



PROSIDING

Konferensi Nasional Komunikasi

Konstruksi Pendidikan Virtual: Studi Netnografi Pembelajaran pada Facebook

Nuriyati Samatan¹, Dinda Rakhma Fitriani², Noviawan Rasid Ohorela³

¹²³ Universitas Gunadarma
Jalan Margonda Raya, Depok.

¹nuriyatisamatan@gmail.com, ²rakhma.dinda@gmail.com, ³noviawan_ohorella@yahoo.com

Abstract

This study was conducted to find out how the construction is done by members of the school community TOEFL on Facebook applications as a virtual education medium. Using the netnography method, the researcher attempts to express and analyze the way community members present "digital-self". Netnography describes how experiences and learning are done virtually through the "repetition of experience" that occurs among members of the online community. TOEFL School is constructed as a free online English course, where every learning activity is free. TOEFL School was established to help those with high motivation to learn English. The TOEFL school on facebook is a virtual based school doing every activity through remote communication between mentor and student and vice versa. Active communication at TOEFL School is viewed through like and comments given by students on published information or material. At TOEFL School, like is used as a medium for checking student attendance and comments as a place of direct communication between mentors and students.

Keywords: TOEFL school, netnography, virtual education.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana konstruksi yang dilakukan oleh anggota komunitas Sekolah TOEFL pada aplikasi Facebook sebagai media pendidikan virtual. Dengan menggunakan metode netnografi, peneliti berusaha mengungkapkan dan menganalisa cara anggota komunitas mempresentasikan "digital-self". Netnografi menggambarkan bagaimana pengalaman dan pembelajaran dilakukan secara virtual melalui "pengulangan pengalaman" yang terjadi diantara anggota pada komunitas online. Sekolah TOEFL dikonstruksi sebagai kursus bahasa inggris online gratis, dimana setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan gratis. Sekolah TOEFL didirikan untuk membantu mereka yang memiliki motivasi tinggi belajar bahasa inggis. Sekolah TOEFL pada facebook merupakan sekolah berbasis virtual melakukan setiap kegiatannya melalui komunikasi jarak jauh antara mentor dengan siswa dan juga sebaliknya. Komunikasi aktif di Sekolah TOEFL dilihat melalui like dan komentar yang diberikan oleh siswa pada informasi ataupun materi yang dipublikasikan. Pada Sekolah TOEFL, like digunakan sebagai media pengecekan kehadiran siswa dan komentar sebagai tempat komunikasi langsung antara mentor dan juga siswa.

Kata kunci: Sekolah TOEFL, netnografi, pendidikan virtual.

Pendahuluan

Masyarakat merupakan sekelompok individu yang hidup bersama. Dalam menjalankan kehidupannya, individu membutuhkan peran orang lain seperti: orang tua, teman, atau sahabat. Kebiasaan individu menjalin hubungan dengan orang lain menjelaskan bahwa individu manusia adalah makhluk sosial. Menciptakan hubungan yang baik dengan individu lain dibutuhkan kemampuan komunikasi yang baik, sehingga tercipta pemahaman antara satu dan yang lain. Kegiatan komunikasi kini terus berkembang. Perkembangan ini seiring dengan kemajuan teknologi yang telah banyak menciptakan terobosan baru dalam proses komunikasi, salah satunya di sektor media. Media baru yang merupakan bentuk terobosan teknologi komunikasi, telah memberikan cara baru untuk memperoleh informasi dan gagasan. Cara baru untuk berinteraksi dengan teman ataupun orang asing, serta cara baru untuk mempelajari dunia (Gamble Gamble, 2005:91). Perkembangan teknologi pada sektor media dipengaruhi oleh kebutuhan manusia yang meningkat serta menginginkan sesuatu yang mudah dan cepat, salah satunya dalam memperoleh informasi. Melalui *new media* yang terhubung dengan internet manusia dapat bertukar pesan, bertatap muka, dan menyuarakan pendapat mereka hanya melalui *smartphone*, tablet atau komputer.

Saat ini media *online* menjadi media yang paling tepat untuk saling berbagi informasi ataupun mendapatkan informasi. Melalui media *online* proses menyebarkan dan mendapatkan informasi menjadi sangat mudah, sehingga dapat diakses dimana saja. Hal ini menyebabkan media konvensional mulai bergeser dan digantikan oleh eksistensi media *online* yang dinilai lebih cepat. Media online memberikan informasi yang lebih aktual dan efektif, sehingga menjadi acuan bagi setiap pencari informasi. Kini ribuan bahkan jutaan orang dapat terhubung dan berinteraksi melalui apa yang disebut dengan *cyberspace*, yaitu dunia baru yang terhubung melalui komputer dan internet. Kemudahan internet tidak hanya digunakan

sebagai media untuk memperoleh informasi akan tetapi digunakan juga sebagai tempat untuk berbagi cerita dengan membentuk sebuah komunitas, bahkan dijadikan sebagai ruang belajar.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), Selamatta Sembiring mengatakan, situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah *Facebook* dan *Twitter*. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna *Facebook* terbesar setelah USA, Brazil, dan India. Menurut Sembiring, di era globalisasi, perkembangan telekomunikasi dan informatika (IT) sudah begitu pesat. Teknologi membuat jarak tak lagi jadi masalah dalam berkomunikasi. Internet tentu saja menjadi salah satu medianya. (<https://kominfo.go.id/> diakses pada 19 Maret 2016 pukul 19:02)

Selain itu, berdasarkan data statistik yang diperoleh dari www.id.techinasia.com menjelaskan bahwa Indonesia menempati posisi tinggi, terutama pada sosial media *facebook* sebanyak seribu empat ratus Sembilan puluh pengguna (1.490) pada bulan Agustus 2015 (diakses pada 19 Maret 2016 pukul 19:03).

Eksistensi *facebook* sebagai media sosial yang menduduki peringkat tertinggi saat ini, tidak hanya dimanfaatkan untuk saling bertukar pesan ataupun mengekspresikan diri tetapi juga digunakan sebagai wadah berkumpul bagi sekelompok orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap sesuatu, baik itu hobi ataupun aktivitas tertentu dengan membentuk *Komunitas Online*.

Kozinet menjelaskan bahwa *Komunitas Online* adalah sebuah komunitas yang terhubung secara virtual, dimana masing-masing anggotanya saling berkomunikasi dan bertinteraksi walaupun secara fisik anggota dari komunitas tersebut tidak pernah saling bertatap muka langsung, namun keberadaannya ada dan

setiap anggota dari komunitas tersebut berperan aktif dalam kegiatan yang dilakukan di dalam komunitas (Kozinet, 2010:7).

Penelitian mengenai sebuah komunitas *online* sangat erat kaitannya dengan netnografi yang digunakan untuk menganalisa segala bentuk aktivitas dalam sebuah komunitas *online*. Netnografi merupakan sebuah bentuk etnografi yang diadaptasi untuk dunia sosial yang dimediasi perangkat komputer (Aryani dalam Jurnal Ranah, 2012:6).

Ruang kelas yang biasanya diketahui sebagai sebuah ruangan dimana para siswa dan guru saling bertemu, bertukar informasi, dan belajar bersama, kini telah menjelma menjadi “Ruang Kelas Virtual” dimana siswa dan guru tidak berada di dalam satu ruangan yang sama dan tidak saling bertatap muka namun tetap saling bertukar informasi dan belajar bersama.

Komunitas Sekolah *TOEFL* di *facebook* merupakan sebuah gambaran Ruang Kelas Virtual untuk belajar Bahasa Inggris yang segala aktivitasnya dilakukan secara *online* dengan jumlah anggota sekitar 50.000 orang, memiliki aturan yang cukup ketat. Para anggota Sekolah *TOEFL* diwajibkan aktif setiap temu *online* pada akhir pekan, dan harus selalu merespon semua aktivitas dalam komunitas tersebut melalui kolom komentar pada *facebook* komunitas. Komunitas Sekolah *TOEFL* berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda mulai dari siswa, mahasiswa, guru, pegawai. Masing-masing dari anggota mengkonstruksi diri mereka masing-masing sebagai bentuk eksistensi diri dalam komunitas tersebut. Konstruksi yang dibangun dalam komunitas ini memberikan pengaruh dalam kehidupan nyata anggota komunitas. Konstruksi realitas sosial yang dibangun dijelaskan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana anggota kelompok menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif.

Masih sangat jarang penelitian yang berkaitan dengan Komunikasi Pendidikan Virtual yang dilakukan dengan metode netnografi. Dapat dikatakan bahwa saat ini dunia digital

seperti sosial media sudah menjadi budaya bagi masyarakat Indonesia, sehingga sangat menarik untuk diteliti dan dipelajari lebih dalam.

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara lebih mendalam mengenai “bagaimana anggota komunitas mengkonstruksi Sekolah *TOEFL* sebagai pendidikan virtual?”

Metode Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis mengasumsikan individu-individu selalu berusaha memahami dunia di mana mereka hidup dan bekerja. Mengembangkan makna-makna subjektif atas pengalaman-pengalaman mereka, makna-makna yang diarahkan pada objek-objek atau benda-benda tertentu. Makna-makna ini pun cukup banyak dan beragam sehingga peneliti dituntut untuk lebih mencari kompleksitas pandangan-pandangan ketimbang mempersempit makna-makna menjadi sejumlah kategori dan gagasan (Creswell, 2013: 11).

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti berusaha membangun makna tentang suatu fenomena berdasarkan pandangan-pandangan dari para partisipan. Untuk penelitian kualitatif, peneliti berusaha menyelidiki suatu isu yang berhubungan dengan marjinalisasi individu-individu tertentu dengan mengumpulkan cerita-cerita dari individu tersebut (Creswell, 2013: 24).

Sifat dari penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu untuk menentukan frekuensi atau penyebaran dari suatu gejala ke gejala lain dalam suatu masyarakat.

Netnografi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi saat ini, mengukuhkan penggunaan media-media komunikasi berbasis

virtual sebagai media komunikasi utama, dan telah menggeser penggunaan media-media komunikasi konvensional sebelumnya. Hal tersebut mendorong munculnya perubahan-perubahan serta pengembangan, salah satunya dalam konteks penelitian dengan kehadiran Netnografi. Di Indonesia, penggunaan Netnografi sebagai salah satu metode penelitian masih jarang sekali digunakan. Masih banyak peneliti yang terorientasi menggunakan etnografi sebagai metode penelitiannya.

Jika dilihat berdasarkan asal kata, maka netnografi berasal dari gabungan kata, yakni kata internet dan etnografi. Secara singkat netnografi adalah metode etnografi yang dipergunakan untuk menganalisis kehidupan dunia virtual di internet. Metode ini berusaha memahami secara mendalam kehidupan komunitas virtual dari perspektif pelaku. Objek kajian netnografi adalah netizen dengan aktivitas dan kehidupan mereka di dunia virtual. Metode netnografi adalah salah satu metode yang populer dan banyak dipakai dalam penelitian ilmu komunikasi di banyak negara. Popularitas dari metode ini tidak bisa dilepaskan dari perkembangan internet dan media sosial yang merupakan fenomena global.

Netnografi berusaha mengungkapkan dan menganalisa cara anggota kelompok mempresentasikan diri mereka yang disebut dengan *"digital-self"*. Netnography is the way to analysed the self, presentation strategies that people use to construct a "digital self" (Kozinet, 2010:1) Netnografi menggambarkan bagaimana pengalaman dan pembelajaran dilakukan secara virtual melalui "pengalaman berulang" yang terjadi diantara anggota pada komunitas *online* (Kozinet, 2010:2).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah anggota Komunitas Sekolah *TOEFL* melalui komentar yang diberikan pada setiap postingan di *facebook* komunitas. Pemilihan informan atau objek penelitian dilakukan berdasarkan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan cara membuat kriteria informan berdasarkan kebutuhan penelitian. Informan yang dipilih biasanya orang

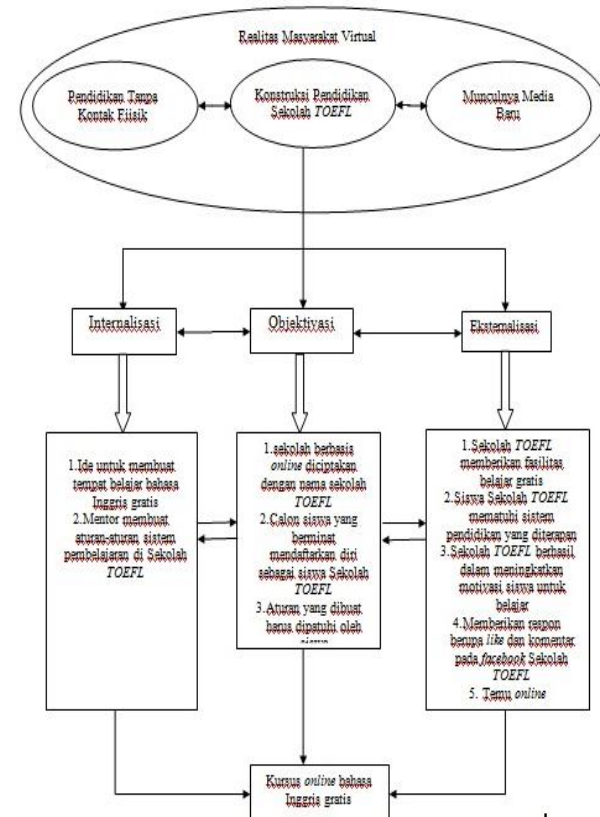
atau kelompok yang mengetahui tentang masalah penelitian yang sedang diteliti.

Teknik pengumpulan data terdiri dari data primer, dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara mendalam, dan data sekunder. Data sekunder adalah data pendukung yang diambil melalui sumber lain seperti buku, makalah, jurnal-jurnal, dan situs internet yang berhubungan dengan objek penelitian yang sedang diteliti (Moleong, 2007 : 157).

Selain itu, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, berarti dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton dalam Moleong, 2007:330).

Hasil Penelitian

Gambar 1.
Model Pendidikan Virtual Sekolah *TOEFL*



Realitas masyarakat virtual ialah sebuah realitas yang terbentuk pada masyarakat yang

terliterasi oleh internet. Masyarakat virtual banyak memanfaatkan internet untuk mencari ataupun mendapatkan informasi, dan untuk menjalin interaksi dengan individu lain. Media baru memiliki peranan penting dalam memberikan kemudahan bagi masyarakat virtual untuk memperoleh pembelajaran virtual, salah satunya melalui sosial media *facebook*. *Facebook* yang biasa digunakan untuk saling berinteraksi dengan teman kini dengan kemudahan *facebook* sebagai tempat untuk berbagi informasi melatarbelakangi didirikannya sebuah sekolah virtual yang disebut “Sekolah *TOEFL*”. Sekolah *TOEFL* yaitu komunitas pendidikan *online* bahasa Inggris yang memberikan kemudahan bagi para siswanya untuk belajar bahasa Inggris *TOEFL* secara gratis. Sekolah *TOEFL* memberikan sebuah pembelajaran diantara mentor dengan siswa maupun siswa dengan siswa tanpa adanya kontak fisik yaitu setiap kegiatan yang dilakukan melalui publikasi pada beranda *facebook*.

Pendidikan tanpa kontak fisik dan media baru memberikan mempengaruhi dalam terbentuknya sebuah konstruksi pendidikan Sekolah *TOEFL*. Konstruksi tersebut dilihat melalui 3 aspek, yaitu: internalisasi, objektivasi, dan eksternalisasi.

Internalisasi Sekolah *TOEFL* diantaranya: Ide untuk membuat tempat belajar bahasa Inggris gratis, mentor membuat aturan-aturan sistem pembelajaran di Sekolah *TOEFL*.

Objektivasi Sekolah *TOEFL* diantaranya: sekolah berbasis *online* diciptakan dengan nama sekolah *TOEFL*, calon siswa yang berminat mendaftarkan diri sebagai siswa Sekolah *TOEFL*, aturan yang dibuat harus dipatuhi oleh siswa.

Eksternalisasi Sekolah *TOEFL*, diantaranya: Sekolah *TOEFL* memberikan fasilitas belajar gratis, siswa Sekolah *TOEFL* mematuhi sistem pendidikan yang diterapkan, Sekolah *TOEFL* berhasil dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, para siswa memberikan respon berupa *like* dan komentar pada *facebook* Sekolah *TOEFL*, dan berjalannya kegiatan temu *online*. Antara internalisasi, objektivasi, dan

eksternalisasi saling berkaitan, dan berdasarkan 3 komponen tersebut Sekolah *TOEFL* dikonstruksi sebagai “kursus *online* bahasa Inggris gratis”.

Kesimpulan

Sekolah *TOEFL* dikonstruksi sebagai kursus bahasa Inggris *online* gratis, dimana setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan gratis. Sekolah *TOEFL* didirikan untuk membantu mereka yang memiliki motivasi tinggi belajar bahasa Inggris. Sekolah *TOEFL* sebagai sekolah berbasis virtual melakukan setiap kegiatannya melalui komunikasi jarak jauh antara mentor dengan siswa dan juga sebaliknya. Komunikasi aktif di Sekolah *TOEFL* dilihat melalui *like* dan komentar yang diberikan oleh siswa pada informasi ataupun materi yang dipublikasikan oleh mentor. Dalam Sekolah *TOEFL*, *like* digunakan sebagai media absensi siswa dan komentar sebagai tempat komunikasi langsung antara mentor dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Selain itu, Sekolah *TOEFL* juga memiliki kontribusi yang baik bagi masyarakat dengan banyaknya jumlah siswa *TOEFL* yang jumlahnya sekitar lima puluh ribu (50.000) siswa dari periode satu sampai periode lima.

Untuk penelitian berikutnya mengenai pendidikan virtual diharapkan melihat dari sudut pandang yang berbeda seperti penelitian mengenai manajemen pendidikan yang ada di sekolah virtual ataupun penelitian dengan menggunakan metodologi yang berbeda melalui pendekatan kuantitatif, dan digunakan sumber-sumber informasi yang lebih banyak lagi.

Daftar Pustaka

- Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Metode Campuran*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Gamble and Gamble. 2005. *Communication Works (Eight Ed)*. New York: McGraw-Hill.

- Kozinet, V Robert. 2010. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publication.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Kencana
- Thurlow, Crispin., Laura, Lengel., Alice, Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction And The Internet*. London: SAGE publication
- https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_saker diakses pada 19 Maret 2016 pukul 19:02 wib.
- <https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-2015> diakses pada 19 Maret 2016 pukul 19:03 wib.
- Hopkins, R. 2008. *What Do We See in Film?* The Journal of Aesthetics and Art Criticism Vol. 66 No. 2 Spring 2008. The American Society for Aesthetics. Washington.
- Jancovich, M. 2003. *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*. Manchester University Press. England.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press. US.
- Katilius-Boydston, M. 1990. The Semiotics of A. J. Greimas: an Introduction, *Lituanus: Lituianian Quaterly Journal of Arts and Sciences*. Vol. 36 No. 3 Fall 1990. downloaded March 29th, 2016 http://www.lituanus.org/1990_3/90_3_02.htm.
- Kress, Gunther & Theo van Leeuwen. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design, Second Edition*. Routledge. New York.
- Pickard, Alison Jane. 2007. *Research Methods in Information*. Facet Publishing. London.
- Rose, G. 2007. *Visual Methodologies: An Introduction to Interpretation of Visual Materials, Second Edition*. Sage Publications. London.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. .1998. *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd Edition. utg.). Sage Publications. London.
- Wilson, G. 2006. Transparency and Twist in Narrative Fiction Film. Dalam *Thinking Through Cinema: Film as Philosophy*. Blackwell Publishers. Nee