

Pengaruh Aktivitas Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan dan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa

Heru Pratikno

Universitas Islam Bandung

*) Penulis Korespondensi: Jalan Tamansari No. 24-26 Bandung, Indonesia
Posel: heru.pratikno@unisba.ac.id

Abstrak: Kegiatan akademik, seperti tulis-menulis telah menjadi kebiasaan mahasiswa di semua perguruan tinggi. Namun, hal tersebut belum menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi mereka. Buktinya, ketika diberikan tugas kuliah untuk *menulis* sebuah teks, mereka cenderung tidak serius mengerjakannya. Hal tersebut mungkin saja terjadi karena mereka tidak konsentrasi belajar bahasa Indonesia. Hal itu disebabkan adanya aktivitas media *online* lain yang lebih mendominasi pikirannya. Aktivitas yang biasa mereka lakukan meliputi menonton film, bermain *game online*, dan bermedia sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas digital apa saja yang intens dilakukan mahasiswa; mengetahui pengaruh aktivitas tersebut terhadap keterampilan berbahasa mahasiswa, terutama keterampilan menulis. Selain itu, penulis ingin mengetahui faktor apa saja yang memengaruhi penyebab tingkat kualitas kemampuan berbahasa mereka. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan kuesioner. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih antusias apabila perkuliahan dilaksanakan secara sinkronus daripada asinkronus karena penjelasan bisa langsung mereka simak. Selain itu, aktivitas media *online* di luar belajar yang mereka lakukan sangat berpengaruh terhadap kualitas dan kuantitas isi tulisannya. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlu ada tindak lanjut analisis tentang penggunaan keterampilan berbahasa mahasiswa pada aspek berbicara.

Kata Kunci: Aktivitas media *online*, keterampilan berbahasa, mahasiswa

The Influence of Digital Media Using Activities on Students' Language Abilities and Skills

Abstract: Academic activities, such as writing, have become a habit for students in all universities. However, this has not been something pleasant for them. The proof is, when given a college assignment to write a text, they tend not to take it seriously. This might happen because they are not concentrating on learning Indonesian. This is due to other online media activities that dominate his mind more. Their usual activities include watching films, playing online games, and using social media. Therefore, this research aims to find out what digital activities are intensely carried out by students; determine the effect of these activities on students' language skills, especially writing skills. Apart from that, the author wants to know what factors influence the level of quality of their language skills. The data collection methods used in this research were direct observation and questionnaires. Next, the data that has been collected will be analyzed using qualitative descriptive techniques. The research results show that students are more enthusiastic if lectures are held synchronously rather than asynchronously because they can immediately listen to the explanation. Apart from that, the online media activities outside of studying that they carry out greatly influence the quality and quantity of their written content. The recommendation from this research is that there needs to be a follow-up analysis regarding the use of students' language skills in the speaking aspect.

Keywords: Online media activities, language skills, students

Proses artikel: Dikirim: 1-07-2023; Direvisi: 20-12-2023; Diterima: 20-12-2023; Diterbitkan: 31-12-2023

Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Pratikno, Heru. "Pengaruh Aktivitas Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan dan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 7.2 (2023): 181-189. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Heru Pratikno. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2023).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Pendahuluan

Aktivitas yang dilakukan mahasiswa sekarang ini tidak dapat dilepaskan dari penggunaan internet. Mereka selalu menggunakannya untuk belajar, berorganisasi, dan berdiskusi kapan pun dan di mana pun yang mereka inginkan. Namun demikian, tak hanya sebatas itu, ternyata mereka juga menggunakan jaringan internet untuk hiburan, seperti menonton film, bermain *game online*, dan berselancar di media sosial. Kegiatan tersebut semata-mata hanya untuk memuaskan kepentingan pribadinya. Asalkan saja, jangan sampai kegiatan hiburan itu malah mendominasi mereka dalam beraktivitas utama, yakni belajar sehingga aktivitas akademiknya menjadi terbengkalai.

Namun kenyataannya, kondisi pascapandemi seperti sekarang ini dan ditambah lagi masifnya perkembangan teknologi digital membuat mahasiswa cenderung justru lebih memilih fokus pada dunianya masing-masing di media *online*. Mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* untuk hal-hal di luar akademik. Akibatnya, rasa malas belajar melekat erat pada dirinya. Hal seperti itu tentu akan memengaruhi prestasi akademiknya. Oleh karena itu, tak sedikit dari mereka yang nilai mata kuliahnya minim, terlambat menyelesaikan studinya, bahkan di-DO dari kampusnya.

Problematika itu tak terkecuali terjadi saat perkuliahan bahasa Indonesia. Hal-hal seperti itu tentunya pernah dihadapi para dosen bahasa Indonesia ketika mereka beraktivitas mengajar, membimbing, dan bermitra dengan mahasiswa. Dalam kegiatan belajar mengajar pascapandemi ini, sebagian aktivitas masih dilakukan secara daring. Dengan mengajar melalui media virtual, seperti *zoom meeting*, banyak mahasiswa menjadi tidak fokus apabila dosennya menerangkan materi. Hal itu disebabkan mereka tidak bisa dipantau secara langsung oleh dosen. Bisa saja mahasiswa yang sedang belajar daring itu menyambi dirinya sambil bermain ponsel sehingga ia tak mengerti substansi materi.

Karena kecanggihan teknologi sekarang, gawai kini telah berubah menjadi mesin segala rupa, termasuk banyaknya bahan bacaan. Dengan begitu, jika aktivitas literasi digital ditingkatkan, hal itu akan diikuti dengan meningkatnya pemahaman bacaan, begitu pun sebaliknya jika aktivitas literasi digital rendah, pemahaman bacaan akan ikut rendah (Setyawati, Maspuroh, and Rosalina). Namun, kini mahasiswa bisa mendapatkan kepuasan darinya hingga lupa akan tugas utamanya, yakni belajar. Kalaupun ada tugas belajar, mereka akan memanfaatkan alat itu sebagai malaikatnya yang membantu menyelesaikan hal yang sulit. Alhasil, ketika diberikan tugas menulis, banyak dari tulisan mereka yang *copas* berasal dari teks milik orang lain. Hal itu terbukti dari hasil cek similaritas yang mencapai lebih dari 30%, bahkan ada yang mencapai 60% lebih. Kondisi seperti itu tentunya harus menjadi bahan evaluasi bagi mereka bahwa sebenarnya aktivitas keterampilan berbahasa, seperti tulis-menulis memerlukan kerja keras pikiran dan waktu.

Mahasiswa zaman sekarang memang tidak dapat terlepas dari penggunaan *hp* untuk bermedia sosial. Sebentar-sebentar yang mereka lakukan adalah memperbarui status dan mengomentari postingan orang. Secara tak sadar sebenarnya aktivitas mereka itu juga masih tergolong menggunakan bahasa tertulis. Namun, penggunaan bahasa mereka di media sosial masih belum menunjukkan etika berbahasa yang baik sehingga banyak terjadi kesalahan berbahasa, baik dari segi penulisan maupun penafsirannya. Dengan begitu, hal tersebut semakin jauh dari upaya pemertabatan bahasa Indonesia di ruang maya, bahkan malah akan memunculkan konflik horizontal.

Tak hanya itu, aktivitas media *online* lainnya yang bisa memengaruhi tingkat kualitas bahasa mahasiswa adalah bermain *game*. *Game* yang bermunculan sekarang ini dimainkan mereka kebanyakan adalah *game online* yang berbahasa asing. Dengan seringnya mereka bermain *game* tersebut, konsentrasi mereka ketika belajar bahasa Indonesia akan terpecah dan menjadi tidak fokus. Hal itu terjadi lantaran bahasa yang mereka serap ada dua, yakni bahasa Inggris dan Indonesia. Akibat yang terjadi adalah munculnya gejala bahasa, seperti alih kode bahkan campur kode. Ruang lingkup fenomena seperti ini akan lebih jelas dibahas dalam kajian sociolinguistik.

Selain itu, aktivitas media *online* yang belakangan ini sangat populer di kalangan mahasiswa adalah menonton film Drama Korea (Drakor). Film tersebut mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 2002-an dan kini sangat diminati mahasiswa selama masa pandemi ini. Dengan seringnya mereka menonton film tersebut, hal itu tidak hanya memengaruhi bahasa mereka, tetapi budayanya pun ikut terpengaruh. Dari segi bahasa, tentunya ada manfaat bagi mereka, yakni banyak kosakata asing yang mereka ketahui. Namun, dampak terhadap bahasa Indonesia tentu ada, yakni mereka tidak bisa menerapkan penggunaan bahasa yang baku, terutama dalam kegiatan tulis-menulis.

Pada umumnya, keterampilan berbahasa terdiri atas empat komponen. Empat komponen yang dimaksud di antaranya adalah membaca, menyimak, menulis, dan berbicara (Gereda). Keempat komponen tersebut harus dimiliki dan dikuasai dengan baik oleh seseorang (Pratikno). Oleh sebab itu, perlu ada pemahaman yang mendasar dari keempat komponen tersebut agar keterampilan berbahasanya dapat diaplikasikan dengan lancar dan tanpa kendala. Namun, untuk penelitian ini hanya mengedepankan keterampilan membaca, menyimak, dan menulis. Dalam menulis ilmiah, mahasiswa tentu harus memperhatikan dari aspek struktur kalimat dan pembentukan kata yang digunakan (Pratikno).

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis tentang pengaruh aktivitas digital terhadap kemampuan berbahasa mahasiswa, tentunya ada beberapa artikel terdahulu yang pernah ditulis oleh orang lain. (Louis Gottschalk) mendefinisikan bahwa pengaruh merupakan suatu efek yang dapat membentuk pikiran dan perilaku seseorang secara kolektif. Sementara itu, (Badudu) mengungkapkan bahwa pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi. Jadi, pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul dari perlakuan untuk mengubah sesuatu ke arah yang berbeda.

Penelitian terdahulu yang dimaksud itu salah satunya dilakukan oleh Marlia (2019) yang berjudul “Kemampuan Menulis Cerita Pendek melalui Media Film Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palopo”. Dalam tulisannya, ia mengungkapkan bahwa rendahnya minat menulis cerpen bagi siswa. Oleh karena itu, ia menggunakan media film sebagai sarana dalam menumbuhkan minat menulis cerpen. Dengan adanya film, siswa akan memiliki kesan dan wawasan tentang realitas kehidupan sosial di sekitarnya sehingga hal itulah yang menjadi bahan gambaran imajinasi siswa untuk menulis (Marlia).

Menulis dapat dijadikan sarana untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman kepada orang lain. Menulis berarti melahirkan perasaan atau pikiran melalui tulisan (Kemendikbud). Namun, persoalannya adalah kebanyakan mahasiswa masih belum bisa menuangkan gagasannya melalui sebuah tulisan. Adapun mereka yang telah menulis, tetapi tulisannya masih kurang baik dari sisi tata bahasanya. Oleh sebab itu, dalam menulis dibutuhkan bahasa dan bahasan yang menarik agar pembaca berkenan mau membaca isi tulisan kita dengan senang. Perihal menulis sebenarnya telah disebutkan dalam Al-Qur’an Surat Al-‘Alaq ayat 4 yang artinya “Yang mengajar manusia dengan pena.” Jadi, mengajar itu tidak selalu menyampaikan materinya dengan lisan, tetapi juga dapat dengan tulisannya.

Hal serupa juga pernah ditulis oleh Adios (2021) tentang “Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif berdasarkan Media Visual Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Kota Bengkulu”. Namun, kali ini ia tak hanya menekankan pada aspek film atau video, tetapi media visual lainnya, yakni gambar juga diujikan kepada siswa. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengembangkan ide-idenya berdasarkan gambar yang telah dilihat tersebut. Dari penelusuran tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerita inspiratif berdasarkan media visual siswa kelas IX SMP Negeri 4 Kota Bengkulu mendapatkan nilai rata-rata cukup. Artinya, mereka masih belum maksimal dalam kegiatan menulis berdasarkan media visual (Adios, Utomo, and Ariesta).

Di sisi lain, ada pula penelitian terdahulu yang menelusuri pengaruh aktivitas digital dari kegiatan bermain *game online*. Tentunya hal tersebut sangat memengaruhi kemampuan berbahasa mahasiswa. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Trisnadewi (2018) menyoroti perihal kemampuan berbicara bahasa Inggris akibat pengaruh *language games*. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *language games* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara mahasiswa. Namun demikian, penyebab mahasiswa yang masih kurang lancar berbahasa Inggris adalah mereka kurang percaya diri karena merasa takut salah tidak mengetahui cara pengucapan kata tersebut, dan tidak begitu akrab dengan kata dalam bahasa Inggris karena jarang menggunakannya (Trisnadewi and Purnama Lestari).

Penelitian terakhir yang berkaitan dengan aktivitas digital adalah media sosial. Individu yang bermedia sosial tentu sangat berpengaruh terhadap penggunaan bahasa mereka. Hal yang seperti itu pernah diteliti oleh Wulandari (2018) dengan judul artikel “Media Sosial dan Perubahan Perilaku Bahasa”. Dalam tulisannya, ia menyoroti seberapa besar dan kuat pengaruh penggunaan media sosial dalam mengutarakan pendapat atau gagasan dalam pikirannya. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengguna media sosial hendaknya dapat lebih cerdas sehingga perilaku bahasa mereka semakin berkualitas dan tidak terjerumus pada hal yang merugikan (Wulandari).

Dengan melihat permasalahan penggunaan media digital yang berdampak pada penggunaan bahasa tulis mahasiswa, tentunya itu harus menjadi perhatian kita semua, terutama para pendidik dan pemerhati bahasa Indonesia. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui aktivitas digital apa yang paling mendominasi mahasiswa. Dari aktivitas tersebut, manakah yang hal paling memengaruhi

kemahiran berbahasa mereka berdasarkan hasil penugasan yang diberikan, yakni menulis. Selain itu, penulis akan memetakan penilaian bahasa tulis mahasiswa berdasarkan ejaan, struktur, jumlah kata, isi teks, sampai plagiarisme. Tentunya dari beberapa penilaian bahasa tulis itu ada yang menonjol dan ada yang lemah.

Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung hasil tulisan mahasiswa setelah diberikan tugas menulis. Setelah data terkumpul dan terklasifikasi mana saja yang tulisannya sangat, kurang, dan tidak bagus; kemudian dilakukan teknik wawancara secara terbatas kepada mahasiswa. Penerapan wawancara dilaksanakan dengan menanyakan kaitan tulisannya dengan aktivitas digital yang biasa mereka lakukan.

Meskipun demikian, agar mendapatkan korelasi yang akurat, penulis juga memberikan angket dalam bentuk google form untuk diisi oleh mahasiswa terkait aktivitas digital dengan kebahasaan mereka. Responden yang disurvei adalah mahasiswa Unisba Prodi PAI dan Statistika angkatan 2021. Mereka yang mengisi adalah yang sedang mengikuti perkuliahan bahasa Indonesia pada semester ganjil 2021 dengan jumlah responden sebanyak 234 yang mengisi dari 235 mahasiswa. Pengisian angket dilakukan setelah responden mengikuti serangkaian materi bahasa Indonesia, mulai dari ejaan sampai paragraf.

Dengan begitu, setidaknya mereka telah mengetahui secara konsep dan teori tentang rambu-rambu penulisan. Hal ini dimaksudkan ketika diberikan tugas menulis, mereka tidak kaget dan telah memiliki bekal pedoman menulis. Artinya, tidak ada alasan bagi mereka yang tulisannya kurang atau tidak bagus. Setelah data terkumpul dari hasil survei tersebut, penulis mulai mengolah dan mengklasifikasikannya. Setelah itu, data akhir tersebut yang telah rapi barulah penulis menganalisisnya.

Analisis data tersebut dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif deskripsi adalah teknik analisis data yang dilakukan secara jelas dan terperinci berdasarkan hasil kuesioner. Metode ini lebih menekankan pada instrumen yang telah ditentukan, yakni angket. Jadi, yang menjadi hal penting dalam penelitian kuantitatif adalah kemampuan untuk melakukan generalisasi hasil penelitian (Mulyadi). Dengan begitu, dapat terlihat adanya pengaruh yang besar dalam penggunaan media digital *online* terhadap kemampuan dan keterampilan berbahasa mahasiswa.

Hasil dan Diskusi

Dalam setiap kehidupan, apa yang dilakukan seseorang ada kalanya hal itu akan memengaruhi aktivitas yang lainnya. Sebut saja ketika melakukan aktivitas digital, mereka cenderung memiliki gaya berbahasa yang berbeda-beda. Tentunya, hal itu bergantung dari aktivitas digital apa yang sering mereka gunakan. Jadi, pada intinya kedua hal itu memiliki korelasi yang kuat. Oleh karena itu, perlu diketahui kira-kira jenis aktivitas digital yang mana yang dapat mengungguli kemampuan berbahasa seseorang menjadi menonjol. Begitu pula sebaliknya, jenis aktivitas digital yang mana yang melemahkan kemampuan berbahasa seseorang. Kemampuan peserta didik dapat berkembang jika diarahkan dan dibimbing dengan benar (Maulida Sari).

Sebagaimana yang difokuskan dalam penelitian ini, penulis menyoroti tiga hal yang biasa dilakukan mahasiswa ketika beraktivitas digital. Ketiga hal itu di antaranya adalah menonton film, bermain *game online*, dan/atau bermedia sosial. Dari ketiga hal tersebut akan ditelusuri kaitannya dengan kemampuan dan keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, komponen bermedia digital yang mana saja yang intensif dilakukan mereka sehingga berdampak pada gaya berbahasa mereka. Berikut ini merupakan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa sebanyak 235 orang. Namun, hanya ada 234 mahasiswa yang aktif mengisi angket tersebut.

Apakah aktivitas digital yang biasa Anda lakukan?
234 jawaban

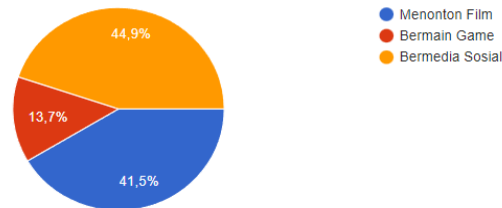


Diagram 1 Kuesioner Aktivitas Digital

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa mahasiswa lebih banyak memilih berkegiatan digital di media sosial, yakni sebanyak 105 orang atau 44,9%. Hal seperti ini tentu tidak begitu aneh dan mengejutkan karena mereka yang identiknya anak muda masih ingin menunjukkan diri dan aktivitas yang dilakukannya agar diketahui oleh teman atau orang lain. Oleh karenanya, mereka memerlukan sebuah media sebagai sarana publikasi dan promosi dirinya, yakni media sosial. Dengan begitu, nantinya para mahasiswa bisa saling mengetahui dan mengomentari tentang perasaan, keberadaan, dan perbuatannya itu.

Jenis media sosial yang biasa mereka gunakan pun beragam jenisnya. Bahkan, mahasiswa yang memilih aktivitas digital menonton film dan bermain *game* pun tak tertutup kemungkinan juga memanfaatkan media sosial untuk kepentingan dirinya. Secara berurutan, aplikasi yang dominan digunakan mahasiswa untuk bermedia sosial adalah instagram/ig sebanyak 163 responden, whatsapp/wa ada 105 orang, tiktok berjumlah 45 mahasiswa, youtube sejumlah 18 pemilih, facebook/FB terdapat 17 mahasiswa, telegram sebanyak 11 orang, Twitter ada 7 orang, LINE sebanyak 2 orang, dan GMAIL ada 1 responden.

Aktivitas apa yang dominan dilakukan?
187 jawaban

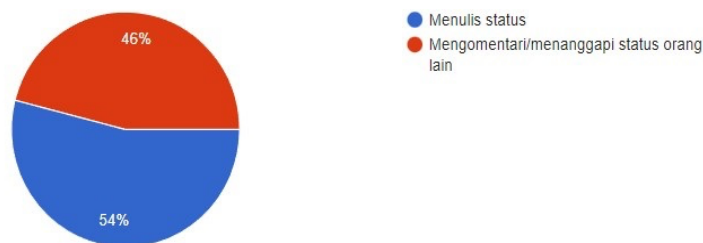


Diagram 2 Aktivitas yang Dominan

Dalam penentuan jenis media sosial itu, kadang mahasiswa juga memilih lebih dari dua media sosial, seperti instagram dan youtube. Bahkan, yang menyatakan dirinya tidak memilih aktivitas media sosial pun dapat dipastikan juga memiliki akun media sosial seperti di atas. Nyatanya, hal yang sering dilakukan mereka di media sosial tersebut adalah menulis status dirinya. Jadi, dari segi kreativitas tulisan di media sosial yang mereka punyai itu, mereka lebih dominan menulis atau meng-*update* status tentang dirinya, yakni sebanyak 101 responden. Lalu, sisanya adalah sebanyak 86 mahasiswa lebih senang menggunakan medsosnya untuk mengomentari atau menanggapi status orang lain.

Kedua aktivitas yang demikian itu sebenarnya berkaitan dan biasanya di antara mahasiswa saling merespons terhadap statusnya. Melihat kenyataan seperti itu dapat dimaklumi apabila media sosial sangat diminati oleh kebanyakan mahasiswa dalam memilih aktivitas digitalnya. Dengan media sosial itu, mereka dapat mudah berkomunikasi dengan sesama temannya dan mencari tahu informasi apa pun yang diinginkan. Meskipun demikian, karena semua yang diutarakan itu akan diketahui oleh publik, mereka juga perlu memperhatikan etika berkomunikasi yang baik di media sosial, yakni dengan berbahasa santun.

Oleh karena itu, perlu ada etika bermedia sosial yang baik bagi para penggunaannya (Kamaruddin and Rizky). Tak hanya itu, bentuk sopan santun salah satunya adalah tuturan yang disampaikan melalui

lisannya secara langsung (Pratikno, “Building Awareness of Religious Education in Families in The Digital Age”). Dengan begitu, mereka akan terhindar dari kejahatan berbahasa, baik di media sosial maupun di lingkungan masyarakat, seperti ujaran kebencian, berbicara bohong, kekerasan verbal, dan pencemaran nama baik.

Aktivitas digital urutan kedua yang dipilih mahasiswa adalah menonton film, yakni berjumlah 41,5% atau sekitar 97 orang. Adapun jenis film yang disukai mahasiswa sangat beragam, yakni film *action*, *romance*, drama, horor, komedi, petualangan, fantasi, motivasi, sejarah, *thriller*, fiksi ilmiah, kartun, animasi, Sci-fi, dan islami. Saat menonton film, tentu ada pemahaman dan pengalaman yang mereka dapatkan dari jalan ceritanya. Caranya adalah dengan menyimak bahasa atau dialog dari isi film tersebut secara saksama. Dengan demikian, tanpa melalui bahasa, film tersebut tak akan bisa dipahami dengan jelas apa maksudnya.

Kebanyakan mahasiswa yang suka menonton film luar, terkadang audio dan *subtitle*-nya tidak dialihkan ke bahasa Indonesia. Artinya, ketika menonton film tersebut, mereka tetap menggunakan bahasa Inggris. Alhasil, mereka tetap mengerti maksud film tersebut sehingga banyak kosakata yang ia peroleh. Jadi, bahasa pada film ternyata mampu memengaruhi kemampuan berbahasa pada diri seseorang yang menontonnya. Hal itu terbukti dari hasil nilai toefl bahasa asing mereka, yakni ada yang mencapai 510. Jadi, mereka seharusnya lebih bangga mengganti dan menggunakan *subtitle* ke dalam bahasa Indonesia agar mereka juga bisa mendapatkan *score* nilai Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) tertinggi.

Sementara itu, mereka yang menonton film asing, tetapi tetap menggunakan audio dan *subtitle* berbahasa Indonesia juga memiliki keunggulan dalam hal bahasa tulisannya. Hal itu dapat dibuktikan dari tulisan yang mereka buat dalam sebuah paragraf yang sudah terstruktur dengan baik. Urutan terakhir yang dipilih mahasiswa dalam aktivitas digitalnya adalah bermain *game*, yakni hanya ada 32 orang atau 13,7% dari keseluruhan responden. Para pemilih *gamers* tentu memiliki daya imajinatif dan kreativitas yang tinggi terhadap sesuatu, termasuk dalam berbahasa. Ketika diberikan topik tertentu untuk menulis, mereka mampu menguraikannya dengan logis dan padu.

Berapa lama biasanya Anda melakukan aktivitas digital tersebut dalam sehari?

227 jawaban

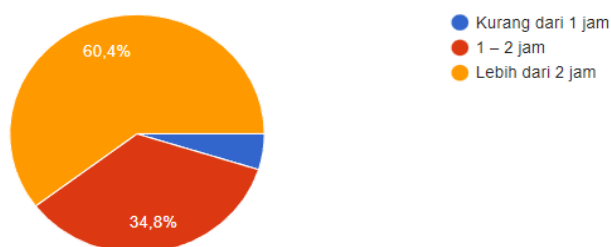


Diagram 3 Lama Aktivitas Digital

Media digital yang sudah merebak di kalangan mahasiswa membuat mereka menjadi kecanduan. Hal itu terbukti dari rata-rata jumlah waktu yang mereka habiskan untuk *gadget*, yakni lebih dari dua jam. Berdasarkan data di lapangan, mahasiswa yang menyatakan dirinya beraktivitas digital lebih dari dua jam berjumlah 137 responden. Sementara itu, mahasiswa yang beraktivitas digital dengan rentang waktu 1 – 2 jam ada 79 orang. Mahasiswa tipikal ini biasanya tidak terlalu kecanduan dengan *gadget*-nya yang hanya sekadar untuk hiburan. Jadi, waktu yang ideal dan wajar bagi mahasiswa untuk beraktivitas di media digital adalah kurang dari satu jam. Dari semua itu hanya terdapat 11 orang mahasiswa yang menerapkannya.

Memang hal itu menjadi sesuatu yang jarang, bahkan sulit diterapkan oleh mahasiswa saat ini karena mereka masih mudah terpengaruh oleh kecanggihan media digital tersebut. Bisa dibayangkan hanya dengan sebuah *gadget* seperti itu, segala sesuatunya dapat terpenuhi, mulai dari belajar, hiburan, transportasi, makan, dll. Maka dari itu, bukan tidak mungkin dampak yang terjadi akan muncul apabila mahasiswa tidak bisa manajemen waktunya untuk bermedia digital. Pengaruh negatif yang dimaksud itu di antaranya adalah mahasiswa akan lupa dengan kewajibannya, yakni belajar, beribadah, dan bermasyarakat. Di samping itu, mereka harus mampu memilah dan memilih tontonan di media sosial dengan bahasa yang baik-baik saja karena hal itu juga bisa menularkan bahasa lisan mahasiswa.

Akhir-akhir ini memang tak sedikit konflik sosial yang terjadi akibat adanya miss komunikasi di media sosial. Hal itu bisa memunculkan fenomena *cyberbulliying*. Bentuk *cyberbulliying* yang sering dilakukan adalah mengejek; mengolok-olok; memfitnah; menyebarkan berita bohong, foto vulgar, dan/atau video yang memalukan korban melalui jejaring sosial (Muzdalifah and Zanirah). Melihat kondisi yang miris itu, perlu ada komitmen yang kuat pada diri mahasiswa agar mereka bisa mengendalikan keinginannya dan tidak bermedia digital terus. Apalagi, hal itu dilakukan hanya untuk menyerang pribadi orang lain dengan bahasa-bahasa yang merendahkan.

Mahasiswa pun perlu mengetahui bahwa berkomunikasi yang efektif itu harus dilakukan secara langsung agar tidak menimbulkan multitafsir. Jadi, mahasiswa sebaiknya bijak menggunakan media digital *online*. Bahkan, mereka seharusnya bisa menjadi duta bahasa santun di media sosial untuk mencegah meluasnya fenomena kejahatan berbahasa dan *cyberbulliying* di media online yang sedang marak belakangan ini. Kebanyakan dari mereka ternyata telah lama melakukan aktivitas di media digital, yakni lebih dari 2 tahunan. Berikut ini adalah data berdasarkan angket yang telah disebarluaskan kepada mahasiswa Unisba.

Sejak kapan Anda aktif dan intensif dalam beraktivitas di media digital tersebut?

226 jawaban

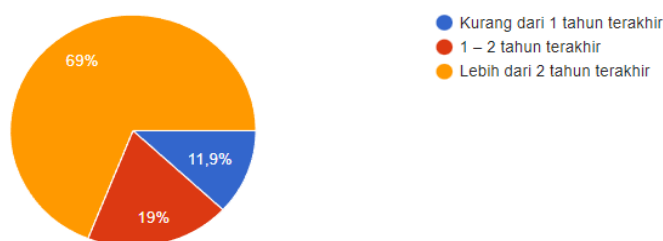


Diagram 4 Intensitas Aktivitas Media Digital

Penggunaan gadget yang sudah sejak lama dilakukan mahasiswa juga berpengaruh terhadap bahasa mereka. Namun, hal itu juga dipengaruhi oleh bahasa apa yang mereka gunakan saat beraktivitas digital. Sebagai contoh, mahasiswa yang gemar menonton film dan menggunakan audio sekaligus *subtitle*-nya bahasa Inggris, maka kemampuan bahasa Inggris mereka pun bagus. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil skor Toefl yang telah mereka dapatkan. Tentu semua hal itu telah mereka terapkan sejak lama, yakni lebih dari 2 tahun dalam aktivitas digitalnya seperti menonton film. Meskipun begitu, mereka tidak boleh terlena dengan bahasa asing itu, tetapi bahasa nasional juga harus dikedepankan saat bermedia digital menonton agar semakin baik lagi struktur bahasa Indonesia mahasiswa.

Senada dengan menonton film, bagi mahasiswa yang sering bermain *game online*, mereka juga memiliki kemampuan dalam peningkatan keterampilan berbahasa asing karena cenderung berinteraksi dengan bahasa tersebut kepada *partner* atau pesaingnya. Tak hanya itu, apabila mereka menemukan kosakata asing yang sulit dipahami, mereka berusaha mencari tahu. Akibatnya, kosakata asing yang mereka miliki bertambah. Dengan begitu, mereka akan terbiasa berbahasa asing sehingga apabila dihadapkan dengan ujian bahasa Inggris, nilai mereka pun yang paling tinggi.

Selain daripada itu, bermain *game online* memiliki pengaruh yang cukup besar untuk membantu para remaja yang kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris (Prastius). Namun, sebagai pegiat bahasa Indonesia, kita tidak boleh tinggal diam dengan maraknya games online berbahasa asing yang terus menggerus pengguna bahasa Indonesia bagi anak-anak dan remaja. Dengan demikian, perlu ada batasan-batasan bahkan pengalihbahasaan di dunia game itu.

Berdasarkan data diagram 4 di atas, mahasiswa yang telah aktif lebih dari 2 tahun beraktivitas digital di media *online* ternyata mendominasi, yakni ada sebanyak 69% atau 156 orang. Hal ini menandakan bahwa media digital telah melekat pada diri mahasiswa sejak lama, bahkan jauh sebelum pandemi Covid-19 muncul. Sementara itu, yang aktif menggunakannya kurang dari 2 tahun, bahkan 1 tahun kurang hanya ada 30%-an atau sebanyak 70 mahasiswa. Mahasiswa yang berada di posisi ini biasanya muncul karena desakan pandemi yang mengharuskan mereka belajar dari rumah sehingga mau tidak mau *gadget* harus dimiliki.



Diagram 5 Kemampuan Berbahasa

Untuk mengetahui kemampuan berbahasa mahasiswa, terutama bahasa Indonesia, hal itu dapat dilihat berdasarkan beberapa kriteria. Kriteria-kriteria yang dimaksud itu di antaranya adalah secara konsep atau materi, kemampuan itu dapat dilihat berdasarkan hasil ujian semester yang mereka ikuti. Secara verbal, hal tersebut dapat diketahui saat mahasiswa melakukan presentasi atau diskusi kelompok. Yang terakhir adalah secara tulisan, yakni melihat tugas akhir mahasiswa berupa karya ilmiah. Dari ketiga kriteria tersebut, yang akan disoroti perihal kemampuan berbahasa mahasiswa adalah kriteria terakhir, yakni yang berkaitan dengan tulisan mereka.

Dalam mengenali sebuah tulisan yang dibuat mahasiswa, apakah itu sudah bisa dianggap berterima atau tidak, hal tersebut perlu dibuktikan dari segi keterbacaannya. Tulisan yang baik adalah tulisan yang mudah dibaca teksnya dan dipahami maksudnya. Kemudahan pembacaan teks dapat diketahui dari struktur dan pola kalimat yang jelas. Selain itu, penggunaan ejaan dan diksi pun harus diterapkan dengan benar. Sementara itu, kemudahan pemahaman isi sebuah teks dapat dilihat dari unsur kelogisan dan kepaduan kalimat. Untuk itu, agar isi teks mudah dipahami, tulisan harus konsisten menuangkan gagasannya secara runtut. Yang terakhir adalah pengujian kejujuran Bahasa tulisan mereka, yakni dengan melakukan pengecekan melalui aplikasi Turnitin. Hasilnya pun sudah lumayan bagus karena kebanyakan mereka di bawah 25% plagiarismenya.

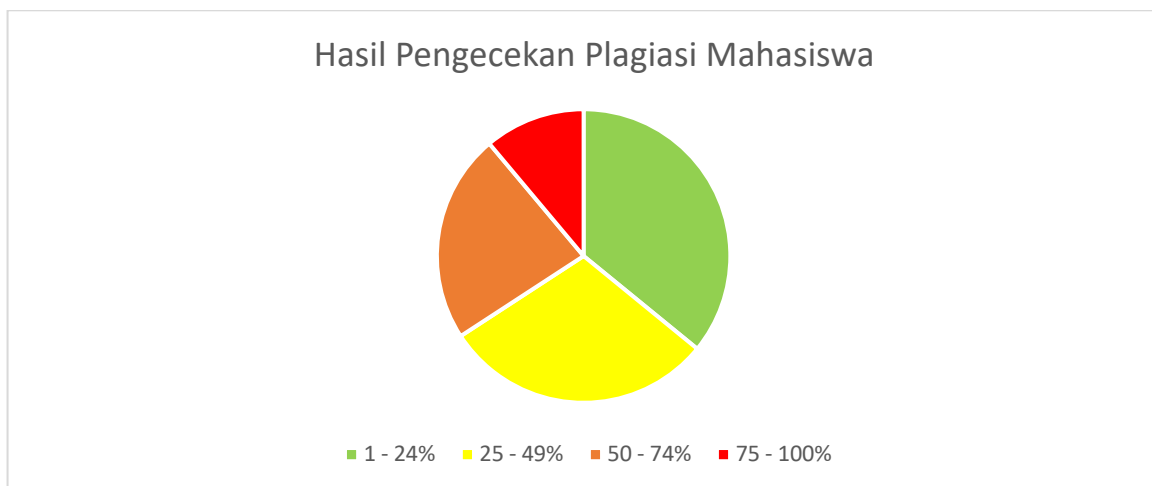


Diagram 6 Bukti Pengecekan Similaritas

Simpulan

Dalam situasi pandemi sekarang ini, proses KBM mahasiswa dilangsungkan secara daring. Namun, dengan adanya pembelajaran *online*, mahasiswa justru malah keasyikan dan menjadi tidak fokus belajarnya. Hal itu disebabkan adanya pengaruh media digital yang mereka miliki, seperti *hp* atau laptopnya. Selain untuk belajar, mereka memanfaatkan media tersebut untuk beraktivitas lainnya, seperti menonton film, bermedia sosial, dan bermain *games*. Dari ketiga aktivitas tersebut, secara berturut-turut

yang paling dominan sering dilakukan mahasiswa adalah bermedia sosial, menonton film, dan bermain *games*.

Kaitan dengan hal tersebut ternyata ada hal yang memengaruhi secara signifikan terhadap kemampuan berbahasa mahasiswa, terutama bagi mereka yang hobi menonton film dan bermain *games*. Kemampuan bahasa mereka yang sudah lumayan baik disebabkan intensitasnya ketika menonton film dengan menggunakan audio dan *subtitle* berbahasa asing. Di samping itu, interaksi yang cenderung masif saat mereka bermain game online membuat kosakata yang dimiliki semakin banyak. Pada akhirnya, kemampuan bahasa yang mereka tunjukkan dapat diketahui dari isi tulisan mereka terhadap topik yang disediakan dan hasil toefl-nya.

Daftar Rujukan

- Adios, Thossi, Padi Utomo, and Ria Ariesta. "Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Berdasarkan Media Visual Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Kota Bengkulu." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 5.1 (2021): 108–116. Web.
- Badudu, J.S dan Zain. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001. Print.
- Gereda, Agustinus. *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Ed. Anggia Suci. Pertama. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020. Print.
- Kamaruddin, Kamaruddin, and Rizky Rizky. "Literasi Bermedia Sosial Pada Remaja: Studi Pada Pengguna Instagram Di Kota Lhokseumawe." *Jurnal Jurnalisme* 7.2 (2018): 235. Web.
- Kemendikbud. "KBBI - Kamus Besar Bahasa Indonesia." *kamus besar bahasa indonesia* (2019): n. pag. Print.
- Louis Gottschalk. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan penerbit Universitas Indonesia, 1975. Print.
- Marlia, Marlia. "Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Film Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palopo." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 5.2 (2019): n. pag. Web.
- Maulida Sari. "Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Ekspositori Dan Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Teks Cerita." *Hortatori* 7.1 (2023): n. pag. Print.
- Mulyadi, Mohammad. "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya." *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* 15.1 (2013): 128. Web.
- Muzdalifah, Fellianti, and Fairuz Zanirah. "Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Instagram." *JPPP - Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi* 7.2 (2018): 60–67. Web.
- Prastius, Eko. "Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris." *Computer Based Information System Journal* 8.2 (2020): 29–36. Web.
- Pratikno, Heru. "Building Awareness of Religious Education in Families in The Digital Age." *Jurnal Pendidikan Islam Ta'dib Unisba* 9.2 (2020): 59–68. Web.
- . "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Unisba Dalam Menganalisis Dan Menulis Teks Dengan Penguatan Materi Kebahasaan." *Jurnal Bastrindo* 4.1 (2023): 14–27. Web.
- . "Sufiks Serapan Asing Pembentuk Nomina Dalam Bahasa Indonesia: Kajian Morfologi." Universitas Gadjah Mada, 2014. Print.
- Setyawati, Nurindah, Uah Maspuroh, and Sinta Rosalina. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemahaman Bacaan Cerpen Pada Kalangan Remaja Pengguna Media Sosial Aktif." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 11.4 (2021): 417. Web.
- Trisnadewi, Komang, and Eka Ayu Purnama Lestari. "Engaruh Language Games Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris." *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa dan Budaya* 2.1 (2018): 66. Web.
- Wulandari, Septiana. "Media Sosial Dan Perubahan Perilaku Bahasa." *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi* 2.1 (2018): 181–188. Web.