



## IMPLIKASI MEDIA SOSIAL FACEBOOK TERHADAP PERUBAHAN POLA INTERAKSI PADA SISWA SLTP DI KECAMATAN BINUANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR

MAHARANI

Pendidikan IPS Kekhususan Pendidikan Sosiologi  
Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Makassar

### ABSTRAK

Penelitian yang bertujuan (i) untuk mengetahui pola perubahan interaksi pada Siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar; (ii) untuk mengetahui dampak media sosial *facebook* pada perubahan pola interaksi pada siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan fokus penelitian siswa SLTP pengguna *facebook* di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Teknik penentuan informan *purposive sampling* dengan jumlah informan 24 orang. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) kemunculan *facebook*, sangat memberi kemudahan bagi siswa untuk saling berinteraksi dengan sesamanya. Tak hanya itu dengan tampilan-tampilan yang ada di *facebook* mempermudah siswa untuk berinteraksi secara personal kepada teman barunya, apalagi dengan ditampilkannya fitur-fitur yang memudahkan siswa berinteraksi; (ii) Dampak positif yang dapat dirasakan bagi para siswa antara lain semakin eratnya tali silaturahmi antara teman yang sudah terjalin di dunia nyata, memberikan berbagai macam informasi yang menarik, sarana untuk saling menyapa dan berinteraksi dengan teman, juga sebagai sarana untuk merileksakan pikiran. Sedangkan dampak negatif *facebook* yaitu siswa cenderung lupa waktu sehingga banyak waktu mereka yang terbuang sia-sia, tidak ada batasan ranah pribadi dan public karena hal-hal yang harusnya tidak terungkap dapat terungkap di *facebook*.

**Kata Kunci :** Media Sosial Facebook, Perubahan interaksi

## ABSTRACT

MAHARANI. 2018. Facebook Social Media Implications On Changing Interaction Patterns on Junior High School Students in Binuang Sub-district Polewali Mandar District (Guided by Karta Jayadi and Najamuddin).

Research aimed at (i) to know the pattern of interaction change in junior high school students in Binuang sub-district Polewali Mandar district; (ii) to find out the impact of facebook social media on the interaction pattern change in junior high school students in Binuang sub-district Polewali Mandar district. The type of research is qualitative with focus of junior student study of facebook user in Binuang District Polewali Mandar Regency. Determination technique of informant purposive sampling with number of informant 24 people. Methods of data collection are observation, interview, and documentation.

The results showed that (i) kemunculan facebook, very easy for students to interact with each other. Not only that with the look-on display on facebook make it easier for students to interact personally to his new friends, especially with the display of features that memudahkan students interact; (ii) Positive impacts that can be felt for the students, among others, the closer the relationship between the friends that have been established in the real world, provide a variety of interesting information, a means to greet each other and interact with friends, as well as a means to relax the mind. While the negative impact of facebook students tend to forget the time so much time they yag wasted, there is no limit private and public sphere because things that should not be revealed can be revealed on facebook.

KeyWord : **Social** Media Facebook, Interactiønn changes

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kian pesat, berbagai peralatan modern muncul untuk mempermudah kehidupan manusia. Dalam perkembangan dunia teknologi komputer, komputer telah mampu terhubung dengan komputer-komputer lain secara global yang dikenal dengan istilah internet, sehingga pertukaran informasi dan data kini dapat mencangkup seluruh penjuru dunia.

Implikasi media sosial yang terjadi dalam masyarakat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang terjadi, dimana interaksi yang terjadi dalam masyarakat terkadang mengalami perubahan di kalangan masyarakat pada umumnya. Internet merupakan salah satu hasil kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi jelas memberi dampak pada perubahan gaya hidup masyarakat dunia. Situs internet telah menjadi lautan informasi bagi siapa pun untuk mendapatkan informasi mengenai hal apa pun.

Situs jejaring sosial di internet bermacam-macam bentuknya namun yang banyak digandrungi Masyarakat jaman sekarang adalah *facebook*. *Facebook* bukan saja sekedar chatting atau update status tapi bisa digunakan transaksi jual beli online, atau biasa disebut sebagai online shop sehingga aktivitas berbelanja ke toko tergantikan dengan *facebook*, yang hanya melihat gambar. Masyarakat tidak perlu lagi membuang waktu yang begitu lama untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Perubahan gaya hidup sebagai dampak perkembangan teknologi informasi tersebut, menuntut adanya perangkat peraturan yang diharapkan mampu menjadi koridor dan memiliki kekuatan yuridis formal untuk memastikan tidak ada pihak yang dirugikan dalam kegiatan di dunia maya ini.

Pemerintah Indonesia pun tanggap dalam hal ini dengan demikian ini tuntutan bagi transaksi di dunia maya dengan di tetapkannya Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU ITE terdiri atas beberapa bab yang di dalamnya membahas segala hal terkait dengan informasi melalui elektronik. Salah satu bab yang ada di dalam UU

tersebut adalah Bab VII yang membahas tentang perbuatan yang dilarang dalam penyebaran informasi dan transaksi elektronik, khususnya pasal 27, aktivitas masyarakat pengguna *facebook* dan twitter, juga dituntut mematuhi segala aturan yang dituangkan dalam UU ITE ini.

*Facebook* diluncurkan pertama kali pada tanggal 4 Februari 2004 oleh Mark Zuckerberg sebagai media untuk saling mengenal bagi para mahasiswa Harvard. Dalam waktu dua minggu setelah diluncurkan, separuh dari semua mahasiswa Harvard telah mendaftar dan memiliki account di *Facebook*. Tak hanya itu, beberapa kampus lain di sekitar Harvard pun meminta untuk dimasukkan dalam jaringan *Facebook*. Zuckerberg pun akhirnya meminta bantuan dua temannya untuk membantu mengembangkan *Facebook* dan memenuhi permintaan kampus-kampus lain untuk bergabung dalam jaringannya.

Dewasa ini dengan semakin berkembangnya teknologi, membuat teknologi itu bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi, teknologi adalah suatu hal yang sangat membantu dan memudahkan manusia dalam menyelesaikan kegiatan dan aktivitasnya sehari-hari, namun di sisi lain, teknologi juga dapat "membunuh" manusia apabila digunakan secara berlebihan dan digunakan dengan maksud berbeda oleh pemakainya. Begitu juga dengan internet. Sebagai salah satu hasil karya teknologi, internet juga memiliki dampak positif dan dampak negatif. Terkadang internet membantu kita, namun tidak jarang pula internet menjerumuskan kita ke dalam dunia maya yang tidak berujung.

Begitu pula dengan situs jejaring sosial, kini bersosialisasi melalui internet jauh lebih bagus daripada harus bersosialisasi secara langsung. Karena realitasnya ketika masyarakat bertemu intensitas untuk berinteraksi secara langsung itu sangat sedikit dimana hampir sebagian orang bahkan kebanyakan dari mereka sibuk dengan HP masing-masing. Bahkan di beberapa situs jejaring sosial, ada member yang memiliki teman hampir 3000 orang, namun setelah dilakukan penelitian, tidak semua teman di akunnya ia kenal. Hal ini menandakan bahwa

situs jejaring sosial memudahkan untuk berinteraksi dan menjalin hubungan pertemanan dengan orang yang sama sekali tidak dikenal.

*Facebook* merupakan bentuk sosialisasi, komunikasi, rekreasi, chatting, dan lain-lain yang menjangkau sejumlah besar orang. Bentuk sosialisasi di *facebook* bisa dirasakan oleh para pengguna *facebook*. Dari hari ke hari pengguna *facebook* semakin bertambah karena semakin banyak pula orang yang ingin tahu apa saja yang ada di dalam komunitas *facebook* selain untuk chatting, dan hal apa saja yang bisa dilakukan dalam komunitas *facebook*. Dalam penggunaannya sendiri, *facebook* pun dapat mendatangkan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaanya.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku, dan juga penuh dengan masalah-masalah (Hurlock, 1998). Menurut Calon (dalam Monks, 1994), masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek fungsi untuk memasuki masa dewasa.

Namun tak dapat dipungkiri bahwa kalangan siswa juga mengalami hal yang demikian dimana kecenderungan siswa pasif dalam belajar di sebabkan oleh media sosial lebih parahnya lagi ketika para penggunanya sudah kecanduan dimana semua aktifitasnya menggunakan media sosial.

Dewasa ini tidak bisa dipungkiri bahwa banyak kalangan siswa di Indonesia khususnya di Kecamatan Binuang Kabupaten polewali Mandar yang menyalahgunakan *facebook*. Sehingga banyak orang melihat bahwa *facebook* merupakan situs jejaring sosial yang mengakibatkan banyak dampak buruk terhadap siswa daripada memberikan dampak positif. Contoh dari dampak buruk penggunaan *facebook* di kalangan siswa adalah membuat siswa menjadi malas belajar karena asyik dengan *facebook* dan membuang waktu yang sia-sia untuk *facebook*, yang dulu biasanya para siswa menghabiskan waktu istirahat atau waktu

senggang dengan berinteraksi degan teman sejawatnya tetapi sedikit demi sedikit itu mulai terkikis di karenakan meraka semua sibuk dengan akun *facebook*.

Kita juga sering melihat bahwa pada jam pelajaran terdapat beberapa beberapa remaja yang asyik online *facebook* daripada mendengarkan dan mengikuti pembelajaran. Tetapi jika menggunakan situs jejaring *facebook* ini dengan benar dan sesuai keperluan, akan mempunyai dampak positif yang bagus. Antara lain adalah dapat bertukar informasi tentang pelajaran sehingga remaja tidak akan tertinggal informasi, dapat mempererat silaturahmi antar remaja sehingga lebih akrab, dan dapat mengetahui potensi diri karena di dalam *facebook* terdapat kuis-kuis yang sangat bermanfaat. *Facebook* juga dapat dijadikan media promosi. Selain itu, juga bisa membuat forum diskusi melalui *facebook*.

Dari hasil observasi peneliti, pengguna *Facebook* siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar ini bermanfaat untuk bersilaturahmi. Namun Siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar, salah menafsirkan *facebook* sehingga mengakibatkan perilaku Siswa berubah, sehingga sebagian besar remaja malas belajar, menghabiskan waktu untuk online dan Pola interaksi perkembangannya sosialnya terganggu. Hal ini yang menjadi salah satu alasan penulis untuk meneliti Implikasi Media Sosial *Facebook* pada Perubahan Pola Interaksi pada Siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar.

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola perubahan interaksi siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar.
2. Untuk mengetahui dampak media sosial *facebook* pada perubahan pola interaksi siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini menggambarkan situasi atau kejadian yang ada dengan

penyelidikan mendalam mengenai suatu fenomena yang terjadi di masyarakat atau lingkungan sekitar sesuai dengan tujuan penelitian.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Peneliti tertarik untuk mengetahui implikasi media sosial *facebook* terhadap perubahan pola interaksi pada siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar.

Fokus penelitian ini Sesuai dengan judul yang diteliti yaitu implikasi media sosial *facebook* terhadap perubahan pola interaksi pada siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Adapun penelitian ini dilaksanakan di SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar yang di fokuskan pada siswa yang menggunakan media sosial *facebook*. Deskripsi fokus dalam penelitian ini yaitu pola interaksi.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu Sebagaimana di pahami bahwa instrumen utaman dalam penelitian kualitatif adalah manusia. Oleh karena itu, instrumen kunci dalam penelitian ini yaitu penelitian itu sendiri. Maka dimulailah dari perencanaan, pengumpulan dan analisis data serta penulisan laporan penelitian ini seharusnya di lakukan oleh peneliti.

Pengumpulan data berawal dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu informan dari hasil pengumpulan data dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni, pengamatan (observasi), wawancara (interview), dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang merupakan upaya yang berlanjut dan berulang-ulang, data yang diperoleh di lapangan diolah dengan maksud dapat memberikan informasi yang berguna untuk dianalisis. Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah reduksi data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik pengabsahan data atau validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, metode,

dan teori. Triangulasi sumber digunakan untuk mengecek kembali data yang diperoleh dengan informasi dokumen serta sumber informan untuk mendapatkan derajat kepercayaan adanya informasi dan kesamaan pandangan serta pemikiran. Sedangkan triangulasi metode digunakan untuk Metode digunakan untuk mendapatkan keabsahan dalam penulisan hasil penelitian, dalam data peneliti mendapatkan dari beberapa informasi, maka dari itu perlu adanya pengabsahan data yang didapat agar dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. Pola Perubahan Interaksi Pada Siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar

Salah satu fenomena yang berkembang sangat pesat dari sejarah berdirinya adalah internet. Istilah lain adalah dunia maya, sebuah dunia yang menyuguhkan berbagai hal tentang informasi dan lain-lainnya. Saat ini banyak anak siswa yang memanfaatkan situs ini untuk mendapatkan informasi dan bertemu kembali dengan teman lama mereka sehingga mereka merasa situs ini sangat bermanfaat dalam kehidupan mereka.

Situs ini tidak lain adalah *facebook* yang sangat diminati oleh semua orang termasuk siswa hal ini juga dikemukakan oleh Rival selaku siswa, bahwa dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat saya penasaran dan tidak mau ketinggalan juga, melihat situasi di sekitar ku sebageian besar siswa gemar menggunakan *facebook* karena aplikasinya sangat mudah digunakan dan ingin mengetahui aktifitas teman-teman di dunia maya.

Senada dengan hal itu Ahmad Firdaus juga mengatakan bahwa dimana munculnya *facebook* komunikasih dengan siapapun bisa di lakukan, entah dengan adik angkatan maupun kaka angkatan Bahkan dengan Alumni bisa saling berkomunikasi melalui komentar.

Situs Jejaring Sosial *Facebook* merupakan situs pertemanan paling populer saat ini. Di kalangan muda Indonesia *Facebook*

adalah sebuah hal yang menjadi *trend* sejak awal masuk ke Indonesia, diterima dengan baik dan mampu memikat sehingga banyak orang menggunakan *Facebook*. Di kalangan Siswa SLTP di Kecamatan Binuang nama *Facebook* bukanlah hal yang asing, membuka dan menggunakan situs jejaring sosial *Facebook* telah menjadi bagian dari perilaku Siswa dalam berinternet.

Tatkala mengakses internet untuk berbagai keperluan, baik untuk mencari materi tugas, mengirimkan tugas ke email guru, ataupun mencari informasi seputar beasiswa, maka akan disempatkan untuk sambil membuka *Facebook*, bahkan banyak yang menggunakan akses internet hanya untuk membuka *Facebook*.

Menurut Siti Hardianti Bahar, jika orang lain dengan mudahnya menggunakan *Facebook*, jangan mau kalah dengan orang di sebagai siswa kita juga luar sana. Apalagi *Facebook* merupakan sumber informasi dan komunikasi antar teman, kerabat, maupun keluarga.

Menggunakan komunikasih yang dilakukan oleh kebanyakan orang saat ini yaitu dengan menggunakan media sosial facebook seperti yang diungkapkan Nurmala siswa SLTP Kecamatan binuang mengatakan bahwa main facebook itu asik, seru, ramai, kece, eksis, gaul, update dan masih banyak lagi mungkin. Apa lagi jika kalian bisa menemukan teman baru di social media, pasti bakalan rajin untuk online ketika beberapa jam saja tidak update maka serasa ada yang berbeda karena sudah menjadi kebiasaan untuk melihat saja, maupun ikutan komentar di wallfacebook.

Kebutuhan akan interaksi sosial sangat berpengaruh terhadap siswa, apalagi dengan pertumbuhan siswa akan keingin tahuan yang mendalam baik tentang lingkungan sekitarnya yang ingin selalu ingin mencoba hal-hal baru, apalagi Ketika seseorang yang menjalin kontak dan berkomunikasi akan mempengaruhi pikiran dan tindakan

Melakukan *chatting* dengan teman-teman, menanyakan kabar dari teman yang lama tidak bertemu, membahas hal-hal ringan atau sekedar bercanda atau basa-basi kepada teman, fitur *chatting* di *Facebook* memberikan tanpa harus mengeluarkan kemudahan dalam berkomunikasi, juga biaya layaknya layanan sms pada telepon seluler, dengan menggunakan

*Facebook* bisa langsung dilihat daftar teman yang sedang *online* (sedang menggunakan *Facebook* diwaktu yang bersamaan), dan tinggal dipilih dengan cara meng-klik teman yang akan diajak *chatting*, terus muncul kotak untuk tempat kita menuliskan pesan yang kemudian di-enter, seketika itu dalam hitungan detik pesan tersebut akan muncul di layar pada halaman *Facebook* teman yang diajak *chatting* tersebut untuk dibaca, yang kemudian akan kembali mengetikan tulisan yang menggambarkan respon atau tanggapan dari pengirim pesan.

Hal ini bisa berlangsung ber-ulang-ulang dengan tempo yang cepat sesuai dengan kecepatan koneksi internet yang digunakan oleh masing-masing pengguna *Facebook*. Pengguna juga bisa melakukan *chatting* dengan banyak teman sesama pengguna *Facebook* secara bergantian dengan cepat cepat, karena keunggulan *Facebook* yang bisa mentransferkan data dengan kecepatan tinggi.

a) Interaksi dalam dinding *Facebook* (*wall Facebook*)

Yaitu berupa menulis status pribadi, suatu keadaan tertentu, atau hal apapun atau populer dengan istilah update status, di dinding *Facebook* (*wall Facebook*) yang akan memberikan memancing interaksi banyak pengguna yang sudah menjadi teman dalam *Facebook* dan memberikan respon interaksi dengan menulis di dinding tersebut.

Putri Ramadhani melakukan *update* status berdasarkan perasaan dan keadaan hati yang sedang dia rasakan baik itu sedih, senang, khawatir atau hal apapun yang di tuliskan di *wall*-nya, yang nantinya sedang dia pikirkan saat itu akan bisa dilihat oleh pengguna *Facebook* yang menjadi temannya, dan selanjutnya teman-temannya sesama pengguna *Facebook* akan bisa meresponnya dengan memberikan komentar tentang statusnya, bisa berupa masukan, saran, bercanda, dan sebagainya.

*Wall Facebook* menyediakan tempat bagi pengguna untuk menuangkan apa yang sedang dialami atau dipikirkan dengan menuliskan di *wall* yang kemudian akan ditanggapi berupa komentar oleh teman-teman *Facebook*nya, hal tersebut mencerminkan sebagai sebuah bentuk interaksi sosial, melalui komunikasi yang berbentuk teks, yang bisa berlangsung secara timbal balik. karena tanpa

adanya kontak dan komunikasi maka bukan Interaksi sosial

b) Pesan (*Message*)

Digunakan untuk mengirimkan pesan berupa tulisan, gambar/foto, video dan Link ke situs tertentu kepada sesama pengguna dan pemilik account *Facebook*. Fitur *Facebook* ini pada awalnya bersifat tidak membutuhkan reaksi cepat, karena tidak pasti saat pesan dikirim si penerima sedang menggunakan *Facebook* (*online*), ketika si penerima membuka akun *Facebook*nya maka baru penerima bisa melihat pesan tersebut, namun saat ini terjadi kemajuan karena *Facebook* telah bisa terintegrasi dengan jasa operator seluler sehingga sekarang, jika ada yang mengirim pesan di kotak masuk (*inbox*) *Facebook* maka otomatis juga masuk ke nomor handphone dari si pemilik akun *Facebook* tersebut, fitur ini membutuhkan settingan tertentu agar bisa terintegrasi dengan nomer handphone yang dipakai.

Nurul Azurah salah satu siswa SLTP di Kecamatan Binuang mengatakan bahwa menggunakan pesan di Facebook untuk mengirim link ke website tertentu yang terkadang kaitanya dengan mengerjakan tugas dan tidak ke teman dan juga mengirimkan pesan kepada teman yang tidak tahu nomer handphonenya.

Fitur ini juga efektif dan hemat karena mengirimkan pesan berapapun banyaknya tidak membutuhkan biaya berupa pulsa layaknya mengirim pesan melalui handphone atau sms.

Hal yang demikian sering terjadi belakangan peran sosial media dalam kehidupan sehari-hari manusia menjadi sangat penting. Tak jarang kita melihat seseorang yang asyik sendiri dengan smartphonenya, tanpa memperdulikan sekitaran

## **2. Dampak Media Sosial *Facebook* pada Perubahan Pola Interaksi pada Siswa SLTP di kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar**

Dampak merupakan pengaruh dari suatu kegiatan terhadap suatu objek atau sasaran program dalam hal ini yang dimaksudkan ialah pengaruh dari jejaring sosial "*facebook*" seluler terhadap perilaku motivasi belajar siswa SLTP. Perubahan yang disebabkan penggunaan

*facebook* seluler terhadap perilaku motivasi belajar yang ditimbulkan oleh siswa SLTP.

Dampak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak dari adanya jejaring *facebook*. Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan, sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari dengan teman sampai dengan keluarga, Situs tersebut memiliki berbagai fitur yang menarik.

Sejalan dengan adanya perkembangan zaman yang makin maju, maka kemajuan teknologi internet juga semakin maju. 'Internet' adalah jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Saat ini jumlah situs web mencapai jutaan, bahkan mungkin trilyunan, isinya memuat bermacam-macam topik. Tentu saja, situs-situs itu menjadi sumber informasi baik yang positif ataupun negatif.

Salah satu situs yang saat ini sangat sering dikunjungi oleh siswa SLTP pada khususnya adalah situs jejaring sosial *facebook*. *Facebook* merupakan website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya.

Demam *Facebook* terjadi di kalangan siswa SLTP. Para siswa SLTP selalu aktif mengakses *facebook* setiap harinya, dari komputer desktop mereka, notebook, hingga telepon seluler dan bahkan pergi ke warnet. *Facebook* memberikan penyegaran di tengah kejenuhan user terhadap Friendster, situs jejaring sosial yang sudah ada lebih dahulu.

*Facebook* kini menjadi situs wajib dikunjungi setiap harinya oleh siswa SLTP. Namun sudah sewajarnya, setiap teknologi baru, apapun bentuknya, pasti mempunyai dampak positif maupun negatif. Begitu juga dengan *facebook*, punya dampak positif dan negatif juga

bagi penggunaannya pada khususnya adalah siswa SLTP.

Adanya *Facebook* tersebut siswa mampu menyikapi dengan bijak, sebagian besar informan bisa menempatkan waktunya antara menggunakan *facebook* dengan waktu untuk belajar. Berdasar hasil observasi yang didapat dari Informan siswa SLTP lebih banyak yang merasakan dampak Positifnya.

#### a) Dampak Positif

Dengan adanya *facebook* mampu merubah perilaku dan kebiasaan masyarakat (para pengguna terutama siswa SLTP) sehingga muncullah dampak dari perilaku tersebut, dari sekian banyak dampak itu tentunya bisa berpotensi membangun bagi siswa SLTP terutama kalangan yang mampu memanfaatkan dan menyikapinya untuk kepentingan yang positif.

Seperti yang di ungkapkan oleh Nurul Fikriyah mengakui bahwa melalui jejaring sosial *facebook* pengetahuan baru yang belum diperoleh baik melalui buku atau guru dapat ditemukan melalui pertemanan di *facebook*. Siswa sering aktif yang menjadikan media jejaring sosial *facebook* sebagai media untuk berdiskusi seputar tugas atau materi pelajaran antar teman atau guru. Dengan demikian, pengaruh positif di dalam penggunaan media sosial *facebook* dikarena siswa memiliki perubahan pada aspek kepribadian yang terjadi melalui pengalaman.

Hal lain yang diungkapkan oleh Amaliah tentang dampak positif *facebook* yaitu banyak hal yang dapat dirasakan, bisa menambah teman, untuk interaksi komunikasi dan bisa nambah jaringan usaha. Dari pemasaran produk usaha ibu aku tersebut saya bisa mndapat keuntungan dan menambah uang saku.

Baginya dengan adanya *facebook* lebih berdampak ke hal yang positif yang ia rasakan yakni bisa menambah teman serta menambah jaringan usaha, dari uang saku dalam pundi-pundi rupiahnya.

Penggunaan *Facebook* menurutnya tidak sampai berpengaruh terhadap motivasi belajarnya karena ungkapnya dengan adanya *facebook* tidak sampai menyita waktu belajar serta tidak sampai berpengaruh dalam hal pengurangan waktu belajar, karena menurutnya ia bisa membagi kapan waktu untuk belajar dan

buka *facebook*, ia mengakui motivasi belajar itu penting, baginya motivasi belajar merupakan salah satu kunci menuju gerbang keberhasilan, ia termotivasi karena dukungan dari orang disekitarnya, selain itu ia bisa membedakan waktu untuk bersenang-senang dan waktu untuk belajar.

Sehingga dengan penggunaannya, *facebook* tidak memiliki dampak negatif dalam dunia pendidikan terutama belajarnya tidak berpengaruh sama sekali.

Dampak positif lainnya yang bisa menambah wawasan berbahasa inggris sebagai pemacu positif dalam dunia Pendidikan terutama belajarnya.

Berdasar pernyataan dari informan dapat ditarik kesimpulan tentang dampak positif yang diperoleh siswa dari penggunaan *Facebook*:

- 1) Memperluas jaringan pertemanan, dengan *Facebook* bisa mendapat teman-teman baru, namun ada juga yang sepertinya kurang bermaksud baik.
- 2) Mempererat tali silaturahmi, dengan *Facebook* bertemu kawan-kawan lama dan akhirnya komunikasi dapat berlanjut hingga sekarang, sampai-sampai bisa mengadakan reuni kecil-kecilan.
- 3) Cepat mendapatkan informasi terkini tentang berbagai informasi baru ataupun informasi akan teman.
- 4) Media refreshing, member selalu bisa menjadi lebih rilex ketika membuka *Facebook*.
- 5) Meningkatkan angka penjualan, bagi yang memiliki bisnis atau usaha *Facebook* merupakan media promosi belanja online yang gratis dan sangat efektif bagi usaha.
- 6) Sarana diskusi, di *facebook* kita bisa bergabung dengan berbagai komunitas atau grup.

#### b) Dampak Negatif

Dampak berarti suatu akibat yang diperoleh atau merupakan pengaruh dari suatu kegiatan terhadap suatu objek atau sasaran program, disini dampak yang dimaksud adalah dampak negatif yang diperoleh dari adanya *facebook* siswa.

Kemajuan teknologi bukanlah penghambat dalam mencapai suatu titik keberhasilan atau menuju kearah yang lebih baik, karena pada dasarnya teknologi ini



hanyalah alat yang digunakan untuk meringankan setiap aktifitas manusia. Siswa SLTP yang merupakan anak yang masih remaja, dimana remaja merupakan masa penjiwaan yang masih labil, penuh dengan emosional dan selalu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan yang mulai cenderung bebas. Walaupun bebas, bukan berarti bebas berperilaku, bebas bertindak sehingga membuat orang lain yang disekitarnya terganggu apa lagi sampai merusak masadepanya sendiri.

Siswa yang sudah kecanduan *facebook* akan semakin malas belajar, terlalu lama bermain *facebook* akan mengurangi waktu belajar siswa. Sehingga mengakibatkan tugas-tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah sering terabaikan. Siswa yang seyogyanya belajar menjadi prioritas utama seperti halnya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah, sebagai pekerjaan rumah, atau hanya sekedar mengulang kembali pelajaran yang sudah dikasikan guru.

Menurut Fitriyani semenjak dia memiliki akun *facebook* sendiri, dia semakin malas belajar, bukan karena dia menunda, waktu cuman faktor malas yang tertanam dalam dirinya dari dulu, sehingga bertambah ketika dia memiliki *facebook*. Berikut hasil wawancara dengan informan.

Dari pernyataan diatas, informan lebih banyak menunda-nunda waktu untuk kerja tugas di rumah karena mereka lebih mengutamakan main *facebook* dan chat sama teman-teman media sosialnya, hal inilah yang membuat mereka sering kerja tugas rumah menjadi tugas sekolah.

Dampak negatif lain berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, Muhammad Fauzi mengatakan selalu penasaran dengan komentar terhadap status yang pernah ditulis di dinding *facebook* mereka. Sikap penasaran tersebut membuat mereka selalu membuka *facebook* disaat waktu ada waktu luang seperti pada saat jam pelajaran kosong, keluar main dan disaat pulang.

Dampak negatif lain yang Informan alami selama ini belum begitu ia rasakan betul dalam segi pendidikan terutama dalam hal motivasi belajarnya namun lebih pada pola finansial yang terkesan membuang-buang uang yaitu penggunaan pulsa yang boros.

Ketika berbicara tentang dampak yang di timbulkan oleh media sosial itu sendiri berarti berbicara tentang hal menurunnya prestasi belajar siswa dimana ketika bi seharusnya siswa memiliki motivasi pun kini menurun, juga minat untuk aktif dalam mata pelajaran pun turunpula.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa SLTP yang bukan penyuka berat *facebook* lebih merasakan dampak positif karena mampu mengontrol dan membatasi diri serta menempatkan *facebook* secara sewajarnya. Sedangkan bagi siswa SLTP penyuka berat *facebook* (*Facebooker*) banyak merasakan hal negatif

Perilaku siswa dalam penggunaan *facebook* memiliki karakteristik dapat dilihat pada perkataan dan perbuatan siswa saat mereka memanfaatkan *facebook*. Dalam hal ini yang akan diukur adalah *facebook* dapat memperburuk cara berkomunikasi dan merusak tata Bahasa pengguna/siswa. Perilaku siswa juga dapat diukur dari frekuensi, durasi, dan intensitas siswa saat memanfaatkan *facebook*.

Sesuatu itu pasti punya dampak negative maupun dampak positifnya. Nah untuk sosial media sendiri sebenarnya banyak manfaatnya seperti ketika bisa mengetahui keadaan saudara atau teman kita yang jauh tempatnya dari kita, kita bisa posting yang bermanfaat buat orang lain seperti tips, atau kita bisa komentar saran buat temen temen atau sodara yang lagi membutuhkan saran. Namun dibalik semua manfaat itu masih banyak sekali orang orang menggunakan sosial media atau jejaring sosial ini sebagai cara untuk memperkancarkan kriminalnya. Untuk kali ini saya ingin membahas beberapa pengaruh situs jejaring sosial. Lebih tepatnya untuk anak sekolah atau siswa

Perilaku siswa ini juga dapat dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan, dimana saat semua teman-teman di sekitar mereka memanfaatkan situs jejaring sosial maka mereka juga akan melakukan hal yang sama. Hal ini akan sangat berguna bagi siswa dalam mencari teman baru mempererat hubungan dengan teman yang sudah ada, juga percaya atau sebaliknya kepada orang yang baru dikenal melalui *facebook*, mendapatkan banyak informasi, pengetahuan dan pengalaan baru

sekaligus terhibur dan menghibur orang lain melalui *facebook* atau sebaliknya mendapatkan masalah akibat *facebook*. Penggunaan *facebook* juga akan membentuk sikap siswa yang dapat dilihat secara langsung misalnya kecanduan penggunaan situs jejaring sosial ini, dan jarang bertemu dengan orang secara langsung/tatap muka.

## PEMBAHASAN

### 1. Pola Perubahan Interaksi pada Siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar

*Facebook* merupakan produk teknologi yang memberi kemudahan bagi manusia untuk saling berinteraksi dengan sesamanya, dengan memanfaatkan kanal maya yang bisa menjangkau tiap Negara didunia melalui jaringan komputer yang terkoneksi secara global atau internet, dengan mekanisme menayangkan tampilan visual pada monitor dengan sistem komunikasi yang berupa tulisan, gambar, gerak gambar, suara, dan audio visual, tanpa melakukan kontak fisik dan tanpa dibatasi jarak antar pulau, Negara, atau benua dan perbedaan waktu, namun dapat menciptakan sebuah interaksi yang efektif dan efisien.

Sebuah ungkapan yang fenomenal diperkenalkan oleh McLuhan dalam Bungin (2014: 261) yaitu *global village* atau desa global. McLuhan beranggapan bahwa media baru mempersempit bentangan jarak, sehingga dapat dianalogikan bahwa dunia ini merupakan sebuah desa yang bisa dijangkau siapa saja

Perkembangan teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegrap, radio, surat dan media lainnya. Bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak.

Menggunakan *facebook* sebagai media untuk berinteraksi dengan individu lain, harus memenuhi persyaratan sebagai sebuah bentuk interaksi. Menurut Abdulsyani (2012: 154) syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi.

a) Kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak a. yang lain, yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial

dan masing-masing pihak saling bereaksi meski tidak harus bersentuhan secara fisik atau langsung dan tidak langsung (melalui media atau perantara).

b) Komunikasi merupakan tindakan seseorang menyampaikan sinyal (pesan) kepada orang lain dan orang lain tersebut memberikan tafsiran atas sinyal tadi dan mewujudkannya dalam perilaku.

Dalam *facebook* terjadi kontak sosial saat pengguna mengirimkan sinyal pesan berupa teks kepada pengguna lain yang sedang menggunakan *facebook* (kedua pengguna dalam waktu yang sama sedang menggunakan *facebook* atau dikenal dengan istilah sedang *online*) para pengguna *facebook* bisa melihat teman-temannya yang sedang *online* dalam fitur kolom yang tersedia dalam *facebook*, sehingga seolah-olah secara kasat mata pengguna bisa melihat para pengguna *facebook* lain yang eksis atau ada di dunia *Facebook* dan mereka siap dan bisa diajak berinteraksi, dimanapun dan kapanpun dengan menyapa mereka. Saat terjadi penyampaian sinyal (pesan) yang berupa teks kepada pengguna lain dan pengguna yang dikirim sinyal pesan tersebut memberikan tafsiran terhadap pesan yang diterimanya dan mewujudkannya berupa perilaku dengan respon yang dituangkan dalam bentuk teks tulisan oleh pengguna *facebook*.

Dengan kemunculan *facebook* yang menampilkan berbagai fitur-fitur, *facebook* sangat memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan teman baru, bahkan keluarga yang jauh sekalipun, Fitur yang di sukai oleh siswa SLTP di Kecamatan Binuang yaitu Fitur *massage*. Fitur *facebook* ini pada awalnya bersifat tidak membutuhkan reaksi cepat, karena tidak pasti saat pesan dikirim si penerima sedang menggunakan *facebook (online)*, ketika si penerima membuka akun *facebook*nya maka baru penerima bisa melihat pesan tersebut. Namun saat ini terjadi kemajuan karena *facebook* telah bisa terintegrasi dengan jasa operator seluler sehingga sekarang, jika ada yang mengirim pesan di kotak masuk (*inbox*) *facebook* maka otomatis juga masuk ke nomer handphone dari si pemilik akun *facebook* tersebut.

Seerti yang diungkapkan oleh McQuail (2011: 156-157), media baru diidentifikasi

melalui lima kategori utama yaitu: a) Media komunikasi antarpribadi; b) Media permainan interaktif; c) Media pencarian informasi; d) Media partisipasi kolektif; dan e) Substitusi media penyiaran.

Siswa mengatakan bahwa dengan mengadirkan fitur *message* siswa lebih bebas berinteraksi dengan siapapun dengan menanyakan hal apapun tanpa diketahui orang lain. Sedangkan fitur *wall facebook* siswa juga sangat tertarik dengan adanya fitur tersebut siswa dengan mudah memposting status dan gambar dan mendapatkan reaksi dari teman yang melihat postingan tersebut. Bahkan memposting informasi di *wall facebook* sangat memudahkan teman yang lainnya untuk mendapatkan informasi yang bersifat publik tersebut.

## 2. Dampak Media Sosial *Facebook* pada Perubahan Pola Interaksi pada Siswa SLTP di kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar

Penggunaan *facebook* oleh siswa di Kecamatan Binuang adalah sebahagian besar digunakan untuk mencari teman dan berinteraksi dan bertukar informasi melalui aplikasi chatting, mengungkapkan curahan hati yang lebih terkenal dengan istilah update status, memberi komentar pada status, sekedar mengisi waktu luang dan ada beberapa informan yang memanfaatkannya untuk kepentingan sekolah.

Dengan fasilitas dan juga karena ukuran *smartphone* yang relatif kecil untuk di simpan di dalam saku sehingga mereka hampir setiap saat dapat mengakses *facebook* ketika waktu senggang tak terkecuali ketika sedang berada di tempat ramai termasuk ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya.

Kebanyakan dari informan ini menggunakan/membuka akun *facebook* mereka sampai berkali-kali dalam sehari selama mereka memiliki kesempatan untuk membuka akun mereka. Sedangkan saat menggunakan akun *facebook*, siswa menghabiskan waktu yang tidak tentu. Hal ini menunjukkan bahwa *facebook* sudah menjadi bagian kegiatan rutin setiap hari bagi siswa.

Seperti siswa pada umumnya, mereka juga sedang mengalami transisi kognitif. Dan dalam perkembangan kognitif ini, siswa tidak terlepas dari lingkungan sosial. Sehingga bagi

siswa, hal yang sangat penting adalah melakukan interaksi sosial. Ini dapat dilihat dari perilaku keseharian siswa saat menggunakan *facebook*, dimana setiap hari mereka paling banyak menuliskan komentar pada status, foto atau apapun yang diposting oleh teman-teman *facebook* mereka, selain itu siswa juga sangat sering mengupdate status mereka.

Manusia mempelajari simbol-simbol dan juga makna didalam interaksi sosial. Makna dan simbol memberi karakteristik khusus pada tindakan sosial dan interaksi sosial (George Ritzer dan Douglas, 2007: 292). Hal ini menunjukkan bahwa siswa usia belasan tahun sangat membutuhkan pengakuan dan juga keinginan mengekspresikan keadaan dirinya untuk diketahui oleh orang lain yang membaca status mereka melalui *facebook*. Inilah yang disebut dengan masa transisi sosial siswa di mana mereka sedang mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan. Dimana kita bisa melihat kalangan siswa emosinya bisa berubah apalagi ketika dalam posisi seorang yang mau di akui oleh golongan tertentu baik dalam hal gaya hidup maupun keompok tertentu fenomena seperti itu sering terjadi di kalangan siswa khususnya di kecamatan Binuang Kabupaten polewali Mandar

Jika sebelum mereka memiliki situs jejaring sosial *facebook* waktu mereka dihabiskan dengan kegiatan lain dalam dunia yang nyata, tetapi kini selama kurun waktu tertentu siswa ini memanfaatkan *facebook* dengan berbagai tujuan yaitu antara lain untuk menambah teman, mendapatkan informasi, mengisi waktu luang, mencari hiburan dan lain-lain. Hal tersebut berarti bahwa perilaku siswa telah terbentuk dengan sendirinya dengan kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari, dalam hal ini adalah kebiasaan menghabiskan waktu dalam media sosial *facebook*.

Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* yang begitu cepat secara langsung juga berdampak bagi kepemilikan media tersebut oleh masyarakat khususnya siswa. Harga *smartphone* yang relatif murah meskipun sudah dilengkapi dengan berbagai fitur menarik termasuk fasilitas internet, dapat dibeli oleh

masyarakat begitupun dengan biaya pulsa yang juga bersaing murah antara provider, pada akhirnya membawa siswa semakin mudah untuk mengakses internet dimana saja baik saat mereka berada di tempat umum, di rumah, maupun saat berada di sekolah. Tidak heran jika kebanyakan informan dengan usia yang relatif masih sangat muda, telah banyak memanfaatkan internet dan menggunakan akun *facebook* mereka melalui smartphone pribadi.

Kebiasaan siswa tersebut pada akhirnya akan berdampak pada perubahan sikap dan perilaku siswa dalam kesehariannya dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya sehingga perilaku siswa ini akan dipengaruhi dan ataupun mempengaruhi lingkungan, dimana saat semua teman-teman disekitar mereka memanfaatkan situs jejaring sosial *facebook* maka mereka juga akan melakukan hal yang sama. Dampak positif dari hal ini yaitu akan sangat berguna bagi siswa dalam mencari teman baru mempererat hubungan dengan teman yang sudah ada juga sudah dipercaya atau sebaliknya kepada orang yang baru dikenal melalui *facebook*, mendapatkan banyak informasi terkait pekerjaan ataupun sekolah, pengetahuan dan pengalaman baru sekaligus terhibur dan menghibur orang lain melalui *facebook*. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya siswa yang memanfaatkan fasilitas grup dalam *facebook* untuk saling berbagi informasi.

Sebagai kebalikan dari hal tersebut di atas, *facebook* juga memiliki dampak negatif bagi siswa misalnya mendapatkan masalah karena ketika misalnya ada siswa menulis sesuatu di *walfacebook* biasanya ada yang merasa tersinggung akan hal itu, biasa disitu memunculkan musuh, dan berkurangnya interaksi sosial dalam dunia real akibat *facebook*, waktu siswa yang banyak terbuang karena tanpa mereka sadari, biasa ketika di waktu luang atau istirahat siswa bukan lagi asik dengan teman sejawatnya melainkan dengan media sosialnya dalam hal ini *facebook*, inilah efek dari jejaring sosial yang paling sering di alami oleh pecandu jejaring sosial. Mereka menjadi malas untuk belajar bahkan beribadah apalagi jika sampai lupa makan, hehehe karena mereka terlalu asik dengan dunia maya. Dan sehingga mereka meninggalkan kewajiban mereka sebagai siswa maupun makhluk. Jadi selalu awasi anak-anak

anda. Jangan sampai mereka menjadi korban jejaring sosial. Namun jangan sampai pula anda melarang anak anda untuk mengakses internet karena teknologi itu sangatlah penting di era masa kini. *facebook* cenderung membuat kecanduan serta lupa waktu meski mayoritas dari mereka menggunakan *facebook* di waktu senggang seperti dengan apa yang dituturkan oleh informan bahwa terkadang walaupun mereka sedang berkumpul mereka tetap saja menyempatkan membuka akun *facebook* sehingga teman perkumpulannya merasa teracuhkan karena semuanya sibuk dengan akun media sosial Facebook masing-masing

## KESIMPULAN DAN SARAN

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah di paparkan dapat di Tarik kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya Facebook interaksi yang terjadi antara siswa kebanyakan melalui handphone dan menggunakan sarana himpunan untuk saling mengenal antara satu dengan yang lain. Facebook menjadi sarana penghubung dan komunikasi bagi para siswa, dengan Facebook para siswa dapat kembali bertemu dengan teman-teman lama walaupun di dunia maya. komunikasi antar teman menjadi lancar walaupun berjauhan, selain itu Facebook juga dapat menjadi sarana bagi para siswa untuk dapat semakin mengakrabkan diri antara satu dengan yang lainnya baik itu sama satu sekolah maupun dengan sekolah lain.
2. Facebook juga memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan bagi para siswa antara lain semakin eratnya tali silaturahmi antara teman yang sudah terjalin di dunia nyata, memberikan berbagai macam informasi yang menarik, sarana untuk saling menyapa dan berinteraksi dengan teman, juga sebagai sarana untuk merilekskan pikiran sedangkan dampak negatif Facebook yaitu siswa cenderung lupa waktu sehingga banyak waktu mereka yang terbuang sia-sia, tidak gara-gara *facebook* ada batasan ranah pribadi karena hal-hal yang harusnya tidak terungkap dapat terungkap di Facebook.

### b. Saran

Setelah mengetahui bagaimana interaksi yang terjadi di Facebook dan berbagai dampak yang terjadi baik itu positif maupun negatif disarankan:

1. Agar siswa yang menggunakan Facebook dapat lebih bijak lagi dalam menggunakan Facebook dan dapat memberikan batasan antara hal-hal pribadi yang harusnya bukan menjadi konsumsi publik di Facebook.
2. Agar memanfaatkan Facebook sebagai sarana untuk menjalin hubungan pertemanan yang semakin baik, dan mencari berbagai informasi-informasi yang penting.
3. Diharapkan siswa dapat menggunakan social networking sebagai sarana maupun media untuk meningkatkan potensi diri. Misalnya sebagai alat bantu dalam proses mencari ilmu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2012. *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anonim. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Kbbi. web.id. Diakses pada tanggal 15 November 2017 pukul 4.42 Wita. Makassar.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Bungin, Burhan. 2014. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Curran dan Lennon. 2012. *Social Network and Older User: An Examination of Attitudes and Usage Intention*. Contemporary Marketing Review Vol. 2. Diakses 8 September 2018. [http://www.businessjournalz.org/articlepdf/CMR\\_2103apr.pdf](http://www.businessjournalz.org/articlepdf/CMR_2103apr.pdf)
- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Gerungan. W. A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Haryanto, Rudi. 2009. *Cerdas Jelajah Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kairuni, Nisa. Januari 2016. *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*. Jurnal Edukasi. Vol 2. Nomor 1.
- Kaplan, Andreas M & Haenlein, Michael. 2010. *Users of the world, unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. Business Horizons 53 (1): 59–68. Diakses pada Tanggal 28 Januari 2014. [http://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_sosial](http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial).
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Martono, Nanang. 2014. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayfield, Antony. 2008. (*E-book*) *What is Social Media?*. London: iCrossing.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Monks, dkk. 1994. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: University Press Ny: Holt, Rinehart And Winston, Inc.
- Narwoko, J. Dwi & Suyanto, Bagong. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, Jakarta: Prenada Media.

Nurudin. 2012. *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi*. Yogyakarta: Buku Litera.

Republik Indonesia. 2008. *Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*. Sekretariat Indonesia. Jakarta.

Ritzer, George dan Goodman J. Douglas. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

Ritzer, George dan Goodman J. Douglas. 2012. *Teori Sosiologi dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul: Kreasi Wacana.

Rumini S dan Sundari S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.

Setiadi, Elly M. 2010. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Soekanto, Soerjono. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.

Suprpto, Riadi. 2002. *Interaksi Simbolik: Perspektif Sosiologi Modern*. Malang: Averrous Press.

Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.

Sztompka, Piotr. 2007. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada group.