

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Globalisasi adalah masalah kehidupan modern yang tak terhindarkan (Robertson 1992:409). Globalisasi menimbulkan bahaya dan harapan. Proses globalisasi yang meliputi semua aspek kehidupan modern (ekonomi, politik dan kultural) tercermin dalam kesadaran sosial. Cara orang memahami dunia, dunia lokal mereka sendiri dan dunia keseluruhan, mengalami perubahan yang sangat besar (Sztompka 2010:112).

Globalisasi suatu fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global. Kehadiran teknologi informasi dan teknologi komunikasi mempercepat akselerasi proses globalisasi ini yang menyentuh seluruh aspek penting kehidupan. Globalisasi adalah sebuah perubahan yang sangat besar dari masa tradisional ke masa modernisasi, proses globalisasi mempengaruhi terhadap pola pikir maupun tingkah laku seseorang dan juga mempengaruhi *culture* suatu bangsa. Perubahan budaya era informasi global mengkondisikan tumbuhnya masyarakat sadar informasi. Informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat saat ini sangatlah tinggi dengan semakin meningkatnya pertumbuhan dunia informasi dan teknologi komunikasi.

Revolusi merupakan perubahan yang berlangsung secara cepat dan tidak ada kehendak atau perencanaan sebelumnya, secara sosiologis perubahan revolusi diartikan sebagai perubahan-perubahan sosial mengenai unsur-unsur mengenai kehidupan atau lembaga-lembaga kemasyarakatan yang berlangsung relatif cepat. Dalam revolusi, perubahan dapat terjadi dengan direncanakan atau tidak direncanakan, dimana seringkali diawali dengan ketegangan atau konflik dalam tubuh masyarakat yang bersangkutan. Perubahan-perubahan sosial dan kebudayaan yang berlangsung secara cepat dan menyangkut dasar-dasar atau sendi-sendi pokok kehidupan masyarakat lazimnya dinamakan “revolusi” (Soekanto 2012:270).

Indonesia merupakan Negara yang masuk pada kategori negara berkembang, di dalamnya perkembangan pengetahuan, perdagangan dan teknologi yang sangat pesat, kegiatan manusia banyak dikendalikan oleh teknologi, gaya hidup yang serba instan di masyarakat, proses interaksi yang mudah, dan informasi yang menjadi hal yang penting dalam setiap kehidupan masyarakat.

Masyarakat merupakan makhluk yang dinamis yang selalu melakukan perubahan dan inovasi dalam kehidupan dan kebudayaannya, hal tersebut terjadi karena perkembangan dan kemajuan zaman, dalam melihat suatu masyarakat maka hal penting yang selalu menjadi barometer apakah masyarakat tersebut ada dalam fase modernisasi dan globalisasi adalah pola pikir dan pola kehidupan masyarakat itu sendiri. Masyarakat tradisional ditandai dengan kebergantungan hidupnya pada alam dan pola pikir yang metafisik, serta hidup yang sistem kekeluargaan yang kuat dan hidup gotong royong. Sebaliknya pola kehidupan masyarakat modern ditandai dengan pola pikir yang rasional, hidup yang bergantung pada teknologi dan informasi, serta kehidupan yang individualistis dan ketergantungan terhadap sumber daya manusia maupun hasil dari sumber daya manusia itu sendiri, seperti teknologi.

Perilaku sosial dapat menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan sosial yang terjadi di masyarakat dapat berupa perubahan nilai-nilai sosial, pola-pola perilaku, organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan sosial, dan sebagainya. John Lewis Gillin dan John Philips Gillin mengatakan bahwa perubahan sosial adalah suatu variasi dari cara-cara hidup yang diterima yang disebabkan oleh perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi, serta karena adanya difusi dan penemuan baru dalam masyarakat (Zulkaidah 2007:3).

Max Weber (dalam Bungin 2009:192). melihat realitas sosial sebagai perilaku sosial yang memiliki makna subjektif, karena itu perilaku memiliki tujuan dan motivasi. Perilaku sosial itu menjadi sosial, oleh Weber dikatakan, kalau yang dimaksud subjektif dari perilaku

sosial membuat individu mengarahkan dan memperhitungkan kelakuan orang lain dan mengarahkan kepada subjek itu. Perilaku itu memiliki kepastian kalau menunjukkan keseragaman dengan perilaku pada umumnya dalam masyarakat

Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan masyarakat itu sendiri, hakikat seorang mahasiswa adalah menjadi panutan terhadap masyarakat yang diharapkan mampu membawa suatu perubahan ke arah yang lebih baik, mandat sebagai panutan masyarakat tersebut selalu ada disetiap pundak seorang mahasiswa dan itu merupakan sebuah amanat yang patutnya untuk selalu dijaga. Pola pikir masyarakat sudah terkonstruksi bahwa mahasiswa dikenal sebagai orang yang memiliki budaya mengkaji sebuah ilmu pengetahuan, baik dengan cara membaca, berdiskusi dan menelaah buku-buku apapun yang dianggap penting dan berguna untuk masyarakat, namun apa jadinya jika budaya tersebut ternyata sudah hilang di tengah-tengah mahasiswa dengan adanya media internet yang semakin canggih yang mampu menawarkan proses belajar, menyelesaikan tugas dan lain sebagainya dengan serba instan, tentu hal tersebut akan mempengaruhi terhadap kualitas dan jati diri sebagai mahasiswa.

Media internet saat ini merupakan kebutuhan yang bukan lagi menjadi hal asing di tengah kalangan pelajar maupun masyarakat umum. Semakin hari semakin meningkat pengguna media internet di kawasan sekitar, hal ini dapat dibuktikan dengan semakin ramainya warung internet, penjualan modem beserta paket pembayaran serta akses melalui *smartphone*, *handphone*, dan media lainnya.

Media secara teoritis memiliki fungsi sebagai saluran informasi, saluran pendidikan dan saluran hiburan, namun kenyataannya media massa memberikan efek lain di luar fungsinya itu. Efek media massa tidak saja mempengaruhi sikap seseorang namun pula dapat mempengaruhi perilaku, bahkan pada tataran yang lebih jauh efek massa dapat mempengaruhi sistem-sistem sosial maupun sistem budaya masyarakat. Efek media dapat pula mempengaruhi seseorang

dalam waktu pendek sehingga dengan cepat mempengaruhi mereka, namun juga dapat memberi efek dalam waktu yang lama, sehingga memberi dampak pada perubahan-perubahan dalam waktu yang lama. Hal tersebut karena efek media terjadi secara disengaja, namun juga ada efek media yang diterima masyarakat tanpa disengaja (Bungin: 2009:321).

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung merupakan sebuah Universitas yang besar yang mempunyai peranan sangat penting di tengah-tengah masyarakat karena mampu melahirkan lulusan-lulusan dari berbagai macam jurusan keilmuan. Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik berdiri tidak lama, sekitar dua tahun yang lalu dan terdiri dari tiga jurusan yaitu, jurusan Sosiologi, Manajemen, dan Administrasi Negara, sepiantas kabar pernah terdengar meski keberadaan Fakultas tersebut masih baru akan tetapi kuantitas peminatnya paling tinggi dibandingkan Fakultas-Fakultas lainnya pada tahun terakhir ini, hal tersebut diketahui dengan banyaknya peminat pada tiga jurusan yang telah disebutkan tadi, hal tersebut diungkapkan oleh salah satu wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, secara tingkat perekonomiannya terdiri dari mulai tingkat bawah, menengah dan atas. Secara umum mengetahui dan menikmati media internet, mereka memiliki *handphone, notebook, tablet* dan media internet lainnya, meski ada yang tidak memiliki alat media internet yang disebutkan tersebut akan tetapi dengan banyaknya fasilitas-fasilitas internet seperti WARNET yang ada di sekitar Kosan memudahkan para mahasiswa dalam mengakses internet, baik untuk kebutuhan penyelesaian tugas kuliah, senang-senang, dan kebutuhan lainnya. Beberapa aktivitas penggunaan media internet tersebut secara sadar atau tidak sudah merubah budaya belajar kemahasiswaan yang dikenal sebagai kutu buku dan berwawasan luas, dampak dalam menggunakan media internet di samping dapat berdampak positif, menambah wawasan luas dan lain sebagainya, akan dapat pula menumbuhkan pola pikir malas pada pengguna media internet dan fenomena tersebut sudah terlihat di tengah-

tengah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang ada di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Gejala perubahan budaya mahasiswa serta perilaku belajar terhadap media internet di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, merupakan suatu gejala sosial yang perlu dikaji dan diteliti, maka hal tersebut menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian lebih dalam lagi mengenai dampak media internet dalam membentuk perilaku belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Maka berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian yang berjudul,

“DAMPAK MEDIA INTERNET DALAM MEMBENTUK PERILAKU BELAJAR MAHASISWA” (Studi Kasus pada Mahasiswa Angkatan 2011 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung).

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah fenomena yang akan diteliti sebagai akibat adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mudahnya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam mengakses media internet, baik melalui *handphone*, warnet, dan media yang lainnya.
2. Lunturnya budaya mahasiswa yang terkenal di masyarakat sebagai generasi yang selalu bergelut dengan buku-buku ilmu pengetahuan.
3. Kemalasan di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik untuk mencari, dan mengerjakan tugas-tugas dengan referensi-referensi dari buku-buku.

4. Maraknya perilaku mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang menggunakan media internet dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
5. Mudahnya akses media internet berdampak pada pola perilaku belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik terhadap media internet tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apa dampak media internet pada perilaku belajar mahasiswa Angkatan 2011 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik?.
2. Bagaimana perilaku belajar mahasiswa Angkatan 2011 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan adanya media internet ?.

1.4. Tujuan penelitian

Agar penelitian mencapai hasil yang optimal, terlebih dahulu perlu dirumuskan tujuan yang terarah. Untuk maksud tersebut, penulis merumuskan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dampak media internet pada perilaku belajar mahasiswa Angkatan 2011 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
2. Untuk mengetahui perilaku belajar mahasiswa Angkatan 2011 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan adanya media internet.

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, penulis berharap agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penulis khususnya, karena suatu penelitian yang tidak memiliki manfaat akan bernilai sia-sia saja. Untuk itu kegunaan dalam penelitian ini dapat sesuai dengan yang diharapkan sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Akademis

- a. dapat dijadikan sebagai bahan untuk memperkaya pengetahuan tentang peran media internet dalam membentuk perilaku belajar di kalangan mahasiswa.
- b. Sebagai bahan acuan bagi para akademisi untuk dapat mengatur dan memanfaatkan teknologi secara baik.
- c. Dapat dijadikan sebagai literatur di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- d. Dapat dijadikan sebagai gambaran umum atau informasi bagi semua pihak yang mempunyai kepentingan terhadap studi tentang media internet
- e. Sebagai bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Dapat dijadikan salah satu tahapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat ruang lingkup luas atau pada masyarakat dalam ruang lingkup kecil seperti “dampak media internet dalam membentuk perilaku belajar di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik”
- b. Dapat berguna bagi masyarakat, khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

1.6. Kerangka Pemikiran

McLuhan dalam teori perpanjangan alat indra (*sense extension theory*), menyatakan bahwa media adalah perluasan dari alat indra manusia; telepon adalah perpanjangan telinga, dan televisi adalah perpanjangan mata. Secara operasional dan praktis, medium adalah pesan. Ini berarti bahwa akibat-akibat personal dan sosial dari media yakni karena perpanjangan diri kita timbul karena skala baru yang dimasukkan pada kehidupan kita oleh perluasan diri kita atau oleh teknologi baru. Media adalah pesan, karena media membentuk dan mengendalikan skala serta bentuk hubungan dan tindakan manusia (Rahmat: 2007:204).

Media internet dalam kaitannya dengan pembelajaran, setelah individu mengkonsumsi suatu media internet, individu tersebut akan berfikir, bersikap, dan melakukan suatu tindakan, yang di akibatkan pengaruh media tersebut. Bila media internet itu memberikan pengaruh positif kepada dirinya, maka akan mengulang untuk mengkonsumsi media yang memiliki karakteristik yang sama (Anwas. 2003:32).

Sandra Ball- Rokeach dan Melvin L. DeFleur orang yang pertama kali mengusulkan teori ketergantungan (*Dependency Theory*) pada tahun 1976. Teori ini pada intinya merupakan sebuah teori komunikasi yang mencoba untuk melihat adanya ketergantungan komunikasi dari *audiens* (khalayak) terhadap media massa. Teori ini berpendapat bahwa orang mempunyai derajat ketergantungan berbeda di mana semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu (Littlejhon 2011:428).

Manusia yang bergantung pada segmen media tertentu akan terpengaruh secara kognitif, afektif, dan perilakunya oleh segmen tersebut. Akibatnya manusia dipengaruhi dengan cara dan tingkat yang berbeda oleh media. Tentu saja, kebutuhan seseorang tidak selalu bersifat pribadi, tetapi dapat saja dibentuk oleh budaya atau oleh berbagai kondisi sosial. dengan kata lain, kebutuhan motif, dan penggunaan media tergantung pada faktor-faktor dari luar yang mungkin tidak dapat dikendalikan oleh manusia itu sendiri (Littlejhon 2011: 428).

Fenomena perkembangan teknologi media mutakhir dewasa ini berdasarkan sifat informatif medianya yang sama-sama tertuju pada khalayak dan jangkauan yang heterogenitas yang luas, pada dasarnya antara media komunikasi massa (televisi, surat kabar, radio, dan sebagainya), dan internet tidak dapat dipisahkan. Artinya internet sebagai media komunikasi paling mutakhir bisa dipahami sebagai bagian dari komunikasi massa yang tujuannya memberikan informasi kepada khalayak (Astar 2005:20).

Pitirim Sorokin (1889,1968), Perubahan sosial adalah setiap perubahan subjek tertentu dalam perjalanan waktu, entah itu perubahan tempatnya dalam ruang, atau modifikasinya aspek kuantitatif atau kualitatifnya (1937,vol.1:153). Jadi konsep proses perubahan sosial menunjukkan: (1) berbagai perubahan; (2) mengacu pada sistem sosial yang sama (terjadi di dalamnya atau mengubahnya sebagai satu kesatuan); (3) saling berhubungan sebab-akibat dan tak hanya merupakan faktor yang mengiringi atau yang mendahului faktor yang lain; (4) perubahan itu saling mengikuti satu sama lain dalam rentetan waktu (berurutan menurut rentetan waktu) (Sztompka 2010:7).

Perilaku sosial dapat menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan sosial yang terjadi di masyarakat dapat berupa perubahan nilai-nilai sosial, pola-pola perilaku, organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan sosial, dan sebagainya. John Lewis Gillin dan John Philips Gillin mengatakan bahwa perubahan sosial adalah suatu variasi dari cara-cara hidup yang diterima yang disebabkan oleh perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi, serta karena adanya difusi dan penemuan baru dalam masyarakat (Zulkaidah 2007:3).

Perilaku adalah kecenderungan yang stabil yang dimiliki seseorang yang bereaksi, baik reaksi positif maupun negatif terhadap dirinya, orang lain, benda, situasi, dan kondisi sekitarnya. Lebih lanjut bahwa timbulnya perilaku (positif atau negatif) itu merupakan produk pengamatan dari pengalaman individu secara unik dengan benda-benda fisik di lingkungannya, serta pergaulan sosial yang luas (Mappiare 1982:58).

Witherington menyatakan (dalam Sukmadinata.2009:155), “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang di manifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Pendapat yang hampir sama di kemukakan oleh Crow *and* Crow dan Hilgard, “belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”, sedangkan menurut Hilgard “belajar

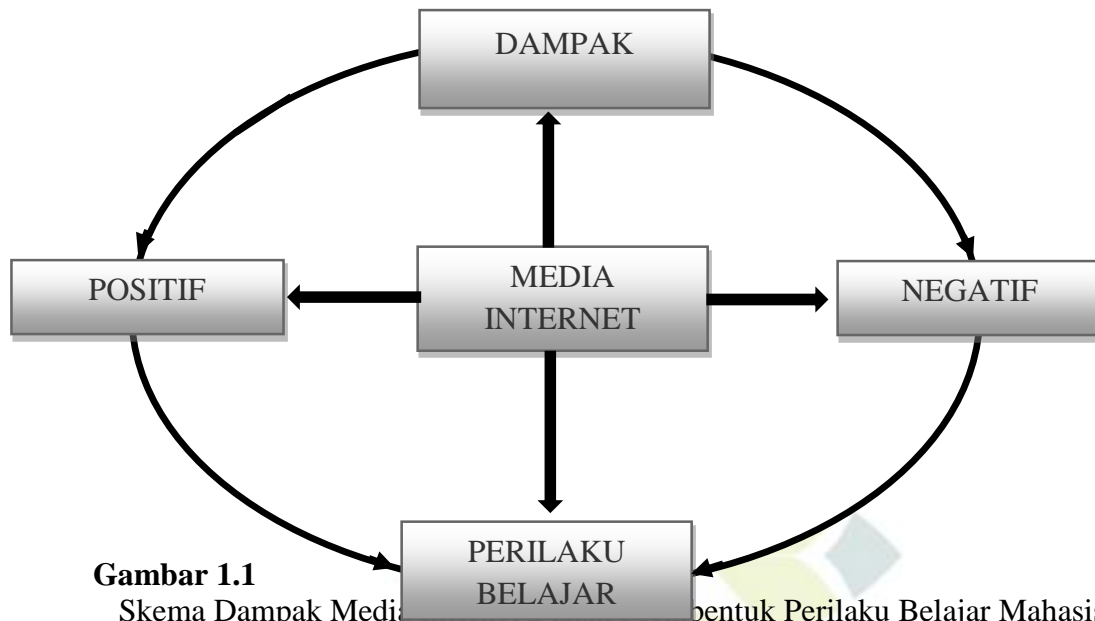
adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi.

Slameto merumuskan tentang pengertian belajar. Menurutnya, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu belajar dapat pula diartikan sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Djamarah 2011:13).

Media internet merupakan sebuah media yang mampu memberikan segala aspek yang dibutuhkan oleh individu, kelompok ataupun masyarakat, sehingga keberadaannya mampu menarik simpati seluruh kalangan untuk menggunakan dan terlibat dalam perkembangan media tersebut. Dalam penggunaannya media dapat memberikan hal yang positif dan dapat pula memberikan hal yang negatif pada keberlangsungan seorang individu baik yang menyangkut pola tingkah laku atau dampak bihavioral, nilai, maupun dampak pada hal yang bersifat tidak terlihat dan terukur atau dengan kata lain yang berdampak pada kognitif seseorang. Dapat dirasakan secara langsung dan dapat pula dirasakan secara tidak langsung, sehingga hal tersebut menyebabkan penggunaanya secara bertahap terjadi perubahan dalam jati diri dan dalam perilakunya.

Dalam proses belajar semua saling berkesinambungan dan saling memberikan pengaruh, antara media pembelajaran dengan hasil yang akan tercapai dan pengaruh yang akan timbul dalam bentuk perilaku setelah terjadinya sebuah proses belajar. Belajar bukanlah proses yang hanya berdiam diri melainkan melakukan aktivitas, baik secara fisik maupun psikis, yang melibatkan segala aspek, menggunakan media internet merupakan proses belajar yang dapat

memberikan dampak tersendiri bagi perkembangan perilaku individu maupun kelompok selanjutnya.



Gambar 1.1
Skema Dampak Media Internet terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa