila terjadi kecacatan barang atau lambatnya pengiriman, akan ada jaminan pengembalian dana ataupun barang selama tidak keluar dari batas waktu setelah barang diterima, yaitu tiga hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Didin, Sumasyhari dan Zaidah, Nur Rosidah. (2016). *Perlindungan Konsumen E-Commerce pada Lazada.coo.id Tinjauan Hukum Ekonomi Islam dan Hukum Positif*. Diss. IAIN Surakarta.
- Hasan, Bahrun Segaf. (2012). *Fiqh Muamalat Jawa Timur*: Yayasan Pondok Pesantren Darullughah Wadda'wah Bangil, Cet. I
- Kalbuadi, Putra. (2016). *Jual Beli Online Dengan Menggunakan Sistem Dropshipping Menurut Sudut Pandang Akad Jual Beli Islam (Studi Kasus Pada Forum Kasus)*.
- Mardani. (2012). *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana.
- Minuriha, Diah Ayu. (2018). *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual-Beli dalam Marketplace Online Shopee di Kalangan Mahasiswa UINSA Surabaya*. Diss. UIN Sunan Ampel Surabaya.

IMPLEMENTASI *OPEN LEARNING* DALAM PROSES PERKULIAHAN MAHASISWA IAIN KENDARI

Waode Sasmita Febrianti

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Kendari

Pos-el: sasmita.febriantiwaode98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *open learning* dalam proses perkuliahan mahasiswa Prodi PAI, khususnya angkatan 2015, IAIN Kendari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara kepada mahasiswa PAI angkatan 2015 (semester 6), serta melakukan wawancara langsung kepada dosen yang menggunakan *Website Open Learning* atau *E-Learning*. Implementasi *open learning* yang dilakukan mahasiswa atas inisiatif salah satu dosen mata kuliah Inovasi dan komunikasi pendidikan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan mahasiswa adalah membuka website www.openlearning.com kemudian masuk dan daftar menggunakan akun medsos (fb, email, twitter dll), setelah itu pilih matakuliah yang sedang diprogramkan dan kelas khusus yang telah dibuat oleh dosen. Di dalam website tersebut dosen telah menyiapkan proyek-proyek yang akan mahasiswa lakukan, yakni membaca materi terkait pokok pembahasan serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Proses pembelajaran menggunakan website tersebut kurang maksimal, Hal ini dikarenakan terdapat beberapa hambatan, yakni kurangnya kesiapan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran berbasis web .Serta kurang stabilnya jaringan internet di Kampus khususnya di gedung-gedung perkuliahan.

Kata kunci: implementasi, *open learning (e-learning)*, mahasiswa IAIN Kendari

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi menjadi begitu pesat, termasuk di dalamnya perkembangan dunia internet. Keberadaan

internet benar-benar telah mendunia dan telah membuat seakan-akan dunia tanpa batas. Internet telah menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam memenuhi rasa ingin tahu terhadap perkembangan informasi. Pesatnya perkembangan teknologi ini berdampak pada sosial budaya, misalnya *e-commerce* merupakan perubahan radikal dalam aspek ekonomi dan pada sektor pemerintahan ada *e-government*. Demikian pula pada sektor pendidikan, sudah berkembang apa yang disebut *e-learning*.

Open learning atau lebih dikenal dengan nama *e-learning* merupakan *e-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Clark dan Mayer (2008: 10) menyatakan bahwa *e-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain:

1. memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran,
2. menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran,
3. menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran,
4. memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*),
5. membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Sementara itu, menurut Rusman, dkk. (2011: 264) *e-learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. *interactivity* (interaktivitas),
2. *independency* (kemandirian),
3. *accessibility* (aksesibilitas),
4. *enrichment* (pengayaan).

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia

maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169).

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran semakin gencar digalakkan setelah disahkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Nasional tahun 2001. Surat Keputusan ini memotivasi perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh (*dual mode*). Beberapa perguruan tinggi juga telah memberikan respon baik, seperti menyelenggarakan berbagai pelatihan tentang pengembangan bahan belajar elektronik dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas terkadang belum bisa melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses menggali informasi sebagaimana tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu untuk bertatap muka, atau dosen berhalangan hadir oleh karena kesibukan dosen atau halangan lainnya.

Selain itu, ketergantungan mahasiswa terhadap materi yang diberikan dosen juga masih cukup tinggi. Hanya sebagian kecil saja mahasiswa yang sadar dan secara mandiri mau mencari referensi dari literatur yang disediakan perpustakaan sehingga pengetahuan mahasiswa terbatas dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Untuk mengganti pertemuan tatap muka atau bahkan menambah jam perkuliahan pada hari atau jam lain sering mengalami kendala oleh karena jumlah ruang kelas terbatas dan padat dengan jadwal kelas. Untuk itu pemanfaatan *open learning* menjadi alternatif untuk mengatasi kendala tersebut. Mengingat hal tersebut adalah satu dosen IAIN Kendari berinisiatif membangun kelas virtual, salah satunya adalah *open learning*. Dengan latarbelakang ini, perlu kiranya diungkapkan permasalahan implementasi *open learning* dalam proses perkuliahan mahasiswa, khususnya pada Program Studi PAI semester 6 IAIN Kendari.

Beberapa penelitian yang relevan dengan topik *e-learning* sudah dilakukan oleh Sri Rahayu Candrawati dengan judul “Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pendidikan”. Fokus pembahasan pada penelitian Candrawati berfokus pada manfaat *e-learning* dalam proses belajar, khususnya belajar jarak jauh, serta merincikan lebih detail tentang manfaat *e-learning*, sehingga berbeda dengan penelitian kali ini yang membahas implementasi *e-learning* dalam perkuliahan. Tujuan penelitian ini adalah dapat mengetahui implementasi *e-learning* dalam perkuliahan mahasiswa IAIN Kendari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode wawancara secara tertulis dan secara langsung. Wawancara tertulis diberikan kepada mahasiswa PAI, khususnya semester 6, yaitu salah satu kelas yang pernah mengikuti perkuliahan menggunakan *Website Open Learning*. Selain itu peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada salah satu dosen yang menggunakan kelas virtual tersebut guna menambah data yang akan diteliti. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif, yaitu mengumpulkan hasil wawancara kemudian dituangkan kedalam matriks guna memudahkan proses analisis hasil penelitian.

PEMBAHASAN

Beragam istilah dan batasan telah dikemukakan oleh para ahli teknologi informasi dan pakar pendidikan. Secara sederhana *e-learning* dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, dan ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, dan video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar (guru/dosen) dan pembelajar (siswa/mahasiswa).

E-learning (electronic learning), proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran

dengan teknologi. Menurut Michael Purwadi (dalam Sanaky, 2009: 203) perangkat elektronik yang dimaksud dalam hal ini adalah perangkat elektronik yang ada kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta multimedia berupa CD/ROOM, video tape, televisi, dan radio. *E-learning* adalah proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet.

Selain itu, menurut Dong (dalam Kamarga, 2002) *e-learning* didefinisikan sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Rusman (2008: 133) menyatakan bahwa dengan *e-learning* berarti siswa diberikan kebebasan untuk mencari informasi apa saja yang diperlukan yang dapat menunjang kegiatan belajarnya. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari kata “*electronic*” dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah yang mengacu pada segala perangkat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, tape/audio, televisi interaktif, dan CD-ROM adalah bagian dari media elektronik yang digunakan oleh pengajar boleh disampaikan secara ‘*synchronously*’ (pada waktu yang sama) ataupun *asynchronously* (pada waktu yang berbeda).

Tujuan dan Manfaat E-Learning

Tujuan penggunaan *e-learning* sebagai sistem pembelajaran menurut Sanaky (2009: 204-205) adalah:

1. Meningkatkan kualitas belajar pembelajar,
2. Mengubah budaya mengajar pengajar,
3. Mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif sehingga terbentuk *independent learning*,
4. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat,
5. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui *e-learning* adalah:

1. Perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran peserta didik dan pengajar,
2. Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan (tatap muka) di kelas dan pertemuan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu melalui fasilitas *e-learning*,
3. Tersedianya materi pembelajaran elektronik melalui *website-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar, dan mungkin juga masyarakat,
4. Pengayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi,
5. Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *Brand image*,
6. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan,
7. Mengurangi biaya operasi dan meningkatkan pendapatan,
8. Interaktivitas pembelajar meningkat karena tidak ada batasan waktu untuk belajar,
9. Pembelajar menjadi lebih bertanggung jawab atas kesuksesannya.

Kelebihan dan Kekurangan E-Learning

Sebagai sebuah sistem pembelajaran yang baru, e-learning tentu dapat disikapi dari dua sisi. Pertama, sisi positif atau kelebihan dari sistem e-learning yang telah diungkapkan oleh beberapa pakar, di antaranya Elangoan (1999), Soekarwati (2002), Mulvihill (1997), dan Utarini (1997). Pendapat para pakar ini dihimpun oleh Rusman (2008: 137) sebagai berikut.

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler dan kapan saja kegiatan komunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
2. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui

internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar yang dipelajari.

3. Mahasiswa dapat belajar atau *me-review* bahan perkuliahan setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan dalam komputer.
4. Bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, dia dapat melakukan akses internet secara lebih mudah.
5. Baik dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
6. Berubahnya peran mahasiswa dari yang biasanya pasif menjadi lebih aktif.
7. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tidak jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Sedangkan sisi negatif, dalam hal ini kekurangan atau kelemahan *e-learning* menurut Bullen (2001) dan Beam(1997) adalah;

1. Kurangnya interaksi antar dosen dan mahasiswa atau bahkan antara mahasiswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong adanya aspek bisnis/komersial.
3. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
4. Berubahnya peran dosen dari yang tadinya menguasai teknik konvensional kini dituntut juga mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
5. Mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

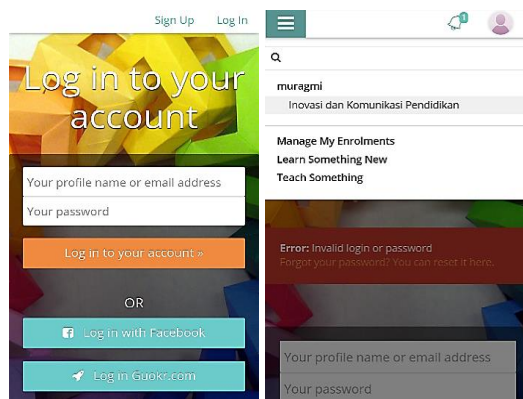
7. Kurangnya personil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

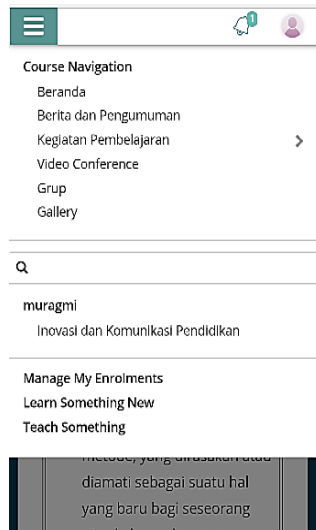
Implementasi E-learning (Open Learning)

Pelaksanaan *e-learning* pada mahasiswa PAI, khususnya semester 6, IAIN Kendari sudah berjalan, tetapi belum dikatakan maksimal karena masih kurangnya fasilitas jaringan yang memadai serta masih terdapat beberapa mahasiswa yang belum mempunyai ponsel atau gawai berbasis Android lainnya. Namun, *open learning* tetap digunakan oleh dosen PAI mata kuliah Inovasi dan Komunikasi Pendidikan dan diikuti oleh mahasiswa yang dibidangnya. Langkah-langkah untuk masuk ke *website open learning* adalah sebagai berikut:

1. Masuk menggunakan akun *e-mail* atau Facebook,
2. Pilih menu yang terdapat pada bagian kiri lalu pilih mata kuliah yang diprogramkan,
3. Pilih kegiatan pembelajaran,
4. Klik pada pokok pembahasan yang sedang dipelajari,
5. Mengerjakan instruksi didalamnya, yakni mengunduh materi dan mengerjakan tugas dan mengunggah kembali tugas yang dikerjakan pada kolom yang telah disediakan.

Gambar 1 berikut ini adalah gambar sebagai ilustrasi proses dalam *e-learning*.





Gambar 1 Ilustrasi Proses *E-Learning*

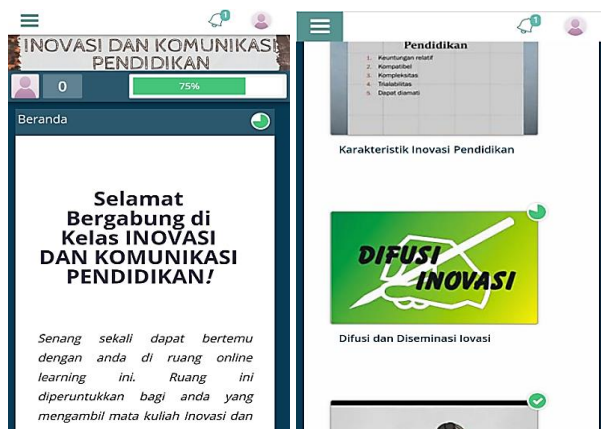
Pembelajaran berbasis *web* tersebut belum berjalan secara maksimal dikarenakan beberapa kendala sebagai berikut.

Keterbatasan Kepemilikan Ponsel Android dan Laptop

Mahasiswa mengakses *website open learning* dengan syarat memiliki akun *e-mail* atau akun Facebook agar dapat bergabung atau masuk dalam kelas yang terdapat pada *website open learning*. Contoh mata kuliah yang diajarkan melalui *open learning* ini adalah mata kuliah Inovasi dan Komunikasi Pendidikan. Dalam praktiknya, mahasiswa mengerjakan proyek-proyek yang telah ditentukan oleh dosen. Tiap pokok bahasan dalam perkuliahan salah satunya berisi tugas yang harus dikerjakan. Kemajuan '*progress*' penyelesaian tugas tersebut dapat dilihat pada akun masing-masing. Dosen dapat menilai dari pekerjaan-pekerjaan mahasiswa yang dilakukan melalui *website* tersebut.

Pembelajaran yang berhasil dan menarik membutuhkan suatu model komunikasi yang baik dan sesuai. Tanpa adanya kesesuaian antara model komunikasi dengan pembelajaran, maka proses

pembelajaran itupun akan terhambat. Oleh karena itu, perkembangan komunikasi dalam meningkatkan pembelajaran haruslah diperhatikan dengan semakin majunya jaman. Contoh tampilan *website open learning* dapat dilihat dalam gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Contoh Tampilan Website Open Learning

Menurut mahasiswa PAI angkatan 2015 (semester 6) bahwa *open learning* sangat bermanfaat dalam proses perkuliahan. Dengan mengakses *open learning* mahasiswa dengan mudah dapat melaksanakan kuliah karena dapat diakses dimana pun dan kapanpun. Demikian pula halnya dosen. Dosen yang menggunakan *website* tersebut dapat memanfaatkan segala fleksibilitas di dalamnya demi terciptanya proses belajar yang efektif. Namun, sayangnya pemanfaatan ini belum maksimal karena masih terdapat beberapa kendala, khususnya jaringan internet di kampus yang kurang stabil. Harapan dosen dan mahasiswa bahwa *Open Learning* sangat bagus digunakan di IAIN Kendari agar pembelajaran semakin berkembang dengan syarat jaringan *wifi* kampus harus distabilkan lagi.

Keterbatasan jaringan internet di gedung perkuliahan

Selain mahasiswa, data pun digali melalui wawancara dengan dosen yang menerapkan proses pembelajaran dengan fasilitas *e-learning*. Berikut kutipan wawancaranya.

“Salah satu hambatan dalam proses pembelajaran menggunakan *open learning* adalah jaringan. Karena untuk membuka website ini menggunakan jaringan yang stabil.”

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa jaringan di gedung-gedung perkuliahan masih kurang stabil. Sebagai pembandingan, berikut adalah kutipan wawancara dengan mahasiswa.

“Banyak wifi di kampus, tapi sandinya banyak yang disembunyikan, kalau banyak mahasiswa yang tau sandinya diganti lagi.”

Dari beberapa data yang diperoleh maka penulis menarik kesimpulan bahwa jaringan di gedung-gedung perkuliahan masih kurang stabil dan perlu ditingkatkan lagi agar perkuliahan lebih efektif lagi.

PENUTUP

Implementasi *open learning* belum optimal. Implementasi yang optimal membutuhkan kesiapan dari semua elemen civitas akademika, baik dari mahasiswa, dosen, dan kampus sebagai institusi penyelenggara pendidikan. Pelaksanaan sistem *e-learning* dikondisikan hanya sebagai pendukung dan motivator mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan merdeka, bukan sebagai pengganti sistem konvensional maupun sebagai satu-satunya sumber yang dapat menggantikan fungsi dosen.

DAFTAR PUSTAKA

Munir. 2009. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sanaky, AH Hujair (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Wahono, Romi Satria. 2018. Sistem e-learning Berbasis Model Motivasi Komunikasi. *Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/ Juli/2018*.
<http://jurnal.um-palembang.ac.id/attabligh/article/view/135>

KEPUASAN MAHASISWA IAIN KENDARI DALAM TRANSAKSI JUAL BELI *ONLINE* DI MEDIA SOSIAL

Syamsinar

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kendari

Pos-el: sinarsyam434@gmail.com

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi telah memicu lahirnya berbagai kecenderungan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan transaksi jual beli secara online di media sosial yang saat ini telah merambah ke berbagai elemen masyarakat, termasuk mahasiswa IAIN Kendari. Kegiatan belanja secara online telah tumbuh secara signifikan seiring dengan meningkatnya niat mahasiswa untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Kendari yang berjumlah 50 dari berbagai fakultas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan mahasiswa IAIN Kendari dalam transaksi jual beli secara online di media sosial diklasifikasikan menjadi kepuasan positif dan negatif. Kepuasan positif didukung dengan fakta: (1) pelayanan yang ramah, (2) memudahkan proses bertransaksi, (3) harga produknya murah, (4) lebih cepat dan praktis, (5) lebih hemat waktu dan tenaga, (6) cara pengemasan yang rapi. Sementara itu, kepuasan negatif ketika terjadi: (1) produk barang kadang tidak sesuai dengan harapan, (2) barang tiba dalam kondisi cacat, (3) kurang memuaskan karena produk yang diterima kadang tidak sesuai gambar yang diperlihatkan semula.

Kata Kunci: Kepuasan; Jual Beli Online; Mahasiswa; Media Sosial

PENDAHULUAN

Zeithaml dan Bitner (2000:75) mendefinisikan kepuasan sebagai respon atau tanggapan konsumen mengenai pemenuhan kebutuhan. Kepuasan merupakan penilaian mengenai ciri atau

keistimewaan produk atau jasa, atau produk itu sendiri, yang menyediakan tingkat kesenangan konsumen berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan konsumsi konsumen.

Secara umum, terdapat banyak mahasiswa IAIN Kendari yang sudah merasa puas dengan melakukan jual beli *online* di media sosial. Kepuasan mahasiswa dalam transaksi jual-beli *online* beragam. Sebagian mahasiswa IAIN Kendari dalam transaksi jual-beli *online* merasa puas akan transaksi yang dilakukan selama ini. Sementara itu, masih ada sebagian dari mereka yang belum merasa puas dalam melakukan transaksi jual-beli *online*.

Jual-beli *online* adalah suatu kegiatan jual-beli di mana penjual dan pembeli tidak harus bertemu untuk melakukan negosiasi. Transaksi dan komunikasi yang digunakan oleh penjual dan pembeli bisa dilakukan dengan menggunakan gawai sebagai alat komunikasi. Mediana pun bisa beragam, seperti *chat*, telepon, sms, bbm, dan sebagainya. Jual-beli *online* juga bisa dilakukan melalui suatu forum jual-beli *online* atau situs jual-beli *online* yang sudah menyediakan banyak barang untuk dijual belikan.

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri atas sekolah tinggi, akademi, dan yang paling umum adalah universitas. Sepanjang sejarah, mahasiswa di berbagai negara mengambil peran penting dalam sejarah suatu negara. Media sosial secara umum bisa diartikan sebagai situs yang menyediakan wadah bagi penggunanya untuk saling berkomunikasi secara *online*. Di media sosial kita bisa saling berinteraksi dengan satu sama lain, atau mungkin menjalin hubungan bisnis dengan orang dari berbagai kalangan. Di era modern ini sosial media sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang, karena sebagian orang melakukan komunikasi dengan menggunakan aplikasi-aplikasi di sosial media tersebut. Di dalam sosial media ada banyak sekali aplikasi-aplikasi yang bisa dijadikan untuk sarana bisnis *online* diantaranya Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai jual-beli *online*. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2015), sebagai skripsi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sumatera Utara. Sari menulis skripsi dengan judul “Kualitas Informasi Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online di Situs Lazada.co.id pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis USU”. Kedua, penelitian Naf’an (2011) Universitas Jember Fakultas Hukum, dengan skripsi berjudul: “Transaksi Jual Beli secara *Online* dengan Menggunakan Media Facebook”.

Penelitian Sari dan Naf’an mempunyai kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti dalam bidang bisnis *online*. Namun, pada penelitian Sari fokus penelitian lebih diarahkan pada kualitas terhadap pembelian secara *online* situs Lazada. Sementara itu, penelitian Naf’an lebih terfokus pada transaksi jual beli secara online dengan menggunakan media Facebook. Penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan mahasiswa IAIN Kendari dalam transaksi jual-beli *online* di media sosial.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif-kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami tentang bagaimana kepuasan mahasiswa tentang bertransaksi *online* di media sosial. Apa yang dialami oleh subjek penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari mahasiswa (informan). Data penelitian ini merupakan hasil dari wawancara dan observasi langsung di media sosial. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Kendari dengan jumlah 33 informan dari berbagai fakultas. Dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam berjumlah 20 orang, terdiri atas 15 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ada 10 orang informan yang terdiri atas 8 orang perempuan dan 2 orang laki-laki. Informan dari Fakultas Syariah terdiri atas 1 orang perempuan, dan informan dari Fakultas

Ushuluddin Adab dan Dakwah terdiri atas 2 orang yang semuanya perempuan.

PEMBAHASAN

Kepuasan konsumen adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara kinerja (*outcome*) produk yang dipikirkan terhadap kinerja yang diharapkan. Puas tidaknya pembeli diketahui setelah melakukan pembelian. Kualitas kepuasan bergantung pada kinerja tawaran dalam pemenuhan harapan pembeli. Jika kinerja berada di bawah harapan, konsumen tidak puas. Jika kinerja memenuhi harapan, konsumen puas. Jika kinerja melebihi harapan, konsumen amat puas atau senang.

Walaupun perusahaan yang berpusat pada konsumen berupaya untuk menciptakan kepuasan konsumen yang tinggi dengan menurunkan harganya atau meningkatkan jasanya, kemungkinan hasilnya adalah laba yang lebih rendah. Perusahaan mungkin mampu meningkatkan profitabilitasnya dengan sarana lain daripada meningkatkan kepuasan. Perusahaan memiliki banyak pihak berkepentingan, termasuk karyawan, penyalur, pemasok, dan pemegang saham. Perusahaan mengeluarkan lebih banyak biaya bertujuan untuk meningkatkan kepuasan konsumen.

Kualitas Pelayanan

Kualitas pelayanan merupakan suatu pernyataan tentang sikap, hubungan yang dihasilkan dari perbandingan antara harapan (*expectation*) dengan hasil (*outcome*). Penjualan *online* merupakan salah satu jenis transaksi jual-beli yang menggunakan media internet dalam penjualannya. Penjualan *online* yang saat ini paling banyak dilakukan ialah penjualan berbasis kepada media sosial seperti Facebook, Twitter, dan berbagai media sosial lainnya untuk memasarkan produk yang dijual. Saat ini penjualan *online* merupakan salah satu jenis transaksi yang banyak dipergunakan dalam jual beli.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan adanya tanggapan positif dan negatif (bergantung pada masalah yang terjadi) dari mahasiswa IAIN Kendari terhadap kepuasan bertransaksi jual beli secara *online* di media sosial. Berikut ini uraian kepuasan mahasiswa dalam transaksi jual beli *online*.

Kepuasan Positif

Kepuasan positif menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah puas; merasa senang; perihal (hal yang bersifat puas, kesenangan, kelegaan dan sebagainya). Kepuasan dapat diartikan sebagai perasaan puas, rasa senang dan kelegaan seseorang dikarenakan mengonsumsi suatu produk atau jasa untuk mendapatkan pelayanan suatu jasa. Kepuasan positif dapat terjadi karena beberapa hal berikut.

1. Pelayanan yang ramah

Pelayanan yang ramah dalam proses transaksi, termasuk respon yang diberikan terhadap konsumen sangat bagus. Laode Rajamin dalam wawancara menjelaskan, *“saya senang berbelanja online karena respon si penjual kepada saya itu sangat baik, cara melayaninya juga baik dan ramah, produk apapun yang saya tanyakan pasti di jawab dengan baik”*.

2. Kemudahan dalam bertransaksi

Media *online* memudahkan konsumen untuk bertransaksi sehingga tidak perlu lagi repot-repot atau membuang-buang waktu dan tenaga untuk bertemu muka ketika melakukan transaksi.

3. Harga produknya murah

Selain memudahkan proses bertransaksi, harga produk yang ditawarkan dalam media jual-beli *online* pun relatif tergolong murah dan bersahabat, apalagi untuk kalangan mahasiswa.

4. Lebih cepat dan praktis

Bertransaksi jual beli *online* lebih cepat dan praktis karena pembeli cukup membuka aplikasi, misalnya *Shopee* Toko BTC_SOLO, lalu mengeklik produk yang akan dibeli.

5. Lebih hemat waktu dan tenaga

Pembeli tidak perlu lagi pergi ke pasar atau ke tempat perbelanjaan di luar rumah yang biasa memakan waktu berjam-jam untuk memilih-memilah produk yang akan dibeli, karena biasanya kalau kita pergi ke pasar dan barangnya tidak sesuai yang kita inginkan pasti kita beralih untuk pergi mencari-cari lagi ke penjual sebelah, sehingga itu akan memakan waktu dan tenaga.

6. Kemasannya rapi

Pengemasan produknya terlihat sangat rapi, dibungkus dengan plastik yang bersih menggunakan isolasi dan pakaiannya pun dilipat dengan sangat baik.

Masalah Yang Terjadi

Sebagai sebuah sistem, transaksi jual-beli secara online bukan tanpa masalah. Sering pula terjadi hal-hal yang tidak diinginkan oleh pihak terkait (penjual maupun pembeli). Berikut ini ilustrasi beberapa kejadian yang mungkin terjadi dalam sebuah transaksi jual-beli secara *online*.

1. Produk barang kadang tidak sesuai dengan ekspektasi
Produk barang yang datang tidak sesuai dengan ekspektasi, kualitasnya kurang bagus.
2. Barang dalam kondisi cacat
Barang yang datang dalam kondisi cacat, misalnya baju yang dibeli tiba dalam keadaan sobek, jahitannya tidak rapi, atau terdapat noda yang susah hilang pada pakaian yang dibeli.
3. Kadang tidak memuaskan karena produk yang diterima tidak sesuai gambar. Produk yang diterima tidak sesuai dengan gambar di *Shopee*. Ketidak sesuaian produk bisa dalam beragam kondisi, misalnya ukuran pakaian kekecilan, warna yang tidak sesuai dengan gambar contoh.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal positif dan negatif dari mahasiswa IAIN Kendari, sebagai konsumen, terkait kepuasan dalam bertransaksi jual-beli secara *online*. Kepuasan positif terjadi dengan beberapa alasan, yaitu pelayanan yang ramah, memudahkan konsumen dalam bertransaksi, harga produknya relatif murah, lebih cepat dan praktis, lebih hemat waktu dan tenaga, pengemasan produk yang rapi. Sementara itu, kepuasan negatif dapat terjadi karena masalah-masalah yang mungkin terjadi, misalnya produk barang kadang tidak sesuai dengan harapan pembeli, barang tiba pada pembeli dalam kondisi cacat, produk yang diterima terkadang tidak sesuai gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fondy, T. 2013. "Pengaruh Faktor-faktor Transaksi Online Terhadap Kepuasan Pelanggan Produk Handphone di Surabaya". Skripsi. Jurusan Manajemen, Universitas Katolik Widya Mandala, Surabaya.
- Kotler, Phillip dan Kevin Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*, Edisi 13. Jakarta: Erlangga.
- Mursid, M. 2006. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nashrullah, R. 2015. *Media Sosial: Prosedur, Tren, dan Etika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saragih, H. dan R. Ramdhani. 2012. Pengaruh Intensi Pelanggan dalam Berbelanja *Online* Kembali Melalui Media Teknologi Informasi Forum Jual Beli (FJB) Kaskus. *Journal of Information Systems*. 8(2): 100-112.
- Sudarmo, Yogito Indri. 2000. *Manajemen Pemasaran*. Edisi Bahasa Indonesia. Edisi XII, Jilid 1. Yogyakarta: PT. Indeks.
- Zeithaml, V.A., Bitner, M.J., & Gremler, D.D. 2006. *Services Marketing: Integrating Customer Focus Across The Firm* (4th ed., pp.117). Singapore: MC-Graw Hill.

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI MAHASISWA IAIN KENDARI

Sucipto

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: chiptochange@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan efektivitas pemanfaatan Whatsapp sebagai media informasi bagi mahasiswa di IAIN Kendari. Penelitian ini penting dilakukan melihat perkembangan Whatsapp sebagai media informasi dan komunikasi yang begitu banyak digandrungi oleh seluruh kalangan berkat kemudahan fiturnya. Maka peneliti ingin membahas bagaimana mahasiswa IAIN Kendari dalam memanfaatkan Whatsapp lebih efektif sebagai media informasi bagi mahasiswa IAIN Kendari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan WhatsApp masih belum terlalu efektif karena lebih banyak mahasiswa menggunakannya hanya sebagai media hiburan dibanding untuk digunakan sebagai control sosial atau penyebar informasi secara efisien.

Kata Kunci: Efektivitas WhatsApp; Media Informasi; Mahasiswa

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam melakukan segala bentuk aktivitasnya. Dengan komunikasi seseorang dapat menjelaskan gagasan, perasaan, harapan, dan kesan kepada sesamanya begitupun sebaliknya (Arifin, 2014). Sekarang komunikasi telah mengalami perkembangan yang begitupesatseiringdengankemajuanteknologi.Komunikasimelaluipengi rimanpesan seperti *Short Message Services* (SMS) mulai terganti

dengan WhatsApp yang merupakan salah satu jenis aplikasi *Instant Messaging* (IM) (Zamroni, 2017).

WhatsApp Messenger atau WhatsApp adalah aplikasi pesan untuk ponsel dengan basis mirip Blackberry Messenger. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS karena Whatsapp Messenger menggunakan paket data internet yang sama untuk *e-mail*, *browsing web*, dan lain-lain. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan *online*, berbagi fail, bertukar foto, dan lain-lain.

Fitur yang tersedia dalam aplikasi WhatsApp membuat pengguna WhatsApp semakin meningkat. Hingga bulan Februari 2016, tercatat pengguna aktif WA sebanyak mencapai satu milyar tiap bulannya (Zamroni, 2017). Terkait pengguna WhatsApp peneliti telah mengamati mahasiswa IAIN Kendari yang menggunakan aplikasi tersebut. Tetapi apakah mahasiswa IAIN Kendari telah memanfaatkan WhatsApp secara optimal sebagaimana kegunaannya, untuk mempermudah berkomunikasi hingga bertukar informasi?

Penelitian tentang efektivitas pemanfaatan Whatsapp telah banyak dilakukan. Penelitian para pakar itu membahas salah satunya efektivitas pemanfaatan WhatsApp sebagai media komunikasi pada remaja akhir (Sanjaya, 2012). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas tentang bagaimana efektivitas pemanfaatan Whatsapp sebagai informasi mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini khusus bertujuan untuk membahas bagaimana efektivitas pemanfaatan WhatsApp sebagai informasi pribadi mahasiswa IAIN Kendari.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Pengumpulan data

dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan berjumlah lima belas orang mahasiswa, dengan wawancara langsung dan mendalam kemudian data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya akan dianalisis dengan analisis isi.

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI MAHASISWA IAIN KENDARI

WhatsApp adalah aplikasi pesan untuk smartphone dengan basis mirip BlackBerry Messenger. WhatsApp Messenger merupakan bagian dari sosial media. Sosial media merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya (Indarayani, 2018). Hal tersebut dipertegas seperti dalam wawancara, berikut kutipannya.

“Beberapa informasi yang saya dapatkan sebagian berasal dari WhatsApp, seperti tentang komunitas”. (Wawancara dengan Alfn)

“Sangat penting karena WA merupakan jenis sosmed yang bisa dibilang mudah pemakaian memudahkan kita dalam komunikasi dan sebagainya.”(Wawancara dengan Hrln)

“Penting karena untuk keperluan dalam mengirim pesan”. (Wawancara dengan Asmn)

Dalam penelitian ini agar dapat mengetahui efektivitas pemanfaatan WhatsApp sebagai media informasi bagi mahasiswa IAIN Kendari maka dapat diklasifikasikan pemanfaatan WhatsApp sebagai berikut.

Kontrol Sosial

Soekanto (1988) mengatakan bahwa dalam kontrol sosial tercakup segala proses yang bersifat mendidik, mengajak, atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi kaidah-kaidah dan nilai sosial yang berlaku. Pengendalian sosial dimaksudkan agar anggota masyarakat mematuhi norma-norma sosial sehingga tercipta

keselarasan dalam kehidupan sosial (Hanifa, 2013). Dari hasil wawancara dengan beberapa informan, terungkap bahwa sebagian masih belum paham bagaimana kontrol sosial dalam penggunaan WhatsApp. Akan tetapi, ada juga yang telah memahaminya sebagaimana terungkap dalam kutipan wawancara berikut.

“Di WhatsApp kita bisa berinteraksi dengan mudah dan gampang, terus bisa berinteraksi dengan yang jauh walau tidak bertemu secara langsung”. (Wawancara dengan Hrln)

“Dengan Whatsapp kita dapat membatasi, mengontrol dalam akses sesuatu yang berbau hoax, sebagai pengguna diharap mahir dalam membentengi diri”. (Wawancara dengan Dml)

“Saya tidak tahu kontrol sosialnya, tapi sebenarnya Whatsapp lumayan dalam mendapatkan informasi khususnya dalam kuliah”. (Wawancara dengan Nrhlmh)

Hiburan

Hiburan memang kita juga sangat perlukan dalam beraktivitas, apalagi sebagai mahasiswa yang tugasnya begitu banyak. Sehingga hiburan diperlukan, tapi apakah Whatsapp mempunyai sisi hiburan? Sesuai dari wawancara memang untuk hiburannya sangat besar bagi kalangan mahasiswa. Seperti dalam kutipan wawancara berikut.

“Ya, karena kita bisa chat dan melihat informasi, dan percakapan.” (Wawancara dengan Nrhlmh)

“Sebagai hiburan, karena di WhatsApp banyak teman-teman yang membagikan cerita lucu atau storynya. Jadi sangat menghibur untuk saya”. (Wawancara dengan Hrln)

“Iya, bisa komunikasi dengan sanak saudara yang jauh terutama....merupakan suatu hiburan dalam rangka mengobati kerinduan.”(Wawancara dengan Dml)

“Tidak juga. Karena tidak ada permainan didalamnya, menghibur dikitnya itu karena sebagai obat kebosanan.” (Wawancara dengan Hrlnd)

Mendidik/Mengarahkan/Persuasi

Banyak manfaat yang akan didapat jika kita bisa memaksimalkan WhatsApp tersebut, seperti dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“Iyah... ilmu yang kita peroleh dari postingan teman-teman ataupun dari grup. Contoh postingan video pendek ceramah oleh ustad-ustad yang tren di sosmed dan pesan yang ada hadisinya maupun kata-kata motivasi. Berhubung saya lebih banyak tergabung di group islami” (Wawancara dengan Hrlnd)

“Saya lebih sering baca pesan yang dikirim oleh orang-orang yang saya sudah percaya seperti dosen, keting, karena saya tahu info yang mereka share baik itu pesannya pendek atau panjang pasti isinya penting. Terus terkadang saya lihat judulnya jika menarik maka saya baca semua. Sedangkan yang saya anggap tidak penting saya tidak baca.”(Wawancara dengan Nrhlmh)

“Lebih kependekatan, sekarang sudah melalui dunia maya daripada nyata, dan faktanya pendekatan dengan dunia maya begitu cepat.”(Wawancara dengan Dml)

Efisiensi Penyebaran Informasi

Karena Whatsapp sebagai pengirim pesan dan media melalui online, Whatsapp besar peluang sangat memudahkan penyebaran informasi. Hal tersebut juga hampir dirasakan oleh informan sesuai kutipan wawancara berikut.

“Iya terkadang, karena WhatsApp itu lebih cepat dan mudah informasi kita dapatkan maupun sebar.” (Wawancara dengan Dml)

“Iya, efisien, Hanya harus tetap diklarifikasi informasinya, karena ada info yang kita tentunya harus *crosscheck* apakah berita termasuk ini hoax atau apakah bermanfaat. Jadi, tidak secara langsung untuk menerima berita atau info.” (Wawancara dengan Nrhlmh)

“secara tidak langsung memang sangat efisien, hanya juga dalam menggunakan Whatsapp perlu menggunakan pulsa data. Jadi, kendala kadang disitu.” (Wawancara dengan Hrln)

“Tidak. Karena terbatas dengan nomor hp dan kuota.” (Wawancara dengan Hrlnd)

PENUTUP

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa efektivitas pemanfaatan Whatsapp sebagai media informasi bagi mahasiswa IAIN Kendari masih kurang. Masih banyak mahasiswa menggunakannya sebatas sebagai hiburan atau penghilang stress. Jadi, kegunaan yang lain masih belum efektif kebermanfaatannya. Sementara itu, WhatsApp yang difungsikan sebagai media pendidikan masih kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, H. F. 2015. Pengaruh WhatsApp terhadap Perilaku Tertutup Mahasiswa (Survei pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISHUM Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2014).
- Hanifa, Fatri. 2013. Hubungan Kontrol Sosial Orang Tua dengan Perilaku Seks Pranikah Remaja Kelurahan Batang Arau Kecamatan Padang Selatan. *Spektrum PLS* (1)2.
- Indaryani, E., & Suliworo, D. 2018. Dampak Pemanfaatan WhatsApp dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika. Dalam *Quantum: Seminar Nasional Fisika, dan Pendidikan Fisika*.
- Sanjaya, I. 2012. Pemanfaatan “WhatsApp Messenger” Sebagai Media Komunikasi Pada Remaja Akhir.
- Zamroni, G. M. 2017, January). Analisis Forensik Aplikasi *Instant Messaging* Berbasis Android. Dalam *Annual Research Seminar (ARS)*.(Vol. 2, No. 1, hlm. 102-105)

PEMANFAATAN INTERNET DALAM MENUNJANG PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA IAIN KENDARI

Rudiyanto

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Pos-el: rudimtk.015@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan internet dalam menunjang prestasi belajar mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Kendari. Internet merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi yang sudah banyak digunakan dikalangan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Internet menjadi salah satu sumber belajar yang sering digunakan mahasiswa untuk mencari informasi dan materi-materi yang berkaitan dengan perkuliahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Kendari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga manfaat internet dalam menunjang prestasi belajar mahasiswa, yaitu: (1) melalui internet dapat menambah wawasan keilmuan, (2) internet sebagai sumber referensi (3) internet menjadi sumber informasi.

Kata kunci: pemanfaatan internet, prestasi belajar, mahasiswa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi jaringan internet telah mengubah paradigma dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Melalui keberadaan internet mereka bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan. Salah satu bidang

yang tersentuh internet sebagai buah perkembangan teknologi ini adalah dunia pendidikan.

Pendidikan, menurut pendapat yang diungkapkan oleh John I Goodlad (dalam Wardhani, 2013), yaitu "*Education is a process through which behavior ways of thinking, feeling and acting changes or is modified over time*" yang artinya bahwa pendidikan adalah suatu proses dimana cara berfikir, berperilaku, berperasaan dan perubahan tindakan dimodifikasi dari waktu ke waktu. Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, maka jaringan internet memenuhi kapasitas dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Menurut Rahmadi (dalam Fathurrahman, 2012), internet merupakan sebuah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang dapat menghubungkan berbagai situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, hingga perorangan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa internet mampu menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan berbagai sumber daya informasi untuk jutaan pengguna yang tersebar di seluruh dunia. Internet memiliki berbagai macam layanan internet meliputi komunikasi secara langsung seperti *e-mail* dan juga *chatting*, diskusi seperti *Usenet News*, *e-mail* dan juga milis serta sumber informasi yang terdistribusi (*World Wide Web*, *Gopher*), *remote login*, dan lalu lintas *file* (*Telnet*, *FTP*), dan lain-lain.

Secara umum, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh seseorang yang mempunyai akses internet. Mulyadi (dalam Pibriana, 2017) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat internet terhadap prestasi belajar. Manfaat yang dirasakan oleh penggunanya, diantaranya adalah internet sebagai sumber informasi untuk kehidupan pribadi dan kehidupan profesional/pekerjaan, berkomunikasi, berkorespondensi, dan berkomunikasi secara *online*.

Internet mulai menjadi *trend centre* baru dikalangan remaja terutama pelajar dan mahasiswa. Para pelajar dan mahasiswa ini mulai aktif mencari hal-hal baru termasuk cara belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan internet. Dengan

memanfaatkan internet mahasiswa dapat terhubung dengan situs akademik (perpustakaan *online*, sumber literatur, akses hasil penelitian dan akses materi pelajaran), situs pemerintahan, situs organisasi, maupun situs perorangan sehingga internet dianggap lebih unggul daripada media informasi lainnya seperti radio, surat kabar, televisi dan lainnya sebab informasi yang diberikan melalui internet disajikan dengan sangat variatif dan lebih spesifik dibandingkan dengan media lainnya. Dengan adanya internet dan berbagai macam kemudahan untuk mencari sumber belajar maka internet tentunya bisa berdampak baik dan dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa agar prestasi mereka bisa meningkat.

Menurut Hamalik (dalam Listyanto, 2013) prestasi belajar adalah hasil atas kepandaian atau keterampilan yang dicapai oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Sunarto (dalam Wartini, 2016) prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering disebut prestasi belajar.

Observasi awal yang peneliti lakukan di lapangan menunjukkan bahwasanya masih ada mahasiswa IAIN Kendari yang memiliki IPK kurang dari standar. Padahal sebagaimana kita ketahui bersama bahwa di kampus IAIN Kendari terdapat jaringan *wifi* yang cukup memadai yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses internet dan menggunakannya sebagai sarana belajar. Namun, pada kenyataannya masih banyak juga mahasiswa yang kurang pandai dalam memanfaatkan internet. Bagi sebagian mahasiswa, alih-alih digunakan untuk mencari materi pendukung pelajaran, internet hanya digunakan untuk membuka media sosial seperti Facebook, WhatsApp, Twitter, dan lain-lain. Fakta kedua, kebanyakan mahasiswa ketika mengerjakan tugas dan mencari materi mereka selalu membuka internet. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengangkat

sebuah judul “Pemanfaatan Internet dalam Menunjang Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Kendari”. Setelah dilakukan penelusuran terhadap penelitian yang relevan, ditemukan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sudarmi, dkk. yang mengangkat judul “Pengaruh Pemanfaatan Akses Internet terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Talangpadang, Tahun Pelajaran 2011/2012”. Tampak dari judul bahwa penelitian ini terfokus kepada satu mata pelajaran, yaitu mata pelajaran Geografi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang baik dengan adanya pemanfaatan internet dalam proses belajar, terhadap prestasi belajar Geografi siswa di sekolah tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Chaidar Husain berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan”. Penelitian Husain ini mengungkapkan bahwa penggunaan internet masih terbatas untuk mencari informasi seputar materi yang akan disampaikan. Internet belum dimanfaatkan sebagai sebuah sistem pembelajaran baru yang terintegrasi dan dimaksudkan untuk lebih meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Zaslina Zainuddin berjudul “Pola Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sumatera Utara”. Salah satu poin dalam hasil penelitian ini menjelaskan bahwa mahasiswa merasakan pengaruh yang besar dari pemanfaatan internet bagi keberhasilan studi mereka. Bagi mereka, internet sangat berperan dalam memenuhi kebutuhan informasi ilmiah.

Perbedaan dengan penelitian kali ini terletak pada fokus penelitiannya. Pada penelitian-penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas, yang tampak adalah pengaruhnya dan pada penelitian ini kita ingin mengetahui manfaat internet terhadap prestasi belajar. Selain itu, hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah waktu dan tempat penelitian yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk membahas pemanfaatan internet dalam

menunjang prestasi belajar mahasiswa program studi tadrin matematika IAIN Kendari.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan sebuah metode yang menekankan pada aspek pemahaman lebih mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat sebuah permasalahan. Menurut Sugiono (2014), penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian riset yang sifatnya deskriptif dan cenderung menggunakan analisis yang lebih menampakkan proses maknanya. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan 20 mahasiswa prodi tadrin matematika semester 2 IAIN Kendari dengan jumlah laki-laki sebanyak 6 orang dan perempuan 14 orang. Analisis data dilakukan dengan 3 tahap, yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap pengambilan simpulan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa informan, peneliti memperoleh beberapa data terkait pemanfaatan internet dalam menunjang prestasi belajar mahasiswa Program Studi Tadrin Matematika IAIN Kendari. Dari sekian banyak jawaban, dapat disimpulkan ada beberapa manfaat internet dalam menunjang prestasi belajar mahasiswa, diantaranya adalah: (1) untuk menambah wawasan ke ilmuwan, (2) sebagai sumber referensi, dan (3) sebagai sumber informasi.

Menambah Wawasan Keilmuan

Wawasan dapat dikatakan sebagai pandangan/teropong multidimensi seseorang dalam melihat dan menjabarkan keberadaan suatu bidang tertentu secara utuh. Seseorang dapat mempunyai wawasan jika dia mempunyai pengetahuan, karena pengetahuan

sebagai modal dasar kehidupan. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang kita ketahui tentang objek tertentu. Dalam memperoleh pengetahuan, kita membutuhkan perantara atau sumber yang dapat kita jadikan acuan. Salah satu sumber dalam memperoleh ilmu pengetahuan adalah internet karena didalam internet terdapat banyak sekali informasi yang dapat menambah pengetahuan. Pengetahuan-pengetahuan baru ini dapat menunjang bertambahnya wawasan kita terkhusus terhadap wawasan keilmuan kita. Hal ini didukung dengan data wawancara sebagaimana dapat dilihat dalam salah satu petikannya berikut ini.

Data 1

AA menyatakan, “manfaat internet yang saya rasakan yaitu menambah ilmu pengetahuan.” Di sisi lain, EN mengatakan, “manfaat internet yang saya rasakan... banyak ilmu pengetahuan yang kita ketahui”. Selain itu, RH mengatakan, “manfaat internet yang saya rasakan yaitu sangat membantu saya, utamanya dalam memperluas ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang dimaksud adalah terfokus pada ilmu pengetahuan matematika”. (Wawancara dengan AA, EN, dan RH)

Sumber Referensi

Kata referensi berakar dari kata dasar dalam bahasa Inggris, yaitu *to refer* yang berarti mengacu atau merujuk. Dengan demikian, referensi dapat diartikan sebagai sebuah rujukan yang menggambarkan informasi dari sumber yang terkait. Secara umum, pengertian referensi adalah sejumlah informasi yang tertulis dalam sebuah buku yang ditinjau dan telah dinilai tentang sumber penulisnya. Referensi biasanya banyak digunakan untuk keperluan penelitian atau studi. Itu berarti referensi sebagai bahan rujukan yang mutakhir yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan karya ilmiah, dalam pembelajaran, dan lain sebagainya.

Husain (2014) mengatakan bahwa biasanya referensi untuk acuan dapat diperoleh dari buku-buku yang ada di perpustakaan. Namun, seiring dengan perkembangan jaman, referensi tidak hanya

dapat diperoleh di perpustakaan konvensional yang menyediakan buku tercetak saja, referensi juga (bahkan lebih banyak) dapat diperoleh melalui internet, baik berupa *e-book*, artikel, atau jurnal-jurnal ilmiah *online* dari situs internet terpercaya. Internet sangat penting bagi siswa maupun mahasiswa dalam pembelajaran misalnya dalam penyelesaian tugas, mencari materi presentasi, memperkuat argumentasi, dan sebagainya. Hal ini didukung dengan data wawancara yang tampak dalam petikan berikut.

Data 2

ST mengatakan, “manfaat internet yang saya rasakan yaitu saat materi pembelajaran tidak di mengerti, saya mencari referensi-referensi di internet agar lebih memahami materi tersebut”. Selain itu, DK mengatakan, “manfaat internet yang saya rasakan yaitu memudahkan mencari materi dan memahami materi dengan melihat pemaparan materi yang ada di blog maupun Youtube”. Disisi lain, AS mengatakan, “manfaat internet yang saya rasakan adalah dengan bantuan internet saya bisa lebih mengetahui pelajaran-pelajaran yang belum jelas”. Demikian juga SY, mengatakan “manfaat internet yang saya rasakan adalah memudahkan saya dalam mencari pelajaran-pelajaran yang belum saya ketahui sehingga dapat menunjang atau membantu dalam pembelajaran”. (Wawancara dengan ST, DK, AS, dan SY)

Sumber Informasi

Sumber informasi merupakan segala hal yang dapat digunakan oleh seseorang sehingga mengetahui tentang hal yang baru, dan mempunyai ciri-ciri, yaitu (1) dapat dilihat, dibaca, dan dipelajari, (2) diteliti, dikaji, dan dianalisis, (3) dimanfaatkan dan dikembangkan di dalam kegiatan-kegiatan pendidikan, penelitian, laboratorium, dan (4) ditransformasikan kepada orang lain. Menurut beberapa pendapat, semua sumber informasi adalah sumber belajar karena di dalam sumber informasi selalu terkandung hal-hal yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Hanya saja, semua itu bergantung pada kebutuhan belajar masing-masing individu dalam memanfaatkan

sumber informasi sebagai sarana untuk belajar. Ada berbagai jenis-jenis informasi. Diantaranya sebagai berikut:

1. Visual, yaitu sumber informasi yang dapat diindra oleh indra penglihatan, dapat berbentuk tulisan dan gambar. Contoh sumber informasi visual: buku, jurnal, makalah.
2. Audio, yaitu sumber informasi yang hanya dapat diperoleh dengan menggunakan indra pendengaran karena hanya berupa suara. Contoh sumber informasi audio: radio.
3. Audiovisual, yaitu sumber informasi yang dapat diperoleh melalui indra penglihatan dan pendengaran sekaligus. Contoh: televisi, pakar, ponsel, internet.

Internet sebagai salah satu sumber informasi audiovisual tentunya memiliki manfaat yang berguna bagi mahasiswa dalam pembelajaran dan memperoleh informasi. Pendapat ini terungkap juga dalam wawancara dengan informan. Berikut petikan wawancaranya.

JA mengatakan, “manfaat yang saya dapat dari internet yaitu saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dari dosen dan banyak memperoleh informasi-informasi”. Begitu pula SR, dia mengatakan, “manfaat internet yang saya rasakan yaitu dapat mempermudah saya mencari informasi-informasi dan dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu”. Sementara itu, EN mengatakan, “manfaat yang saya rasakan dari internet adalah... dapat membantu saya dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen dan dapat membantu dalam memperoleh informasi-informasi yang ada diluar”. (Wawancara dengan JA, SR, dan EN)

Berdasarkan pendapat Mulyadi yang telah dikemukakan diatas, yang mengatakan bahwa ada beberapa manfaat internet bagi prestasi belajar, diantaranya adalah sebagai sumber informasi untuk kehidupan pribadi dan kehidupan profesional, sebagai media berkomunikasi koresponden, dan sebagai media berkomunikasi *online*. Hasil penelitian ini lebih terfokus terhadap internet bermanfaat

dalam mencari sumber informasi atau referensi yang berguna untuk menunjang prestasi belajar mahasiswa.

PENUTUP

Dari apa yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat internet dalam menunjang prestasi belajar mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Kendari adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana menambah wawasan keilmuan,
2. Sebagai sumber referensi
3. Sebagai sumber informasi yang dapat menunjang prestasi belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrahman, Samai. 2012. Pengaruh Pemanfaatan Akses Internet Terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Talangpadang Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 2.
- Husain, Chaidar. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 2, No.2.
- Indrawan, B. 2012. "Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Pakem Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Kajian Pendidikan & Akuntansi Indonesia*, Vol. 1, No. 1.
- Listyanto, Anggoro Dwi, dan Munadji, Sudji. 2013. Pengaruh Pemanfaatan Internet, Lingkungan dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.3, No.3.
- Pibriana, Desi. 2017. Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Studi Sistem Informasi* Vol. 3, No. 2.

- Sherlyanita, Astrid Kurnia dan Rakhmawati, Nur Aini. 2016, Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya. *Jurnal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*. Vol. 2, No.1.
- Sugiono.2014.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: CV Alva Beta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Penelitian Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardhani, Risma Asfi Setya Kusuma. 2013.“Hubungan Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar dan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013.”*Jurnal Pendidikan*.Vol.5, No.2.
- Wartini, Elis. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Musharafa*.Vol.5, No.2.
- Zainuddin, Zaslina.2010. Pola Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*Vol.2, No. 1.

**TINJAUAN HUKUM ISLAM *ISTISHNA*
TERHADAP SISTEM TRANSAKSI
PADA GRUP KJB (KAMMI JUAL BELI) KOTA KENDARI**

Iwan Haridi

Fakultas Syariah IAIN Kendari
Pos-el:iwan.haridi95@gmail.com

Abstrak

Jual beli di KJB (KAMMI Jual-Beli) dilakukan secara daring menggunakan media internet. Fokus permasalahan yang dikaji adalah bagaimana sistem transaksi yang dilakukan di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari dalam tinjauan hukum Islam *istishna'* dan bertujuan mendeskripsikan sistem transaksi jual beli daring di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari kaitannya dengan hukum Islam *istishna'*. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh dengan teknik observasi, penelusuran pustaka, dan wawancara. Data dianalisis dengan menerapkan tahap-tahap model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem transaksi di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari tidak bertentangan dengan hukum Islam karena akad yang dilakukan oleh keduanya didasari suka sama suka sehingga mereka sudah bersepakat dan dalam hukum jual-beli bergantung pada akadnya. Akad yang digunakan dalam sistem transaksi di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari adalah akad *istishna'* yang diperbolehkan karena praktiknya dalam masyarakat sudah menjadi budaya. Di dalam akad pada sistem transaksi di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari tidak terdapat *gharar* atau tipu daya. Berdasarkan akad pada jual beli *istishna'*, maka pembeli menugaskan penjual untuk menyediakan pesanan sesuai spesifikasi yang disyaratkan.

Kata kunci: KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari; hukum Islam; *istishna'*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melahirkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak yang negatif. Dampak positif tentu saja merupakan hal yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kemaslahatan kehidupan manusia di dunia termasuk di negara Indonesia sebagai negara berkembang. Hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini diramu dalam berbagai bentuk dan konsekuensinya sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Dampak negatif yang timbul dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi harus juga dipikirkan solusinya karena hal tersebut dapat mengakibatkan kerusakan pada kehidupan manusia, baik kehidupan manusia secara fisik maupun kehidupan mentalnya.

Salah satu hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini antara lain adalah teknologi dunia maya yang dikenal dengan istilah internet. Melalui internet seseorang dapat melakukan berbagai macam kegiatan tidak hanya terbatas pada lingkup lokal atau nasional tetapi juga secara global bahkan internasional, sehingga kegiatan yang dilakukan melalui internet ini merupakan kegiatan yang tanpa batas. Artinya seseorang dapat berhubungan dengan siapapun yang berada dimanapun dan kapanpun.

Dengan demikian, hal-hal yang dilakukan juga bisa berhubungan dengan perdagangan berbasis daring. Observasi awal yang dilakukan oleh penulis dalam transaksi jual-beli daring di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari, pengguna situs melakukan transaksi melalui aplikasi Whatsapp yang khusus dilakukan oleh mahasiswa yang tergabung dalam KAMMI Kota Kendari. Para mahasiswa ini lebih cenderung menggunakan Whatsapp karena cara menggunakannya lebih mudah, gambar barang yang diperjualbelikan masuk secara otomatis kepada anggota grup. Anggota yang tergabung dalam grup lebih mudah dikontrol oleh pengelola karena jumlahnya tidak terlalu besar. Didalam grup Whatsapp anggota menyertakan nomor ponsel sehingga

memudahkan bagi penjual dan pengelola grup untuk menghubungi anggotanya.

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan jual-beli daring dalam perspektif hukum Islam sudah pernah dilakukan. Azhar Muttaqin meneliti “Transaksi *E-commerce* dalam Tinjauan Hukum Jual-Beli Islam” dan sampai pada kesimpulan bahwa *e-commerce* secara esensial merupakan praktik jual beli yang memiliki kesamaan fundamental dengan *bai’ as-salam*, yaitu adanya penangguhan penyerahan barang setelah terjadi akad jual beli antara penjual dan pembeli. Imam Mustofa meneliti “Transaksi Elektronik (*e-commerce*) dalam Perspektif Fikih” dan menyimpulkan bahwa keabsahan ini tidak hanya bila dilihat dengan pendekatan *ushulfiqh*, tetapi juga dari kacamata fikih muamalah. Ada beberapa kaidah *fiqhiyah* yang dapat dijadikan justifikasi keabsahan transaksi semacam ini, sedangkan dari kacamata fikih muamalah keabsahan transaksi elektronik karena terpenuhinya syarat dan rukun sebuah transaksi. Mengenai syarat harus satu majelis (*ittihad al-Majlis*), hal ini tidak harus diartikan hadir dalam satu lokasi atau sebuah tempat, melainkan satu situasi dan kondisi. Jadi, meskipun kedua pihak yang bertransaksi berjauhan tetap dapat dikatakan hadir dalam satu majelis karena membicarakan objek yang sama.

Berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Azhar Muttaqin dan Imam Mustofa, penelitian ini mengkhususkan lokus penelitian pada KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari, dengan mengangkat permasalahan Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Daring pada Situs KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari. Khusus bagi mahasiswa KAMMI Kendari. Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui sistem transaksi jual beli daring di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari, 2. Untuk mengetahui tinjauan hukum islam dalam transaksi jual beli daring di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data berupa deskripsi sistem transaksi jual-beli daring pada situs KJB (KAMMI Jual-Beli)

Kota Kendari diambil dengan teknik observasi dan wawancara, sedangkan data hukum Islam diperoleh dari penelusuran pustaka. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, selanjutnya ditranskripsikan, lalu dianalisis dengan menerapkan tahap-tahap analisis ala Miles dan Huberman, yakni: reduksi data, yaitu semua data yang di lapangan dianalisis sekaligus dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang terkait dengan permasalahan penelitian; pemaparan data; dan verifikasi data, yaitu teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka mencari makna data lalu menyimpulkannya.

TINJAUAN HUKUM ISLAM ISTISHNA' TERHADAP SISTEM TRANSAKSI PADA GRUP KJB (KAMMI JUAL BELI) KOTA KENDARI

Hukum Jual Beli dalam Islam

Imam Nawawi (Al-Majmu) mendefinisikan jual-beli sebagai pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan (Muhammad asy-Syarbini, Mugni al-Muhtaj, juz 2, hlm. 2)¹. Landasan syara' transaksi jual beli di antaranya Syeikh Isa bin Ibrahim mengatakan bahwa jual beli adalah menjual barang dengan modal aslinya dengan sedikit menambah harga sebagai keuntungan. Jual beli disyariatkan berdasarkan Al-Qur'an, sunah, dan ijma'. Berdasarkan Al-Qur'an diantaranya terdapat dalam surah Al Baqarah; 275 yang artinya "Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba". Berdasarkan sabda Rasulullah saw: "dari Rifa'ah bin Rafi' r.a., bahwasanya Nabi saw. ditanya: pencarian apakah yang paling baik? Beliau menjawab: ialah orang yang bekerja dengan tangannya dan tiap-tiap jual beli yang bersih" (H.R Al- Bazzar dan disahkan Hakim).²

Jual beli menurut KUHPerdara pasal 1457 (ketentuan umum tentang jual beli) adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda dan pihak

¹ Muhammad asy-Syarbini, Mugni al-Muhtaj, juz 2, hal. 2)

² Rahmat Syafe'i, Fiqih Muamalah untuk UIN,STAIN, PTANIS, dan Umum, (Pustaka Setia, Bandung:2006), hlm: 74-75

lain membayar harga yang telah di janjikan.³ Sementara itu, dalam Pasal 1458 KUH Perdata (ketentuan umum tentang jual beli) jual beli itu dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelahnya orang ini mencapai sepakat tentang kebendaan tersebut dan harganya meskipun kebendaan itu belum diserahkan, maupun harganya belum di bayar.

Ahliwan Ardhinata (2015:49) menguraikan beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam sebuah transaksi jual beli, meliputi syarat bagi penjual dan syarat bagi pembeli:

1. Berakal sehat, artinya bahwa antara penjual dan pembeli adalah orang yang berakal sehat dan waras, tidak mengalami gangguan kejiwaan atau gila.
2. Berdasarkan kehendak sendiri, dalam transaksi jual beli, penjual maupun pembeli tidak bertransaksi karena adanya paksaan dari pihak manapun.
3. Tidak berfoya-foya, dalam hal ini pihak pembelilah yang tidak diperbolehkan membeli sesuatu dengan menghambur-hamburkan atau berlebihan dalam membeli suatu barang sehingga barang yang dibeli menjadi mubadzir.
4. Cukup umur (baligh), para pelaku transaksi jual beli hendaknya sudah dewasa atau baligh, sehingga mengerti betul mengenai hukum jual beli.

Para ulama juga merumuskan rukun jual beli. Dalam perumusan ini terjadi perbedaan diantara para ulama. Menurut ulama Hanafiah, rukun jual beli adalah ijab qabul yang menunjukkan pertukaran barang secara ridha baik ucapan maupun perbuatan, sedangkan menurut jumhur ulama ada empat rukun jual beli, yaitu:

1. Pihak penjual (*ba'i*).
2. Pihak pembeli (*mustari*).
3. Ijab Qabul (*Sighat*).
4. Objek jual beli (*Ma'qus alaih*)

³ KUHPerdata pasal 1457

Jual Beli Daring (*E-commerce*)

Kegiatan bisnis perdagangan melalui internet yang dikenal dengan istilah *Electronic Commerce*, yaitu suatu kegiatan yang banyak dilakukan oleh setiap orang, karena transaksi jual beli secara elektronik ini dapat mengefektifkan dan mengefisienkan waktu sehingga seseorang dapat melakukan transaksi jual beli dengan setiap orang dimanapun dan kapanpun. Dengan demikian, semua transaksi jual beli melalui internet ini dilakukan tanpa ada tatap muka antara para pihak yang bertransaksi. Mereka mendasarkan transaksi jual beli tersebut atas dasar rasa kepercayaan satu sama lain, sehingga perjanjian jual beli yang terjadi diantara para pihak yang terlibat pun dilakukan secara elektronik pula baik melalui *e-mail* atau cara lainnya. Oleh karena itu, tidak ada berkas perjanjian seperti pada transaksi jual beli konvensional.⁴ Jual beli dilakukan dengan akad salam secara daring '*online*' (*e-commerce*). Transaksi secara daring merupakan transaksi pesanan dalam model bisnis era global yang *nonface*, dengan hanya melakukan transfer data lewat maya (*data interchange*) via internet, yang mana kedua belah pihak, antara *originator* dan *adresse* (penjual dan pembeli), atau menembus batas sistem.⁵

Jual Beli di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari

Lembaga pergerakan mahasiswa, Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia yang akrab di disebut KAMMI adalah suatu organisasi yang menghimpun mahasiswa muslim Indonesia dalam menyebarkan kebaikan melalui dakwah individu atau dakwah kelompok. Mahasiswa yang tergabung dalam organisasi ini tidak hanya melakukan syiar dakwah. Mereka juga melakukan kegiatan-kegiatan yang lain, salah satunya adalah berdagang. Dengan dagang mereka juga bisa menyiarkan dakwah seperti menjual pakaian-

⁴ Mahmud Yunus, dan Nadlrah Naimi, *Fiqh Muamalah*, (CP. Ratu Jaya, Medan: 2011), hlm 104-105

⁵ Moh. Rifa'i, dkk, *Terjemah khulasah kifayatul akhyar*, (CV. Toha Putra, Semarang, 1978), hlm 184

pakaian yang syar'i dan melakukan transaksinya sesuai dengan tuntunan syariat Islam.

Dengan pola pemikiran modern mulai muncul kesadaran akan eksistensi pasar dengan transaksi jual beli yang lebih modern, yaitu jual beli secara daring. Jual beli secara daring mulai dilakukan oleh KAMMI daerah Kendari. Kegiatan transaksi ini bermula dari inisiatif dari ketua kaderisasi KAMMI Kendari, Akhla Ato, ketua komisariat KAMMI UHO, Akh. Habrun Man Haq, dan ketua kaderisasi KAMMI UHO, Harfin. Awalnya Habrun melemparkan wacana ide tersebut kepada keduanya temannya dan beliau memaparkan konsep serta sistem transaksi kepada kedua kawannya. Selanjutnya, Akh. Ato dan Akh. HARfin menyetujui akan adanya konsep transaksi itu. Akhirnya, setelah matang pembicaraan di antara ketiganya, diusulkanlah ide pembuatan media jual beli secara daring untuk dikelola bersama. Berdasarkan kesepakatan, maka dibentuklah grup KAMMI Jual-beli daring.

Sistem Transaksi Jual-Beli di KAMMI Jual-Beli (KJB) Kota Kendari

Perdagangan adalah salah satu jenis transaksi antara penjual dan pembeli atau antara produsen dan konsumen dengan menawarkan barang/jasa tertentu. Jenis perdagangan yang dilakukan ada bermacam-macam. Baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, bergantung pada pihak-pihak pelaku transaksi dan kondisi/keadaan waktu dan tempat yang digunakan. Perdagangan dapat dilakukan oleh siapapun, kapan pun dan dimanapun. Prinsip inilah pada dasarnya yang dilakukan oleh mahasiswa KAMMI Kendari. Transaksi dagang, dengan komoditas berupa barang, melalui media daring. Dibentuklah juga suatu aplikasi yang dilakukan diinternal lembaga/organisasi KAMMI.

Anggota organisasi KAMMI membentuk grup dalam aplikasi Whatsapp yang dinamai KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari. Grup ini khusus dibuat untuk memudahhi aktivitas menjual dan membeli. Melalui grup ini penjual menawarkan dagangannya dan pembeli

berkesempatan memperoleh informasi barang dagangan tersebut. Dengan demikian, komunikasi antara kedua belah pihak dapat semakin mudah dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Akh. La Ato (penjual di KJB-KAMMI Kota Kendari), diketahui bahwa transaksi di grup ini dilakukan dengan mekanisme berikut.

1. Penjual mengunggah gambar-gambar barang yang dijual seperti baju ikhwan dan akhwat dengan berbagai jenis bahan, model, dan ukuran, buku-buku bacaan, buku-buku wawasan keislaman, kitab Alqur'an, obat-obat herbal HPAI, barang-barang elektronik (telepon seluler, laptop, dll.), bahkan sampai perumahan dan penginapan seperti BTN dengan berbagai bentuk dan tipe.
2. Anggota grup (sebagai calon pembeli) yang tertarik pada gambar dan berkeinginan membeli atau memesan barang tersebut, menghubungi pihak penjual, menanyakan informasi terkait harga barang yang diminatinya tersebut. Setelah cukup informasi dan terjadi kesepakatan harga, calon pembeli melakukan pemesanan barang kepada penjual.
3. Setelah mendapat pesanan dengan jenis barang diunggahnya, penjual kemudian memesan barang ke *took* atau perusahaan barang tersebut.
4. Ketika barang yang dipesan dari *took* tiba ke agen, dalam hal ini penjual di KAMMI Kendari, agen melakukan pembayaran kepada pihak yang memiliki barang atau *took*.
5. Kemudian barang tersebut langsung diantarkan kepada pemesan, yaitu calon pembeli dalam grup KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari.
6. Selanjutnya, ketika barang sampai pada konsumen dilakukanlah proses pembayaran sebagaimana akad yang telah disepakati pada komunikasi awal.

Secara musyawarah sudah dilakukan pembagian ranah atau bagian-bagian tertentu bagi penjual di antara anggota KAMMI Kendari. Misalnya, ada salah satu anggota yang khusus menangani barang-barang elektronik, perumahan dan penginapan. Demikian pula barang

jenis buku-buku dan juga obat-obatan herbal juga ada yang khusus menanganinya. Pembagian ranah ini disepakati oleh masing-masing anggota yang tergabung dalam grup. Baik penjual maupun pembeli juga tergabung dalam grup, dalam hal ini grup aplikasi Whatsapp.

Keterangan yang diberikan oleh informan lain, Akh. Habrun, mengisyaratkan bahwa pada sistem transaksi daring di KAMMI Jual-Beli (KJB) Kota Kendari biasanya penjual terlebih dahulu mengunggah jenis barang, misalnya pakaian syar'i, busana muslim bagi ikhwan dengan menyertakan harga dan ukuran. Jika ada anggota grup yang berminat membeli maka mereka bisa memesannya langsung kepada penjual, dalam hal ini yang mengunggah gambar.

Hukum Jual-Beli *Istishna'*

Dasar hukum jual beli *istishna'* adalah sama dengan jual beli *salam*, karena ia merupakan bagian pada jual beli *salam*. Pada jual beli *salam*, barang-barang yang akan dibeli sudah ada, tetapi belum berada di tempat. Pada jual beli *istishna'*, barangnya belum ada dan masih akan dibuat atau diproduksi. Atas dasar ini, maka menurut mazhab Hanafi pada prinsipnya jual beli *istishna'* itu tidak boleh. Akan tetapi, pada praktiknya dalam masyarakat sudah menjadi budaya dan didalamnya tidak terdapat *gharar* atau tipu daya sehingga ada juga yang berpendapat bahwa *istishna'* dibolehkan. Berdasarkan akad pada jual beli *istishna'*, maka pembeli menugaskan penjual untuk menyediakan pesanan sesuai spesifikasi yang disyaratkan. Tahap selanjutnya, tentu diserahkan kepada pembeli dengan cara pembayaran dimuka atau tangguh. Spesifikasi dan harga barang pesanan disepakati oleh pembeli dan penjual pada awal akad. Ketentuan harga barang pesanan tidak dapat berubah selama jangka waktu akad.

Rukun Jual-Beli *Istishna'*

Adapun rukun-rukun *istishna'* adalah sebagai berikut:

1. Produsen/pembuat barang (*shaani'*) yang menyediakan bahan bakunya.
2. Pemesan/pembeli barang (*Mustashni*).
3. Proyek/usaha/barang/jasa yang dipesan (*mashnu'*).
4. Harga (*saman*).
5. Serah terima (*ijab-qabul*).

Syarat dalam Jual-Beli *Istishna'*

Syarat-syarat jual beli *istishna'* adalah sebagai berikut:

1. Pihak yang berakal cakap hukum dan mempunyai kekuasaan untuk melakukan jual beli.
2. *Ridha*/kerelaan dua belah pihak dan tidak ingkar janji.
3. Apabila isi akad disyaratkan *shani'* hanya bekerja saja, maka akad ini bukan lagi *istishna*, tetapi berubah menjadi akad *ijarah*.
4. Pihak yang membuat barang menyatakan kesanggupan untuk mengadakan /membuat barang itu.
5. *Mashnu'* (barang/objek pesanan) mempunyai kriteria yang jelas, seperti jenis, ukuran (tipe), mutu, dan jumlahnya.
6. Barang *mashnu'* tidak termasuk dalam kategori yang dilarang *syara'* (najis, haram, samar/tidak jelas) atau menimbulkan kemudharatan.

Konsekuensi Jual Beli *Istishna'* Paralel.

Pihak bank syariah membolehkan mekanisme jual beli *istishna'* paralel. Akan tetapi, sistem ini mempunyai konsekuensi sebagai berikut:

1. Bank Syari'ah sebagai kontrak pertama, tetap bertanggung jawab terhadap pelaksanaan kewajibannya. Artinya, pihak Bank Syariah tetap bertanggungjawab atas kesalahan, kelalaian atau pelanggaran yang berasal dari subkontrak yang disetujui.
2. Pihak yang menjadi subkontrak hanya bertanggung jawab kepada pihak Bank Syariah sebagai pemesan barang. Dia tidak

mempunyai hubungan hukum dengan nasabah atau pengusaha yang memesan barang kepada pihak Bank Syariah.

3. Pihak Bank Syariah dan subkontraktor bertanggung jawab terhadap nasabah atau pengusaha atas kesalahan atau kelalaian yang terjadi.

Sistem Transaksi Jual-Beli KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari dalam Perspektif *Istishna*

Jual-beli yang dilakukan di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari sama halnya dengan jual-beli *Istishna*. Transaksi yang dilakukan oleh penjual dan pembeli yang melakukan akad/kesepakatan namun barangnya belum ada ditempat. Pada jual beli salam barang-barang yang akan dibeli sudah ada, tetapi belum berada di tempat. Atas dasar ini, maka menurut mazhab Hanafi pada prinsipnya jual beli *istishna* itu tidak boleh. Akan tetapi, akhirnya dibolehkan karena praktiknya dalam masyarakat sudah menjadi budaya dan didalamnya tidak terdapat *gharar* atau tipu daya. Berdasarkan akad pada jual beli *istishna*, maka pembeli menugaskan penjual untuk menyediakan pesanan sesuai spesifikasi yang disyaratkan. Tahap selanjutnya, tentu diserahkan kepada pembeli dengan cara pembayaran dimuka atau tangguh. Spesifikasi dan harga barang pesanan disepakati oleh pembeli dan penjual di awal akad. Ketentuan harga barang pesanan tidak dapat berubah selama jangka waktu akad.

Dalam fiqh muamalah tentang transaksi, praktik seperti ini bisa dikategorikan halal atau haram tergantung pada akadnya/kesepakatan awal. Transaksi Jual-Beli KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari rukun dan syarat jual-beli terpenuhi dan barang yang diperjualbelikan adalah barang-barang yang diperbolehkan dalam Islam serta hasilnya tidak mengecewakan konsumen.

PENUTUP

Transaksi jual-beli di KJB (KAMMI Jual-Beli) Kota Kendari dilakukan dengan mekanisme penjual mengunggah terlebih dahulu

informasi mengenai jenis barang, harga, dan spesifikasinya. Jika ada anggota grup yang berminat membeli, maka mereka bisa memesannya kepada penjual yang menawarkan barang dagangannya di grup. Penjualan seperti ini penjual biasanya mendapatkan keuntungan langsung dari barang yang dijualnya sendiri. Oleh karena itu, menurut mazhab Hanafi pada prinsipnya jual beli *istishna'* itu tidak boleh. Akan tetapi, sistem ini bisa dibolehkan karena praktiknya dalam masyarakat sudah menjadi budaya dan didalamnya tidak terdapat *gharar* atau tipu daya. Berdasarkan akad pada jual beli *istishna'*, maka pembeli menugaskan penjual untuk menyediakan pesanan sesuai spesifikasi yang disyaratkan. Tahap selanjutnya, barang diserahkan kepada pembeli dengan cara pembayaran dimuka atau tangguh, bergantung pada kesepakatan awal. Spesifikasi dan harga barang pesanan disepakati oleh pembeli dan penjual di awal akad. Ketentuan harga barang pesanan tidak dapat berubah selama jangka waktu akad. Dalam fiqih muamalah transaksi seperti ini bisa dikategorikan halal atau haram bergantung pada akadnya/kesepakatan awal. Dalam transaksi jual-beli di KJB (KAMMI-Jual-Beli) Kota Kendari rukun dan syarat jual-beli terpenuhi dan barang yang diperjual-belikan adalah barang-barang yang diperbolehkan dalam Islam serta dapat dikatakan hasilnya tidak mengecewakan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Muhammad Majdy. 2016. *Khiyār (Hak untuk Memilih) dalam Transaksi Daring: Studi Komparasi antara Lazada, Zalara, dan Blibli. Falah Jurnal Ekonomi Syariah (1)1*, hlm.47-62.
- Faraby, Muhammad Ersyadan Faiza, Siti Inayatul. 2015. Etos kerja pedagang etnis Madura di Pusat Grosir Surabaya Ditinjau dari Etika Bisnis Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan(1)3*.

- Fauzia, Ika Yunia. 2015. Akad Wakâlah dan Samsarah sebagai Solusi atas Klaim Keharaman Dropship dalam Jual Beli Online. *Islamica: Jurnal Studi Keislaman* (9)2, hlm. 323-343.
- Ghofur, Abdul. 2016. Problematika Perdagangan Online: Telaah Terhadap Aspek Khayar Dalam E-commerce. *Al-Manahij: Jurnal Kajian Hukum Islam* (10)2, hlm.295-308.
- Hanim, Lathifah.2011. Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Keabsahan Perjanjian dalam Perdagangan Secara Elektronik (*E-Commerce*) di Era Globalisasi. *Jurnal Dinamika Hukum*. (11), hlm. 56-66.
- Mujiatun, Siti. 2014. Jual Beli dalam Perspektif Islam: Salam dan Istishna. *Jurnal Riset Akuntansi dan Bisnis* (13)2.
- Mustofa, Imam. 2016. Transaksi Elektronik (*E-Commerce*) dalam Perspektif Fikih. "*Jurnal Hukum Islam*.
- Muttaqin, Azhar. 2013. Transaksi *E-commerce* dalam Tinjauan Hukum Jual Beli Islam. *Jurnal Ulumuddin* (7)1.
- Noviati, Reni. 2017. Praktik Kurban Online Dalam Perspektif Islam Tebar Hewan Kurban THK di Dompot Dhuafa. *Jurnal Syarikah: Jurnal Ekonomi Islam* (3)1, hlm. 343-357.
- Nuriasari, Selvia. 2013. Bisnis Online Dalam Perspektif Islam. *Adzkiya: Jurnal Hukum dan Ekonomi Syariah*(2)1.
- Pitriani, Elpina dan Purnama, Deni. 2015. Dropshipping dalam Perspektif Konsep Jual Beli Islam. *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah* (3)2, hlm. 87-104.
- Pujiyono, Arif. 2004. Dinar dan Sistem Standar Tunggal Emas Ditinjau Menurut Sistem Moneter Islam. *Jurnal Dinamika Pembangunan (JDP)*(1), hlm. 144-152.
- Wajdi, Muh Barid Nizarudin. 2016. Monopoli Dagang Dalam Kajian Fiqih Islam. *At-Tahdzib: Jurnal Studi Islam dan Muamalah* (4)2, hlm.81-99.
- Widiyanto, Ibnu dan Prasilowati, Sri Lestari.2015. Perilaku Pembelian Melalui Internet. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan* (17)2, hlm.109-122.

GELIAT PEMERTAHANAN BUDAYA LOKAL DALAM JEJARING SOSIAL FACEBOOK

Heksa Biopsi Puji Hastuti dan Rahmawati

Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara

Kompleks Bumi praja, Anduonohu, Kendari

Pos-el: heksa.bph@gmail.com

Abstrak

Era globalisasi yang berciri digital semakin menguasai alam pikir dan gerak manusia. Banyak penyesuaian yang harus dilakukan menghadapi era ini. Budaya lama harus tahan menghadapi gempuran budaya baru, apabila ingin bertahan. Budaya tua yang lemah dan dilemahkan oleh masyarakat pendukungnya akan redup dan padam dengan sendirinya. Menghadapi situasi ini, penting diupayakan sebuah langkah pemertahanan budaya lokal agar tidak hilang ditelan zaman. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan produk budaya digital, jejaring sosial Facebook. Dari penelusuran pada dua grup dan dua halaman, dapat disimpulkan bahwa upaya ini nyata ada. Pelajaran bahasa, seni tradisional, hingga pengetahuan kuliner lokal. Upaya seperti ini memiliki kontribusi tersendiri bagi upaya pemertahanan budaya lokal. Grup atau halaman dijalankan oleh pendukung suatu budaya lokal yang peduli akan kelestarian budayanya. Namun, kepedulian saja tidak cukup, perlu juga ada komitmen kuat dalam mengelola akun grup atau halaman agar dapat tercapai visi dan misi yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: Pemertahanan; Budaya Lokal; Facebook

PENDAHULUAN

Dinamika peradaban manusia telah menuntun warga dunia hingga tiba pada masa yang disebut era globalisasi, ditunjang dengan kemajuan teknologi digital sehingga sering juga disebut dengan era digital. Pada era ini, dapat dirasakan dunia seolah terlipat sehingga isu-isu mutakhir dengan mudah disebarluaskan. Peningkatan capaian

dalam bidang teknologi turut serta mempererat hubungan lintas bangsa dan lintas benua dalam berbagai sektor kehidupan secara komprehensif. Pada negara-negara berkembang seperti Indonesia, dinamika ini memegang peran sebagai pemercepat proses perubahan sosial budaya masyarakatnya. Proses akulturasi tidak lagi mempersyaratkan adanya budaya asing dibawa masuk secara fisik, cukup dengan informasi yang dapat diakses dengan mudah, budaya asing berpotensi merebut tempat di hati masyarakat lokal. Titik ini bersesuaian dengan kondisi yang dikatakan oleh Berman (dalam Barker, 2006) bahwa modernism budaya adalah pengalaman di mana “segala yang padat menguap menjadi uap”. Dengan kata lain, Berham mengatakan kemajuan teknologi dan sistem komunikasi akan terus mengubah dunia hingga tiada titik akhir.

Tentang perubahan; pertentangan antara paham lama dan baru sudah teramati sejak lama dalam proses manusia berbudaya. Koentjaraningrat (1980) mencontohkannya pada masyarakat Minangkabau yang mengalami pertentangan paham lama dan baru dalam abad ke-20 di mana paham lama semakin terdesak dengan paham yang baru masuk. Demikian pula halnya saat ini. Sebuah perubahan, terlebih yang terjadi dalam rentang waktu yang relatif singkat, dapat disikapi secara beragam. Bagaisisi tajam mata pisau yang bisa ditanggapi secara positif sebagai alat menyelesaikan pekerjaan ataupun digunakan untuk melakukan tindak kejahatan, kemajuan teknologi digital pun mengundang dua persepsi dan respon dari masyarakat. Dalam bahasa Berham (dalam Barker, 2006), modernitas mengantarkan kita pada petualangan, kekuasaan, kegembiraan, transformasi diri dan dunia, tetapi pada saat bersamaan juga mengancam terusaknya segala yang sudah dimiliki, diketahui, dan segala yang ada pada diri kita. Jadi, di satu sisi kemajuan teknologi digital membuka cakrawala berpikir masyarakat lokal dengan segala kemudahannya, di sisi lain kemajuan ini justru berpotensi memicu perubahan sosial yang sangat dinamis sehingga cenderung mengarah pada memudarnya lokalitas budaya bangsa.

Manusia, tanpa bisa menolak, telah berada pada era globalisasi di mana manusia hidup di zaman tanpa batas, batas-batas antar kampung, antarkota, bahkan antarnegara menjadi kian memudar. Derasnya arus globalisasi ini akan berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan, termasuk dalam hal ini adalah aspek kebudayaan yang salah satunya berfungsi sebagai penanda identitas kebangsaan. Gunawan (2012) mencatat maraknya penggunaan bahasa alay di daerah yang jauh dari kota, padahal bahasa alay adalah pengaruh yang dihembuskan anak-anak kota melalui media komunikasi modern. Pengaruh ini terlihat dalam penggunaan bahasa di akun Facebook. Derasnya arus globalisasi menjadi ancaman akan tergerusnya eksistensi budaya lokal sehingga tergerus juga identitas kebangsaan. Dengan kemajuan teknologi informasi, budaya asing kini kian mewabah dan menggeser eksistensi budaya lokal yang sarat makna. Agar eksistensi budaya lokal tetap kukuh, maka diperlukan pemertahanan budaya lokal.

Ujan, dkk. (2009) mengatakan bahwa berada pada budaya apa kita bukanlah pilihan, melainkan sebuah keterlemparan. Di dalam lingkungan budaya inilah seseorang dibentuk dan mengenali identitas dirinya, termasuk nilai-nilai lokal yang menjadi kekayaan batinnya. Nilai-nilai ini, yang pada era modern ini semakin tergerus. Sangat perlu kiranya digali, dikaji, dan digaungkan kembali sebagai salah satu strategi pemertahanan, dan pada gilirannya mengarah pada pengembangan, budaya pada era globalisasi.

Apabila dicermati, upaya pemertahanan budaya lokal dapat terdeteksi dalam semaraknya jagat maya, baik di jejaring media sosial, laman lembaga, hingga laman pribadi. Jejaring sosial menjadi suatu media yang dapat dimanfaatkan secara efektif. Hal ini mengingat keterbukaan aksesnya yang memungkinkan siapa saja dapat dengan segera terhubung di dalam sebuah isu yang dicuatkan. Untuk lebih memfokuskan pembahasan, diambil Facebook sebagai satu jejaring sosial untuk melihat bagaimana representasi upaya pemertahanan budaya ini menggeliat di ruang yang tak teraba tetapi terasa itu.

Hastuti (2012) sudah menuliskan sebuah tulisan yang memuat perihal sebuah komunitas kebahasaan lokal di Kendari. Komunitas yang diberi nama “Saya Cinta Bahasa Tolaki” ini lahir dari keresahan seorang pemuda Tolaki akan eksistensi bahasa ibunya, yaitu bahasa Tolaki. Dalam tulisan ini disimpulkan bahwa Komunitas “Saya Cinta Bahasa Tolaki”, yang selanjutnya dimunculkan juga dalam bentuk grup di Facebook, dibentuk untuk mengakrabkan kembali generasi muda Tolaki pada bahasanya dan merupakan wujud nyata dari upaya revitalisasi bahasa dan sastra Tolaki.

JEJARING SOSIAL FACEBOOK

Tidak berlebihan kiranya jika dikatakan bahwa Facebook adalah sebuah karya fenomenal Mark Zuckerberg. Sejak diluncurkan pada tahun 2004 hingga saat ini, Facebook menempati urutan pertama jejaring sosial dengan jumlah pengguna akun terbanyak. Dengan efektif Facebook telah menjalankan peran fungsionalnya sebagai media sosial yang dapat menghubungkan Anda dengan orang-orang di seluruh dunia. Meskipun tidak semua akun pengguna menampilkan keaslian sebagaimana keadaannya di dunia nyata, Facebook tetap dapat dikatakan sebagai representasi dunia nyata penggunanya, baik dari kelompok usia tua, muda, remaja, bahkan anak-anak. Inilah salah satu peran penting Facebook sebagai jejaring sosial (<https://kodokoalamedia.co.id>).

Facebook menyediakan fasilitas untuk membuat grup. Grup di Facebook beragam, bergantung pada tujuannya. Pengguna Facebook dimungkinkan membentuk grup berdasarkan kesamaan hobi, kesamaan daerah asal, kesamaan minat, kesamaan afiliasi, dan kesamaan lainnya, termasuk kesamaan budaya. Grup dalam Facebook juga dapat mengakomodasi anggota yang memiliki kepentingan yang sama dengan untuk memudahkan berbagi informasi.

Pemerhati budaya lokal yang jeli akan fasilitas dari Facebook ini dapat memanfaatkannya demi upaya dalam kepentingan pemertahanan budayanya. Pembentukan grup atau halaman ‘*fanpage*’

memungkinkan terjadinya komunikasi dan diskusi lebih luas dengan lebih banyak orang. Banyak grup dan halaman telah dibentuk dalam Facebook dalam kerangka pemertahanan lokalitas sebuah kelompok budaya.

GELIAT PEMERTAHANAN BUDAYA LOKAL DALAM JEJARING SOSIAL FACEBOOK

Umumnya, grup atau halaman yang dibentuk dengan mendasarkan diri pada kesamaan budaya, yang di dalamnya ada aspek bahasa, kebiasaan hidup, seni tradisi, dan kuliner, terkoneksi dengan orang-orang yang berasal dari daerah yang sama. Bisa juga, orang-orang yang pernah tinggal di daerah tersebut sehingga memiliki kenangan dan pengalaman serupa. Diskusi maupun komunikasi tercipta sesuai dengan kiriman '*thread*' awal sebagai umpan. Pada grup atau halaman yang aktif, banyak *thread* dikirim oleh anggota biasa (bukan administrator grup/halaman). Tentu grup atau halaman seperti ini membutuhkan ketelatenan dan komitmen para anggota dan administrator sebagai pengurusnya. Sebagai media, grup atau halaman hanya akan aktif apabila dipelihara dengan baik. Yang bertanggung jawab atas berjalannya diskusi atau obrolan dalam grup atau halaman adalah administrator. Untuk itu, seorang administrator harus kreatif menghidupkan grup atau halamannya, baik dengan mengirimkan *thread* yang menarik, memberikan respon positif atas komentar yang dituliskan anggota, dan menyelesaikan permasalahan yang mungkin saja timbul dalam dinamika percakapan. Khusus untuk penyelesaian permasalahan yang muncul, seorang (atau beberapa orang) administrator sebaiknya menetapkan aturan-aturan terlebih dahulu sebagai rambu bagi anggota.

Berikut ini beberapa akun grup atau halaman yang dibentuk atas dasar kesamaan atau ketertarikan terhadap suatu budaya.

Grup Let's Speak Javanes-Ayo Sinau Basa Jawa

Sesuai dengan namanya, grup ini muncul dengan dasar kesamaan minat, yaitu belajar bahasa Jawa. Grup ini dapat dijumpai dengan alamat tautan: <https://www.facebook.com/groups/ayosinau-basajawa>. Sesuai dengan namanya, kiriman-kiriman yang ada dalam grup ini seputar serba-serbi bahasa Jawa. Berikut ini contoh rangkaian *thread* dan komentar yang ada dalam Grup Let's Speak Javanes-Ayo Sinau Basa Jawa.

AAriv Ragil Ziaga membuat kiriman:

Tulis dg krãmå inggil yang benar

"Ibu sedang memasak soto, sedangkan Bapak sedang merajang tembakau"

Respon di kolom komentar:

Ardi Supardi : Ibu ngelan soto, bapak ngrajang mbako.

AAriv Ragil Ziaga : Ardi Supardi, Mbako bãså ngoko

Indyah Sulistya Utami : Ibu nembe masak soto, bapak membe ngrajang sata

Rosalia Purwanjaya : Ibu nembe ngelan soto menawi bapak nembe ngrajang sata

AAriv Ragil Ziaga : Rosalia Purwanjayaněmbé... barusan, saat telah lalu

Rosalia Purwanjaya : AAriv Ragil Ziaga?? lajeng menopo??

....

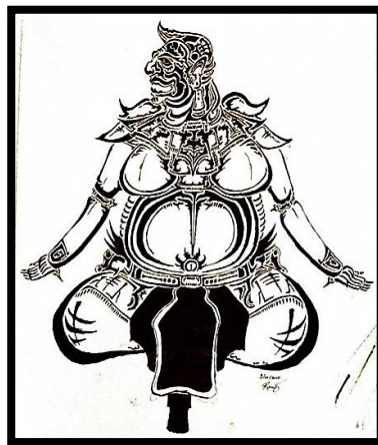
Contoh *thread* yang dikirim oleh AAriv Ragil Zia di Grup Let's Speak Javanes-Ayo Sinau Basa Jawa ini mengajak anggota grup menerjemahkan sebuah kalimat bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jawa ragam krama inggil. Meskipun bahasa Jawa relatif masih vital dalam perjalanan dinamika budaya Jawa, tetapi penggunaannya mengalami penurunan. Terlebih penggunaan bahasa ragam krama inggil (tingkat yang paling halus). Tidak semua orang yang fasih berbahasa Jawa dapat melakukannya. Dalam kolom komentar terjadi

diskursus yang sifatnya saling mencerahkan, meskipun belum tiba pada simpulan akhir.

Kiriman dari anggota bernama Darminto M. Sudarmo, sebuah geguritan/puisi Jawa tentang kondisi alam yang mungkin terjadi apabila tatanan kepatutan sudah tidak lagi dijaga. Kiriman ini disertai ilustrasi gambar.

Alam Sonya Ruri

Mbesuk yen wis ana kebo nyusu gudel, anak wani karo wong tuwa, murid wani karo guru, rakyat kurang ajar karo raja, iku minangka pertanda yen donya meh main sirkus, jumpalitan ra nggenah, sing becik dicekik, sing ala dipuja-puja, wong edan dadi panutan, wong waras dipilara, wayang dadi dhalang, dhalang dadi wayang, gabus kelem, wesi kumambang, similikithi diplekotho, bel geduel beh dadi membleh, sing nggawe situs saya ndobleh, ndhes-ndhes ambelgedhes. Sugeng enjang, weningke pikir, balik nang alam sonya ruri, minangka dalan nggo mesu budi, murih pulihing sangkan paraning dumadi. GBU.



Gambar 1 Ilustrasi Dalam Kiriman di Grup *Let's Speak Javanese-Ayo Sinau Basa Jawa*

Respon dalam kolom komentar:

Warsono Kuncoro: Alame Mbak Sonya ro mas Ruri...

Thread kiriman Darminto M. Sudarmo ini hanya direspon oleh satu orang dalam kolom komentar. Komentar yang diberikan tidak secara langsung membahas konten *thread*, bahkan cenderung keluar dari maksud yang terkandung dalam tulisan ini. Alam sonya ruri yang bermakna dunia yang sunyi senyap dikomentari sebagai alame Mbak Sonya ro mas Ruri atau dunianya Mbak Sonya dan Mas Ruri, sebuah pernyataan yang tidak ada kaitannya dengan isi tulisan. Akan tetapi, dengan menuliskan komentar artinya anggota membaca isi thread yang menggambarkan sebuah ramalan keadaan dunia dengan sebuah pengandaian kebo nyusu gudel. Melalui thread ini, Darminto M. Sudarmo menghadirkan kembali kearifan pemikiran orang-orang Jawa dahulu yang mungkin saja sudah mulai dilupakan generasi sekarang.

Grup Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu

Grup *Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu* dapat diakses pada tautan: <https://www.facebook.com/groups/1990542837900521>. Dalam halaman grup ini tertulis deskripsi yang memuat penjelasan mengenai sejarah dan tujuan pembentukannya. *Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu* (KKTS) terbentuk pada 27 Oktober 2017. Pembentukan komunitas ini dimaksudkan sebagai wadah Perkumpulan suku Tolaki, khususnya yang ada di perantauan, khususnya yang berdomisili di sekitar Jabodetabek.

Visi komunitas ini adalah sebagai wadah organisasi yang mempersatukan seluruh masyarakat suku/etnis tolaki yang berada di perantauan, terutama wilayah Jabodetabek; Tetap mempertahankan jati diri agar tidak terkikis dengan budaya dan tradisi luar yang semakin maju dalam era globalisasi; Serta meningkatkan manfaat positif terhadap semua suku/etnis Tolaki yang ada di perantauan sebagai anggota organisasi KKTS. Sementara itu, misinya adalah ingin melestarikan seni dan budaya tradisi suku/etnis Tolaki. Serta dapat menjadi mitra dengan pemerintah daerah dan Provinsi Sulawesi

Tenggara dalam bidang-bidang tertentu, seperti seni dan budaya, pariwisata, bidang ekonomi, dsb.

Kiriman yang ada dalam grup Facebook Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu lebih bersifat informasi umum, baik terkait berita yang menyangkut anggota grup, kejadian terkait Provinsi Sulawesi Tenggara atau tokoh Tolaki, atau sekadar bertegur sapa sesama anggota grup. Lokalitas terbaca dari topik dan bahasa yang terdapat dalam kolom komentar. Meskipun tercampur dengan bahasa Indonesia, penggunaan bahasa Tolaki dalam grup ini masih terbaca, berikut ini salah satu contohnya.

*Syaiful Tamburaka Ass,,,Peohainggu terimakasih deela...
Wuatoho Ngadimin Iyee injomiu..Masama... inaku anano almh. Hj.
Djanatin Putete (pencipta lagu2 Tolaki)
Syaiful Tamburaka O iye..peinaanggu iniu no laika toro keno
lakoo i jakarta...no dunggu hae ilaika miu..ndukaka....*

Grup *Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu* dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mengemban visi dan misi yang telah ditetapkan. Perlu dilakukan upaya lebih dari administrator untuk menghidupkan grup sehingga visi dan misi dapat terpelihara sehingga budaya Tolaki tetap lestari di tengah zaman yang dinamis.

Halaman 'Page' Kabaena Island, Southeast Sulawesi

Halaman *'page'* berbeda dengan grup. Kalau dalam grup, seorang anggota harus diundang dan di setujui oleh administrator untuk dapat berinteraksi dengan sesama anggotanya, pada halaman *'page'* hanya perlu "menyukai" untuk dapat melihat kiriman di dalamnya, dan berinteraksi di kolom komentar. Biasanya, dalam sebuah halaman *'page'* administratorlah yang aktif membuat kiriman.

Dalam halaman *Kabaena Island, Southeast Sulawesi* tertulis sebuah deskripsi yang menjelaskan sekilas tentang pulau Kabaena yang menjadi referensi nama grup. *Kabaena Island, Southeast Sulawesi* dideskripsikan sebagai pulau yang identik dengan panorama alam pegunungan, perbukitan, dan pantai. Pulau ini berada dalam wilayah

administrasi Kabupaten Bombana, Sulawesi Tenggara dan didiami oleh etnis Moronene Kabaena.

Dari kiriman yang ada dalam halaman *Kabaena Island Southeast Sulawesi* terlihat halaman ini merupakan media mempromosikan Pulau Kabaena sebagai destinasi wisata. Berbagai aspek yang “menjual” dan mengundang orang untuk mau berkunjung ke Pulau Kabaena diunggah dalam halaman ini, disertai foto-foto yang cantik dan beberapa tagar. Berikut ini beberapa kiriman yang ada dalam halaman *Kabaena Island Southeast Sulawesi*.

Kambongi orang kabaena menyebutnya. Kuliner tradisional ini terbuat dari bahan ubi kayu yang direndam air asin selama dua hari. Tujuannya agar mendapatkan rasa di ubi tersebut. Setelah itu, di iris-iris lalu di jemur agar kering. Cara mengolahnya yakni; ubi yang telah dikeringkan di cacah kemudian di kukus beberapa saat agar matang. Setelah masak, lalu di campurkan parutan kelapa. Jadilah Kambongi yang siap di santap. Paling maknyuss... jika dihidangkan bersama ikan masak atau ikan Bakar.

Tertarik mencobanya... mari ikut mimin pergi makan kambongi di Kabaena.

jangan lupa follow akun instagram kami @eksotiskabaena yahh... untuk melihat foto-foto terbaru tentang pulau kabaena #kaliner #kulinertradisional #kulinerkabaena #kabaena #kabae naisland#pulaukabaena #bombana #sultra #sulawesitenggara #indonesia#makanantradisional @ Kabaena



Gambar 2 Kambongi, Makanan Khas Pulau Kabaena

Unggahan mengenai *kambongi* ini tidak banyak mengundang komentar, hanya ada dua komentar yang berisi ungkapan keinginan merasakan kembali nikmatnya *kambongi*. Namun, ulasan informatif tentang *kambongi* menghadirkan kembali kenangan akan makanan ini, bahkan bisa jadi pada memori sebagian besar orang Kabaena sendiri. Bagi orang yang tidak berasal dari Kabaena, atau bahkan yang belum pernah ke Kabaena, tulisan ini menjadi referensi yang bisa masuk dalam daftar kuliner yang harus dicoba. Dengan demikian, budaya lokal Kabaena yang terperangkap dalam entitas *kambongi* dapat dikenal lebih luas.

Kiriman lain di halaman ini adalah tentang penari-penari cilik Kabaena yang lengkap dengan dandanan tradisionalnya. Sebagaimana kiriman tentang *kambongi*, kiriman ini pun disertai foto para penari cilik yang cantik dan beberapa tagar sebagai penanda. Berikut kiriman tersebut.

Para penari cilik saat mengenakan baju tradisional Kabaena sesuai tampil dalam sebuah acara kesenian di Kabaena. [#kabaena](#) [#pakaiantradisional](#) [#kabaenaisland](#) [#bombana](#) [#kabupatenbombana](#) [#sultra](#) [#sulawesitenggara](#) [#indonesia](#)



Gambar 3 Penari Cilik Kabaena

Respon dalam kolom komentar:

Ramles Ary: Woooouuww ... Tokhotua emangnya mantap... i love you wonuangku ...

Ramles Ary mengomentari kiriman tentang penari cilik Kabaena dengan sebuah kalimat yang berisi ungkapan kekaguman serta kecintaannya terhadap kampungnya, yaitu Kabaena atau dikenal juga dengan sebutan Tokotua. Budaya lokal Moronene terabadikan dalam kiriman ini. Model pakaian, corak warna, model hiasan, dan penggunaan hijab sebagai bentuk asimilasi budaya lokal dengan agama Islam terkomunikasikan melalui kiriman *thread* dalam halaman 'page' Kabaena Island, Southeast Sulawesi.

Halaman 'page' Belajar Basa Sunda

Sesuai dengan namanya, halaman ini memiliki kemiripan dengan grup Lets Speak Javanese yang telah terlebih dahulu dibahas, yaitu bertujuan terhubung dengan orang-orang yang memiliki kesamaan minat belajar bahasa, dalam hal ini bahasa Sunda. Halaman *Belajar Basa Sunda* dapat diakses di Facebook pada tautan:

<https://www.facebook.com/Belajar-Basa-Sunda>. Berikut contoh kiriman 'thread' yang diunggah pada halaman *Belajar Basa Sunda*.

"Cikaracak ninggang batu laun laun jadi legok"

Pernah mendengar paribasa sunda ini??? Mungkin ada beberapa dari kita yang bertanya-tanya makna dari paribasa sunda ini. Perlu kita ketahui bahwa sebenarnya paribasa sunda ini memiliki kesamaan makna dengan peribahasa dalam bahasa Indonesia. Lalu peribahasa apa yang memiliki makna yang sama dengan paribasa sunda "Cikaracak ninggang batu laun laun jadi legok"?

Paribasa sunda ini memiliki makna yang sama dengan peribahasa Indonesia "Sedikit Demi Sedikit Lama-lama Menjadi Bukit".

Nah, tentu dong kita semua bisa mengetahui makna dari peribasa "Cikaracak ninggang batu laun laun jadi legok", berdasarkan peribahasa Indonesia tersebut.

Kiriman 'thread' di atas merupakan pembahasan atas sebuah peribahasa Sunda *cikaracak ninggang batu laun-laun jadi legok* yang bermakna *air menetes di atas batu, lambat laun (batu) menjadi cekung*. Kiriman ini mendapat banyak tanggapan pada kolom komentar. Terbaca sebuah diskursus aktif dalam pembahasan ini.

Pembahasan mengenai beberapa grup dan halaman di Facebook memperlihatkan geliat kesadaran akan pentingnya menjaga budaya lokal di tengah arus globalisasi yang kian deras. Kiriman yang diunggah cukup beragam, dari pelajaran bahasa, seni tradisional, hingga pengetahuan kuliner lokal. Upaya seperti ini memiliki kontribusi tersendiri bagi upaya pemertahanan budaya lokal.

PENUTUP

Geliat pemertahanan budaya lokal dalam jejaring Facebook teridentifikasi dalam dua bentuk, yaitu grup dan halaman. Tercapainya misi pemertahanan budaya sangat bergantung pada komitmen administrator atau pengurus grup/halaman tersebut. Administrator yang baik akan berusaha memberikan stimulus pada

anggotanya untuk dengan aktif memberikan respon positif, atau bahkan berinisiatif membuat sebuah *thread*. Selain itu, administrator juga diharapkan selalu merespon kiriman yang diunggah anggotanya atau menghapus kiriman yang tidak sesuai dengan visi dan misi grup atau halaman. Dari pembahasan dua grup dan dua halaman (Grup *Let's Speak Javanese-Ayo Sinau Basa Jawa*, Grup *Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu*, Halaman *Kabaena Island Southeast Sulawesi*, dan Halaman *Belajar Basa Sunda*) disimpulkan bahwa geliat pemertahanan budaya lokal di tengah era globalisasi ini ada dan cukup efektif dilakukan dalam jejaring sosial Facebook. Akun grup atau halaman yang dikelola dengan baik akan menjadi aset bagi upaya pemertahanan ini, mengingat Facebook cukup dekat dengan masyarakat di Indonesia dari lintas generasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. 2006. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Nurhadi (prnrtjemah). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Belajar Basa Sunda. <https://www.facebook.com/Belajar-Basa-Sunda>.
- Gunawan, Fahmi. 2012. Cyberspace dan Bahasa Alay: Kajian Sociolinguistik. *Kandai* 8(2), hlm. 137-147.
- Hastuti, Heksa Biopsi Puji. 2012. "Saya Cinta Bahasa Tolaki": Wujud Nyata Upaya Revitalisasi Sastra Tolaki Melalui Pembiasaan Berbahasa Tolaki. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Ibu V dalam Rangka Memperingati Hari Bahasa Ibu Internasional*, (hlm. 596--601). *Denpasar 17--18 Februari 2012*.
- Kabaena Island South Sulawesi. https://www.facebook.com/eksotis-kabaena/?epa=SEARCH_BOX
- Kerukunan Keluarga Tolaki Samaturu. <https://www.facebook.com/groups/1990542837900521>
- Kodokoala Media. 2015. Sekilas tentang Facebook, Jejaring Sosial Terbesar di Dunia. <https://kodokoalamedia.co.id>. (Diakses 11 Februari 2019)

- Koentjaraningrat. 1980. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Let's Speak Javanese-Ayo Sinau Basa Jawa. <https://www.facebook.com/groups/ayosinaubasajawa>
- Ujan, Andre Ata, dkk. 2009. *Multikulturalisme: Belajar Hidup Bersama dalam Perbedaan*. Jakarta: PT Indeks.