

# ETIKA MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DI UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Ade Prasetyo

Program Studi Teknik Informatika

(Universitas 17 Agustus Surabaya)

Email: [info.adeprasetyo@gmail.com](mailto:info.adeprasetyo@gmail.com)

## ABSTRAK

Kemajuan inovatif adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan ini, dengan alasan bahwa kemajuan mekanis akan dijalankan oleh kemajuan yang logis. Teknologi yang sesungguhnya merupakan pedoman/peningkatan kapasitas manusia, telah menjadi kekuatan mandiri yang membatasi tingkah laku dan gaya hidup manusia. Perbaikan mekanis pasti sangat penting, setiap kemajuan dibuat untuk memberikan keuntungan bagi kehidupan manusia dan memberikan pendekatan yang lebih baik untuk melakukan aktivitas. Media sosial menarik bagi berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Seperti terlihat dari kepribadian masyarakat Indonesia yang *socialable*. Dari anak-anak hingga orang dewasa yang menggunakan media sosial untuk bermacam-macam kegiatan, dari hiburan semata hingga hal-hal yang menguntungkan. Dalam jangka panjang, semakin banyak pengguna dari berbagai media sosial telah menjadikan media sosial sebagai metode bagi setiap orang untuk menyampaikan hal-hal yang berbeda dan melakukan kepentingannya.

**Kata Kunci** : etika, sosial media, mahasiswa

## ABSTRACT

*Innovative progress is something we cannot avoid in this life, on the grounds that mechanical progress will be carried out by logical progress. Technology, which is actually a guideline / enhancement of human capacity, has become an independent force that limits human behavior and lifestyle. Mechanical improvements are definitely very important, every progress is made to benefit human life and provide a better approach to carrying out activities. Social media is attractive to various circles of Indonesian society. As seen from the socialable personality of the Indonesian people. From children to adults who use social media for various activities, from mere entertainment to profitable things. In the long term, more and more users from various social media have turned to social media as a method for everyone to say different things and do their thing.*

**Keywords** : ethics, social media, students

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan inovatif adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan ini, dengan alasan bahwa kemajuan mekanis akan dijalankan oleh kemajuan yang logis. Teknologi yang sesungguhnya merupakan pedoman/peningkatan kapasitas manusia, telah menjadi kekuatan mandiri yang membatasi tingkah laku dan gaya hidup manusia. Perbaikan mekanis pasti sangat penting, setiap kemajuan dibuat untuk memberikan keuntungan bagi kehidupan manusia dan memberikan pendekatan yang lebih baik untuk melakukan aktivitas [1].

Keadaan perkembangan teknologi yang terjadi dengan cepat dan ketat dalam periode komputerisasi mengharuskan setiap negara untuk mengembangkan diri mereka sendiri bahkan dengan persaingan ini. Negara yang dapat mengembangkan dirinya dengan mengembangkan SDM mungkin akan memiliki opsi untuk bersaing dalam persaingan yang solid ini. Dengan cara ini, periode komputerisasi adalah tantangan besar, salah satunya adalah kebutuhan untuk memberikan SDM yang berkualitas dan berdaya saing di bidang ini secara lengkap dan serupa dengan pemahaman yang unggul dan keahlian profesional.

Di Indonesia, internet lebih terhubung dengan bisnis (ISP, ecommerce) dan entertainment. Salah satu manfaat internet adalah, sebagai sumber data yang sangat besar. Apa pun bidang yang Anda minati, ada data di internet. Kehadiran internet membuka sumber data yang sebelumnya sulit didapat. Masuk ke data tidak lagi menjadi masalah [2].

Media sosial memudahkan mahasiswa untuk bertukar informasi dan secara efektif. Hasil yang menguntungkan dari media sosial dan dampak buruknya adalah ketergantungan terhadap media sosial, dapat mengubah perspektif dan perilaku individu. Kemajuan media sosial telah memperluas tujuannya selain sebagai metode untuk memberi atau menerima informasi dan komunikasi juga sebagai gaya hidup.

Media sosial menarik bagi berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Seperti terlihat dari kepribadian masyarakat Indonesia yang *socialable*, para netizen umumnya adalah pengguna aplikasi media sosial. Dari anak-anak hingga orang dewasa yang menggunakan media sosial untuk bermacam-macam kegiatan, dari hiburan semata hingga hal-hal yang menguntungkan. Dalam jangka panjang, semakin banyak pengguna dari berbagai media sosial telah menjadikan media sosial sebagai metode bagi setiap orang untuk menyampaikan hal-hal yang berbeda dan melakukan kepentingannya.

Tidak hanya saat jalan-jalan atau duduk santai, selama proses belajar mengajar para mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya juga terus sibuk memainkan ponsel saat tidak terlihat oleh para dosen. Ini membantu mahasiswa, tetapi membuat mereka malas karena mereka tidak berpikir dengan otaknya. Tidak ada bedanya, jika lalai membawa buku catatan dibanding lupa membawa ponsel, sebagian besar mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya menggunakan ponsel. Jika lupa membawa ponsel, para mahasiswa akan kembali mengambilnya karena ponsel sangat penting bagi mahasiswa.

Sejak saat itu, mahasiswa tampak seolah-olah mengalami ketergantungan melalui media sosial. Fenomena yang terjadi adalah bahwa mahasiswa sekarang saat ini tidak dapat dibedakan dari ponsel dalam waktu sekitar 24 jam. Media sosial sering dimanfaatkan oleh para mahasiswa seperti Facebook, WhatsApp, Instagram serta Google.

Media sosial ini memiliki manfaat dan kepentingan tersendiri bagi penggunanya. Media sosial menawarkan banyak kenyamanan yang menyebabkan para mahasiswa merasa nyaman dalam waktu yang cukup lama.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode analisis dalam penyusunan ini menggunakan kajian pustaka dengan langkah kajian pustaka sesuai yang dibuat oleh [3]. Langkah kajian pustaka tersebut terdiri dari 4 tahapan yaitu memilih topik yang akan diteliti secara spesifik, mencari dan memilih artikel yang sesuai dengan tema, menganalisis dan memadukan tulisan, serta mengorganisasikan tulisan. Titik fokus tema pembahasan dalam penulisan ini terdiri dari kajian literatur tentang pemanfaatan media sosial dari berbagai sudut pandang dan spekulasi. Titik fokus lain dari kajian literatur adalah mengidentifikasi teknologi informasi dan komunikasi dari berbagai sudut. Kedua topik yang menjadi titik fokus kajian akan mendorong munculnya pentingnya etika di media sosial ini.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Perilaku Mahasiswa saat Proses Belajar di dalam Ruang Kuliah dan di Luar**

Sebagian besar aktivitas manusia adalah kebudayaan mengingat pada kenyataannya semua aktivitas manusia dalam kehidupan ini memerlukan proses pembelajaran, untuk memanfaatkan media sosial para mahasiswa perlu mencari cara untuk memanfaatkannya, khususnya memanfaatkan media sosial pada saat kuliah sedang berlangsung. Kemajuan itu membutuhkan pembelajaran atau pemahaman tentang keadaan dan kondisi serta seperti sikap dosen yang mengajar.

Hasil Pengamatan yang didapat penulis, kebetulan di kelas dengan lebih dari 50 mahasiswa, perilaku mereka sambil sedang belajar, mereka duduk di paling belakang, adapun yang mengambil tempat di tengah karena kedua alternatif ini adalah titik paling strategis bagi mereka untuk membuka ponselnya kemudian mainkan media sosial. Soal tempat ini, jelas mereka sudah melewati proses pembelajaran. Karena tanpa melalui proses pembelajaran mereka tidak akan menyadari dimana tempat yang tepat dan jam berapa mereka perlu membuka media sosial. Kegiatan tersebut dicontohkan dari teman-teman yang pada awalnya melakukan ini kemudian siswa yang berbeda mulai berkonsentrasi dan kemudian mengikuti.

Bagaimanapun, selain itu media sosial juga dapat mengubah cara pandang dan membuat orang malas. Media sosial memiliki konsekuensi menguntungkan dan merugikan. Keseluruhan keuntungan itu kembali kepada pribadi diri sendiri, bagaimana reaksi seseorang terhadap perkembangan media saat ini dan kemampuan untuk menempatkan fungsi media sosial seperti yang ditunjukkan oleh kondisi dan aturan saat ini, terutama mahasiswa karena seseorang ketika telah dikatakan mahasiswa berarti sudah di atas siswa. Dia harus memiliki pilihan untuk mengetahui

mana yang berguna untuk dikerjakan dan yang tidak. Seorang mahasiswa harus memiliki pilihan untuk mempertajam sudut pandangnya agar lebih kritis.

Bagaimanapun, apa yang ditemukan penulis di sebagian kelas yang disebutkan di atas, sebagian besar dari gaya mengajar dosen hanya berada di depan kelas lebih rumit ketika hanya duduk di kursi, jadi dosen tidak punya sebuah petunjuk tentang kondisi atau aktivitas mahasiswa yang berada di kelas tersebut, sebaliknya mahasiswa tersebut tidak tahu tentang status mereka sehingga peran dari mahasiswa berbenturan dengan kemampuan atau tugas asli mereka. Selama pembelajaran mahasiswa hanya fokus pada ponsel, untuk lebih spesifik yaitu berbicara dengan teman, melihat status dengan pengguna yang lainnya. Tujuan tersebut tidak akan tercapai jika struktur yang direncanakan tidak berjalan secara ideal atau tidak sesuai dengan bagiannya, sehingga diperlukan kolaborasi yang mendasar untuk bergabung dalam memahami tujuan pendidikannya.

Pada dasarnya, kapasitas media sosial adalah memudahkan komunikasi dan mendapatkan data secara efektif. Dalam memanfaatkan media sosial, sebaiknya fokus pada norma-norma, agar media sosial tertentu dimanfaatkan sesuai kapasitas dan alasannya serta dapat memberikan hal-hal yang berharga bagi mahasiswa di perkuliahan. Misalnya, mahasiswa menggunakan media sosial untuk mencari materi kuliah, membuat tugas dengan bantuan Google namun dengan tulisan yang jelas dan tidak semuanya adalah hasil Google, ini hanya dilakukan oleh beberapa orang.

### **3.2. Perilaku Mahasiswa Saat Mengerjakan Tugas di dalam Ruang Kuliah**

Kegiatan seperti ini membutuhkan proses (pembelajaran) di mana pada awalnya mereka melihat teman seperti itu dan tidak ada masalah menangani tugas ketika mereka terdesak, sehingga mahasiswa yang berbeda dapat menyalinnya. Sesuatu yang membuat mereka seperti itu, karena berkembangnya media sosial yaitu Google. Karena Google secara efektif memberikan apa yang dicari. Bagaimanapun juga, hal itu membuat siswa menjadi pragmatis, menyukai hal-hal yang *instan*, tidak lagi mencoba mencari buku-buku di perpustakaan untuk membahas atau memanfaatkan akal mereka, dengan asumsi kedua hal itu tidak bisa, gunakan selancar Google.

## **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian-uraian bab-bab di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya menggunakan media sosial pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung dan tidak.
2. Ketika proses belajar mengajar terjadi, para mahasiswa hanya berpusat pada media sosial, sehingga membuat mereka tidak memahami mata kuliah yang sedang berlangsung dan tidak memiliki catatan apapun.
3. Kursi yang secara konsisten ditentukan adalah bangku belakang dan sudut tengah, karena keduanya merupakan tempat paling esensial untuk bermain media sosial.

4. Tingkah laku mahasiswa saat memainkan media sosial di kelas belajar saat dosen berjalan mundur, ponsel disingkirkan namun saat dosen kembali ke depan ponsel diambil kembali.
5. Tugas diselesaikan pada saat harinya untuk kumpul karena umumnya mereka bergantung pada Google.
6. Saat pembelajaran terjadi mahasiswa yang tugasnya belum selesai menyelesaikan tugasnya sehingga saat ini mereka tidak fokus pada dosen yang sedang mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syafruddin, N. Muhammad Syukri Albani, D. M. Nur Husein, S. Neila, and Syam, "Ilmu sosial & budaya," *Fajar Iterpratama Mandiri*. pp. v–242, 2015.
- [2] A. Supangat, A. R, and D. H. Sulistyawati, "Analisa Pemahaman Guru Tentang Teknologi Informasi (Studi Kasus Guru di SD dan SMP Sekolah Shafta Surabaya)," *Semin. Nas. "Pengutan Perguru. Tinggi dalam Mewujudkan Ketahanan Bangsa Melalui Tri Dharma Perguru. Tinggi yang Berbas. pada Keberagaman dan Gotong Royong,"* vol. 1, no. 1, pp. 458–468, 2018.
- [3] E. P. Juwita, D. Budimansyah, and S. Nurbayani, "Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa," *Sosietas*, vol. 5, no. 1, 2015, doi: 10.17509/sosietas.v5i1.1513.

## LAMPIRAN



Risiko dari plagiarisme

SEDANG



- 1% Parafrase
- 0% Kutipan salah
- 9 Mirip

