BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi dalam bentuk media *online* saat ini semakin pesat. Hal ini dapat diketahui dengan semakin banyaknya pengguna internet yang ada di Indonesia mulai dari kalangan anak-anak, remaja, mahasiswa, maupun orang tua (dewasa). Segala sesuatu bisa didapatkan dari media *online*, termasuk informasi yang menunjang kegiatan belajar mahasiswa. Bahkan saat ini dengan perkembangan teknologi, melalui *handphone* pun pengguna bisa mengakses berbagai informasi dari genggamannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian. Teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Sedangkan teknologi informasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.[1]

[1] Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dewasa ini perguruan tinggi mengembangkan kemajuan teknologi sebagai instrument pengembangan kreatifitas mahasiswa. Oleh sebab itu, mahasiswa dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, dalam rangka meningkatkan ketrampilan dan wawasan ilmu pengetahuan.

Internet merupakan teknologi yang menyimpan segudang fasilitas dan layanan yang patut dipahami dan dikuasai oleh siapapun di zaman modern. Namun internet bagaikan hutan rimba. Penjelajah yang belum berpengalaman tentu membutuhkan peta dan pemahaman baik konsep maupun teknis akses nya agar tidak tersesat dan dapat menikmati kegiatan penjelajahan.[2]

Seperti yang diutarakan oleh W.F. Ogburn, bahwa ketertinggalan budaya akan terjadi ketika variabel-variabel dalam masyarakat tidak dapat berkembang secara bersamaan, ada satu variabel yang tidak berjalan sejajar dengan variabel yang lain.

Sebagai contoh pesantren yang sama sekali tidak memanfaatkan atau menyediakan fasilitas internet, baik itu untuk keperluan administrasi maupun kegiatan pembelajaran, karena di khawatirkan dengan adanya fasilitas internet di lingkungan pondok pesantren maka akan digunakan untuk keperluan yang tidak penting, seperti *game online, chatting* melalui situs jejaring sosial semacam *twitter, facebook, instagram, bbm, line, whatsapp*, atau malah mengakses situs porno, selain itu juga di khawatirkan akan membuat para santri tersebut lupa akan waktu karena sudah terlalu asyik dengan media *online* tersebut.

[2] Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi* (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Ketidakmampuan menyesuaikan diri" menurut Ogburn berakibat pada kualitas hidup manusia. Teknologi merupakan mekanisme yang mendorong perubahan, manusia selamanya akan berupaya memelihara dan menyesuaikan diri dengan alam yang senantiasa diperbarui oleh teknologi.[3]

Media *Online* atau internet merupakan teknologi masa kini yang mempunyai peran sangat penting di era globalisasi. Internet bagaikan sebuah perpustakaan dunia yang bisa kita akses dengan mudah segala kebutuhan yang kita perlukan. Internet mempunyai jaringan data yang mendunia, seseorang bisa mengakses dengan bebas di dalam internet sesuai kehendaknya.

Manfaat terbesar dari media *online* bagi mahasiswa dalam dunia pendidikan adalah akses tak terbatas terhadap sebuah artikel, jurnal, data-data penelitian, dan lain-lain. Dengan kata lain teknologi sebagai alat bantu mahasiswa dalam banyak hal termasuk dalam hal perkuliahan, dan dengan adanya media *online* pula mahasiswa dengan mudah mengakses segala informasi yang dibutuhkan.

Oleh sebab itu, semakin berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula kebutuhan manusia terutama mahasiswa yang membutuhkannya untuk mencari informasi seperti bahan-bahan/materi atau tugas perkuliahan, dan lain-lain. Sehingga mahasiswa membutuhkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran yang nantinya bisa berdampak positif pada mahasiswa tersebut.

[3] Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seiring dengan perkembangan zaman maka kemajuan teknologi sangat diperlukan, terutama dalam mengakses sebuah informasi, sehingga peningkatan jumlah pemakai media online atau internet setiap tahun selalu meningkat. Teknologi telah mengubah kehidupan masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi tidak lagi terbatas pada surat kabar, buku, majalah, maupun audio visual, dan salah satu bidang yang mendapatkan dampak berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan.

Saat ini internet hampir digunakan di seluruh pelosok dunia, instansi pemerintah, perusahaan, perbankan, sekolah maupun perguruan tinggi. Hal tersebut memang tidak dapat kita ingkari lagi, kenyataannya pun dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Padahal beberapa tahun yang lalu internet hanya berkembang di daerah perkotaan saja, namun seiring berjalannya waktu internet bisa dioperasikan oleh semua kalangan di berbagai daerah. Baik yang ada diperkotaan maupun yang berada di desa pelosok sekalipun.

Internet kini bukan lagi sekedar untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Namun juga sebagai *trend and prestise*. Untuk itu tinggal kita bisa memanfaatkan semua kemudahan akses informasi yang kini dapat digunakan untuk hal-hal yang sifatnya positif karena tidak sedikit juga pengaruh yang negatif dari adanya kemudahan akses informasi tersebut.

Bisa kita lihat bahwa pada saat ini banyak mahasiswa yang memanfaatkan media online untuk kepentingan belajar ataupun yang lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Akan tetapi, sangat disayangkan jika dengan adanya media *online* atau internet tersebut menjadikan mahasiswa menjadi malas belajar atau membaca buku.

Kebanyakan mahasiswa lebih suka mengerjakan segala sesuatu terutama tugas-tugas kuliah seperti membuat makalah dengan cara yang cepat bahkan terkadang dengan sistem kebut semalam (mengerjakan tugas hanya dengan waktu semalam) tanpa membaca buku dan hanya mengandalkan internet alias *copy-paste* tanpa dibaca, ditambah atau disaring dulu kata-katanya, selain itu beberapa mahasiswa juga banyak menggunakan media online untuk sekedar hiburan saja, misalnya *chatting-an, download film* dan *music,* main *game,* lihat *youtube*, dan lain-lain.

Sebagian besar mahasiswa sekarang telah bergantung pada media *online* atau internet, mereka menggunakan media *online* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari informasi, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, atau hanya sekedar mencari hiburan, dan lain-lain. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap media *online* atau internet yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Oleh sebab itu, mahasiswa diharapkan mampu memanfaatkan media *online* yang ada untuk mencari informasi/ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya, sehingga nantinya akan berdampak baik kepada dirinya selain menambah wawasan ilmu pengetahuan media *online* juga bisa meningkatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya, karena mahasiswa juga bisa mengakses kapan saja dan dimana saja untuk bisa membaca atau mencari informasi tanpa harus datang ke perpustakaan terlebih dahulu.

Pada dasarnya, media *online* atau internet memberikan manfaat yang luar biasa untuk setiap penggunanya, asalkan orang tersebut mampu memanfaatkannya dengan baik dan benar. Misalnya saja, media *online* memberikan kemudahan kepada kita dalam mencari informasi apa saja yang kita butuhkan, media *online* juga memudahkan kita dalam hal berbisnis (*online shop)*, berkomunikasi maupun berdiskusi dengan keluarga, teman atau dosen, menerima materi dan mengumpulkan tugas melalui *e-mail*.

Mahasiswa juga tidak lagi harus berpatokan dengan datang ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku atau mencari bahan materi yang akan dipakai dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah melainkan mahasiswa juga bisa mencari informasi atau pengetahuan seputar matakuliah yang mereka pelajari dalam penggunaan media *online*-nya, karena tidak semua Perpustakaan menyediakan buku atau jurnal yang lengkap yang sesuai kita cari dan terkadang mahasiswa juga ada yang lebih mudah memahami kata-kata atau penjelasan dari internet daripada penjelasan yang ada di buku.

Dengan perkembangan teknologi yang seperti sekarang ini, kegiatan belajar mengajar bisa saja tidak hanya dilakukan secara klasikal, yaitu pertemuan antara pendidik dan peserta didik dalam suatu ruangan kelas, tetapi bisa dilakukan diluar kelas. Tidak ada tatap muka secara fisik, tetapi hanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara virtual elektronik. Artinya adalah, pembelajaran tidak terpaku pada aturan ruang dan waktu. Kapan pun dan dimana pun, pembelajaran tetap bisa dilakukan melalui cara elektronik. Bertatap muka melalui jaringan internet dan berkomunikasi dua arah hal ini tentu saja memberikan dampak efisiensi waktu, tempat, tenaga, bahkan juga biaya.

Dengan adanya internet atau media *online* peserta didik (mahasiswa) juga bisa belajar secara mandiri dengan bahan-bahan materi, serta instruksi yang sudah di *uploud* oleh dosen (administrator) ke sebuah *website* atau situs tertentu, yang kemudian bisa dipelajari atau bisa juga di *download* oleh mahasiswa. Selain itu, bisa juga dengan menggunakan bantuan *search engine* (mesin pencari) dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Untuk pemakaian internet saat ini sangatlah mudah dan dapat dijangkau siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Contohnya, sekarang ini hampir semua alat komunikasi seperti *handphone* pun sudah memiliki aplikasi yang memudahkan penggunanya untuk menjelajah internet. Bahkan kemajuan teknologi tersebut menyebabkan munculnya berbagai macam situs jejaring sosial. Seperti, *BBM* (*Blakberry Messenger*), *Twitter, Facebook, Whatsapp, Line, Instagram,* dan lain-lain.

Kenyataan di lapangan ditemukan dalam pemanfaatan fasilitas media *online* belum bisa maksimal sebagai salah satu sumber belajar terutama dalam peningkatan prestasi belajarnya. Masih banyak hal yang menghambat untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan layanan teknologi informasi ini dalam proses studi mahasiswa, seperti kurangnya penguasaan teknologi internet.

Satu hal yang perlu mendapat perhatian khusus adalah bahwa setiap perkembangan teknologi selalu menjanjikan kemudahan, efisiensi, serta peningkatan produktivitas. Memang, pada awalnya teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Diantaranya, teknologi menjanjikan perubahan, kemajuan, kemudahan, peningkatan produktivitas, ketepatan dan kecepatan, serta popularitas.

Akan tetapi, teknologi tidak selamanya mampu memenuhi janji-janjinya. Adakalanya teknologi justru membawa sebuah mimpi buruk bagi sebagian umat manusia di dunia. Teknologi juga menawarkan berbagai ancaman, ketidaknyamanan, ketegangan, dan konflik bagi umat manusia. Teknologi adakalanya akan menguasai manusia, dan adakalanya pula manusia akan dikuasai teknologi, manusia akan di belenggu oleh kehadiran teknologi.[4]

Jadi untuk mengontrol dari berbagai dampak negatif yang timbul dari internet atau media online ini perlu dukungan dari berbagai pihak, terutama dalam bidang pendidikan. Sebab peran pendidikan itu sendiri adalah untuk membentuk manusia yang lebih berkualitas.

Ketertarikan terhadap judul ini yaitu karena sampai saat ini media *online* sangat berperan dan sangat melekat dalam kehidupan mahasiswa, khususnya dalam bidang pendidikannya. Sehingga mahasiswa tidak bisa lepas dari yang

[4] Ibid., 217.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

namanya media *online*, karena media *online* memberikan manfaat yang luar biasa bagi mahasiswa.

Media *online* memberikan kemudahan dalam berbagai hal, misalnya memudahkan mahasiswa dalam berkomunikasi atau berdiskusi, serta dalam pencarian berbagai informasi yang mereka butuhkan termasuk materi-materi perkuliahan. Sehingga mahasiswa tidak hanya berpatokan pada buku saja atau harus datang ke perpustakaan terlebih dulu, namun mereka juga bisa mencari berbagai macam informasi yang mereka butuhkan melalui media *online*, kapanpun dan dimanapun mahasiswa bisa dengan mudah mengaksesnya.

Akan tetapi semua itu tergantung pada si mahasiswa juga, karena mereka memiliki tujuan sendiri-sendiri dalam penggunaan media *online.* Entah itu hanya sekedar untuk berkomunikasi, berbisnis, hiburan, atau sebagai sumber belajar mereka yang nantinya bisa meningkatkan prestasi belajarnya ataukah justru membuat prestasi belajarnya menurun, karena mahasiswa menjadi malas dan kebiasaan hanya mengandalkan media *online* untuk mencari tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, seperti *copy-paste* di internet.

Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan yang berlebihan mahasiswa terhadap media *online* yang menjadi kebiasaan mereka, sehingga media *online* saat ini mendominasi seluruh sistem belajar mahasiswa. Media *online* yang seharusnya menjadi alat pendamping dalam memperoleh informasi secara lebih luas kini beralih fungsi sebagai alat yang mendominasi budaya mahasiswa. Sehingga penelitian ini akan memberikan gambaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang fungsi media *online* dalam membangun prestasi belajar mahasiswa, strategi mahasiswa dalam membangun prestasi belajar ditengah kultur media *online* serta dampak media *online* dalam membangun prestasi belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumya, maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana fungsi media *online* dalam membangun prestasi belajar mahasiswa di beberapa fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya?
2. Bagaimana strategi mahasiswa di beberapa fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya dalam membangun prestasi belajar ditengah kultur media *online?*
3. Bagaimana dampak media *online* dalam membangun prestasi belajar mahasiswa di beberapa fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tentang berbagai macam fungsi media *online* dalam membangun prestasi belajar mahasiswa di beberapa fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Mengetahui tentang model-model strategi mahasiswa di beberapa fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya dalam membangun prestasi belajar ditengah kultur media *online*.
3. Mengetahui tentang dampak positif dan negatif media *online* dalam membangun prestasi belajar mahasiswa di beberapa fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi diri sendiri dan masyarakat pada umumnya, terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan sosial. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemahaman dan informasi kepada seluruh mahasiswa tentang membangun prestasi belajar ditengah kultur media *online* sehingga berkat penelitian ini kita tahu bagaimana cara yang baik dalam menyikapinya. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya perkembangan teori sosiologi.

2. Manfaat Praktis

   Dapat memberikan pengetahuan dan memotivasi mahasiswa untuk menggunakan media online secara efektif dan efisien dalam meningkatkan prestasi belajar, serta dapat digunakan sebagai titik tolak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk melaksanakan penelitian sejenis secara mendalam dan dalam lingkup yang lebih luas pada suatu saat mendatang.

E. Definisi Konseptual

a. Membangun Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada dasarnya berasal dari dua suku kata yaitu prestasi dan belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya).[5] Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat.[6] Sedangkan menurut S. M.A Nasution, prestasi belajar merupakan kesempurnaan seorang siswa dalam berpikir, merasa dan berbuat.

Dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap mahasiswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik serta penilaian pendidikan tentang kemajuan mahasiswa dalam segala hal yang dipelajari dalam perkuliahan yang menyangkut pengetahuan atau ketrampilan, dan lain-lain.

Yang dimaksud dengan membangun prestasi belajar disini adalah upaya/strategi yang dilakukan oleh mahasiswa dalam rangka mencapai hasil yang diinginkan/diharapkan setelah melakukan beberapa aktivitas (proses) belajar. Dalam hal ini prestasi belajar mahasiswa bisa dilihat dari kemampuan mahasiswa dalam menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar.

---

[5] "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," diakses 19 Oktober 2016, http://kbbi.web.id/prestasi.

[6] Arief S Sadiman dan Dkk, *Media Pendidikan: Pengantar, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1996), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu indikator prestasi belajar mahasiswa juga bisa dilihat dari hubungan sosialnya yang baik, rasa tanggung jawab yang dimiliki (respon/tanggap terhadap situasi dan kondisi), mengerjakan tugas dengan baik dan mengumpulkan tepat waktu, nilai IPK yang didapat, banyaknya buku yang sudah dibaca, aktif dikelas (tidak malu bertanya atau berpendapat), aktif dalam berbagai organisasi tanpa melupakan pendidikannya (seimbang antara pendidikan dan organisasi), kaya akan informasi/pengetahuan, serta karya yang sudah pernah dihasilkan.[7]

b. Mahasiswa

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi.[8] Mahasiswa dalam konteks penelitian ini adalah mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Orang yang belajar di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya.

c. Kultur

Dalam bahasa Indonesia *culture* di sebut kebudayaan, *culture* berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia. Budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bisa diartikan sebagai 1) pikiran, akal budi, 2) adat istiadat, 3) sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang (beradab, maju), dan 4) sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah.[9]

Yang dimaksud kultur disini adalah penggunaan media *online* secara terus menerus atau dengan kata lain “sering” baik itu untuk

[7] “Prestasi Belajar,” diakses 29 November 2016, http://eprints.uny.ac.id/8964/3/bab%202%20-08404244032.pdf.

[8] Daryono, *Kamus Bahasa Indonesia* (Surabaya: Appolo, 1994), 93.

[9] Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya: di Era Budaya Siberia* (Jakarta: Kencana, 2012), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkomunikasi, berbisnis, sumber belajar, mencari informasi/pengetahuan, berdiskusi, maupun hanya sekedar untuk hiburan, sehingga sudah menjadi kebiasaan banyak orang khususnya mahasiswa dan susah untuk dihindari lagi.

d. Media *Online*

Secara harfiah kata media memiliki arti "perantara" atau "pengantar".*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruktional.[10]

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (mahasiswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Media *online* yang dimaksud adalah sarana *online* yang bisa digunakan mahasiswa untuk menambah wawasan ilmu pengetahuannya karena mahasiswa bisa mencari beragam informasi yang dibutuhkan yang tidak hanya dalam dunia pendidikan saja, tetapi hal-hal yang ada di luar pendidikan juga bisa mereka ketahui dan mereka akses dengan mudah dan cepat.

Dalam dunia pendidikan media *online* memudahkan mahasiswa dalam mencari sumber-sumber referensi yang bisa mereka lihat di jurnal-jurnal *online*, *e-book* (buku *online*), penelitian-penelitian, mencari beasiswa, dan

[10] M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain-lain. Sedangkan di luar ranah pendidikan media *online* memudahkan mahasiswa dalam berkomunikasi, melihat berita-berita ter-*update*, sebagai sarana hiburan, maupun menjalankan bisnis *online*.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini akan dilaporkan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti memberikan gambaran tentang latar belakang masalah yang akan di teliti. Selanjutnya, peneliti menentukan Fokus Penelitian atau Rumusan Masalah dan menyertakan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konseptual, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : KULTUR AKADEMIK DAN MEDIA ONLINE DALAM PERSPEKTIF TALCOTT PARSONS

Dalam bab ini, peneliti memberikan gambaran tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Serta peneliti memberikan gambaran tentang kajian pustaka yang diarahkan pada penyajian informasi terkait yang mendukung gambaran umum tema penelitian, kajian pustaka harus digambarkan dengan jelas. Disamping itu juga harus memperhatikan relevansi teori yang akan digunakan dalam menganalisis masalah yang akan dipergunakan guna adanya implementasi judul

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian *MEMBANGUN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA DI TENGAH KULTUR MEDIA ONLINE (Studi Kasus Beberapa Fakultas di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).*

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, peneliti memberikan gambaran tentang metode penelitian yang di gunakan secara jelas, yaitu kegiatan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan, yang memuat apa yang benar-benar peneliti lakukan di lapangan.

BAB VI : MEMBANGUN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA DI TENGAH KULTUR MEDIA ONLINE

Dalam bab ini, peneliti memberikan gambaran tentang data-data yang telah dianalisis dan disajikan. Selanjutnya peneliti akan menganalisa dengan menggunakan teori-teori yang relevan dengan tema penelitian. Peneliti juga memberikan gambaran tentang data-data yang di peroleh, baik data primer maupun data sekunder. Penyajian data akan di buat secara tertulis dan juga di sertakan gambar-gambar atau tabel yang mendukung data. Dan selanjutnya, akan di lakukan analisa data dengan menggunakan teori yang sesuai, yaitu *Membangun Prestasi Belajar Mahasiswa di Tengah Kultur Media Online.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini, peneliti akan memberikan kesimpulan dari setiap permasalahan dalam penelitian. Kesimpulan ini menjadi hal terpenting pada bab penutup ini. Selain itu, peneliti juga memberikan rekomendasi kepada para pembaca laporan penelitian ini. Pada bab ini, menyertakan saran dan rekomendasi kepada para pembaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id