



Vol. 1 No. 2 Tahun 2023

TEMBAYAT: Journal of Islam, Tradition and Civilization

<https://jurnal.staispa.ac.id/tembayat>

FENOMENA MEDIA SOSIAL DAN PENGARUHNYA DALAM MEMAHAMI AJARAN ISLAM

Muh Wahyuddin, Husnul Amani, Haidir Fitra Siagian

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

muhammadwahyuddin97@gmail.com, ninihusnul06@gmail.com, hfitrasiagian@uin-alauddin.ac.id,

Abstract:

Social media creates a new culture where teachers and their students can not only carry out the learning process in the context of a physical room, but because of the emergence of social media, it is possible for the educational process to be carried out in another virtual space. Formal use of social media can be interpreted as a combination of analog and online learning. The ease of accessing social media is utilized by its users to be able to communicate online, such as chatting, sharing statuses, providing news and distributing invitations. Even for users who are used to it, online communication is considered more effective and efficient. The attitude of people understanding religion that is visible in a person in carrying out his duties, namely having the qualities of honesty, justice, being useful to others, being humble, working efficiently, having a vision for the future, having high discipline and balance. In other words, understanding is a person's ability to interpret and express the meaning of a fact or concept, according to the situation being experienced and can provide an explanation in his or her own words and can explain from various points of view. Religious understanding is a person's ability to interpret and express the meaning of religion or belief which is a way of life that must be followed by humans in their life in this world so that it is more orderly and brings prosperity and safety in accordance with the conditions being experienced and can provide explanations with their words. yourself and can explain it from various points of view.

Keywords: *Social media, Sosial Media Influence, Islamic Teachings*

Abstrak: Media Sosial menciptakan sebuah budaya baru di mana para pengajar dan para peserta didiknya tidak hanya dapat melakukan proses belajar di dalam konteks ruangan secara fisik, namun karena munculnya media sosial memungkinkan proses pendidikan dilakukan dalam ruang lain secara maya. Penggunaan sosial media secara formal dapat diartikan sebagai kombinasi antara belajar secara analog maupun secara *online*. Mudahnnya dalam mengakses media sosial dimanfaatkan oleh para penggunanya untuk bisa melakukan komunikasi

secara *online*, seperti *chatting*, membagikan status, memberitahukan kabar hingga menyebarkan undangan. Bahkan bagi pengguna yang sudah terbiasa, komunikasi secara *online* dinilai lebih efektif dan efisien. Sikap masyarakat paham agama yang tampak di dalam diri seseorang dalam menjalankan tugasnya yaitu memiliki sifat kejujuran, keadilan, bermanfaat bagi orang lain, rendah hati, bekerja efisien, memiliki visi kedepan, memiliki disiplin yang tinggi dan keseimbangan. Dengan kata lain pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menafsirkan dan mengungkapkan makna suatu fakta atau konsep, sesuai dengan keadaan yang sedang dialami dan dapat memberikan penjelasan dengan kata-katanya sendiri serta dapat menjelaskan dari berbagai sudut pandang. Pemahaman agama adalah kemampuan seseorang untuk menafsirkan dan mengungkapkan makna agama atau keyakinan yang menjadi jalan hidup yang harus ditempuh oleh manusia dalam kehidupannya di dunia ini supaya lebih teratur dan mendatangkan kesejahteraan serta keselamatan yang sesuai dengan keadaan yang sedang dialami dan dapat memberikan penjelasan dengan kata-katanya sendiri serta dapat menjelaskan dari berbagai sudut pandang.

Kata kunci: Media sosial, Pengaruh Media Sosial, Ajaran Islam.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era modern ini semakin pesat di dalam kehidupan masyarakat. Internet adalah salah satu media dari teknologi informasi tersebut yang memiliki perkembangan tercepat dari teknologi-teknologi lainnya. Media sosial adalah sebuah media *online* yang penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.¹

Menurut Karjaluoto istilah media sosial menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi memberikan kontribusi di dalam media tersebut. karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya atau dalam beberapa situs tertentu dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Seperti diketahui, sebelum muncul dan populer media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara sms atau telepon lewat *handphone*. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (*chat*) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial.²

Perkembangan tersebut dapat memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia termasuk di dalamnya kehidupan beragama. Hal tersebut selaras dengan munculnya jejaring sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat terutama pelajar atau mahasiswa sebagai media untuk berkomunikasi yang memungkinkan setiap orang bisa berinteraksi dengan orang yang berada di tempat yang berbeda bahkan

¹ Irawan Sahaja, "Pengertian Media Sosial, Manfaat, dan Jenisnya", diakses dari <http://irwansahaja.blogspot.com/2013/05/pengertian-media-sosial-manfaat-dantml> pada 17 April 2024.

² Karjaluoto. *A Prime In Social Media: Examining the Phenomenon, Its Relevance, Promise And Risks*, (01 Maret 2008). Diakses pada 17 April 2024 dari <http://www.smashlab.com/whitepaper/a-prime-in-social-media>

tempat yang jauh tanpa mengenal batas dan waktu. Secara umum adanya media internet khususnya media sosial berpengaruh terhadap perilaku masyarakat bukan hanya soal keagamaan saja melainkan juga tentang pergaulan mereka, bersikap serta dari cara berpenampilan yang terkadang tidak sesuai dengan aturan-aturan agama.

Di dalam diri manusia sendiri terdapat dua unsur yaitu unsur jasmani dan unsur rohani. Dimana unsur jasmani bisa didapatkan dari makanan dan minuman. Sedangkan unsur rohani berupa nilai-nilai spiritual keagamaan. Sebagai seorang manusia, apalagi seorang mahasiswa yang jauh dari keluarga dan berada di kota besar sepe membuat kebanyakan orang tua khawatir akan nilai agama yang ada pada anaknya. Kemajuan dan perkembangan globalisasi dan ilmu pengetahuan serta teknologi sekarang ini membuat orang tua resah karena hal tersebut berdampak pada minimnya asupan rohani yang dibutuhkan oleh anak.

B. Konseptual / Teori

1. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online* dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain *facebook*, *myspace*, dan *twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial

mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.³

2. Pemahaman Agama

Syafruddin Nurdin mengartikan “pemahaman merupakan kemampuan untuk menterjemahkan, menginterpretasi, mengekstrapolasi (mengungkapkan makna dibalik kalimat) dan menghubungkan di atas fakta atau konsep”.⁴ Pemahaman menurut Haryanto didefinisikan sebagai “kemampuan untuk menangkap pengertian dan sesuatu. Hal ini ditunjukkan dalam bentuk menterjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi kata atau sebaliknya”.⁵

Sedangkan menurut Anas Sudjiono pemahaman adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti, memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat”.⁶ Dengan penjelasan di atas dapat dimaknai bahwa memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan uraian lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Menurut Ngalm Purwanto, yang dimaksud dengan pemahaman adalah “tingkat kemampuan yang mengharapakan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta faktayang diketahuinya”.⁷ Menurut Yusuf Anas yang dimaksud dengan pemahaman adalah “kemampuan untuk menggunnakan

³ Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*, [Www.Jurnal-Unita.Org/Index.Php/Publiciana/Article/View/79](http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79), 142-143. Diakses Tanggal 17 April 2024

⁴ Syafrudin Nurdin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Ciputat Press, 2003), h. 105

⁵ Haryanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 60.

⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 50.

⁷ Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), h. 44.

pengetahuan yang sudah diingat lebih kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya”.

Menurut Bloom Benyamin “*comprehension to include those objectives, behaviors, or responses which represent an understanding of the literal message contained in a communication*” (pemahaman mencakup tujuan, tingkah laku, atau tanggapan mencerminkan sesuatu pemahaman pesan tertulis yang termuat dalam satu komunikasi). Nana Sudjana mengatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori antara lain sebagai berikut:

- a. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip,
- b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagianbagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, dan
- c. Tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk memahami serta mengingat kembali apa yang telah dia terima sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, memahami atau mengerti apa yang diajarkan. Dengan kata lain pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menafsirkan dan mengungkapkan makna suatu fakta atau konsep, sesuai dengan keadaan yang sedang dialami dan dapat memberikan penjelasan dengan kata-katanya sendiri serta dapat menjelaskan dari berbagai sudut pandang.

Kata agama berasal dari bahasa Sanskerta, agama yang berarti tradisi atau A berarti tidak, GAMA berarti kacau. Sehingga agama berarti tidak

kacau. Dapat juga diartikan suatu peraturan yang bertujuan untuk mencapai kehidupan manusia ke arah dan tujuan tertentu. Dilihat dari sudut pandang kebudayaan, agama dapat berarti sebagai hasil dari suatu kebudayaan, dengan kata lain agama diciptakan oleh manusia dengan akal budinya serta dengan adanya kemajuan dan perkembangan budaya tersebut serta peradabannya. Bentuk penyembahan Tuhan terhadap umatnya seperti pujian, tarian, mantra, nyanyian dan yang lainnya, itu termasuk unsur kebudayaan. Sedangkan kata lain untuk menyatakan konsep ini adalah religi yang berasal dari bahasa Latin *religio* dan berakar pada kata kerja *re-ligare* yang berarti "mengikat kembali". Maksudnya dengan berreligi, seseorang mengikat dirinya kepada Tuhan.⁸

M. Quraish Shihab mengatakan bahwa “agama adalah suatu sistem yang terpadu yang terdiri atas kepercayaan dan praktik yang berhubungan dengan hal yang suci”.⁹ Kita sebagai umat beragama semaksimal mungkin berusaha untuk terus meningkatkan keimanan kita melalui rutinitas beribadah, mencapai rohani yang sempurna kesuciannya.

C. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka (*library research*) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut.¹⁰ Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai literatur yang ada, berupa Al-quran, hadis, kitab, maupun hasil penelitian.

2. Sumber Data

⁸ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Rineka Pers, 2008), h. 42

⁹ M. Quraish Shihab, *Membumikan Al Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*, (Bandung, Mizan, Cet. 1, 2007), h. 29

¹⁰ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. (2019)

Sumber data dalam penelitian ini merupakan subjek data yang dapat diperoleh untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam melakukan penelitian ini. Peneliti menggunakan sumber data lapangan dan data perpustakaan yang digunakan untuk memperoleh data teoritis yang dibahas.

Jenis data dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

a. Sumber data primer

Data primer merupakan pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari lokasi penelitian atau objek yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari informan. Secara teknik, informan ialah orang yang memberikan penjelasan secara detail dan komprehensif mengenai apa, siapa, dimana, kapan, bagaimana, dan mengapa. Juga data dari sebuah wawancara yang sudah menyiapkan soal-soal yang nantinya akan ditanyakan kepada narasumber untuk memperoleh jawaban sesuai dengan judul penelitian ini.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan jenis data yang mendukung data primer dan dapat diperoleh di luar objek penelitian. Misalnya dari buku-buku hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yang bisa membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

D. Hasil dan Pembahasan

Di era modern ini, media sosial menjadi salah satu platform terbesar yang banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Banyak sekali platform yang dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah kepada masyarakat, khususnya bagi generasi sekarang yang aktif menggunakan media sosial.

Media sosial mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, jika pada tahun 2002 Friendster merajai sosial media karena hanya Friendster yang mendominasi sosial media di era tersebut. kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing.

Sosial media juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing seperti *Sosial Media Maintenance*, *Sosial Media Endorsement* dan *Sosial Media Activation*. Oleh karena itu, sosial media kini menjadi salah satu servis yang ditawarkan oleh Digital Agency.¹¹

1. Jenis-Jenis Sosial Media

Dikutip dari jurnal yang berjudul *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. Media sosial adalah situs jaringan sosial seperti layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk membangun profil publik atau semi publik dalam sistem terbatas, daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung dan melihat serta menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem. Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial:

a. Proyek kolaborasi (*collaborative projects*) dalam proyek kolaborasi, *website* memungkinkan pengguna untuk dapat mengubah, menambah, ataupun menghilangkan konten-konten yang ada di *website* ini. Contohnya *Wikipedia*.

b. Blog dan microblog

Blog merupakan singkatan dari web log adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum. Sedangkan microblog adalah suatu bentuk kecil dari blog, jika pada blog pengguna dapat memposting tulisan tanpa batas karakter, pada microblog pengguna hanya dapat memposting tulisan kurang dari 200 karakter. Contoh dari microblog yang terkenal adalah twitter,

c. Konten (*content communities*)

¹¹ Karjaluoto. *A Primer In Social Media: Examining the Phenomenon, Its Relevance, Promise And Risks*. (2008, 01 Maret). Diakses Pada 17 April 2024 Dari [Http://www.smashlab.com/media/white-papers/a-primer-in-social-media](http://www.smashlab.com/media/white-papers/a-primer-in-social-media)

Konten memungkinkan para penggunanya untuk saling *mengshare* konten-konten media seperti video, *e-book*, gambar dan lain-lain. Contohnya *you tube*.

d. Situs jejaring sosial (*social networking sites*)

Merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. tampilan dasar situs jejaring sosial ini menampilkan halaman profil pengguna yang didalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna. Contohnya *facebook*, *path*, *my space* serta *instagram*.

e. Dunia virtual (*virtual game world*)

Dunia virtual dimana mengreplikasikan lingkungan 3D, Dimana penggunanya bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya *game online*

f. Virtual social world

Dunia virtual yang dimana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti *virtual game world*, berinteraksi dengan yang lain. Namun, *Virtual Social World* lebih bebas dan lebih kearah kehidupan. Contohnya *second life*.

2. Ciri-ciri Media Sosial

Media sosial mempunyai ciri - ciri sebagai berikut :

- a. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet.
- b. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*.
- c. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya.
- d. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Sosial media menciptakan sebuah budaya baru di mana para pengajar dan para peserta didiknya tidak hanya dapat melakukan proses belajar di dalam konteks ruangan secara fisik, namun karena munculnya media sosial memungkinkan proses pendidikan dilakukan dalam ruang lain secara maya. Penggunaan sosial media secara formal dapat diartikan sebagai kombinasi antara belajar secara analog maupun secara *online*.

3. Klasifikasi Media Sosial

Klasifikasi media sosial dibagi menjadi 6 bagian, yaitu:¹²

- a. Kolaborasi Proyek kolaborasi merupakan bentuk demokrasi dari media sosial dimana banyak pengguna internet dapat berkolaborasi untuk menambahkan, mengubah, ataupun menghapus informasi dalam *wiki*, yaitu situs yang menyediakan layanan bagi pengguna atau pembaca untuk melakukan perubahan-perubahan tersebut. Contoh dari bentuk proyek kolaborasi adalah *wikipedia*. Sebuah *ensiklopedia online* yang menyediakan beragam informasi dalam berbagai bahasa.
- b. Blog (*Blogs*) Blog merupakan salah satu bentuk media sosial terlama yang memperbolehkan penggunanya menulis entri baru berdasarkan urutan waktu penulisan. Blog telah digunakan oleh banyak orang dan memiliki fungsi yang beragam untuk masyarakat. Dari sekedar media untuk menyalurkan pengalaman sehari-hari atau yang sering juga disebut sebagai *diary* sampai sebagai media berbagi informasi dan bahkan sebagai media jual beli. Contoh blog salah satunya adalah *Wordpress*.
- c. Konten Komunitas (*Content Community*) Konten Komunitas adalah media sosial yang tujuan utamanya untuk menampung konten dari pengguna dan membaginya ke pengguna lainnya. Contoh dari media ini adalah *YouTube*

¹² Kaplan, Andreas M, Haenlein, Michael “*Users of the world, unite The Challenges and Opportunities of Social Media*”. (Business Horizons 2010), h. 59-68

untuk berbagi video, *SlideShare* untuk berbagi file presentasi, *Flickr* untuk berbagi file gambar, dan lain sebagainya.

- d. Dunia *Game* Virtual (*Virtual Game Worlds*) Dunia *Game* Virtual tentu berkaitan dengan *Game Online* di mana pemain memiliki profil dan karakter sendiri di dunia game tersebut. Karakter mereka dapat berkomunikasi dengan karakter pemain lainnya dan melakukan aktivitas dalam game tersebut bersama-sama. Contoh dari dunia game virtual adalah game online seperti *World of Warcraft*, *Watch Dogs*, dan *Need For Speed*.
- e. Dunia Sosial Virtual (*Virtual Social Worlds*) Dunia Sosial Virtual hampir sama dengan Dunia *Game* Virtual hanya saja dengan tujuan murni untuk membangun “kehidupan” lain di luar kehidupan nyata, dengan aspek yang sama seperti dunia nyata hanya saja pengguna dapat berperan sebagai orang lain. Contoh dari dunia sosial virtual adalah *Second Life*.
- f. Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Sites*) Situs jejaring sosial adalah tempat di mana setiap pengguna memiliki profil yang berisi informasi pribadi (seperti Tanggal lahir, Alamat, Jenis kelamin) dan dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya melalui profil tersebut. Antar pengguna juga dapat melakukan chatting atau mengirim pesan teks, gambar, suara, maupun video. Pada situs tertentu, pengguna juga dapat mengikuti kegiatan keseharian dari temanteman profil mereka melalui status update yang memberikan opsi kepada pengguna untuk membagi pengalaman keseharian mereka kepada temantemannya. Contoh dari media sosial ini adalah *Facebook*, *Friendster*, dan *MySpace*. Dari keenam bagian ini Instagram termasuk dalam jenis situs jejaring sosial.

4. Fungsi Media Sosial

Media sosial umumnya dimanfaatkan masyarakat untuk saling berbagi dan berpartisipasi. Media sosial sebuah media yang berbasis *online* dengan memiliki banyak sekali pengguna. Kerap kali media sosial digunakan sebagai

sarana untuk melakukan interaksi sosial. Hal ini dikeranakan kemudahan dalam mengakses media sosial yang dapat dilakukan kapan pun, dimana pun, dan oleh siapa pun. Tak hanya itu media sosial memiliki beberapa fungsi yang akan dijelaskan oleh penulis di bawah ini:

- a. Mencari berita, informasi, dan pengetahuan Media sosial berisi ratusan bahkan jutaan berita, informasi dan juga pengetahuan hingga kabar terkini yang terjadi di suatu wilayah atau di dunia yang menyebarkan hal-hal tersebut lebih cepat sampai kepada khalayak umum melalui medis sosial dari pada media lainnya seperti televisi, radio dan koran.
- b. Mendapatkan hiburan Kondisi seseorang atau perasaan seseorang tidak selamanya dalam keadaan yang baik-baik saja, ceria, senang, hidup tanpa adanya masalah, setiap orang tentunya pernah merasakan sedih, stress, hingga kejenuhan terhadap suatu hal. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi segala perasaan yang bersifat negatif tersebut adalah dengan mencari hiburan. Hiburan tersebut dapat dilakukan dengan cara bermain media sosial.
- c. Komunikasi *online* Mudahnya dalam mengakses media sosial dimanfaatkan oleh para penggunanya untuk bisa melakukan komunikasi secara *online*, seperti *chatting*, membagikan status, memberitahukan kabar hingga menyebarkan undangan. Bahkan bagi penggunanya yang sudah terbiasa, komunikasi secara *online* dinilai lebih efektif dan efisien.
- d. Menggerakkan masyarakat Adanya permasalahan-permasalahan kompleks yang ada di masyarakat seperti dalam hal poitik, pemerintahan hingga suku, agama, ras dan badaya, mampu mengundang banyak tanggapan dari khalayak. Salah satunya upaya untuk menggapai beberapa masalah tersebut adalah dengan memberikan kritikan, saran, hingga pembelaan melalui media sosial.

- e. Sarana berbagi Media sosial sering dijadikan sebagai sarana untuk berbagi informasi yang bermanfaat bagi banyak orang, dari satu orang ke banyak orang lainnya. Dengan membagikan informasi tersebut, maka diharapkan banyak pihak yang mengetahui tentang informasi tersebut, baik dalam skala nasional hingga skala internasional.

5. Dampak Menggunakan Media Sosial

Media sosial banyak sekali menawarkan kepada masyarakat mengenai kecanggihannya. Di zaman milenial ini sudah banyak media sosial yang lahir dan berkembang secara pesat tak hanya itu media sosial mampu memberikan banyak layanan penyimpanan di dalam *website*. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa sosial media memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang. Adapun dampak positif media sosial yaitu:¹³

- a. Siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan masyarakat sosial dan mengelola jaringan pertemanan.
- b. Memperluas jaringan pertemanan, siswa akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
- c. Menambah wawasan siswa tentang berita atau kabar yang sedang banyak dibicarakan untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
- d. Sebagai media dakwah dan diskusi. Di media sosial (*facebook*) siswa dapat bergabung dengan berbagai komunitas.
- e. Siswa dapat bertukar pikiran dan belajar dari perkataan orang, sehingga lebih tanggap dan komunikatif terhadap sekitarnya.

¹³ Khoiratuln Alfian, “*Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Siswa*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014. h, 22

- f. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di bidang pendidikan. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media sosial memiliki dampak positif bagi penggunaannya, terutama bagi mahasiswa.

Dengan media sosial mahasiswa bisa menambah ilmunya atau mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu media sosial juga bisa menambah pertemanan dengan orang lain. Adapun dampak negatif media sosial yaitu:

- a. Berkurangnya waktu belajar, terlalu lama bermain media sosial akan mengurangi jatah waktu belajar.
- b. Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.
- c. Siswa menjadi mudah malas, tidak mengerjakan tugas karena selalu ingin tahu status teman-temannya. Sehingga lebih banyak waktu yang terbuang sia-sia untuk hal yang kurang bermanfaat, contohnya chatting, yang akan berpengaruh terhadap minat belajar.
- d. Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan. Ini dampak terlalu sering dan terlalu lama bermain media sosial. Hal ini cukup menghawatirkan perkembangan kehidupan sosial si anak. Mereka yang seharusnya belajar sosialisasi dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya.
- e. Memicu terjadinya aksi pornografi dan pelanggaran asusila. Mudah sekali pengguna media sosial menemukan sesuatu yang berbau seks, karena hal itu banyak dicari di internet.
- f. Banyak terjadi kriminalitas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Contohnya kasus penculikan yang diawali dengan perkenalan seseorang yang tidak dikenalnya, penipuan, pembunuhan dan lainnya.
- g. Menghamburkan uang. Siswa dapat menghabiskan uangnya untuk membeli paketan internet atau online berjam-jam di warnet. Selain memiliki dampak

positif, media sosial juga mempunyai dampak negatif bagi siswa yang menyalah gunakan.

6. Dimensi Keagamaan Islam

Menurut C.Y. Glock dan R Stark dalam bukunya Djameluddin Ancok menyebut ada lima dimensi agama dalam diri manusia, yakni dimensi keyakinan (ideologis), dimensi peribadatan dan praktek keagamaan, dimensi penghayatan, dimensi pengamalan dan dimensi pengetahuan agama.¹⁴

- a. Dimensi Keyakinan (ideologis) Dimensi ideologi adalah sesuatu yang berkenaan dengan seperangkat kepercayaan keagamaan yang memberikan penjelasan tentang Tuhan, alam manusia dan hubungan diantara mereka. Dimensi ini berisikan pengharapan-pengharapan dimana seorang pemeluk agama berpegang teguh pada pandangan teologis tertentu dan mengakui kebenaran ajaran agamanya. Misalnya keyakinan akan adanya malaikat, surga dan neraka dan sebagainya.¹⁵
- b. Dimensi Intelektual (*intellectual involvement*) Dimensi intelektual yaitu yang dapat mengacu pada pengetahuan tentang ajaran-ajaran agama, pada dimensi ini dapat diketahui tentang seberapa jauh tingkat pengetahuan agama dan tingkat keterkaitan mempelajari agama dari penganut agama, dalam dimensi ini bahwa orang-orang beragam paling tidak memiliki sejumlah pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus-ritus kitab suci dan tradisi-tradisi
- c. Dimensi Pengalaman (Eksperensial) Dimensi pengalaman adalah bagian keagamaan yang bersifat efektif, yang keterlibatan emosional dan sentimental pada pelaksanaan ajaran. Dimensi ini berkaitan dengan

¹⁴ Djameluddin Ancok, Fuat Nashori Suroso, "*Psikologi Islam*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), h. 77

¹⁵ Djameludin Ancok Fuat Nashori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 77

pengalaman keagamaan, perasaan-perasaan, dan sensasi-sensasi yang dialami seseorang atau didefinisikan oleh kelompok keagamaan saat melaksanakan ritual keagamaan. Seperti tenang saat berdoa, tersentuh mendengar ayat suci Al-Quran yang dibacakan.

d. Dimensi Ritualistik (*Ritual Involvement*) Dimensi Ritualistik yaitu merujuk pada ritus-ritus keagamaan yang dianjurkan dan dilaksanakan oleh penganut agama dan sangat berkaitan dengan ketaatan penganut suatu agama. Dimensi ini meliputi pedoman pokok pelaksanaan ritus dan pelaksanaannya, frekuensi prosedur dan makna ritus penganut agama dalam kehidupan sehari-hari seperti penerapan rukun Islam, dzikir, sholat lima waktu dan lain-lain.

e. Dimensi Konsekuensi atau Dimensi Sosial (*consequential involvement*) Dimensi konsekuensi atau dimensi sosial yaitu meliputi segala implikasi sosial dari pelaksanaan ajaran agama, dimensi ini memberikan gambaran apakah efek ajaran agama terhadap etos kerja, hubungan interpersonal, kepedulian kepada penderitaan orang lain dan sebagainya. Perspektif islam dalam perilaku keberagamaan dijelaskan pada Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 208 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا ادْخُلُوا فِي السِّلْمِ كَآفَّةً وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ
عَدُوٌّ مُبِينٌ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, masuklah kamu ke dalam Islam keseluruhan, dan janganlah kamu turut langkah-langkah syaitan. Sesungguhnya syaitan itu musuh yang nyata bagimu”. (Q.S. Al Baqarah:208)

7. Indikator Pemahaman Agama

Menurut Glock dan Stark yang dikutip Djamaludin Ancok dan Fuat Nasori Suroso mengatakan bahwa terdapat lima dimensi indikator dalam pemahaman Agama yaitu:¹⁶

a. Dimensi keyakinan atau Ideologis

Dimensi keyakinan adalah tingkatan sejauh mana seseorang menerima hal-hal yang dogmatik dalam agamanya, misalnya kepercayaan kepada Tuhan, malaikat, surga dan neraka. Pada dasarnya setiap agama juga menginginkan adanya unsur ketaatan bagi setiap pengikutnya. Adapun dalam agama yang dianut oleh seseorang, makna yang terpenting adalah kemauan untuk mematuhi aturan yang berlaku dalam ajaran agama yang dianutnya. Jadi dimensi keyakinan lebih bersifat doktriner yang harus ditaati oleh penganut agama. Dengan sendirinya dimensi keyakinan ini menuntut dilakukannya praktek-praktek peribadatan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

b. Dimensi praktik agama atau ritualistik

Dimensi praktik agama yaitu tingkatan sejauh mana seseorang mengerjakan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Unsur yang ada dalam dimensi ini mencakup pemujaan, ketaatan, serta hal-hal yang lebih menunjukkan komitmen seseorang dalam agama yang dianutnya. Wujud dari dimensi ini adalah perilaku masyarakat pengikut agama tertentu dalam menjalankan ritual-ritual yang berkaitan dengan agama. Dimensi praktek dalam agama Islam dapat dilakukan dengan menjalankan ibadah shalat, puasa, zakat, haji ataupun praktek muamalah lainnya.

c. Dimensi pengalaman atau eksperiensial

Dimensi pengalaman adalah perasaan-perasaan atau pengalaman yang pernah dialami dan dirasakan. Misalnya merasa dekat dengan Tuhan,

¹⁶ Djamaludin Ancok dan Fuat Nasori Suroso. *Psikologi Islami: Solusi Islam atas Problem Problem Psikologi*. Cet, VII. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 77.

merasa takut berbuat dosa, merasa doanya dikabulkan, diselamatkan oleh Tuhan, dan sebagainya.

d. Dimensi pengetahuan agama atau intelektual

Dimensi pengetahuan agama adalah dimensi yang menerangkan seberapa jauh seseorang mengetahui tentang ajaran-ajaran agamanya, terutama yang ada di dalam kitab suci manapun yang lainnya. Paling tidak seseorang yang beragama harus mengetahui hal-hal pokok mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus-ritus, kitab suci dan tradisi. Dimensi ini dalam Islam meliputi pengetahuan tentang isi Al-Quran, pokok-pokok ajaran yang harus diimani dan dilaksanakan, hukum Islam dan pemahaman terhadap kaidah-kaidah keilmuan ekonomi Islam/perbankan syariah.

e. Dimensi konsekuensi

Dimensi konsekuensi yaitu dimensi yang mengukur sejauh mana perilaku seseorang dimotivasi oleh ajaran-ajaran agamanya dalam kehidupan sosial misalnya apakah ia mengunjungi tetangganya sakit, menolong orang yang kesulitan, mendermakan hartanya, dan sebagainya.

8. Sikap Masyarakat Yang Paham Agama

Terdapat beberapa sikap paham agama yang tampak di dalam diri seseorang dalam menjalankan tugasnya, di antaranya:

- a. Kejujuran: Rahasia untuk meraih sukses menurut mereka adalah berkata jujur.
- b. Keadilan: Salah satu skill orang yang religious adalah mampu bersikap adil kepada semua pihak, bahkan saat ia terdesak sekalipun.
- c. Bermanfaat bagi orang lain: hal ini merupakan salah satu sikap yang tampak dari diri seseorang.
- d. Rendah hati: merupakan sikap tidak sombong mau mendengarkan pendapat orang lain dan tidak memaksakan gagasan atau kehendaknya.

- e. Bekerja efisien: mereka mampu memusatkan semua perhatiannya pada pekerjaan sat itu, begitu juga saat mereka mengerjakan pekerjaan selanjutnya.
- f. Visi kedepan: mereka mampu mengajak orang kedalam angan-angannya. Kemudian menjabarkan begitu terinci, cara-cara untuk menuju kesana.
- g. Disiplin tinggi: kedisiplinan mereka tumbuh dari semangat penuh gairah dan kesadaran, bukan berangkat dari keharusan dan keterpaksaan.
- h. Keseimbangan: seseorang yang memiliki sikap religiusitas sangat menjaga keseimbangan hidupnya, khususnya empat aspek inti dalam kehidupannya, yaitu: keintiman, pekerjaan, komunitas dan spiritualitas.¹⁷

Sikap masyarakat paham agama yang tampak di dalam diri seseorang dalam menjalankan tugasnya yaitu memiliki sifat kejujuran, keadilan, bermanfaat bagi orang lain, rendah hati, bekerja efisien, memiliki visi kedepan, memiliki disiplin yang tinggi dan keseimbangan.

9. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Agama

Menurut Thouless faktor-faktor yang mempengaruhi sikap pemahaman agama dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- a. Pengaruh pendidikan atau pengajaran dan berbagai tekanan sosial. Faktor ini mencakup semua pengaruh sosial dalam perkembangan keagamaan itu, termasuk pendidikan dari orang tua, tradisi-tradisi sosial, tekanan dari lingkungan sosial untuk menyesuaikan diri dengan berbagai pendapat dan sikap yang disepakati oleh lingkungan itu.
- b. Faktor pengalaman. Berkaitan dengan berbagai jenis pengalaman yang membentuk sikap keagamaan. Terutama pengalaman mengenai keindahan, konflik moral dan pengalaman emosional keagamaan. Faktor ini umumnya

¹⁷ Asmaun Sahlan, *Religiusitas Perguruan Tinggi: Potret Pengembangan Tradisi Keagamaan di Perguruan Tinggi Islam*. (Malang: Malik Press. 2011), h. 39

- berupa pengalaman spiritual yang secara cepat dapat mempengaruhi perilaku individu.
- c. Faktor kehidupan. Kebutuhan-kebutuhan ini secara garis besar dapat menjadi empat, yaitu:
- 1). kebutuhan akan keamanan atau keselamatan,
 - 2). kebutuhan akan cinta kasih,
 - 3). kebutuhan untuk memperoleh harga diri, dan
 - 4). kebutuhan yang timbul karena adanya ancaman kematian.
- d. Faktor intelektual. Berkaitan dengan berbagai proses penalaran verbal atau rasionalisasi.¹⁸

Setiap individu berbeda-beda tingkat pemahaman agamanya dan dipengaruhi oleh dua macam faktor secara garis besarnya yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi religiusitas seperti adanya pengalaman-pengalaman emosional keagamaan, kebutuhan individu yang mendesak untuk dipenuhi seperti kebutuhan akan rasa aman, harga diri, cinta kasih dan sebagainya. Sedangkan pengaruh eksternalnya seperti pendidikan formal, pendidikan agama dalam keluarga, tradisi-tradisi sosial yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan, tekanan-tekanan lingkungan sosial dalam kehidupan individu. pemahaman agama adalah kemampuan seseorang untuk menafsirkan dan mengungkapkan makna agama atau keyakinan yang menjadi jalan hidup yang harus ditempuh oleh manusia dalam kehidupannya di dunia ini supaya lebih teratur dan mendatangkan kesejahteraan serta keselamatan yang sesuai dengan keadaan yang sedang dialami dan dapat memberikan penjelasan dengan kata-katanya sendiri serta dapat menjelaskan dari berbagai sudut pandang.

¹⁸ H. Robert Thouless, *Pengantar Psikologi Agama*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1995), h. 34

D. Kesimpulan

Dari beberapa paparan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yakni sebagai berikut:

1. Memperluas jaringan pertemanan, siswa akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung. Media sosial juga Sebagai media dakwah dan diskusi. Di media sosial (*facebook*) siswa dapat bergabung dengan berbagai komunitas. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di bidang pendidikan Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media sosial memiliki dampak positif bagi penggunanya, terutama bagi mahasiswa.
2. Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata. Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan. Ini dampak terlalu sering dan terlalu lama bermain media sosial. Hal ini cukup menghawatirkan perkembangan kehidupan sosial si anak. Mereka yang seharusnya belajar sosialisasi dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya.
3. Setiap individu berbeda-beda tingkat pemahaman agamanya dan dipengaruhi oleh dua macam faktor secara garis besarnya yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi religiusitas seperti adanya pengalaman-pengalaman emosional keagamaan, kebutuhan individu yang mendesak untuk dipenuhi seperti kebutuhan akan rasa aman, harga diri, cinta kasih dan sebagainya. Sedangkan pengaruh eksternalnya seperti pendidikan formal, pendidikan agama dalam keluarga, tradisi-tradisi sosial yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan, tekanantekanan lingkungan sosial dalam kehidupan individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta: Rineka Pers, 2008
- Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*, www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79, 142-143. Diakses Tanggal 17 April 2024
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010
- Asmaun Sahlan, *Religiusitas Perguruan Tinggi: Potret Pengembangan Tradisi Keagamaan di Perguruan Tinggi Islam*. Malang: Malik Press. 2011
- Djamaluddin Ancok, Fuat Nashori Suroro, “*Psikologi Islam*”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995
- Haryanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- H. Robert Thouless, *Pengantar Psikologi Agama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1995
- Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. 2019
- Irawan Sahaja, “*Pengertian Media Sosial, Manfaat, dan Jenisnya*”, diakses dari <http://irwansahaja.blogspot.com/2013/05/pengertian-media-sosial-manfaat-dantml> pada 17 April 2024.
- Karjaluoto. *A Prime In Social Media: Examining the Phenomenon, Its Relevance, Promise And Risks*, 01 Maret 2008
- Kaplan, Andreas M, Haenlein, Michael “*Users of the world, unite The Challenges and Opportunities of Social Media*”. Business Horizons 2010
- Khoiratun Alfiyan, “*Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Siswa*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014.
- M. Quraish Shihab, *Membedakan Al Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*, Bandung, Mizan, Cet. 1, 2007
- Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002
- Syafrudin Nurdin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Jakarta: Ciputat Press, 2003