



# Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



## Memanfaatkan Media Sosial sebagai Sarana Meningkatkan Kegiatan Belajar Generasi Milenial

Khoirul Junianto<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[khoiruljunianto05@gmail.com](mailto:khoiruljunianto05@gmail.com)

**Abstrak** — Generasi milenial merupakan masyarakat yang sudah beradaptasi dengan kemajuan teknologi salah satunya kemajuan teknologi dibidang komunikasi. Dengan hadirnya kemajuan teknologi di bidang komunikasi sekarang memudahkan para masyarakat dapat berkomunikasi satu sama lain melalui media sosial. Hingga pada akhirnya media sosial memiliki peran penting sebagai media komunikasi dengan masyarakat lain melalui dunia virtual. Selain kemajuan teknologi di bidang komunikasi kemajuan teknologi ini juga memiliki peran penting dibidang pendidikan. Dengan hadirnya kemajuan teknologi dibidang pendidikan sekarang memudahkan kegiatan belajar yang dulunya kegiatan belajar hanya bisa dilakukan secara tatap muka, sekarang dengan adanya kemajuan teknologi kegiatan belajar dapat dilakukan secara daring. Metode penelitian yang di digunakan adalah studi pustaka yang sumbernya diperoleh dari buku dan internet. Pembahasan yang diperoleh adalah mengenai aplikasi yang dapat digunakan untuk membatu meningkatkan kegiatan belajar. Tujuan penelitian ini agar generasi milenial mampu meningkatkan kegiatan belajar di tengah kemajuan teknologi.

**Kata kunci** — Generasi Milenial, Media Sosial, Kegiatan Belajar

**Abstract** — The millennial generation is a society that has adapted to technological advances, one of which is technological advances in the field of communication. With the presence of technological advances in the field of communication, it is now easier for people to communicate with each other through social media. Until finally social media has an important role as a medium of communication with other people through the virtual world. In addition to technological advances in the field of communication, technological advances also have an important role in the field of education. With the presence of technological advancements in the field of education, it is now facilitating learning activities that previously could only be carried out face-to-face, now with advances in technology, learning activities can be carried out online. The research method used is literature study whose sources are obtained from books and the internet. The discussion obtained is regarding applications that can be used to help improve learning activities. The purpose of this research is for the millennial generation to be able to improve learning activities in the midst of technological advances.

**Keywords** — Millennial Generation, Social Media, Learning Activities

## PENDAHULUAN

Generasi Y atau biasa di kenal dengan generasi milenial, mereka merupakan masyarakat yang sangat peka terhadap teknologi. Mereka sangat suka memanfaatkan teknologi yang dapat mempermudah kegiatan mereka. Generasi ini umumnya sangat berbeda dengan generasi yang menjadi orang tua mereka. Maka dari itu kepribadian dari generasi ini sangat sulit untuk di mengerti oleh orang tua mereka (Wirantaka & Wahyono, 2022). Orang tua pada generasi ini harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media untuk dapat mengerti kepribadian generasi milenial. Dengan adanya kemajuan teknologi generasi ini sangat suka melakukan komunikasi menggunakan komunikasi instan seperti email, SMS, *instant messaging* seperti facebook, instagram, dan twiter. Generasi milenial ini bisa disebut dengan generasi Y yaitu generasi yang tumbuh di era internet *booming* (Hidayatullah, dkk.,2014). Generasi Y ini selain suka melakukan komunikasi secara instan mereka juga suka bermain game online (Pramesti & Kusmana, 2018). Generasi ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut yaitu.

Ciri yang pertama adalah mereka tidak bisa jauh dari gadget, Kemudian yang ke dua adalah mereka lebih suka melakukan pembayaran secara *cashless* yaitu merupakan pembayaran tanpa uang tunai, Untuk ciri yang ketiga adalah mereka harus sangat wajib memiliki akun media sosial sebagai sarana menunjukkan jati diri kepada orang lain melalui media sosial (Suherman, 2018). Selain suka menunjukkan jati diri mereka di media sosial generasi milenial ini juga suka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana untuk mencari rekomendasi game. Dengan begitu banyak anak-anak yang lebih suka bermain game dan media sosial dari pada harus bermain di alam yang terbuka (Oktari & Dewi, 2021). Mengajak anak-anak bermain di alam dapat membentuk kecerdasan naturalis karena anak-anak menikmati lingkungan alam dengan mendalam karena menganggap lingkungan alam tidak seperti latar belakang peristiwa yang di alami (Rocmah, 2016).

Media sosial adalah jejaring sosial yang dapat memberikan muatan interaktif dan dapat membuat para penggunanya sebagai media dalam berbagi, membuat blog, forum dan wiki di jejaring sosial dan di dalam dunia virtual (Watie, 2016). Media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia yaitu adalah wiki (Cahyono, 2016). Wiki adalah merupakan situs yang digunakan untuk orang dalam berbagai ide dengan cepat serta dapat digunakan untuk membuat halaman sederhana yang kemudian digabungkan secara bersama sama. Menurut Andreas dan Michael media sosial di definisikan sebagai aplikasi yang berbasis internet yang dapat digunakan untuk membangun dasar ideologi dan teknologi web 2.0 yang kemudian dapat membuat terciptanya pertukaran *user-generated content*. Sebagian besar penduduk di seluruh dunia menjadikan media sosial sebagai kebutuhan hidup yang sudah primer dengan penggunanya sebagian besar adalah para remaja milenial (Nur, 2018). Manfaat dari media sosial yang digunakan para remaja milenial adalah.

Media sosial dapat digunakan untuk melakukan promosi kesehatan agar dapat memberikan informasi kesehatan yang lebih akurat dengan seiring adanya perkembangan teknologi dan informasi (Emy & Nizwardi, 2018). Oleh karena itu kebutuhan informasi dari media sosial memiliki peran penting yang digunakan sebagai kebutuhan pokok dari setiap orang, sebagai sarana pengembangan pribadi

dan pengembangan lingkungan karena merupakan bagian terpenting ketahanan nasional (Endang, 2017).

Selain sebagai media yang digunakan untuk memberikan informasi media sosial juga memiliki peran penting dalam UKM. Dengan adanya media sosial para pemilik UKM dapat melakukan kontak personal dengan konsumen. Melalui media sosial pemilik UKM dapat melakukan promosi, mendata kebutuhan konsumen, dan menyampaikan kepada konsumen sebagai dasar dalam melakukan pengambilan keputusan bisnis. Selain sebagai media berbisnis media sosial dapat juga di manfaatkan sebagai media dalam melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh generasi milenial dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi (Anisa, 2020). Berikut ini adalah jenis-jenis media sosial yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Media sosial yang pertama adalah facebook, facebook merupakan layanan jejaring media sosial yang dapat membuat para penggunanya dapat terhubung dengan pengguna lain di seluruh dunia (Dianisa.com). Kemudian yang kedua adalah instagram, instagram adalah media sosial yang berbasis *software* yang dapat digunakan di android, smartpone, IOS, *blackbery* dan *windows phone* (Ruangpengetahuan.com). Untuk aplikasi yang ketiga adalah youtube, youtube merupakan situs web media sosial yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan berbagi video (Jurnalponsel.com). Selain dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh media sosial tersebut juga dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar generasi milenial.

Kegiatan belajar merupakan suatu aktivitas dalam melakukan perubahan-perubahan terhadap tingkah laku individu dengan lingkungan sekitar sebagai bentuk sarana dalam melakukan kegiatan interaksi kelompok. Interaksi kelompok dapat ditemukan melalui permainan kelompok dalam konseling. Permainan kelompok dalam konseling dapat di terapkan sebagai suatu kegiatan permainan yang dapat di lakukan melalui permainan kebersamaan untuk menciptakan dan membuat komitmen dalam kelompok sehingga setelah selesai melakukan permainan kelompok ini dapat meningkatkan semangat belajar (Irman, 2019). Semangat belajar pada lingkungan masyarakat disebut motivasi, motivasi merupakan dorongan dasar yang digunakan untuk dapat menggerakkan seseorang untuk memiliki semangat dalam melakukan kegiatan belajar (Fitriani, 2015). Kegiatan belajar di lingkungan masyarakat memfasilitasi belajar dan membuat masyarakat untuk dapat meningkatkan kinerja masyarakat maka dari itu sebagai sumber yang digunakan untuk membangun masyarakat belajar sepanjang hayat (Mita, 2015). Tujuan dari kegiatan belajar tersebut adalah.

Tujuan belajar tersebut adalah untuk memperoleh dan tercapainya suatu kompetensi tertentu yang sudah dirumuskan. Kompetensi yang sudah dapat dicapai merupakan kompetensi yang berupa pengetahuan dan keterampilan (Widayati, dkk., 2004). Keterampilan belajar yaitu metode dan teknis yang harus dikuasai untuk mencapai tujuan belajar di bidang akademik (Romi, dkk., 2018). Dalam bidang akademik diperlukan penggunaan TI dan dapat digunakan untuk mendukung kecepatan, kemudahan dan kenyamanan yang diberikan pada bidang akademik tersebut (Novita, 2010).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi pustaka yang pada setiap kegiatan memiliki pengumpulan data pustaka (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Sumber pada hasil penelitian ini diperoleh dari buku-buku dan internet (Dalimunthe, 2016). Jadi metode studi pustaka yaitu kegiatan pengumpulan data hasil penelitian yang diperoleh dari buku-buku dan internet.

Data dari hasil penelitian ini berupa data sekunder yang memiliki keterkaitan topik pembahasan pada pembelajaran abad 21 yaitu, topik tentang generasi milenial, media sosial, dan topik kegiatan belajar. Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan metode agih yaitu metode pengumpulan data menggunakan distribusional, 1) mengklarifikasi, 2) menganalisis kalimat, dan 4) membuat simpulan. Teknik validasi data yang di gunakan adalah peneliti mengumpulkan data dan mencocokkan ide yang diperoleh dan di dapat dari jurnal dan referensi buku. Setelah data terkumpul peneliti menggunakan triangulasi data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode penelitian daftar pustaka telah di temukan bentuk kegiatan pembelajaran dari memanfaatkan media sosial sebagai sarana meningkatkan kegiatan belajar generasi milenial yaitu.

### 1. Instagram

Instagram merupakan aplikasi yang dirilis pada tanggal 3 April 2012 aplikasi ini difungsikan untuk membuat para penggunanya bebas untuk menjadi dirinya sendiri. Selain itu aplikasi ini dapat digunakan untuk membatu kegiatan pembelajaran generasi milenial untuk membentuk generasi emas. Dengan aplikasi intagram ini para generasi milenial juga dapat menemukan inspirasi dari foto dan video melalui *explore* yang telah dilakukan. Melalui fitur IGTV generasi milenial dapat menemukan dan menonton video yang berdurasi panjang.

### 2. Facebook

Facebook adalah aplikasi yang dirilis pada tanggal 24 Juni 2015 aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar generasi milenial. Untuk mengakses konten mengenai kegiatan belajar di facebook generasi milenial dapat membuka menu marketplace. Marketplace merupakan menu di aplikasi facebook yang memberikan beberapa kategori penawaran mengenai fitur yang ada di facebook salah satunya adalah menu hiburan. Di dalam menu hiburan terdapat dua kategori yaitu kategori yang pertama adalah kategori video game dan kategori yang ke dua adalah kategori mengenai buku, film dan musik.

### 3. Youtube

Youtube adalah aplikasi yang dirilis pada tanggal 20 Oktober 2010 di dalam aplikasi youtube ini banyak menyediakan video yang dapat di tonton oleh pengguna di seluruh dunia. Kategori video yang dapat di temukan di aplikasi youtube antara lain adalah video musik paling populer hingga konten game, mode, kecantikan, berita, pembelajaran, dan lain-lain yang sedang populer. Selain bisa digunakan untuk menonton video, melalui aplikasi youtube dapat digunakan untuk membuat para generasi milenial untuk menjadi dirinya sendiri dalam menjadi konten creator.

### 4. Tik Tok

Tik tok adalah aplikasi yang dirilis pada tanggal 7 Mei 2017 melalui tik tok generasi milenial dapat menemukan konten video yang memiliki durasi singkat. Melalui aplikasi tik tok dapat menemukan bantak kategori video singkat, video singkat tersebut antara lain adalah musik, tarian, edukasi, kecantikan, fashion, dan unjuk bakat. Maka dari itu tik tok di rancang untuk generasi kekinian sehingga generasi kekinian dapat membuat video pendek yang dapat dibagikan dengan cepat dan mudah ke seluruh dunia. Melalui aplikasi tik tok para generasi milenial dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media untuk meningkatkan semangat belajar melalui video pendek yang telah dibuat oleh pengguna lain.

## **SIMPULAN**

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan bekal ilmu yang bisa di terapkan di kehidupan setiap individu di dunia ini. Karena di dalam kegiatan belajar terdapat ilmu sebagai penentu kesuksesan di masa yang akan datang. Oleh karena itu banyak media dan aplikasi yang dapat digunakan untuk membatu kegiatan belajar sehingga kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik. Sehingga setelah kegiatan belajar terlaksana dengan baik dapat menciptakan generasi emas. Maka dengan adanya generasi emas dapat memajukan pemerintahan yang lebih modern.

**REFERENSI**

- Cahyono, S.A, (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157. <http://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>.
- Fatramawati, E. (2017). Dampak media sosial terhadap perpustakaan. *Jurnal Perpustakaan*, 5(1), 1-28. <http://dx.doi.org/10.21043/libraria.v5i1.2250>.
- Fitriani, I. (2015). Membudidayakan iklim semangat belajar kepada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sekolah Dasar*, 2(1), 115-124. <http://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1286>.
- Hidayatullah S., Waris A, & Devianti C.R., Perilaku generasi milenial dalam menggunakan aplikasi Go- Food. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 6(2), 240-249. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.256>.
- Irman. (2019). Pengaruh permainan kelompok dalam konseling terhadap pembentukan karakter anak mualaf. *Jurnal Sosial Keagamaan* 3(1), 52-62. <http://dx.doi.org/10.31958/jsk.v3i1.1585>.
- Iskandar J. &, Syueb, S. (2017). Pengaruh komunikasi internasional dan komunikasi kelompok terhadap supporter persebaya korwil suramadu. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 9(2), 90-109. <http://doi.org/10.31937/ultimacomm.v9i2.812>.
- Jayul A, &, Irwanto E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19, *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. 6(2), 192-199. <http://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>.
- Juliana, S. (2022). Komunikasi internasional Indonesia sebagai presidensi G-20 Indonesia 2022 di tinjau dari persepeksi diplomatik. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 8(1), 8-17. <http://doi.org/10.31479/jcn.v8i1.57>.
- Leonita E, &, Jalinus, N. (2018). Peran media sosial dalam upaya promosi kesehatan. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(2), 25-34. <http://doi.org/10.24036/invotek.v18i2.261>.
- Oktari D, &, Dewi A. D., (2021). Pemicu luntarnya nilai pancasila pada generasi milenial. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 93-103. <http://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1170>.
- Pramesti, Y.D, &, Kwusuma, D. (2018). Kepemimpinan ideal pada era generasi milenial. *Jurnal Manajemen Pemerintah*, 10(1), 73-84. <https://doi.org/10.33701/jt.v10i1.413>.
- Rohmawati, M. (2012). Penggunaan education game untuk meningkatkan hasil belajar ipa biologi konsep klarifikasi makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 1(1), 76-81. <http://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2017>.

- Saputra, D.H., Ismed, F.& Andrizal. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25-29. <http://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>.
- Septiani, M. (2015). Pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM) dalam memfasilitasi masyarakat belajar sepanjang hayat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, 10(2), 67-76. <http://doi.org/10.21009/JIV.1002.1>.
- Suherman, A. (2018). Penguatan karakter bagi generasi milenial berbasis kearifan lokal. *Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 107-113. <http://doi.org/10.17509/jlb.v9i2.15678>.
- Tanjung, F.R., Neviryani & Dimana. (2018). Layanan informasi dalam peningkatan keterampilan belajar mahasiswa STIKIP PGRI Sumatra Barat. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 115-164. <http://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v3i2.3937>.
- Utomo, P. A &, Mariana, M. (2010). Analisis tata kelola teknologi informasi pada bidang akademik dengan cobit frame work studi kasus pada universitas stikubang Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 16(2), 139-149. <http://doi.org/10.35315/dinamik.v16i2.361>.
- Watie Setya, E.D., (2011). Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Masangger*, 3(2), 69-75. <http://dx.doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>.
- Widiyawati, A. (2004). Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(1), 66-71. <http://doi.org/10.21831/jpai.v3i1.836>.
- Wirantaka A, & Wahyono, T. (2022). Pelatihan parenting mengenal generasi milenial. *LPM UMY*, 1(5), 424-428. <https://doi.org/10.18196/ppm.52.1043>.