Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)
Vol. 8, No. 3, Agustus 2022
p-ISSN : 2442-9511, e-2656-5862
DOI: 10.36312/jime.v8i2.3497/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME

Perilaku Anomi Siswa Sebagai Akibat Alienasi Dalam Pembelajaran Daring

[1]Sarwono, [2]Sudarmiani, [3]Nurhadji Nugraha
Program Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun

Article Info

Article history:
Accepted: 18 Juni 2022
Publish: 3 August 2022

Keywords:
Anomi
Alienasi
Pembelajaran Daring

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis perilaku anomi siswa sebagai dampak alienasi dalam menghadapi pembelajaran daring mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi fenomenologis dengan mendeskripsikian pemaknaan umum dari sejumlah siswa terhadap cara berfikir dan perilakunya terkait perilaku anomi dalam pembelajaran daring. Penelitian dilakukan pada kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sooko, Kabupaten Ponorogo mulai Oktober sampai Desember 2021. Teknik yang digunakan untuk menentukan subjek dalam penelitian ini adalah *pusposive sampling.* Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis interaktif dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa dalam menghadapi pembelajaran daring mengalami alienasi dari proses pembelajaran, dari tujuan–tujuan pembelajaran, teralienasi dari sesama siswa, dan siswa teralienasi dari potensi yang mereka miliki. Manifestasi dari gejala aliensi yang dialami siswa adalah rasa malas, berat, dan tidak mau tahu atau acuh terhadap proses pembelajaran daring. Akibatnya siswa mengalami keadaan anomie dalam bentuk penyimpangan sosial atau perilaku non konformis. Gejalanya muncul kehilangan harapan dan berfikir ingin berhenti sekolah. Mereka mengalami frustasi dan menganggap sarana dan kesempatan untuk belajar dan menggapai cita-cita sudah tertutup karena perilaku dan tindakan mereka sendiri.

Article Info

Article history:
Diterima: 18 Juni 2022
Terbit: 3 August 2022

Abstract

This research was conducted with the aim of analyzing students' anomie behavior as the impact of alienation in dealing with learning sociology subjects. This study uses a phenomenological study approach by describing the general meaning of a number of students on their way of thinking and behavior related to anomie behavior in bold learning. The research was conducted in class XI Social Sciences at SMA Negeri 1 Sooko, Ponorogo Regency from October to December 2021. The technique used to determine the subjects in this study was pusposive sampling. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. While the data analysis technique used is the interactive analysis of Miles and Huberman. The results showed that students in facing learning dared to experience alienation from the learning process, from learning goals, alienation from fellow students, and alienated students from their potential. Manifestations of alienation symptoms experienced by students are lazy, heavy, and do not want to know or are indifferent to the bold learning process. As a result, students experience anomie in the form of social deviation or non-conformist behavior. Symptoms include losing hope and thinking about quitting school. They experience frustration and think that the means and opportunities to learn and achieve their goals have been closed because of their own behavior and actions.

This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional

Corresponding Author:
Sarwono
Universitas PGRI Madiun
Email :anton.tirat@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa yang dimaksud Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Maka tantangan Globalisasi era revolusi industri 4.0 dan pandemi Covid-19 dengan segala konsekuensinya menuntut pendidikan yang tanggap dan mampu melakukan inovasi menuju pendidikan yang kompeten abad 21 serta pendidikan karakter berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Pendidikan nasional mendapatkan tantangan baru ketika ada tuntutan pembelajaran abad 21 maupun terjadinya pandemi Covid19. Masyarakat secara nyata langsung berada di dekat siswa sebagai sumber belajar sosiologi tidak lagi menjadi objek yang utama dalam pembelajaran terutama di tengah pandemi Covid-19. Lantaran seluruh elemen pendidikan harus memberlakukan *learning from home* (LFH) secara daring dari rumah masing-masing terkecuali urusan mendesak yang memaksa untuk tidak mematuhi hal tersebut namun protokol *social distancing* tetap harus dilakukan.

Sebenarnya pembelajaran secara daring memiliki tujuan memberikan layanan yang baik dan bermutu dalam pembelajaran melalui jaringan yang bersifat terbuka untuk menjangkau pada orang yang lebih banyak dan luas (Sofyana & Rozaq, 2019). Terutama di era pandemi Covid19 yang menuntut adanya *social ditancing*. Pembelajaran secara daring dilakukan dengan keterlibatan langsung antara pendidik dan siswa secara virtual dalam proses pelaksanaannya. Pembelajaran daring ini tidak dibatasi oleh ruang dan waktu sebagai bagian dari upaya menciptakan efektivitas dan penyesuaian di era disrupsi.

Dari sini jelas bahwa teknologi informasi yang bisa digunakan sebagai alat pembelajaran daring merupakan nilai vital yang harus dimiliki siswa. Siswa bisa mengikuti pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terkendala oleh keharusan untuk terus tatap muka secara langsung. Dengan alat teknologi informasi pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, dapat membangun kemandirian siswa dalam belajar, dan tentunya dapat menyesuaikan terhadap pembelajaran abad 21 dengan bentuk model *blanded learning*.

Smartphone merupakan alat teknologi informasi yang digunakan mayoritas siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Namun bagi para siswa selama ini justru menggunakan *smartphone* untuk bermain game, media sosial, dan aplikasi hiburan. Aktivitas tersebut dilakukan dengan alasan untuk mencari pemuasan kesenangan diri dan menghilangkan kebosanan akibat pembelajaran daring. Meski cara yang mereka lakukan sangat manipulatif dan tidak menyentuh kebutuhan yang paling mendasar. Ketika digali lebih mendalam sebenarnya mereka bermain game, media sosial, dan aplikasi hiburan hanya mendatangkan kesenangan semu karena lama-kelamaan sebenarnya membuat bosan dan merasa tidak memberikan manfaat. Ini sebagai indikasi perilaku siswa yang hipokrit karena perubahhan sosial yang berlangsun secara cepat.

Tuntutan perubahan secara cepat yang mengharuskan pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi informasi sangat berpengaruh sekali dalam pembelajaran sosiologi sebagai mata pelajaran yang diampu oleh peneliti. Karena daring penuh dalam pembelajaran sosiologi siswa sulit untuk dikondisikan. Dimana sebelumnya peneliti sebagi guru sudah berusaha mencoba menggunakan teknik *blanded learning* menghadapi tuntutan kompetensi abad 21 dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dan evaluasi secara online baik menggunakan *quizizz, google form, socrative* maupun portal yang disediakan sekolah. Itupun masih banyak terkendala siswa yang tidak mengerjakan secara maksimal meskipun didampingi dan diawasi guru di kelas. Ketika pembelajaran daring penuh sudah jelas banyak permasalahan yang muncul mulai dari presensi siswa yang hanya rata-rata 50%, penggunaan aplikasi pembelejaran online yang tidak bisa maksimal, sampai evaluasi pembelajaran yang sulit dilaksanakan.

Permasalahan kehadiran siswa dalam pembelajaran sosiologi hanya rata-rata 50% yang diperoleh dari presensi lewat *whatsapp* (WA) dan *google form*. Presensi ini dilakukan untuk

melihat kesiapan siswa mengikuti pembelajaran online sesuai jadwal yang sudah ditentukan. Namun realitanya ketika berlangsung proses pembelajaran masih sekitar 50 % siswa tidak hadir meski hanya sebatas presensi. Presensi saja tidak ada apalagi mengakses dan mengikuti pembelajaran dengan aplikasi yang disediakan jelas itu jauh dibawahnya.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring mempengaruhi gaya belajar maupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Selain terjadinya paradoks pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring juga mengurangi esensi kehadiran sosial guru dan siswa untuk membangun habituasi dan pemahaman akan fenomena yang terjadi. Akibatnya siswa mengalami keterasingan terhadap dirinya yang berstatus sebagai pelajar, keterasingan dirinya terhadap proses pembelajaran, dan keterasingan terhadap lingkungan sekitar. Keterasingan ini dalam konsep sosial dapat dikatakan sebagai fenomena alienasi.

Paradoks kebermanfaatan teknologi terhadap alienasi manusia dijelaskan dalam uraian Erich Fromm. Alienasi tersebut merupakan akibat yang paling mencolok dari teknologi dan kapitalisme. Di bawah teknologi dan kapitalisme, manusia mengalami alienasi karena kebutuhan-kebutuhan dasar mereka seperti identitas dan kreativitas tidak diperhatikan. Aktivitas dan kegiatan mereka bersifat impersonal. Konsumsi mereka juga bersifat alienatif karena mereka tidak dapat menghasilkan karya yang produktif. Dalam hubungan dengan sesamanya, mereka didorong oleh kepentingan-kepentingan pribadi dan bukannya cinta (Raho Tahun, n.d.).

Dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kondisi *cultural lag* dalam menyesuaikan perkembangan teknologi. Sebenarnya mereka bisa belajar lebih efektif dan fleksibel menggunakan alat teknologi untuk pembelajaran daring. Namun penggunaan alat tersebut justru membuat mereka mendapatkan ketidaknyamaan, kepuasan semu, sulit mengembangkan potensi, dan yang paling utama keterasingan terhadap pembelajaran daring yang mereka jalani. Ketika fenomena ini berjalan terus menerus dapat berdampak pada kondisi anomi. Dimana siswa melakukan tindakan menyimpang yang menjauhkan dari statusnya sebagai pelajar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam mengungkap perilaku anomi siswa sebagai akibat alienasi dalam pembelajaran daring menggunakan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologi menurut Schutz digunakan untuk mengkaji cara-cara anggota masyarakat menyusun dan membentuk ulang alam kehidupan sehari-hari (Denzin & Lincoln, 2009). Sedangkan menurut Husserl (Sudarman, 2014) peneliti fenomenologis berusaha mencari tentang hal-hal yang perlu (esensial), struktur invarian (esensi) atau arti pengalaman yang mendasar dan menekankan pada intensitas kesadaran dimana pengalaman terdiri hal-hal yang tampak dari luar dan hal-hal yang berada dalam kesadaran masing-masing berdasarkan memori, *image* dan arti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena didukung oleh fakta bahwa: (1) data penelitian ini adalah data laten, artinya fakta dan data yang nampak di permukaan, termasuk pola perilaku sehari-hari siswa (perilaku dalam mengikuti pembelajaran daring) sebagai aktor yang diteliti hanyalah suatu fenomena dari apa yang tersembunyi pada "diri" siswa di mana masih diperlukan pemahaman dan pemaknaan yang dimiliki oleh siswa. (2) ditinjau dari kedalamannya, penelitian ini mengungkap perilaku anomi siswa, dan (3) fokus penelitian melihat bagaimana perilaku anomi siswa sebagai dampak alienasi dalam pembelajaran daring mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Sooko.

Teknik yang digunakan untuk menentukan subjek dalam penelitian ini adalah *pusposive sampling*. *Pusposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dilihat dari sumbernya penelitian ini menggunakan dua sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi partisipasif dengan 7 siswa kelas XI IPS yang sudah mendapatkan pengalaman mendapatkan pembelajaran sosiologi secara daring, 2 wali kelas, dan 2 orang tua. Sedangkan data sekunder atau sumber data kedua adalah laporan kegiatan yang melibatkansemua komponen sekolah, jurnal harian peneliti dan hal penting lain yang berupa catatan-catatan tambahan yang merupakan sumber data sekunder yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung data primer.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis interaktif dari Miles dan Huberman (1984) yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, hingga datanya jenuh. Aktivitas tersebut adalah reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2014).

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (12 Pt)

3.1.Alienasi Siswa Dalam Pembelajjaran Daring

Perilaku siswa yang mengalami alienasi dapat dipahami menjadi empat unsur sesuai konsep Marx. *Pertama*, manusia teralienasi dari aktivitas produktifnya. Manusia tidak mengahasilkan sesuatu sesuai dengan ide-ide kreatif mereka, akan tetapi dia bekerja sesuai sitem yang merepresi dan mendistorsi aktivitasnya (Ritzer & Goodman, 2004).

Meskipun secara konsep dan aturan siswa paham akan tugas dan tanggung jawabnya. Namun selama ini mereka mengakui belum bisa bersikap baik dalam mengikuti pembelajaran daring karena malas dan merasa berat. Terbukti dari jumlah keikutsertaan mereka dalam pembelajaran daring masih dibawah 50% dari jumlah total pertemuan. Perasaan berat dan malas dalam mengikuti pembelajaran daring merupakan perasaan yang mereka kontruksi melalui tindakan yang tidak menjadi skala priotitas. Mereka memilih aktivitas lain yang cenderung hipokrit, daripada kebutuhan akan aktivitas pengembangan diri dan potensi *higher order thinking skill* (HOTS). Siswa yang hanya mengikuti *lifestyle* hipokrit akan semakin teralienasi dari aktivitas produktifnya. Akibatnya belajar hanya menjadi aktivitas yang membosankan dan menjemukan. Karena orientasi mereka dikontruksi sistem yang mengajak mereka santai dan tidak mau keluar dari zona nyaman.

Kedua, manusia tidak hanya teralienasi dari aktifitas produksi saja, namun juga teralienasi dari tujuan–tujuan aktifitas tersebut, yakni produk. Produk dan hasil dari yang mereka buat tidak menjadi milik mereka. Namun milik dari pemilik modal yang sekarang ini mengembangkan berbagai permainan dan produk digital (Ritzer & Goodman, 2004).

Indikasi dari fenomena tersebut ketika siswa ikut pembelajaran daring seringnya hanya absen lalu ditinggal menjalani aktivitas lain seperti tidur, bermain *game*, media sosial, maupun keluar rumah untuk bermain dengan teman. Aktivitas yang sebenarnya sangat merepresi dan mendistorsi produktivitas sebagai seorang siswa. Mereka secara implisit tidak memiliki waktu, tenaga, serta keinginan sendiri karena telah dipenjara oleh sistem yang diterimanya sebagai sebuah kenyataan.

Ketiga, manusia ter*alienasi* dari sesama manusia. Manusia pada dasarnya membutuhkan dan menginginkan aktivitas yang produktif dan kooperatif untuk mengambil apa yang mereka butuhkan untuk hidup. Namun, sifat kooperatif dikacaukan oleh sistem dan orientasi. Demi mengejar kenyamanan semu yang justru mencegah berkembangnya hubungan kooperatif antar manusia (Ritzer & Goodman, 2004).

Alienasi siswa dengan siswa lain terjadi dalam komunikasi untuk membangun kerja sama. Komunikasi yang seharusnya dilakukan untuk sharing materi dan pemenuhan tugas saat pembelajaran daring justru jarang sekali mereka lakukan. Kondisi tersebut terjadi karena orientasi dan kesadaran siswa yang kurang akan pentingnya pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh sistem luar yang membuat mereka mengalami represi dalam mengikuti pembelajaran daring. Bahkan ada yang mengalami distorsi komunikasi dengan teman lain karena janjian untuk tidak mengikuti pembelajaran daring.

Keempat, manusia teralienasi dari potensi yang mereka miliki. Kegiaatan mereka tidak lagi menjadi pemenuhan kebutuhan melainkan telah beralih fungsi dan semakin menghilangkan hakikat manusia itu sendiri. Aktivitas manusia sudah seperti mesin-mesin yang harus beraktivitas siang malam. Sampai-sampai senyumnya bisa di naskahkan karena keterasingan tersebut. Akhirnya, banyak manusia yang tidak bisa mengekspresikan kualitas dirinya yang terdalam dan yang terbaik (Ritzer & Goodman, 2004).

Para siswa sebenarnya memiliki potensi untuk pengembangan diri dalam berbagai ketrampilan. Seperti bidang elektronik, otomotif, tata boga, maupun, desain. Namun kepemilikan modal teknologi berupa *smartphone* belum bisa mereka manfaatkan untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki tersebut. Justru *smartphone* menghabiskan banyak waktu mereka yang digunakan untuk bermain game maupun media sosial. Aktivitas yang memanipulasi dan menjauhkan mereka dari potensi yang dimiliki.

Padahal sebenarnya proses belajar merupakan proses yang penuh makna dan merupakan sebuah proses yang menyenangkan serta membuat siswa dapat menemukan dirinya sendiri. Bukan karena sebuah paksaan atau tekanan dari orang lain (Hascher & Hagenauer, 2010). Tetapi hal yang kemudian terjadi dalam dunia pendidikan saat ini ketika pembelajaran dilakukan secara daring menjadikan proses belajar bagi siswa sebagai beban. Karena selain paradigma mereka bahwa sekolah tujuannya hanya berpatok kepada nilai saja, dalam pembelajaran daring lingkungan tidak bisa menciptakan kondisi yang kondusif untuk belajar. Siswa yang harusnya menggunakan *smartphhone* untuk belajar seringkali digunakan untuk bermain game online atau aktivitas lain yang dapat menghilangkan makna belajar itu sendiri. Nilai lain yang menjadi tolok ukur bagi siswa berubah sesuai ritme dan tututan untuk survive di lingkungan sosial maupun lingkungan digital. Aturan dalam proses pembelajaran daring dari sekolah menjadi sulit terpenuhi. Sehingga siswa kehilangan statusnya secara implisit sebagai siswa di sekolah.

Manifestasi dari gejala aliensi yang dialami siswa adalah rasa malas, berat, dan tidak mau tahu atau acuh terhadap proses pembelajaran daring sosiologi. Mereka kehilangan ruh dan komitmen sebagai seorang siswa. Menjadi asing dengan statusnya sebagai seorang siswa dan tak merasakan dirinya sebagai pusat dari dunianya. Mereka kehilangan dorong-dorong hati untuk membangun hubungan yang akademis, kehilangan rasa keingintahuan terhadap pengetahuan, kehilangan kreatifitas, dan kehilangan kontrol terhadap tindakan yang dilakukan. Gejala alienasi ini telah merubah para siswa dari subjek yang kreatif menjadi objek yang pasif dalam proses sosial.

3.2.Perilaku Anomi Siswa Akibat Alienasi

Anomi adalah keadaan *deregulation* dalam masyarakat, karena tidak ditaatinya aturan-aturan yang telah mapan (aturan lama ditinggalkan sedangkan aturan baru belum ada). Kehidupan menjadi seolah-olah tanpa pedoman, orang sulit manangkap apa yang diharapkan dari orang lain baik untuk bersikap maupun bertindak. Sehingga menjadikan individu dalam keadaan menjadi galau atau membingungkan (Syawaludin, 2017).

Dalam buku "*Social Structure and Anomi*" karya Robert K. Merton menunjukkan bagaimana sejumlah struktur sosial memberikan tekanan yang jelas pada orang-orang tertentu yang ada dalam masyarakat sehingga mereka lebih menunjukkan kelakuan non konformis ketimbang konformis. Anomi suatu konsep yang diambil dari karya Durkheim adalah hasil dari keadaan yang tidak serasi antara tujuan-tujuan kultural dan sarana kelembagaan yang tersedia untuk mencapai tujuan-tujuan (Poloma, 2004).

Dampak alienasi yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran daring memunculkan keadaan deregulasi bagi mereka. Deregulasi merupakan bagian dari implikasi siswa yang mengalami ketidakberdayaan *(powerlessness)*, tidak berarti *(meaninglessness)*, tidak ada norma *(normlessness)*, terisolasi secara sosial *(social isolation)*, dan keterasingan diri *(self-estrangement)*. Siswa mengikuti pembelajaran menjadi tidak terarah dan tidak sesuai dengan aturan. Mereka tidak lagi menghiraukan guru dalam menyampakan pembelajaran dan bimbingan. Bahkan mereka tidak ada penyesalan, perasaan bersalah, dan upaya untuk memperbaiki diri ketika melakukan tindakan tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak alienasi lebih jauh dapat menimbulkan penyimpangan sosial atau perilaku non konformis yang dilakukan siswa.

Robert K. Merton memberi batasan anomi sebagai suatu keadaan tanpa norma atau tanpa harapan. Merton saat membahas tentang adaptasi pada anomi mengungkapkan mengenai teori ketegangan. Dalam perkembangan selanjutnya Merton tidak lagi menekankan

pada tidak meratanya sarana-sarana yang tersedia, tetapi lebih menekankan pada perbedaan-perbedaan struktur kesempatan. Menurut Merton dalam setiap masyarakat terdapat struktur sosial yang berbentuk kelas-kelas dan ini menyebabkan perbedaan-perbedaan kesempatan dalam mencapai tujuan. Kelas bawah (*lower class*) mempunyai kesempatan lebih kecil dalam mencapai tujuan bila di bandingkan dengan mereka yang mempunyai kelas yang lebih tinggi (*upper class*). Keadaan ini menimbulkan ketidakpuasan, frustasi dan munculnya penyimpangan-penyimpangan di kalangan warga yang tidak mempunyai kesempatan mencapai tujuan tersebut. Situasi ini akan menimbulkan keadaan para warga tidak lagi mempunyai ikatan yang kuat terhadap sarana-sarana/ kesempatan-kesempatan yang terdapat dalam masyarakat. Keadaan ini yang dinamakan anomi (Patty, 2015).

Dampak alienasi yang membuat siswa melakukan tindakan anomi dalam bentuk penyimpangan sosial atau perilaku non konformis tidak serta merta merupakan dampak akhir. Karena ketika melakukan penyimpangan sosial tidak ada penyesalan, perasaan bersalah, dan upaya untuk memperbaiki diri. Maka dampak lebih besar akan muncul yaitu kehilangan harapan dan berfikir ingin berhenti sekolah. Mereka mengalami frustasi dan menganggap sarana dan kesempatan untuk belajar dan menggapai cita-cita sudah tertutup karena perilaku dan tindakan mereka sendiri.

Robert K Merton memperkuat konsep anomi Durkheim ke dalam teori umum perilaku menyimpang. Merton membedakan tujuan yang ditentukan secara kultural dan sarana kelembagaan dalam mencapai tujuan itu. Masing-masing masyarakat berbeda-beda dalam menekankan tujuan atau sarana. Masyarakat yang menitikberatkan tujuan tetapi kurang menitikberatkan sarana mendorong individu untuk menerapkan sarana yang secara teknis paling efisien, bahkan jika sarana itu tidak sah (Albercrombie et al., 2010).

Pada proses pembelajaran daring mata pelajaran sosiologi menekankan keaktifan dan hasil belajar siswa. Tetapi habitus kondisi lingkungan sosial siswa tidak kondusif dan ditambah penggunaan teknologi komunikasi yang kurang tepat memunculkan perilaku menyimpang. Lama kelamaan perilaku menyimpang dianggap normal dalam kelompok sosial siswa. Hasil wawancara menunjukan bahwa tujuan sekolah bagi mereka yang mengalami alienasi adalah mendapatkan ijazah dengan tidak mengindahkan prosesnya. Sehingga pembelajaran daring sosiologi menjadi kehilangan esensi dan terdistorsi oleh cara berfikir dan berperilaku para siswa sendiri.

4. KESIMPULAN

Siswa mengalami alienasi dalam pembelajaran daring mencakup alienasi dari proses pembelajaran yang dijalani, teralienasi dari tujuan pembelajaran, teralienasi dengan sesama siswa, dan siswa teralienasi dari potensi yang mereka miliki. Dampak alienasi yang dialami siswa dalam mengikuiti pembelajaran daring memunculkan keadaan anomie dalam bentuk penyimpangan sosial atau perilaku non konformis. Karena ketika melakukan penyimpangan sosial tidak ada penyesalan, perasaan bersalah, dan upaya untuk memperbaiki diri. Maka dampak lebih besar yang muncul yaitu kehilangan harapan dan berfikir ingin berhenti sekolah. Mereka mengalami frustasi dan menganggap sarana dan kesempatan untuk belajar dan menggapai cita-cita sudah tertutup karena perilaku dan tindakan mereka sendiri.

5. DAFTAR PUSTAKA

Albercrombie, N., Hill, S., & Turner, B. S. (2010). *Kamus Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hascher, T., & Hagenauer, G. (2010). Alienation from school. *International Journal of Educational Research*, *49*(6), 220–232. https://doi.org/10.1016/J.IJER.2011.03.002

Patty, Y. (2015). Membedah Kasus Korupsi Gayus Tambunan Dengan Pisau Anomi. *SASI: Jurnal Ilmiah Fakultas Hukum Universitas Pattimura Ambon*, *1*(1).

Poloma, M. (2004). *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.

Raho Tahun, B. (n.d.). Teori Sosiologi Modern (Edisi Revisi). Diambil dari www.ledalero-publisher.com

Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2004). *Teori Sosiologi dari Teori Klasik Hingga Teori Postmodernism.* Bantul: Kreasi Wacana.

Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Janapati : Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, *8*(1).

Sudarman. (2014). Fenomenologi Husserl sebagai Metode Filsafat Eksistensial. *Al-AdYaN*, *IX*(2). Diambil dari https://media.neliti.com/media/publications/177848-ID-none.pdf

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syawaludin, M. (2017). *Teori Sosial Budaya Dan Methodenstreit*. Pelembang: CV. Amanah.