



# Peran Media Sosial

## Dalam Pendidikan



Andi Asari | Thewa | M. Sahib Saleh | Sukarman Purba | Rachmatiyah |  
Wieke Tsanya Fariati | Decky Hendarsyah | Arifin | Muhamad Nova |  
Nurfitriany Fakhri | Nove E Variant Anna

**PERAN  
MEDIA SOSIAL  
DALAM  
PENDIDIKAN**

Sanksi Pelanggaran Pasal 72  
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002  
Tentang Hak Cipta

- 1) Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hal melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana denda pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- 2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN



Andi Asari - Thewa - **M. Sahib Saleh** - Sukarman Purba -  
Rachmafiyah - Wieke Tsanya Fariafi - Decky Hendarsyah - Arifin  
- Muhamad Nova - Nurfitriany Fakhri - Nove E Variant Anna



## **PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN**

© 2023, Andi Asari; Thewa; M. Sahib Saleh; Sukarman Purba; Rachmatiyah; Wieke Tsanya Fariati; Decky Hendarsyah; Arifin; Muhamad Nova; Nurfitriany Fakhri; Nove E Variant Anna

Cetakan, 2023

15,5 x 23 cm, x + 178 Halaman

**ISBN: 978-623-8242-11-5**

Penulis : Andi Asari  
Thewa  
M. Sahib Saleh  
Sukarman Purba  
Rachmatiyah  
Wieke Tsanya Fariati  
Decky Hendarsyah  
Arifin  
Muhamad Nova  
Nurfitriany Fakhri  
Nove E Variant Anna

Editor : Maulana Aenul Yaqin

Layout Isi : Al Amin Rois

Desain Cover : Tim Istana Agency


Diterbitkan oleh:


**CV. ISTANA AGENCY**


Anggota IKAPI No.138/ DIY/ 2021

Jl. Nyi Adi Sari Gg. Dahlia I, Pilahan KG.I/722 RT 39/12


Rejowinangun-Kotagede-Yogyakarta


 0851-0052-3476

 0857-2902-2165

 istanaagency

 percetakanistana09@gmail.com

 istanaagency

 www.istanaagency.com

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

**S**egala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa, karena atas pertolongan dan limpahan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan buku yang berjudul Peran *“Peran Media Sosial dalam Pendidikan”*.

Buku ini di susun secara lengkap dengan tujuan untuk memudahkan para pembaca memahami isi buku ini. Kami menyadari bahwa buku yang ada ditangan pembaca ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu kami sangat mengharapkan saran untuk perbaikan buku ini dimasa yang akan datang.

Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat membawa dampak positif bagi para pembaca.

Penyusun, 18 Maret 2023



# DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR** \_\_\_\_\_ v

**DAFTAR ISI** \_\_\_\_\_ vii

**BAB 1. KONSEP MEDIA SOSIAL** \_\_\_\_\_ 1

A. Konsep Dasar Media Sosial \_\_\_\_\_ 1

B. Perkembangan Media Sosial \_\_\_\_\_ 4

**BAB 2. APLIKASI DAN PLATFORM PENDIDIKAN** \_\_\_\_\_ 9

A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 9

B. Konsep \_\_\_\_\_ 11

**BAB 3. TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN** \_\_\_\_\_ 19

A. Digitalisasi \_\_\_\_\_ 19

B. Digitalisasi Dalam Dunia Pendidikan \_\_\_\_\_ 20

C. Perubahan Pemikiran Dan Pemahaman \_\_\_\_\_ 21

D. Implementasi Tranformasi Digital Dalam Pendidikan \_\_\_\_\_ 23

E. Penerapan Teknologi Dalam Metode Pengajaran \_\_\_\_\_ 25

F. Manfaat Metode Pembelajaran Digital Dibandingkan Metode Pendidikan Tradisional \_\_\_\_\_ 25



#### **BAB 4. TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK Mendukung Pendidikan**

\_\_\_\_\_ 29

- A. Pendahuluan 29
- B. Hakikat dan Pentingnya Teknologi Informasi dalam Pendidikan \_\_\_\_\_ 31
- C. Peran dan Manfaat Teknologi Informasi untuk Mendukung Pendidikan \_\_\_\_\_ 33
- D. Jenis Teknologi Informasi untuk Mendukung Pendidikan \_\_\_\_\_ 35
- E. Teknologi Informasi dan Dampak yang Ditimbulkannya \_\_\_\_\_ 36
- F. Bentuk Penerapan Teknologi Informasi yang Mendukung Pendidikan \_\_\_\_\_ 39
- G. Faktor yang Memengaruhi dalam Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pendidikan \_\_\_\_\_ 41

#### **BAB 5. Efektivitas Mediasosial dalam Mendukung Pendidikan**

\_\_\_\_\_ 43

- A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 43
- B. Literasi Guru dan Siswa Pada Media Sosial \_\_\_\_\_ 45
- C. Kebijakan Pembelajaran Masa Pandemi \_\_\_\_\_ 46
- D. Era Teknologi Pembelajaran \_\_\_\_\_ 47
- E. Antisipatori Pendidikan \_\_\_\_\_ 49
- F. Inovasi Pembelajaran \_\_\_\_\_ 50
- G. Modality Pembelajaran \_\_\_\_\_ 51
- H. Pembelajaran Open Sources \_\_\_\_\_ 52

#### **BAB 6. MANAJEMEN MEDIA SOSIAL \_\_\_\_\_ 55**

- A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 55
- B. Pengertian Manajemen Media Sosial \_\_\_\_\_ 56
- C. Manfaat Utama Menggunakan Media Sosial \_\_\_\_\_ 58
- D. Pentingnya Manajemen Media Sosial \_\_\_\_\_ 60
- E. Langkah-langkah Melakukan Manajemen Media Sosial \_\_\_\_\_ 62

**BAB 7. SISTEM KEAMANAN MEDIA SOSIAL \_\_\_\_\_ 69**

- A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 69
- B. Konsep Keamanan \_\_\_\_\_ 70
- C. Serangan Keamanan \_\_\_\_\_ 72
- D. Layanan Keamanan \_\_\_\_\_ 73
- E. Keamanan Media Sosial \_\_\_\_\_ 76
- F. Serangan Keamanan Media Sosial \_\_\_\_\_ 77
- G. Mencegah Serangan Keamanan Media Sosial \_\_\_\_\_ 81
- H. Penutup \_\_\_\_\_ 83

**BAB 8. MEDIA SOSIAL: INSTRUMEN PENDUKUNG PEMBELAJARAN  
DI SEKOLAH \_\_\_\_\_ 85**

- A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 85
- B. Pengertian Media Sosial \_\_\_\_\_ 86
- C. Sosial Media dan Pergeseran Nilai \_\_\_\_\_ 87
- D. Media Sosial Telegram dalam Pembelajaran \_\_\_\_\_ 89
- E. Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran \_\_\_\_\_ 91
- F. Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran \_\_\_\_\_ 93
- G. Media sosial Youtube \_\_\_\_\_ 95
- H. Kesimpulan \_\_\_\_\_ 97

**BAB 9. PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMBANGUN KREATIVITAS  
\_\_\_\_\_ 99**

- A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 99
- B. Sumber Inspirasi Kreatif \_\_\_\_\_ 100
- C. Ekspresi Kreativitas Diri \_\_\_\_\_ 105
- D. Ragam Kreativitas dalam Media Sosial untuk Pendidikan \_\_\_\_\_ 108
- E. Simpulan \_\_\_\_\_ 112

**BAB 10. INTEGRASI MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN DARING  
\_\_\_\_\_ 113**

- A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 113
- B. Perangkat Sosial Media \_\_\_\_\_ 115
- C. Integrasi Sosial Media dalam Pembelajaran Daring \_\_\_\_\_ 121
- D. Dampak Sosial Media pada Pembelajaran Daring \_\_\_\_\_ 123
- E. Penutup \_\_\_\_\_ 127

**BAB 11. MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALAT KOLABORASI** \_\_\_\_\_ 129

A. Pendahuluan \_\_\_\_\_ 129

B. Media Sosial \_\_\_\_\_ 130

C. Perubahan Paradigma kolaborasi \_\_\_\_\_ 134

D. Peran Media Sosial Dalam Scholarly Collaboration \_\_\_\_\_ 144

**DAFTAR PUSTAKA** \_\_\_\_\_ 147

**BIODATA PENULIS** \_\_\_\_\_ 171

# BAB 1

## KONSEP MEDIA SOSIAL

### A. Konsep Dasar Media Sosial

Internet harus dipahami dan digunakan sebagai platform yang mendukung berbagai aplikasi yang dimasukkan ke dalam jaringan, memungkinkan kolaborasi dan kolektif konstruksi oleh orang-orang dan kelompok. Dalam konteks ini, terjadi peningkatan penggunaan aplikasi sebagai sumber informasi dan pengaruh dengan publik tertentu, dan juga berkembang berkaitan dengan perencanaan (Cromity, 2012). Teknologi baru telah merubah komunikasi ke dalam konteks pengetahuan masyarakat. Penggunaan jejaring sosial telah meningkat selama bertahun-tahun. Awalnya, semua orang menyebut media baru yang sekarang kita kenal sebagai media sosial. Mereka datang memberikan perasaan dan makna baru pada komunikasi (Machado, 2020).

Media sosial dibingkai dalam kategori media baru dan sosial jaringan disebut situs jejaring sosial. Banyak orang bingung istilah jaringan sosial dan sosial media. Jejaring

sosial berbeda dari media sosial karena jaringan adalah ruang untuk komunikasi dan interaksi di antara anggota atau teman yang dipilih oleh pengguna. Sosial media, itu berarti untuk memungkinkan percakapan (Machado, 2020). Dan situs web dibangun untuk memungkinkan interaksi sosial dan berbagi informasi dalam berbagai format seperti foto, pesan, video, dan lainnya. Untuk menemukan, mengatur dan mengklasifikasikan konseptual hasil media sosial.

Sementara kita tahu apa itu media sosial, kita belum tentu bisa mengartikulasikan mengapa mereka seperti itu, dan berbagai disiplin ilmu menangani media sosial secara berbeda. Selain itu, mendefinisikan media sosial dengan contoh membatasi kemampuan kita untuk berkembang secara luas, karena teori interaksi di Twitter tetap berguna hanya selama Twitter tetap stabil, baik secara teknologi maupun cara pengguna berkomunikasi melalui tweet,. Tantangan untuk membangun teori media sosial yang bermakna merupakan pengembangan pemahaman umum tentang konstruksi media sosial untuk memandu inklusi atau eksklusi alat komunikatif, banyak yang akan muncul dalam beberapa dekade mendatang dengan kemajuan teknis dan sosial yang radikal (Shoemaker et al., 2003).

Beberapa definisi baru dari media sosial telah ditawarkan, baik di dalam disiplin ilmu komunikasi dan lintas disiplin seperti hubungan masyarakat, sains informasi dan media massa (Kent, 2010). Seringkali media sosial disebut dengan karakteristik saluran, mengidentifikasi arah pesan atau menggunakan alat khusus seperti Facebook atau Twitter untuk mencontohkan mode interaksi (Howard & Parks, 2012). Kemudian definisi media sosial yang masih ada sangat bervariasi di dalamnya kompleksitas, fokus, dan penerapan di luar disiplin. Beberapa definisi yang masih ada relatif sederhana, berfokus pada sifat

pesan konstruksi di media sosial. Pendapat Russo et al., (2008) mendefinisikan media sosial sebagai fasilitas komunikasi online, jaringan, atau kolaborasi. Kaplan dan Haenlein (2010) menawarkan definisi media sosial sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten buatan pengguna. Selanjutnya Lewis (2015) mencatat media sosial hanya berfungsi sebagai, label untuk teknologi digital yang memungkinkan orang terhubung, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi konten. Kemudian Howard dan Parks (2012) berpendapat bahwa media sosial yang lebih kompleks terdiri dari tiga bagian yaitu (1) infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan konten; (2) konten yang mengambil bentuk digital dari pesan pribadi, berita, ide, dan produk budaya; (3) orang, organisasi, dan industri yang memproduksi dan mengkonsumsi konten digital.

Definisi tambahan media sosial telah ditawarkan dari luar ilmu komunikasi. Dalam hubungan masyarakat, Kent (2010) secara luas mendefinisikan media sosial sebagai saluran komunikasi yang memungkinkan interaksi dan umpan balik dua arah. Dan media sosial modern dicirikan oleh potensi interaksi waktu nyata, rasa kedekatan, waktu respons yang singkat, dan kemampuan untuk mengubah waktu. Di dalam dunia medis, media sosial telah secara longgar didefinisikan sebagai konten buatan pengguna yang memanfaatkan teknologi berbasis internet, berbeda dari media cetak dan penyiaran tradisional dan dibedakan dari media tradisional dengan pembuatan konten buatan pengguna (Terry, 2009).

Media sosial sering dikonseptualisasikan secara teknosentris, berdasarkan spesifik perangkat atau keterjangkauan alat, sering dianggap sinonim dengan Web 2.0 atau Web kolaboratif

(Agichtein, Castillo, Donato, Gionis, & Mishne, 2008). Web 2.0 merujuk ke alat kolaboratif berbasis web yang mengandalkan konten buatan pengguna yang terus berkembang (O'Reilly, 2005). Yang bermasalah adalah penggabungan media sosial dan situs jejaring sosial. Dalam hal ini Boyd dan Ellison (2007) mendefinisikan situs jejaring sosial sebagai layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk (1) membangun profil publik atau semi publik, (2) mengartikulasikan daftar pengguna lain dengan siapa mereka berbagi koneksi, dan (3) melihat dan melintasi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain di dalam sistem. Sebagaimana dibuktikan dari berbagai definisi sebelumnya, media sosial terkadang dianggap sebagai penggabungan fitur-fitur situs, dan di tempat lain ditentukan oleh fitur-fitur tertentu atau keterjangkauan teknologi, meminimalkan sifat komunikatif unik mereka.

## **B. Perkembangan Media Sosial**

Media sosial adalah saluran berbasis internet, tidak tersentralisasi, dan komunikasi massa memfasilitasi persepsi interaksi antara pengguna, memperoleh nilai dari konten buatan pengguna. Pendapat pakar yang lain menafsirkan bahwa media sosial adalah saluran berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri secara selektif, baik secara real-time atau asinkron, dengan khalayak luas maupun sempit yang mendapatkan nilai dari konten buatan pengguna dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Media sosial merupakan alat online yang beroperasi melalui internet yang lebih luas, dan media sosial tidak perlu berbasis Web. Dan internet mengacu pada jaringan komputer yang saling berhubungan di seluruh dunia, dan mengacu terutama pada system infrastruktur, sementara *world wide web* adalah salah satu dari banyak aplikasi yang menggunakan infrastruktur internet

untuk berkomunikasi melalui hyperlink audiovisual dan diakses melalui browser. Media sosial menyediakan komunikator yang tidak terlatih, alat komunikasi asinkron menghindari kelangkaan sumber daya temporal (Drummond et al., 2018).

Para ahli, khususnya Kent (2010) berpendapat tentang media sosial, menekankan nilai umpan balik pergeseran waktu kepada anggota jaringan. Padahal nilai real-time interaksi melalui media sosial dicatat, karena banyak media sosial mengintegrasikan sinkron atau real-time kemampuan pengiriman pesan. Kemudian fitur yang menentukan media sosial adalah salurannya yang terus-menerus tersedia apakah pengguna aktif atau tidak, memfasilitasi komunikasi yang tidak terlatih. Media sosial menciptakan tempat online yang terus-menerus untuk pesan yang akan dibuat, ditransmisikan, dan dikonsumsi terlepas dari individu mana yang sedang online. Apalagi itu penting untuk membedakan layanan seperti Snapchat, yang memungkinkan pengguna mengirim teks atau gambar yang dihapus segera setelah dilihat.

Beberapa definisi sebelumnya telah menyimpulkan interaktivitas antar pengguna sebagai syarat untuk media sosial, kemudian interaktivitas dengan pengguna lain diperlukan untuk membedakan media sosial (Kaplan & Haenlein, 2010). Terutama karena agen digital lainnya beroperasi secara online, bahwa pengguna menganggap elemen interaktif untuk mempertimbangkan media sosial. Media sosial pada dasarnya bersifat sosial, dalam hal itu ia mencari untuk membuat, memanfaatkan, atau memelihara interaksi sosial di antara para penggunanya. Namun, interaksi sosial ini tidak perlu secara khusus bersifat antarpribadi, asalkan pengguna diberi pengertian keterlibatan interaktif dengan orang lain.

Ketika program komputer dan agen virtual semakin kompleks, individu akan mengirim dan menerima pesan



dari algoritma program dengan kemampuan respons yang ditingkatkan (Sundar, 2008). Selain itu, platform media sosial itu sendiri mampu interaktivitas, karena media itu sendiri dapat menumbuhkan persepsi interaksi (Lin et al., 2014). Mengingat pertimbangan dan kemajuan ini, yang paling penting untuk media sosial adalah bahwa pengguna menganggap mereka berinteraksi dengan orang lain.

Komunikasi massa pribadi mengacu pada contoh di mana saluran komunikasi massa digunakan untuk komunikasi interpersonal, saluran interpersonal digunakan untuk komunikasi massa, dan ketika individu secara bersamaan terlibat dalam komunikasi massa dan interpersonal (L. O'Sullivan, 20013). Alat seperti Facebook, YouTube, dan Twitter telah diidentifikasi sebagai tempat yang ideal untuk mengeksplorasi komunikasi, jika memungkinkan individu untuk menyiarkan pesan ke audiens, namun sering bersifat interpersonal, sementara penerima dapat membalas baik secara interpersonal kepada individu atau melalui pesan massal mereka sendiri (Walther, Carr, et al., 2010).

Aliran komunikasi multi arah ini memungkinkan pesan untuk dikirim dan diterima sebagai pesan massal dan/atau antarpribadi, menjembatani perbedaan antara batas-batas komunikasi yang jelas secara historis (L. O'Sullivan, 20013). Secara bersama-sama, elemen-elemen ini merupakan konseptualisasi induktif dan abstrak media sosial mencakup keragaman alat dan fungsi yang akan tetap bermanfaat bersama perkembangan sosial. Media Sosial telah didefinisikan sebagai situs web yang memungkinkan pembuatan dan visibilitas profil hubungan antar pengguna, aplikasi berbasis web yang menyediakan fungsionalitas untuk berbagi, hubungan, grup, percakapan, dan profil (Kietzmann et al., 2011; Boyd & Ellison, 2007). Media sosial telah disebut sebagai situs media sosial atau seperangkat

teknologi informasi yang memudahkan interaksi dan jaringan (Kapoor et al., 2022). Namun, tampaknya ada kesepakatan tentang teknologi web 2.0 memainkan peran penting dalam pengembangan dan adopsi media sosial. Definisi lain dari media sosial mengacu pada aplikasi berbasis internet yang dibangun di web 2.0, sedangkan web 2.0 mengacu pada konsep sekaligus platform untuk memanfaatkan kecerdasan. Media sosial seperti Facebook, Twitter, dan LinkedIn, memberi orang konektivitas jaringan yang luas (Huang & Benyoucef, 2015). Istilah web 2.0 mengacu pada serangkaian teknologi dan ideologi yang memungkinkan dan mendorong pembuatan konten kaya media di internet. Web 2.0 berakar pada ideologi open source, di mana pengguna berkolaborasi secara bebas menggunakan alat gratis dan berbagi pekerjaan dan informasi mereka satu sama lain. Kemajuan teknologi web 2.0 dan ideologi terbuka mendukung munculnya konten buatan pengguna (Kaplan & Haenlein, 2010).

Sebagai Sistem Informasi, media sosial dibangun di atas seperangkat internet, teknologi komunikasi dan komputasi, serta seperangkat keyakinan ideologis tentang bagaimana informasi harus dibuat, diakses dan didistribusikan. Salah satu pendekatan untuk mengidentifikasi media sosial adalah dengan mendeskripsikan fungsi platform dan aplikasi yang diberikan dalam hal sifat sosial yang penting. Kemudian kesimpulan dari Kietzmann et al., (2011) menentukan tujuh blok bangunan fungsional media sosial yang hadir untuk tingkat yang lebih besar atau lebih kecil dan yang dapat diganti dan ditingkatkan melalui integrasi beberapa aplikasi. Identitas mengacu pada representasi pengguna di dunia maya. Itu bisa seperti deskriptif dan pribadi sebagai profil di Facebook, daftar ulang tahun, hobi, keluarga hubungan dll.

Percakapan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dalam siaran atau dialog dengan cara sinkron

dalam waktu nyata atau asinkron dengan selang waktu antara pernyataan. Berbagi mengacu pada aktivitas di mana konten yang ada disebar dan mungkin ditingkatkan melalui grafik sosial. Dengan demikian koneksi sosial mungkin tidak perlu dibuat eksplisit, misalnya berbagi secara publik di Facebook atau memposting di Twitter tidak bergantung pada koneksi yang ada. Hubungan memungkinkan anggota komunitas untuk memvisualisasikan jaringan mereka dalam banyak cara mulai dari suka dan diikuti pengikut hingga representasi virtual dari kehidupan nyata.

## BAB 2



# APLIKASI DAN PLATFORM PENDIDIKAN

### A. Pendahuluan

Apakah itu aplikasi? Seberapa besar perannya dalam dunia pendidikan? Bagaimana dengan platform? Apa yang dapat diberikan platform? Untuk menjawab hal yang ditanyakan, Kita akan memulainya satu persatu agar lebih mudah dalam pencapaian yang diinginkan.

Pendidikan ditahun 2020 terasa begitu berbeda dari tahun –tahun yang telah dilalui. Pada tahun 2020 ini semua bidang berubah dengan cepat, bukan karena hal yang baik namun dikarenakan adanya virus yang membuat seluruh dunia merasakan keputusan, merasakan diberikannya ruang gerak yang terbatas alias tidak dapat kemana-kemana atau lebih dikenal pada saat itu dengan istilah *lock down*.

*Lock down* adalah sebuah tantangan yang cukup sulit dan harus diterima. Lock down merupakan penghalang utama yang

memutuskan komunikasi dari segala kebutuhan. Kebutuhan pangan, kebutuhan kesehatan, kebutuhan pendidikan, kebutuhan transportasi dan masih banyak kebutuhan yang lainnya ikut terputus. Banyak orang menghabiskan waktunya di rumah karena tidak mau beresiko terkontaminasi oleh virus corona ini.

Ada banyak hal baik yang dapat menjadi sebuah pembelajaran baru dengan adanya virus dan pemberlakuan *lock down*. Teknologi berkembang sangat cepat dalam mensuplay kebutuhan di daerah yang terkontaminasi, teknologi dengan cepat membantu perpindahan barang tanpa terkontaminasi dengan orang lain dengan penggunaan drone yang memerlukan waktu selama 20 menit untuk pengantaran atau adanya teknologi logistik. Metode pembayaran secara digital, perusahaan saling bekerjasama dalam mengembangkan teknologi otomatisasi kendaraan pintar.

Bagaimana dengan pendidikan? Apakah berdampak juga? Berdasarkan hasil polling sebanyak 1416 siswa dari *office for student* mengenai bagaimana pengajaran, pembelajaran dan penugasan selama masa *lockdown*, dihasilkan sebanyak 51 persen dari para siswa mengatakan bahwa mereka sangat puas akan kualitas pengajaran selama pandemic, dibanding 34 persen yang tidak setuju. Dari hasil polling itu juga diperoleh informasi bahwa pembelajaran jarak jauh dalam bentuk siaran langsung dan interaktif lebih dirasa positif daripada hanya melihat slide ataupun rekaman yang diunggah saat pembelajaran. Dirasakan bahwa cara belajar seperti ini lebih mengena pribadi daripada pada saat tatap muka.

Untuk penilaian dari penugasan ataupun ujian yang dilakukan secara online menyebutkan bahwa fleksibilitas ujian dan pemberian bobot nilai juga telah dibuat jelas.

## B. Konsep

### 1. Kenal dengan Platform untuk pembelajaran

Platform pembelajaran adalah sebuah sistem yang dirancang untuk membantu para pelajar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya platform dapat membantu untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang dirasakan lebih interaktif yang dapat memudahkan para pelajar dalam mendapatkan materi dan mengikuti kelas secara online.

Dengan adanya platform memudahkan dalam meningkatkan hasil belajar, membantu dalam menumbuhkan dan meningkatkan ketrampilan. Selain itu juga dengan platform maka para pelajar akan dapat manajemen waktu (mengatur waktu) dalam belajar dan dapat meningkatkan cara berkomunikasi para pelajar juga.

Manfaat nyata yang dapat dirasakan dengan menggunakan platform dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar. Karena dengan menggunakan platform pembelajaran dirasa sangat menyenangkan terutama pada materi yang tidak hanya sekedar berupa tulisan saja yang sedikit membuat jenuh, namun saat ini materi dapat dilihat lebih menarik dan atraktif. Seperti penggambaran bagaimana pelajaran anatomi tubuh dalam lebih terasa dekat dan jelas. Selain itu adanya platform juga membuat pelajar leboh paham teknologi. Serta materi dapat dilihat ulang tanpa harus takut akan tertinggal materi, karena materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dalam keadaan pelajar sedang sakit pun (bukan sakit keras dan parah) masih dapat mengikuti pembelajaran.

Perkembangan terbaru dari infrastruktur internet adalah **platform mobile** yang memberikan kemampuan akses internet melalui piranti mobile seperti smartphome, tablet dan komputer ringat lainnya baik melalui jaringan wireless atau jaringan

seluler. Jumlah perangkat mobil ini yang mendorong pada adopsi internet secara luas, yang didukung dengan penyediaan smartphone dengan harga yang sangat terjangkau.

Perkembangan teknologi sangatlah cepat sehingga sebelum tahun 2000 metode pembelajaran tatap muka, kemudian pada tahun 2009 sudah mulai menggunakan teknologi komputer untuk pembelajaran namun belum terlalu interaktif sehingga masih dirasa jenuh karena baru penyampaian materi berupa share materi dan pengumpulan tugas. Untuk ujian dan penjelasan materi masih dilakukan tatap muka secara langsung dengan datang ke tempat belajar.

Pada tahun 2020, pembelajaran sudah berpaltform mobile. Penyampaian, penjelasan materi dapat dilakukan secara siaran langsung, sehingga jika ada yang ingin ditanyakan pada saat sesi pembelajaran berlangsung tetap dapat dilakukan layaknya pertemuan dalam kelas.

## **2. Aplikasi**

Platform pembelajaran juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran. Aplikasi dapat membantu pelajar dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas secara online. Aplikasi pembelajaran interaktif memungkinkan pelajar mendapatkan materi yang lebih atraktif karena materi disajikan secara visual sehingga membuat pelajar terasa bersama-sama dalam pembelajaran dan dapat membantu pelajar untuk mengukur kemampuan serta mengidentifikasi bagian mana yang perlu ditingkatkan. Aplikasi memungkinkan siswa untuk berdiskusi bertanya dan berbagi pemikiran dengan teman sekelas. Belajar menggunakan aplikasi merupakan pilihan terbaik. Mengapa?

Aplikasi merupakan hal yang terbaik karena dalam aplikasi dapat menyampaikan materi dengan berbagai dasar pembuatan aplikasi untuk pembelajaran antara lain;

### a. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game

Aplikasi berbasis game memungkinkan pelajar belajar dengan cara menyenangkan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga membuat pelajar merasa menyatu dalam proses pembelajaran. Dengan berbasis game membuat pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena ditampilkan dalam secara berbeda sehingga pelajar merasa lebih percaya diri.

Terdapat 8 aplikasi belajar terbaik berbasis game antara lain:

- 1) Aplikasi Kahoot sebagai aplikasi quiz berbentuk pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna serta dapat diakses melalui web ataupun aplikasi kahoot itu sendiri, <https://kahoot.com>
- 2) Aplikasi Quizlet, aplikais yang dapat digunakan pada berbagai matapelajaran. Jika ingin mencobanya dapat mengunjungi <https://quizlet.com>
- 3) Aplikasi Wordwall, aplikasi yang melek huruf yang terdiri dari kumpulan kata yang terorganisir dan ditampilkan dalam huruf besar yang dapat terlihat di dinding, papan, buletin ataupun permukaan tampilan lainnya di ruang kelas. Jika ingin mencobanya dapat mengunjungi laman <https://wordwall.net> .
- 4) Aplikasi Educandy, menggunakan aplikasi ini dapat membuat game belajar interaktif dalam hitungna menit. Aplikasi ini cukup memasukkan kosakata ataupun pertanyaan dan jawaban serta dapat mengubah konten. Jika penasaran dapat mengunjungi [https://www.educandy.com/site/educandy\\_explain\\_page.php](https://www.educandy.com/site/educandy_explain_page.php)
- 5) Aplikasi Quiznetic/Quizwhizzer dapat dikunjungi pada laman <https://app.quizwhizzer.com>.



- 6) Aplikasi Baamboozle adalah aplikasi yang mudah digunakan untuk bermain dalam belajar dan membuat game. tak perlu registrasi jika hendak bermain. Silakan kunjungi <https://www.baamboozle.com>.
- 7) Aplikasi Qizalize adalah aplikasi yang digunakan untuk menguji seberapa jauh kemampuan pengetahuan siswa dikelas, melihat hasil yang diperoleh siswa melalui dashboard guru. Aplikasi ini dapat langsung dikunjungi pada <https://www.quizalize.com>.
- 8) Aplikasi Oodlu digunakan untuk membuat serta memainkan game mandiri secara digital. Jika penasaran dapat mengunjungi <https://oodlu.org/home>

#### **b. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual**

Aplikasi berbasis virtual dimulai dari penggunaan papan tulis digital, menggunakan tablets atau bahkan suasana kelas yang hanya menggunakan komputer. Penggunaan teknologi *virtual reality* dalam pembelajaran saat ini sudah berkembang dan selalu bertambah jumlahnya. Ada lima aplikasi Virtual yang membantu dalam proses belajar, antara lain :

- 1) ImmerseMe, aplikasi bahasa yang dapat menyajikan 9 bahasa yang berbeda sehingga belajar bahasa akan jauh lebih menyenangkan.
- 2) The BodyVR, ingin belajar anatomi tubuh serta sel-sel dalam tubuh manusia, dengan aplikasi ini pelajaran anatomi terasa tidak serumit yang dibayangkan.
- 3) Number Hunt, aplikasi virtual yang membantu dalam belajar hitungan dan berpetualang dalam menemukan harta karun angka dan menembaknys.
- 4) Titans Of Space, aplikasi virtual yang membantu dalam belajar planet dan mempelajari fakta tentang tatasurya.

- 5) kingTut VR, adalah aplikasi yang mempelajari mengenai sejarah yang berfokus pada petualangan di kerajaan raya TutanKhamun dan memberikan pengalaman seperti ada di Kairo, Mesir.

#### **c. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Video**

Aplikasi pembelajaran berbasis video memungkinkan pelajar untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk video yang menarik, sehingga kapanpun dapat diputar kembali. Aplikasi yang biasa didownload untuk menampilkan video pembelajaran salah satunya adalah youtube. Pembelajaran dapat juga dilakukan secara siaran langsung dan model direkam terlebih dahulu setelahnya diupload di aplikasi.

#### **d. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Audio**

Aplikasi pembelajaran berbasis audio seperti halnya kita mendengarkan secara langsung terhadap pengajarnya. Hal ini dapat kita lihat dan kita dengarkan seperti apa yang dapat dilakukan dengan mendownload aplikasi spotify. Dengan aplikasi ini pembelajaran dirasa lebih ringan, dengan mendengar audio podcast. Penjelasan dapat langsung dicerna dan lebih mudah dimengerti untuk dipahami.

### **3. Sosial Media**

Bukan sebuah rahasia pada saat sekrang ini sosial media berada di kehidupan. Sosial media mempengaruhi bagaimana cara kita hidup, bagaimana kita bekerja, dan bagaimana kita belajar. Tak lepas juga dalam hal pembelajaran para guru dan profesor memasukkan sosial media ke dalam kelasnya untuk menggandeng para siswa dan mendukung pengembangan cara pembelajaran. Singkatnya, sosial media dapat membentuk dan mempengaruhi bagaimana pelajar itu belajar dan berinterkasi setiap harinya.

Sosial media dapat mempromosikan diri secara langsung yang mana persiapan pelajar untuk mencari sebuah jawaban dan emmbuat keputusan dengan segera. Untuk menghasilkan hasil belajar yang lebh baik dan kritis dapat dilakukan dengan bimbingan dalam ketrampilan bermedia sosial. Media sosial memungkinkan siswa leboh bebas terhubung dan berkolaborasi diluar kelas fisi, yang berarti siswa dimanapun dapat mulai mengalami dunia yang terhubung secara global jauh sebelum memasuki dunia kerja.

Para guru dan profesor dapat menggunakan beberapa platform media sosial sebagai alat pembelajaran, antara lain;

- a) Blogs dengan adanya fungsi commen untuk berbagi dan diskusi
- b) Twitter dan penggunaan tagar (*hashtags*) untuk forum dan debat
- c) Skype
- d) Pinterest untuk berbagi ide cemerlang, inspirasi dan sumberdaya yang bernilai
- e) Google Docs, Wikis dan alat kolaborasi dokumen untuk menyimpan dan memperbaiki data
- f) Aplikasi Project Manajemen
- g) LinkedIn dan jejaring sosial alinnya untuk membentuk koneksi.
- h) Youtube untuk membuat presentasi dan pembelajaran pelajar.

Beberapa alasan mengapa penting menggunakan media sosial dalam pembelajaran:

- a) Memberi rasa kebersamaan
- b) Media sosial merupakan jalur tercepat untuk komunikasi atau berbagi informasi penting

- c) Dapat membantu pendekatan yang lebih berpusat pada siswa
- d) Media sosial lebih mudah diakses



# TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN

## A. Digitalisasi

Digitalisasi pendidikan adalah penerapan teknologi digital dalam skenario pendidikan. Transformasi digital pendidikan dapat dipahami sebagai integrasi mendalam teknologi digital dan elemen pendidikan di lingkungan 5G, dengan *Internet* dan *Internet of Things* sebagai pembawa dan sumber daya data sebagai kuncinya elemen, untuk mempromosikan reformasi pendidikan dan proses inovasi. Tanda keberhasilan transformasi digital pendidikan adalah integrasi antara manusia dan mesin, sehingga baik siswa maupun guru bisa mendapatkan perkembangan yang lebih baik.

Digitalisasi pendidikan adalah proses sejarah, yang dimulai dengan digitalisasi Teknologi informasi digital yang diwakili oleh komputer dan multimedia mengubah fakta, sinyal atau simbol menjadi data terstruktur dan menghasilkan

makna untuk meningkatkan pengajaran Teknologi informasi jaringan yang diwakili oleh Internet mempromosikan agregasi pendidikan sumber daya melalui jaringan, dan mewujudkan mempopulerkan dan berbagi sumber daya berkualitas tinggi; mempercepat kecerdasan, dan teknologi informasi cerdas yang diwakili oleh kecerdasan buatan dan data besar mempromosikan proses penambangan data dalam proses pendidikan, analisis, pemanfaatan, dan realisasi berbagai layanan pendidikan cerdas.

Saat ini, kita berada pada simpul sejarah yang penting dalam lompatan dari jaringan ke intelijen. Memahami simpul ini dan mengklarifikasi apa dan bagaimana mengubah transformasi digital pendidikan sangat penting untuk mempercepat laju pembangunan pendidikan berkualitas tinggi dan mencapainya. terobosan sejarah baru.

## **B. Digitalisasi Dalam Dunia Pendidikan**

Salah satu sektor kehidupan manusia yang terkena dampak positif dari kehadiran digitalisasi yaitu sektor pendidikan. Digitalisasi pendidikan adalah upaya untuk mempertahankan proses pembelajaran online tanpa mengurangi esensi dalam pengiriman materi. Pembelajaran online yang fleksibel untuk digunakan, di mana pun tanpa bertemu dengan guru. Dan sekolah, dapat memberikan platform yang dapat digunakan untuk mengakses pendidikan siswa setiap hari.

Dengan adanya sistem digital pendidikan dalam pembelajaran dapat membantu siswa, siswa dapat melakukan kehadiran setiap hari, melakukan tugas yang dilakukan oleh guru. Selain itu, digitalisasi mampu memberikan kemudahan yang maksimal bagi manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhannya.

## **C. Perubahan Pemikiran Dan Pemahaman**

Pendidikan adalah sistem yang kompleks dengan manusia sebagai badan utamanya. Isi dan orientasi transformasi digital pendidikan tidak sesederhana dan langsung seperti transformasi digital sebagian besar industri atau bidang. Transformasi digital pendidikan terintegrasi erat dengan pemahaman tentang pendidikan dan pemahaman orang. Hasil dari transformasi digital pendidikan pada akhirnya akan tercermin dalam mengajar dan mendidik masyarakat serta mendorong perkembangan mereka.

### **1. Digitalisasi Tidak Hanya Memberdayakan Pendidikan Tetapi Juga Membentuk Kembali Pendidikan**

Digitalisasi pendidikan adalah transformasi pendidikan yang ada, dan juga merupakan imajinasi pendidikan masa depan. Bagaimana memahami arah pendidikan masa depan sangat penting untuk sepenuhnya memahami dan memainkan peran digitalisasi. Sekolah lahir 3.000 tahun yang lalu, yang merupakan revolusi pendidikan besar pertama bagi umat manusia.

Manusia telah memulai proses transfer peradaban yang terarah, terencana, dan terorganisir, pengetahuan telah diatur secara efektif, dan proses peradaban telah sangat dipercepat. Namun, jumlah penduduk yang dapat mengenyam pendidikan sekolah hanya beberapa persen atau bahkan seperseribu penduduk dalam waktu yang lama, yang merupakan pendidikan yang sangat kecil. 300 tahun yang lalu, revolusi industri datang.

Produksi industri skala besar menuntut setiap orang yang memasuki proses produksi sosial untuk memiliki akal sehat ilmiah modern, dan pada saat yang sama menciptakan kondisi untuk pendidikan yang menyediakan pengetahuan ini.



Inilah pembentukan sistem pendidikan modern berdasarkan sistem pengajaran kelas. Ini adalah revolusi pendidikan besar kedua bagi umat manusia. Sistem pengajaran kelas telah sangat meningkatkan efisiensi pendidikan, memungkinkan terwujudnya pendidikan berskala besar dan populer.

Perkembangan digitalisasi telah sangat mengubah cara produksi dan kehidupan manusia, serta cara belajar. Pendidikan digital memberikan kekuatan transformatif untuk realisasi pendidikan personal berskala besar dan kedatangan revolusi pendidikan besar ketiga bagi umat manusia.

## **2. Kesamaan dan Kekhususan Digitalisasi Pendidikan**

Digitalisasi pendidikan belum mencapai pencapaian nyata yang diharapkan masyarakat, dan belum mencapai sukses besar di bidang industri, keuangan, logistik, transportasi, dan manajemen perkotaan. Apalagi, penggunaan digitalisasi dalam pendidikan sering dipertanyakan dan dikritik. Mengapa? Hal ini ditentukan oleh kompleksitas dan kekhasan digitalisasi pendidikan.

Sebelumnya kami sampaikan bahwa digitalisasi pendidikan adalah penerapan teknologi digital dalam skenario pendidikan, ini dari ekstensi, tetapi tidak mengungkapkan esensi digitalisasi dalam pendidikan. Dari perspektif konotasi, esensi suatu benda diwujudkan dalam kekhususan hubungan internal dan hubungan yang tak terhindarkan antara suatu hal dan hal lain. Di sebagian besar bidang, semakin tinggi tingkat digitalisasi dan semakin rendah tingkat partisipasi manusia, akan semakin nyaman, efisien, akurat, dan sukses. Jika itu benar-benar dapat menggantikan orang, itu akan menjadi keberhasilan digitalisasi yang lengkap. Tetapi pendidikan tidak seperti ini. Kegiatan pendidikan bukanlah hubungan antar benda, tetapi hubungan antar manusia. Digitalisasi pendidikan ditujukan untuk pengembangan manusia.

Pendidikan adalah interaksi antar manusia, dan tidak ada pendidikan tanpa manusia. Jika digitalisasi hanya untuk menghubungkan data objektif, tidak dapat terhubung dengan pikiran dan emosi orang, dan tidak dapat mengaktifkan mekanisme saraf otak manusia, dan perannya akan sangat terbatas. Hanya ketika manusia dan mesin terintegrasi, dan interaksi manusia-komputer dan integrasi manusia-komputer terwujud, fungsi pendidikan digital dapat benar-benar dimainkan.

### **C. Implementasi Transformasi Digital Dalam Pendidikan**

Transformasi digital dalam pendidikan telah menjadi istilah populer dalam kehidupan modern. Oleh karena itu, sektor pendidikan harus secara aktif menerapkan inovasi ini dan memasukkannya ke dalam rencana operasional pendidikan

#### **1. Apa Itu Transformasi Digital Dalam Pendidikan?**

Transformasi digital dalam pendidikan adalah perubahan metode pengajaran dan peningkatan perangkat dan alat bantu untuk memenuhi kebutuhan siswa, mahasiswa, fakultas dan kampus yang terus berkembang. Itu membantu menciptakan lingkungan belajar di mana semuanya terhubung. Kombinasi teknologi, layanan, dan keamanan yang menyegarkan untuk menjembatani jarak geografis guna menciptakan pengalaman belajar dan meningkatkan interaksi orang.

#### **2. Transformasi digital untuk meningkatkan pengalaman siswa dan siswa dapat meliputi:**

- a) Izinkan siswa untuk mendaftar melalui aplikasi seluler atau aplikasi web.
- b) Membawa opsi baru ke pembelajaran online.
- c) Gunakan teknologi untuk memantau kemajuan siswa dan menerapkan protokol intervensi.

- d) Menerapkan metode belajar mengajar yang maju dan modern.
3. Nilai transformasi digital di bidang pendidikan

Transformasi digital dalam pendidikan sedang mengalami transformasi digital yang besar. Hal tersebut mendorong sistem pendidikan dan segala kegiatan belajar, mengajar, dan penyelenggaraannya semakin maju dan modern.

- a) Keanekaragaman informasi: Internet telah menghasilkan banyak ide yang berbeda dan siswa dapat menemukan informasi yang dapat dipercaya tentang berbagai macam topik. Instruktur perlu mengajari siswa cara menemukan dan memverifikasi informasi untuk memastikan keakuratannya.
- b) Buat fleksibilitas: Transformasi digital memungkinkan Anda untuk bergabung dengan kelas online di situs web dan aplikasi seperti: Google meet, Teams, Zoom kapan saja, di mana saja untuk bertukar pengetahuan mata pelajaran dan juga akan mudah berinteraksi satu sama lain.
- c) Berpikiran terbuka: Siswa dan siswa sekarang dapat berkomunikasi secara real-time dengan orang lain di seluruh dunia dengan cepat. Melalui aplikasi teknologi seperti Social Media dan Skype, mereka dapat memperluas wawasan dan mendapatkan pengetahuan baru.
- d) Mengajarkan literasi digital kepada siswa: Siswa saat ini akan lulus ke dunia kerja dan teknologi merupakan inti dari aktivitas kerja mereka. Oleh karena itu, penerapan teknologi juga sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan bagi siswa.

#### **D. Penerapan Teknologi Dalam Metode Pengajaran**

Ledakan teknologi informasi dan transformasi digital dalam pendidikan telah membantu negara untuk memperbarui banyak metode pengajaran baru, menghasilkan efisiensi yang tinggi. Alat bantu pembelajaran cerdas seperti proyektor dan papan elektronik dipasang di ruang kelas.

Pada saat yang sama, banyak sekolah juga menerapkan bentuk pengajaran langsung, menciptakan kondisi kerja yang mudah dan aman bagi semua siswa. Aplikasi transformasi digital untuk pendidikan dalam pengajaran seperti buku pelajaran e-learning, teknologi bahasa Inggris.

Sektor pendidikan dilengkapi dengan perangkat pengembangan untuk merespon dengan cepat tren teknologi saat ini. Bisnis di industri ini juga menerapkan dan mengoperasikan inovasi tersebut untuk mendukung manajemen di berbagai departemen seperti keuangan, akuntansi, sumber daya manusia.

Berkat aplikasi konversi digital yang memudahkan siswa menemukan bahan pelajaran, guru dapat mengelola pencapaian, catatan pribadi, dan banyak informasi tentang metode pengajaran masing-masing individu dengan cara yang sederhana dan hemat waktu.

#### **E. Manfaat Metode Pembelajaran Digital Dibandingkan Metode Pendidikan Tradisional**

Terlepas dari bagaimana teknologi diintegrasikan ke dalam kelas, pembelajaran digital memainkan peran penting dalam pendidikan. Pendekatan ini memberdayakan siswa dengan meningkatkan minat mereka untuk belajar dan memperluas wawasan mereka. Pembelajaran digital merupakan langkah maju dari metode pengajaran tradisional. 5 manfaat utama penerapan teknologi dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran digital menjadikan siswa lebih pintar

Alat dan teknik pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan yang efektif. Dan siswa dapat memutuskan sendiri yang akan dipelajarinya, dengan menemukan dan menggunakan sumber daya online, menerapkan pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah yang muncul, dan bahkan mengevaluasi umpan balik. Ini sangat meningkatkan efisiensi dan produktivitas seorang siswa. Alat dan teknologi pembelajaran digital tidak hanya melibatkan siswa tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meletakkan dasar untuk mengembangkan pemikiran analitis. Anak-anak belajar membuat keputusan dengan menghafal pertanyaan dari buku teks dengan mengeksplorasi pertanyaan terbuka dengan imajinasi dan logika.

2. Pembelajaran digital membantu siswa belajar lebih mandiri dan bertanggung jawab

Metode pembelajaran digital jauh lebih interaktif dari pada membaca buku teks. Ini memberikan konteks yang lebih baik, perspektif yang lebih luas, dan instruksi yang lebih menarik dari pada metode pengajaran tradisional. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih banyak berinteraksi dengan materi pembelajaran. Selain itu, metode digital ini seringkali memberikan cara yang lebih menyenangkan dan menyenangkan untuk mempelajari cara menyerap informasi dengan cepat dan efisien. Hal ini tercermin dalam tingkat retensi siswa dan nilai tes. Bahkan ketika siswa memantau kemajuan mereka sendiri, mereka tetap bisa maju, belajar sendiri, lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih bertanggung jawab.

3. Alat pembelajaran digital meningkatkan pengajaran guru dan melibatkan minat orang tua dalam pembelajaran anak mereka lebih dalam.

Alat dan teknologi pengajaran, seperti platform pembelajaran sosial, mempermudah pengajar untuk membuat dan mengelola tim. Pergeseran ke pembelajaran digital dapat memberikan manfaat dari bimbingan belajar, membebaskan waktu guru untuk memenuhi kebutuhan individu dan kelompok kecil. Kemampuan untuk menyesuaikan urutan pembelajaran untuk setiap siswa menjadikan pembelajaran lebih efektif dengan mengatasi kesenjangan pembelajaran sejak dini dan mempercepat kemajuan. Kelompok dinamis, lokakarya, dan pembelajaran berbasis proyek dapat menambahkan berbagai pendekatan pembelajaran kolaboratif ke dalam model pendidikan saat ini.

Selain tim guru, kegiatan interaktif dapat digunakan oleh orang tua untuk merangsang minat belajar anak, karena gamifikasi membuat prosesnya jauh lebih menyenangkan dan menarik. Orang tua juga dapat melakukan pembelajaran online dengan anak-anak mereka, yang dapat berfungsi sebagai perpanjangan dari apa yang mereka pelajari di kelas. Alat dan teknologi pembelajaran digital membawa kegembiraan bagi anak-anak dan membawa banyak manfaat perkembangan dan kesehatan. Semua orang mendapat manfaat dari digitalisasi pembelajaran.

4. Alat dan teknologi pembelajaran digital berbagi informasi dengan cepat

Pembelajaran digital bukan hanya digunakan untuk mengakses lebih banyak informasi, tetapi juga memastikan bahwa informasi yang dimaksud dapat diadaptasi dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

Kemampuan untuk membantu setiap siswa belajar dengan kecepatan dan rute yang paling sesuai bagi mereka adalah manfaat terpenting dari pembelajaran digital.

Alat dan teknologi pembelajaran digital ini memungkinkan pendidik berbagi informasi dengan cepat dengan pendidik lain secara real time. Ledakan konten dan alat gratis dan sumber terbuka telah menciptakan ekonomi berbagi. Dengan menggunakan perangkat digital dan pembelajaran yang terhubung, ruang kelas di seluruh negeri dan di seluruh dunia tidak hanya dapat bekerja sama untuk berbagi ide, tetapi juga meningkatkan keterampilan belajar, pengalaman, dan komunikasi.

#### 5. Meningkatkan kemampuan kerja lulusan dengan Alat dan Teknologi Pembelajaran Digital

Membekali siswa dengan persyaratan pendidikan perguruan tinggi dan menjaga karir di usia muda telah menjadi salah satu tanggung jawab terpenting pendidikan sekolah. Solusi pembelajaran digital berdasarkan pembelajaran berbasis masalah menekankan metode pembelajaran yang konstruktif, kolaboratif dan menarik perhatian siswa pada pembelajaran dunia nyata secara nyata.

## BAB 4



# TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENDUKUNG PENDIDIKAN

### A. Pendahuluan

Bagi suatu organisasi atau lembaga, teknologi informasi sangat berperan dalam pencapaian keunggulan yang kompetitif, karena dapat meningkatkan kinerja individual dan dapat digunakan sebagai informasi dalam pengambilan keputusan. Khusus bagi lembaga pendidikan, perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat memperlancar dan mendukung dalam proses pembelajaran di sekolah. Pengaruh teknologi dalam bidang pendidikan akan memengaruhi perilaku peserta didik maupun guru dalam melakukan aktivitas atau kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran dengan bantuan teknologi akan memudahkan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran dan pembelajaran akan semakin menarik, membuat siswa menjadi aktif sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang diajarkan guru. Penggunaan teknologi menuntut guru untuk dapat merancang, menentukan teknologi



yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Selain itu, teknologi dapat digunakan untuk kepentingan administrasi di sekolah, penyajian data-data fasilitas sekolah, data peserta didik, membantu guru dalam pembuatan perangkat-perangkat pembelajaran, penyajian informasi yang telah diolah menjadi bentuk data yang berguna bagi sekolah.

Informasi diperoleh atau didapatkan melalui proses belajar dari pengalaman yang merupakan fakta-fakta yang telah diolah menjadi bentuk data. Data tersebut dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan sehingga dapat ditentukan dan direncanakan aktivitas yang akan dilakukan.

Teknologi informasi telah berkembang dengan pesat sehingga memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi dan menyebar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu, teknologi informasi sangat membantu dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai sarana komunikasi modern, seperti komputer, hand phone, surat elektronik, *software* belajar *online*, dan sebagainya. Pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu guru melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka dengan siswanya dengan pembelajaran secara *online*, menyampaikan informasi, dan referensi buku yang digunakan dengan jangkauan yang lebih luas. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dapat dilakukan kepada siswa secara serempak untuk ruang lingkup yang kecil maupun besar, pada waktu yang sama, dalam berbagai situasi dan kondisi serta dimanapun dan kapanpun. Artinya, penggunaan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, juga dapat dimanfaatkan dalam bidang penelitian dengan pengolahan data, melakukan komunikasi atau konsultasi melalui internet, untuk mendapatkan informasi melalui perpustakaan *online* dan diskusi secara *online*.

## **B. Hakikat dan Pentingnya Teknologi Informasi dalam Pendidikan**

Teknologi merupakan hasil pengembangan dari ilmu pengetahuan, yang diwujudkan dalam bentuk alat, mesin, material, serta aplikasi *software* yang dapat berguna untuk membantu memudahkan manusia dalam memecahkan permasalahan. Kemajuan teknologi informasi terus berubah dan telah serba digital sehingga dapat digunakan dalam lembaga pendidikan, khususnya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Lestari (2018) menyatakan teknologi informasi digital telah digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, sebagai sarana mengakses informasi, sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas.

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, yang dianalisis untuk menghasilkan suatu simpulan yaitu merupakan keputusan terhadap data yang telah diolah tersebut. Ada 3 hal pemaknaan dari informasi, yaitu informasi merupakan pengolahan data, memberikan makna, dan berguna atau bermanfaat (Kadir dan Triwahyuni, 2013). Sedangkan, Jogiyanto (2008) menyatakan informasi adalah hasil dari pengolahan data sehingga data tersebut dapat digunakan, yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata dalam menentukan suatu keputusan yang memiliki arti dan bermanfaat pada saat ini atau saat yang akan datang.

Asmani (2011) menyampaikan pernyataan Mc. Leod bahwa informasi yang berkualitas memiliki ciri sebagai berikut :

- 1) Akurat, yaitu mencerminkan keadaan yang sebenarnya melalui pengujian yang dilakukan terhadap sekelompok orang yang berbeda dan hasilnya tetap sama;
- 2) Tepat waktu, yaitu tersedia pada saat diperlukan, dan dapat digunakan dalam pengambilan keputusan dengan tepat waktu;

- 3) Relevan, yaitu sesuai, memiliki nilai manfaat yang tinggi, dan dapat diterima bagi yang membutuhkan;
- 4) Lengkap, yaitu informasi harus utuh dan tidak setengah-setengah.

Pengertian teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang dapat digunakan untuk mengirimkan sebuah informasi melalui media elektronik (Lucas, 2000). Teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) yang digunakan untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, mengorganisasikan, menafsirkan, menyimpan, dan menggunakan data secara bermakna (Warsita, 2008). Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan (Indriantoro, 2000).

Teknologi informasi atau *information technology* (IT) mulai diperkenalkan pada dekade 80-an yang terus berkembang sesuai dengan pengembangan teknologi komputer secara terpadu dengan teknologi komunikasi. Pentingnya teknologi informasi sebagai penunjang aktivitas kegiatan membuat manusia lebih mudah dan efisien dalam bekerja, karena teknologi informasi diharapkan dapat menyelesaikan masalah, menumbuhkan kreativitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Hariningsih (2005) menyatakan teknologi informasi berkaitan dengan proses penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (*software & hardware*) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi

(Martin, 1999). Rusman (2012) menyatakan teknologi informasi adalah serangkaian tahapan dalam penanganan informasi, seperti penciptaan sumber-sumber informasi, pemeliharaan saluran informasi, penerimaan informasi secara selektif, penyimpanan dan penelusuran informasi, serta penggunaan informasi. Lebih lanjut, Williams dan Sawyer (2003) menyatakan teknologi informasi yang menggabungkan komputasi dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan teknologi informasi adalah suatu teknologi yang mencakup *hardware*, *software*, dan *useware* dengan memanfaatkan komputer yang digunakan untuk memperoleh, mengirim, mengolah, menafsirkan, menyimpan, dan menggunakan data untuk memperoleh informasi yang berkualitas.

### **C. Peran dan Manfaat Teknologi Informasi untuk Mendukung Pendidikan**

Peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan kemajuan teknologi yang semakin canggih, yaitu perubahan pola pikir dan kebutuhan yang serba cepat, praktis, dan tepat. Baharudin dan Wahyuni (2010) menyatakan pendidikan merupakan wahana bagi setiap individu untuk belajar dalam mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut, pendidikan tidak terlepas dari suatu alat yang disebut dengan teknologi informasi dan komunikasi. Lebih lanjut, Kadir (2014) menyatakan peran dari teknologi informasi sebagai berikut:

- 1) Teknologi informasi dapat menggantikan peran manusia, yaitu melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses;

- 2) Teknologi informasi memperkuat peran manusia, yaitu menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses;
- 3) Teknologi informasi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran manusia, melakukan perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses.

Sedangkan, Sutarman (2009) menyatakan bahwa peran teknologi informasi, yaitu:

- 1) Untuk peningkatan kompleksitas dari tugas manajemen;
- 2) Memengaruhi ekonomi internasional (globalisasi);
- 3) Dibutuhkan waktu tanggap (*response time*) yang lebih cepat;
- 4) Adanya tekanan sebagai akibat dari persaingan bisnis.

Dengan demikian, peranan teknologi informasi dapat digunakan untuk mengolah data, yaitu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Selain itu, peranan dari aplikasi teknologi informasi untuk mendapatkan informasi tentang kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani (Uno dan Lamatenggo, 2011).

Mirfani (1997) menyatakan manfaat teknologi informasi untuk mendukung pendidikan, yaitu:

- 1) Sebagai alat pengelolaan pengetahuan, yaitu dokumen elektronik, dan buku elektronik akan selalu berkembang serta makin cepat menyebar karena teknologi informasi yang semakin canggih;
- 2) Sebagai alat pembelajaran, yaitu dengan menggunakan aplikasi *software* akan diperoleh pemecahan masalah, simulasi, dan tutorial yang dapat berguna dalam mata pelajaran di sekolah;

- 3) Sebagai alat pengelolaan usaha, yaitu dalam pelaksanaan proses dan tugas yang semakin berat dan sangat kompetitif sehingga menuntut lembaga pendidikan harus memiliki daya kompetensi yang tinggi agar dapat melakukan proses yang cepat, tepat dan berkualitas;
- 4) Sebagai alat pengkajian, yaitu melakukan penelitian hasil belajar, penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru, prediksi perencanaan sekolah melalui kajian yang dilakukan dengan pendekatan matematik dan statistik.

#### **D. Jenis Teknologi Informasi untuk Mendukung Pendidikan**

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah, seorang guru sebagai pelaku utama dalam merencanakan pembelajaran di kelas diharapkan dapat menyusun langkah-langkah pembelajaran secara sistematis, runtut, menyajikan informasi yang lengkap dan mudah dipahami sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Untuk itu, seorang guru harus mampu memilih atau menentukan dari berbagai jenis teknologi yang ada sebagai pendukung proses pembelajaran sesuai dengan materi dan kemampuan guru dan peserta didik,

Rusman (2012) menyatakan teknologi informasi memiliki bermacam-macam jenis yang dapat digunakan untuk mendukung pendidikan, yaitu:

- 1) Komputer, yaitu yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang berfungsi dalam mengolah data dengan cepat berdasarkan dengan program yang tersimpan di memorinya, sehingga akan menghasilkan informasi berupa tulisan, gambar, suara, video, dan animasi, yang dapat disimpan untuk ditampilkan di lain waktu. Arsyad (2007) menyatakan pemakaian komputer dapat mendukung serta meningkatkan hasil belajar peserta

didik, tapi tidak dapat menggantikan peran guru dalam pembelajaran, karena komputer hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran;

- 2) Internet, yaitu jaringan informasi secara global, sehingga melalui internet dapat mengakses informasi secara global sesuai dengan kebutuhan dan melalui internet dapat dilakukan pembicaraan antar satu dengan lainnya, baik melalui telepon atau dengan pesan tertulis;
- 3) Laptop/ *Notebook*, yaitu merupakan alat yang memiliki fungsi sama dengan komputer, dapat dilipat, mudah dibawa, bentuknya kecil, lebih ringan, dan untuk daya listriknya menggunakan baterai *charger*;
- 4) *Deskbook*, yaitu sejenis komputer yang memiliki CPU menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat’
- 5) *Personal Digital Assistant (PDA)*, yaitu sejenis komputer yang bentuknya sangat mini sehingga dapat dimasukkan dalam saku namun dapat mengolah data.
- 6) Kamus Elektronik, yaitu berperan untuk menerjemahkan antar bahasa.
- 7) *MP4 Player*, yaitu media penyimpanan data sekaligus sebagai alat pemutar video, musik dan game.

## **E. Teknologi Informasi dan Dampak yang Ditimbulkannya**

Teknologi informasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan menyenangkan sehingga diharapkan memperoleh hasil yang lebih baik. Artinya, teknologi secara langsung maupun tidak langsung akan dapat memengaruhi

kehidupan manusia maupun dalam dunia pendidikan. Menurut Kuncoro (2022) bahwa teknologi informasi dapat memberikan dampak, sebagai berikut:

- 1) Informasi dapat diperoleh dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengakses tujuan pendidikan;
- 2) Inovasi dalam pembelajaran berkembang dengan *e-learning* sehingga memudahkan proses pendidikan;
- 3) Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendukung terjadinya kelas virtual yang tidak memerlukan pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan;
- 4) Pengelolaan distem administrasi akan lebih mudah dan lancar;
- 5) Media elektronik berperan sebagai sumber pengetahuan dan pendidikan pusat;
- 6) Timbulnya metode pembelajaran yang baru, yang dilakukan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran;
- 7) Pelaksanaan pembelajaran tidak harus melalui tatap muka antara guru dengan siswa;
- 8) Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan akan berkurang;
- 9) Pemanfaatan teknologi informasi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia;
- 10) Teknologi informasi berperan sebagai sistem pendukung dalam pengambilan keputusan dalam dunia pendidikan;
- 11) Mempublikasikan hasil penelitian melalui internet sehingga dapat bermanfaat bagi orang lain di seluruh penjuru dunia;



- 12) Dapat melakukan konsultasi dengan ahli dengan mudah, walaupun tersebut di berbagai tempat;
- 13) Sebagai Perpustakaan digital yang *online*;
- 14) Melakukan diskusi *online* melalui internet;
- 15) Membuka kelas *online* untuk lembaga-lembaga pendidikan jarak jauh;
- 16) Menggunakan teknologi informasi untuk simulasi dan permodelan mata pelajaran sains dan matematika telah terbukti lebih efektif;
- 17) Kepercayaan pengguna akan mempengaruhi akses luar sekolah.

Manongga (2021) menyatakan penerapan teknologi informasi dilembaga pendidikan di Indonesia, yaitu telah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa peranan teknologi informasi dalam lembaga pendidikan di Indonesia ternyata dapat memberikan dampak yang positif, yaitu lebih efisien dalam masalah waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Sedangkan, dampak negatif yang ditimbulkannya adalah teknologi dapat merubah tatanan kehidupan sosial.

Kuncoro (2022) menyatakan bahwa teknologi informasi dapat juga memberikan dampak negatif, antara lain:

- 1) Teknologi informasi yang berkembang dengan pesat akan semakin memudahkan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI), mudah melakukan *plagiat* dan kecurangan;
- 2) Sistem administrasi lembaga pendidikan yang sudah baik dapat juga berakibat fatal bila ada kecerobohan dalam melaksanakan;
- 3) Tes program kerahasiaan semakin terancam karena dapat diakses melalui *compact disk* sehingga akan mudah bocor;

- 4) Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu sehingga dapat melakukan tindak pidana, mudah mencetak generasi *ebook* yang pengetahuannya tinggi tetapi memiliki moral yang rendah.;
- 5) Teknologi informasi hanya berperan sebagai media atau sarana dalam belajar sehingga harus tetap membeli buku cetak, dan mengunjungi perpustakaan;
- 6) Penggunaan teknologi informasi masih menuai pro dan kontra dalam pembelajaran bagi anak-anak yang masih berada dalam kendali orang tua;
- 7) Pembelajaran melalui teknologi informasi tidak semua dapat dilakukan pada isi pelajaran;
- 8) Penggunaan teknologi informasi dipandang kurang efektif (atau tidak efektif) saat tujuan penggunaannya tidak jelas.

#### **F. Bentuk Penerapan Teknologi Informasi yang Mendukung Pendidikan**

Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran di sekolah sebagai fasilitas pendidikan yang mencakup sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya. Untuk itu, untuk dapat memanfaatkan fasilitas pendidikan haruslah dilakukan peningkatan sumber-sumber belajar, baik secara kuantitas maupun kualitas sesuai dengan perkembangan teknologi yang dibutuhkan pendidikan. Warsita (2008) menyampaikan pernyataan Heinich bahwa bentuk penerapan teknologi informasi, yaitu:

- 1) Tutorial, yaitu penyampaian materinya sebagai suatu konsep yang disajikan dengan teks, gambar baik diam atau bergerak, dan grafik;

- 2) Praktik dan latihan (*drill and practice*), yaitu melatih peserta didik memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan memperkuat penguasaan konsep, yang dilengkapi dengan pertanyaan;
- 3) Simulasi (*simulation*), yaitu mensimulasikan suatu kejadian yang sudah terjadi maupun yang belum dan biasanya berhubungan dengan suatu resiko;
- 4) Percobaan atau eksperimen, yaitu pada kegiatan-kegiatan eksperimen di laboratorium IPA, Biologi atau Kimia;
- 5) Permainan (*game*), yaitu mengacu pada proses pembelajaran dengan program multimedia agar terjadi aktivitas belajar sambil bermain.

Gradianto (2022) menyatakan bentuk penerapan teknologi informasi untuk mendukung pendidikan. adalah :

- 1) Sebagai media pembelajaran *online*, yaitu untuk menarik minat siswa dalam belajar agar pembelajaran lebih efektif dan efisien;
- 2) Sebagai alat administratif, yaitu alat administratif dalam perbaikan keefektifan perorganisasian lembaga pendidikan seperti untuk mengelola data administrasi, meliputi data siswa, guru, maupun data sekolah itu sendiri;
- 3) Sebagai perpustakaan digital, yaitu untuk pengembangan yang sistematis dengan cara menyimpan, mengumpulkan, dan mengorganisasi pengetahuan dan informasi dalam format digital sehingga memudahkan dalam mengakses buku-buku dalam bentuk digital tanpa harus datang ke perpustakaan langsung atau harus membeli buku dalam bentuk fisik;

- 4) Untuk Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) *online*, yaitu memudahkan bagi calon siswa yang jauh dari sekolah dalam melakukan pendaftaran secara online melalui *website*;
- 5) Menggunakan *Computer Based Test* (CBT) yaitu sistem ujian nasional berbasis Komputer (UNBK) sehingga lebih efisien dan lebih hemat dibanding dengan *Paper Based Test* yang harus mencetak soal ke dalam bentuk kertas dan juga biaya untuk pengiriman soal-soal ke beberapa sekolah tidak murah;
- 6) Untuk absensi siswa dengansidik jari, yaitu memudahkan sekolah atau universitas untuk mencatat kedatangan peserta didik, pengajar maupun staf sehingga pihak penanggung jawab dapat memantau kedisiplinan.

### **G. Faktor yang Memengaruhi dalam Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pendidikan**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat akan memengaruhi dunia pendidikan sehingga mau tidak mau maka lembaga pendidikan diharapkan dapat menyesuaikan perubahan yang terjadi, baik materi pelajaran, kurikulum yang digunakan, peningkatan pelayanan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga mutu pendidikan dapat dipertahankan maupun ditingkatkan. Pengaruh teknologi informasi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya dan meningkatkan kualitas produk dan layanan, mempercepat dan mengefektifkan proses belajar dan mengajar, meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar dan mengajar serta meningkatkan kualitas dan produktivitas pendidikan (Harahap, 2019).

Jogiyanto (2008) menyatakan ada beberapa faktor yang memengaruhi penggunaan teknologi informasi, sebagai berikut:

- 1) Faktor sosial, yaitu seorang individu mampu menyakinkan dirinya bahwa dia harus menggunakan teknologi informasi;
- 2) Perasaan (*affect*) individu, yaitu untuk mengetahui perasaan individu terhadap senang atau tidaknya dalam melakukan pekerjaan menggunakan teknologi informasi;
- 3) Kesesuaian tugas dengan teknologi informasi dapat menunjukkan hubungan pemanfaatan teknologi informasi dengan kebutuhan tugas;
- 4) Konsekuensi jangka panjang diukur dari *output* yang dihasilkan apakah memberi keuntungan pada masa yang akan datang;
- 5) Kondisi yang memfasilitasi dalam pemanfaatan teknologi informasi, yaitu faktor objektivitas yang ada di lingkungan kerja;
- 6) Kompleksitas, yaitu tingkat inovasi yang dipersepsikan relatif sulit untuk dimengerti dan digunakan.

## BAB 5



# EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL DALAM MENDUKUNG PENDIDIKAN

### A. Pendahuluan

Pergeseran proses belajar dan pembelajaran baik pada tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Perguruan Tinggi dalam beberapa waktu pasca pandemi covid-19 terus mengalami kemajuan dengan literasi guru dan siswa di sekolah serta mahasiswa pada tingkat perguruan tinggi akan pentingnya teknologi bagi kehidupan akademik mereka. Penggunaan Teknologi dalam dunia belajar dan Pembelajaran tidak bisa dihindari, guru dan siswa harus siap dan hidup dalam dunia teknologi (Arifin dan Vega (2018)).

Terjadi pergeseran dalam dunia pendidikan, dahulu papan tulis menjadi alat untuk menyampaikan informasi, konsultasi dan komunikasi antara siswa dan guru namun sekarang teknologi berbasis internet yang dikembangkan sangat mendukung sistem pendidikan di sekolah, kampus maupun pendidikan jarak jauh.

Ragam media sosial dapat dimanfaatkan dalam ragam pengajaran dan pembelajaran di sekolah, ketersediaan media ini mendukung proses belajar dan pembelajaran, seperti WhatsApp, Google meeting, Google Classroom, Zoom, Webex, dan ragam aplikasi pembelajaran yang cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Alimni, dkk (2021) menyatakan bahwa media sosial tidak selalunya memiliki dampak negatif, tetapi dampak positifnya juga dapat dilihat dengan pertukaran informasi pembelajaran dan pengetahuan. Siswa maupun mahasiswa mampu mencari informasi, berkomunikasi, serta berkolaborasi satu sama lain melalui media sosial.

Literasi teknologi tidak lagi bisa dihindari dan menjadi keharusan bagi para pelaku dunia pendidikan, jika hal itu tidak dilakukan dengan menambah literasi terkait teknologi maka secara tidak langsung mereka akan tergusur dengan sendirinya. Selain guru yang harus terus meningkatkan literasi teknologi, perangkat pembelajaran guru juga harus bisa benar-benar berbasis kontekstual karena siswa sudah memiliki literasi yang lebih unggul dibandingkan dengan guru. Jika guru hanya mengandalkan google classroom atau google meet maka siswa kita sudah lebih dari itu, bahkan kursus coding, editing video, serta dalam menyusun program pembelajaran kemudian diunggah pada sosial media, karya siswa jauh lebih baik dan terkadang di luar dari ekspektasi kita sebagai guru.

Literasi teknologi bagi siswa sudah lebih dari cukup karena saat ini smartphone sudah tidak lagi asing. Genggaman mereka adalah smartphone setiap hari. Mereka memiliki kreativitas yang lebih baik jika kita bandingkan dengan kemampuan teknologi guru saat ini dan dibutuhkan pendekatan budaya agar nantinya materi budaya dalam dikreasikan (Arifin, 2018) dan (Arifin, 2021)

Sehingga perangkat guru harus lebih berbasis teknologi paling tidak presentasi dan bahan presentasi dapat dilihat

berulang kali oleh siswa agar mereka lebih masif memahami materi pembelajaran lebih baik. Smartphone yang dipegang setiap hari oleh siswa dapat dimanfaatkan sebagai media peningkatan pemahaman materi pembelajaran dengan pendekatan sinkronus dan atau asinkronus karena kita tidak bisa mengelak lagi akan kehebatan teknologi dan kemajuan zaman yang memaksa kita harus hidup berdampingan dengan jaringan internet. Pengajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi akan mendorong siswa dan guru lebih mudah dan efektif sebagai penguat dari pelaksanaan pembelajaran yang saat ini dijalankan secara offline atau tatap muka.

Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hasil yang sangat signifikan akan efektivitas media sosial bagi siswa dalam pembelajarannya. Salah satunya (Alimni, dkk, 2021) menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan sosial media bagi anak, maka akan semakin rendah hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan media sosial oleh anak, maka akan semakin baik pula prestasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam perspektif lainnya, (Karunia Assidik, 2020) Pengoptimalan peran media sosial sebagai media pembelajaran akan mengarahkan siswa pada pemahaman literasi digital yang baik, sehingga dapat meminimalisasi efek negatif dari media sosial tersebut.

## **B. Literasi Guru dan Siswa Pada Media Sosial**

Pendekatan pengajaran dan pembelajaran harus dibarengi dengan literasi yang baik dari guru dan siswa terhadap dunia media sosial. Manfaat dari media sosial dapat dipergunakan oleh guru dalam mendorong semangat belajar yang berbasis media sosial yang baik dan benar. Sosial media; WhatsApp, Line merupakan bagian penting bagi guru untuk tetap menjalin komunikasi antar sesama guru dan siswa dalam memantau anak



didik mereka. Namun, kecepatan literasi guru dan siswa cukup berbeda jauh, siswa memiliki kecepatan literasi pada media sosial sangat tinggi karena selain memiliki smartphone yang digenggam setiap saat, keinginan untuk mengetahui ragam media sosial sangat tinggi. Sedangkan, guru terkadang memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran, disebabkan tingkat literasi guru cukup terbatas dalam ruang dan waktu menggunakan media sosial sebagai media pengajaran yang cukup efektif.

### **C. Kebijakan Pembelajaran Masa Pandemi**

Sejumlah kebijakan telah dikeluarkan Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan sebagai upaya dalam mencegah penyebaran dan mengantisipasi dampak pandemi pada dunia pendidikan kita.

Nurkamiden(2021) menyebutkan dalam hasil penelitiannya mengenai kebijakan pemerintah terkait pelaksanaan Pendidikan tentang pandemi;

- 1) kebijakan utama yang diambil oleh pemerintah lebih berorientasi kepada keselamatan peserta didik, pendidik, tendik, dan masyarakat secara umum.
- 2) Lembaga pendidikan diberikan kewenangan untuk mengatur model pembelajaran yang kiranya sesuai dengan kebutuhan pada saat pandemi.
- 3) Membatalkan pelaksanaan ujian Nasional bagi peserta didik.

Di sisi lain, kebijakan tersebut menguntungkan pada siswa karena Ujian Nasional bukan lagi satu-satunya penentu kelulusan siswa dalam satuan Pendidikan.

Ragam kebijakan tersebut memberikan dampak akan pelaksanaan pendidikan baik pada tingkat dasar, menengah

sampai pada perguruan tinggi. Hal ini melahirkan pro-kontra dalam internal dunia pendidikan itu sendiri walaupun secara umum hal dimaksudkan agar pandemi dapat dihambat baik penyebaran maupun jumlah korban pada siswa atau warga akademik.

Pendidikan harus terus berjalan dan berlanjut meskipun pandemi telah merampas kecerdasan para siswa kita. Di sisi lain pakar dan pengambil kebijakan dunia pendidikan berupaya maksimal agar dunia pendidikan kita di berbagai tingkatan terus berlanjut walau dalam kualitas yang kurang. Di sisi lain, kreativitas menjadi lebih terasah karena semua elemen masyarakat menemukan cara terbaik dalam memenuhi “gizi” pendidikan mereka.

Kebijakan Nasional yang berlaku tidak serta merta terimplementasi kepada semua jenjang sekolah di daerah karena pandemi berada pada status zona merah, kuning, hijau dan orange. Sehingga kebijakan pimpinan daerah juga menjadi penentu pelaksanaan Pendidikan di daerah pada masa pandemi tersebut. Pada sisi lain kebijakan yang tidak dilaksanakan secara merata mengakibatkan percepatan gizi pendidikan bagi siswa tentunya berbeda beda. Pada satu daerah pandemi meningkat sementara di daerah lain pandemi menurun, hal ini kemudian mengakibatkan implementasi pendidikan juga berubah, disesuaikan dengan kondisi pandemi di daerah tersebut.

#### **D. Era Teknologi Pembelajaran**

Dampak dunia teknologi tidak hanya pada dunia ekonomi kreatif, seperti disampaikan oleh Hartana (2022) menyatakan bahwa Digital Marketing memudahkan pelaku usaha untuk dapat memantau dan mempersiapkan segala kebutuhan calon konsumen. Calon konsumen juga bisa mencari dan mendapatkan informasi kebutuhan produk yang mereka inginkan hanya

dengan menjelajah dunia online yang memudahkan proses pencarian produk yang sampai ke rumah.

Pandemi melahirkan kreativitas dan literasi media sebagai wujud perlawanan akademik agar learning loss dapat dilawan. Era teknologi memaksa semua siswa memasuki dunia maya dan mewajibkan mereka selalu hadir dalam setiap aplikasi pembelajaran yang dilakukan.

Dunia teknologi bukan saja mendorong guru dan siswa agar bergeser dari kehidupan pembelajaran konvensional menuju pembelajaran dunia maya atau online. Bukan saja karena pandemi kita bergeser ke dunia teknologi namun manfaat pembelajaran yang lebih efektif dan efisienlah yang mendorong kita berada pada penggunaan teknologi aplikasi pembelajaran. Pembatasan penggunaan kertas pun dapat dilakukan karena siswa maupun mahasiswa tidak perlu lagi berurusan dengan kertas untuk mengumpulkan tugas, berdiskusi, maupun berkonsultasi.

Aplikasi pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dan siswa juga berdampak positif pada peningkatan literasi guru dan siswa pada dunia teknologi untuk pembelajaran di dalam dan luar lingkungan sekolah. Sehingga guru dapat memahami apa yang disebut Pendekatan Sinkronus dan Asinkronus dalam dunia pendidikan. Mereka juga memiliki alternatif pelaksanaan pembelajaran yang selama ini (konvensional) mereka terapkan. Pada perspektif lain, dunia teknologi tidak hanya membatasi ruang gerak para guru dan siswa yang berada di meja dan kursi kelas, namun saat ini mereka berada pada beyond dari jangkauan kelas namun tetap berada di ruang kelas online.

Seorang Dai Kondang KH. Zainuddin MZ pernah berkata “ Saya tidak kemana-mana tapi ada di mana-mana” artinya siswa dan guru kita tidak berangkat menuju sekolah tapi bisa berada di ruang kelas secara bersamaan untuk berdiskusi dan berbagi dalam interaksi belajar dan pembelajaran.

Karim (2020) menyatakan bahwa kemajuan teknologi merupakan kemajuan yang sangat luar biasa pada masa dan pasca pandemi para pelaku pendidikan harus segera beradaptasi dengan keadaan dan perubahan aman dan harus mampu mengembangkan seluruh potensinya mengikuti arus besar perubahan melalui revolusi industri 4.0 yang berlangsung.

## **E. Antisipatori Pendidikan**

Para pelaku pendidikan mestinya melihat pandemi atau tidak dengan merancang antisipasi pembelajaran masa depan dengan implementasi pembelajaran berbasis masa depan (dunia teknologi metaverse).

Dampak pandemi memang telah banyak merampak kesejahteraan Pendidikan peserta didik kita dan guru di lain sisi kebijakan tersebut telah memberikan dampak terhadap proses tranformasi ilmu pengetahuan baik terhadap peserta didik, guru maupun orang tua atau keluarga.

Hal ini perlu dirancangkan oleh karena bencana dan pandemi tidak terjadi by designed tetapi datang tanpa diundang langsung menerpa suatu daerah. Oleh hikmah setiap bencana mengajarkan kita untuk selalu siap dengan segala keadaan dan pendidikan tidak mengenal kata berhenti dan putus kecuali dengan satu kata lanjutan. Pendidikan saja yang tidak memiliki rem (break) dalam pelaksanaannya walaupun dengan berbagai pendekatan karena berhenti sejenak maka suburlah kebodohan tidak hanya terjadi pada siswa juga pada guru terlebih pada semua elemen masyarakat. Situasi seperti inilah yang kita dapat tegaskan dan sebutkan secara tegas akan makna Learning Loss. Lestari, dkk (2015) menyatakan bahwa pola pikir dan melahirkan kesadaran pentingnya Pendidikan adalah upaya nyata bagi seseorang dalam menilai sesuatu, termasuk dalam perspektif

orang rimba memandang Pendidikan sebagai “dosa besar” dalam adat istiadat mereka karena pendidikan banyak merubah perseptif adat mereka dalam kehidupan modern. Oleh karena itu Pendidikan atau literasi Pendidikan melalui teknologi adalah upaya nyata dalam mengantisipasi masa depan generasi, walau dalam batas tetap mengakomodir kearifan lokal sebagai jiwa dalam interaksi kita dengan teknologi.

Guru harus juga menyadari posisinya bahkan calon guru melihat dengan jernih tanpa unsur subjektifitas bahwa mereka memilih profesi ini dan menjadi tulang punggung masa depan generasi Indonesia di masa datang. Menjadi guru dengan literasi dan kompetensi yang handal dalam dunia teknologi pembelajaran akan menjadikan generasi pada semua tingkatan berada pada posisi *take off position*.

## **F. Inovasi Pembelajaran**

Implementasi pembelajaran dengan teknologi bukan berarti ragam aktivitas belajar dan pembelajaran hanya tergantung pada teknologi tapi mendorong nilai kreativitas tumbuh pada proses pengajaran guru dan pembelajaran siswa.

Dibutuhkan kreativitas dalam mendesain konten pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena pengajaran yang tidak melahirkan kreativitas akan membuat proses pengajaran terasa membosankan dan pembelajaran tidak akan membuat siswa semangat dan termotivasi dalam belajar sehingga berdampak prestasi mereka kurang baik. Ansori & Sari, (2020) menyatakan bahwa inovasi Pendidikan meliputi perubahan yang baru agar dapat meningkatkan kemampuan dalam pencapaian pembelajaran, di dalamnya terdapat pemanfaatan teknologi, Sumber Daya Manusia (Guru dan Siswa) dan kebijakan pemerintah. Ketiga hal tersebut berperan sangat penting dalam kolaborasi agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Guru harus benar-benar dapat memanfaatkan kehadiran teknologi di mana di sisi lain mereka juga diminta berinovasi dalam pembelajaran yang lebih berkualitas serta berkemajuan. Salah satu poin pentingnya adalah memanfaatkan dunia sosial yang dimiliki dalam belajar dan pembelajaran. Sosial media yang dikreasikan dan memiliki konten keterbaruan akan memudahkan siswa dapat berinteraksi dalam pengajaran yang menyenangkan. Konten pada media pengajaran juga akan memberikan dampak positif pada media sosial siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Semakin kreatif guru dalam pengajaran akan semakin mendorong siswa lebih kreatif karena hampir semua siswa memiliki smartphone dan ketersediaan aplikasi yang mendukung pada dunia *play store*.

## **G. Modality Pembelajaran**

Prinsip Modalitas (Modality Principle) dalam menyediakan media belajar dan pembelajaran menyebutkan bahwa siswa mampu belajar lebih baik dan lebih mudah dipahami ketika materi dipaparkan melalui gambar yang ditampilkan dan narasi yang diucapkan daripada gambar dan cerita yang ditampilkan secara bersamaan. Saguni, (2006) menyampaikan bahwa teori kognitif tentang kerja memori menyatakan bahwa berdasarkan prinsip modality, terutama dalam proses belajar dengan memanfaatkan multimedia, kata-kata yang digunakan tersaji dalam bentuk narasi audio bukan secara visual berupa teks pada layar sehingga lebih mudah siswa cerna dengan baik.

Banyak materi pengajaran yang harus disampaikan melalui speech karena pemahaman materi perlu disampaikan dan interaksi agar terjadi pemahaman melalui transformasi ilmu pengetahuan. Namun di sisi lain, kreatifitas dengan modality lainnya, memungkinkan siswa dapat memahami dengan baik dengan media yang disajikan agar mereka dapat melakukan pengulangan di rumah.

*Modality* yang dipergunakan guru akan memudahkan siswa dapat lebih memahami materi melalui media gambar, alur dan prosedur dengan penjelasan dari guru. *Modality* pengajaran seperti ini menuntut guru harus lebih kreatif. Pertanyaannya apakah *experience teacher* dan *inexperience teacher* mau melakukan ini, atau memaksa mereka untuk itu.

## H. Pembelajaran *Open Sources*

Guru dengan semangat teknologi dan kreativitas sudah sejalan maka akan menyiapkan guru dan siswa kita pada dunia open sources. Materi pengajaran dan pembelajaran berada pada posisi berbagi materi untuk mencapai capaian pembelajaran (CPL). *Networking* yang tercipta antar siswa pada sekolah yang berbeda akan melahirkan merdeka dalam belajar karena mereka bisa saling berbagi materi pembelajaran dan sumber belajar. Demikian halnya dengan Guru yang memiliki *networking* dengan guru antar sekolah lainnya akan menciptakan pengajaran yang bervariasi dengan sumber pengajaran yang lebih inovatif.

*Open sources* memungkinkan setiap guru dan siswa lebih memiliki kekuatan untuk berbagi, menemukan solusi atas permasalahan yang sama, serta implementasi strategies pengajaran untuk hasil belajar siswa yang lebih baik. Inovasi pembelajaran memungkinkan guru dan siswa berada pada kondisi mereka lebih memiliki literasi pembelajaran dan pengajaran yang lebih baik.

Kondisi demikian mendorong dunia kolaborasi tidak bisa dihindari untuk kemajuan bersama. Kolaborasi memungkinkan guru bisa membangun materi lebih menarik karena kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda. Boleh jadi materi di sekolah tersebut sudah membosankan namun sangat menarik bagi siswa di sekolah lainnya. Materi pengajaran perikanan bagi siswa di

pesisir akan sangat membosankan, tetapi materi perikanan akan sangat menarik bagi siswa yang berasal dari perkotaan yang memungkinkan mereka belajar perikanan modern dan perikanan bagi generasi urban.





# MANAJEMEN MEDIA SOSIAL

## A. Pendahuluan

Di era saat ini dalam kehidupan sehari-hari manusia di segala usia dan kalangan sangat membutuhkan media informasi. Karena sejatinya manusia akan berhubungan setiap saat dengan manusia lainnya dalam berkehidupan sosial dalam lingkup manapun. Untuk itu peran media dalam hubungannya dengan manusia tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial dibutuhkan, dimanfaatkan dan sangat membantu kegiatan apapun dan dimanapun. Dalam perannya media sosial dibutuhkan untuk mengirim pesan kepada siapapun dalam bentuk informasi. Baik itu informasi personal, informasi kedinasan, informasi rahasia maupun informasi dalam bentuk lain yang memudahkan penggunaannya untuk menggunakannya, sehingga penting adanya media sosial ini. Artinya media sosial mampu menjembatani segala kegiatan secara efektif dan efisien ke semua pengguna dalam berkomunikasi. Penggunaan media sosial inipun kiranya harus dicermati dengan bijak dan tanggungjawab sehingga

menimbulkan dampak positif bagi penggunaannya tetapi kita juga perlu mewaspadaai adanya dampak yang negatif dalam penggunaannya ini. Artinya adanya pengawasan yang baik di semua pihak sehingga peran media sosial ini menjadi hal yang positif di era yang digitalisasi ini. Kemudian media sosial untuk saat ini sangat penting, apalagi dikelola dengan orang yang kompeten serta memiliki skill yang tepat akan menghasilkan media informasi yang menarik, tepat, relevan dan sinkron dengan pesan yang disampaikan sehingga menghasilkan produk yang berkualitas dan berkelas.

## **B. Pengertian Manajemen Media Sosial**

Dalam penggunaan media sosial di jaman ini, perlu adanya pengelolaan yang tepat dan benar agar media sosial sebagai platform digital yang banyak menyiapkan fasilitas untuk segala bentuk kegiatannya berupa informasi lewat foto, video, narasi, ungkapan, usulan ataupun berita yang disampaikan. Informasi di jaman ini terbuka dengan beberapa media yang digunakan sebagai pilhan dan tidak terbatas ruang maupun waktunya dengan penggunaan internet yang dibutuhkan. Adanya internet yang mudah di akses dimanapun menghadirkan informasi media sosial ini begitu berkembang dan mengalami perumbuhan yang sangat cepat dalam hitungan detik baik dalam negeri maupun luar negeri, sehingga pesan yang disampaikanpun begitu cepat dapat diakses. Sebelum lebih lanjut berikut akan diuraikan definisi pengertian media sosial, berdasarkan beberapa ahli sebagai berikut yang dikutip yaitu:

- 1) Menurut P.N. Howard dan M.R Parks (2012) – Media sosial adalah media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu : Infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, Isi media dapat berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan,

dan produk-produk budaya yang berbentuk digital, Kemudian yang memproduksi dan mengkonsumsi isi media dalam bentuk digital adalah individu, organisasi, dan industri.

- 2) Menurut Nasrullah (2015) media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual.

Dapat disimpulkan bahwa dari definisi media sosial adalah media yang berupa infrastruktur informasi dan peralatan dalam penggunaannya untuk berkomunikasi, berupa pesan, ulasan, ungkapan, ide dan gagasan yang disampaikan secara digitalisasi baik secara pribadi ataupun kedinasan agar efektif dan efisien dengan pengguna lainnya sehingga terjalin komunikasi dengan baik di era dunia digitalisasi saat ini.

Sedangkan yang dimaksud dengan manajemen media sosial adalah adanya penggunaan berupa perangkat lunak serta alat dan pelayanan dalam tujuannya untuk memperluas komunikasi satu sama lainnya. Sedangkan untuk informasi berupa konten untuk sebuah perusahaan saat kita angkat menjadi informasi haruslah dikelola dengan baik, dikemas dengan apik dan rapi serta dibuat oleh team yang berkompeten di bidang media sosial sehingga menghasilkan konten media sosial yang menarik untuk perusahaannya. Artinya dengan pengelolaan yang tepat dan direncanakan secara terkonsep akan mengasilkan sebuah komunikasi media yang tepat sasaran dengan tujuan akhir yang didapatkan.

### C. Manfaat Utama Menggunakan Media Sosial

Kebermanfaatan media sosial untuk saat ini sangat dirasakan sebagai sebuah kebutuhan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini penulis akan membahas media sosial sebagai sumber sumber pendidikan dan sebagai sumber bisnis. Adapun penggunaan media sosial dalam berbagai kegiatan akan penulis uraikan dalam dunia Pendidikan kebermanfataannya diantaranya adalah :

- 1) Sebagai sarana komunikasi antara guru dan muridnya untuk mencari informasi seputar materi pelajaran, tugas individu ataupun diskusi yang memerlukan informasi yang lebih detail. Artinya ada bahan referensi lain sebagai panduan yang lebih dan memperkaya wawasan siswa dalam menggali materi sebagai bahan perbandingan untuk materi maupun diskusi.
- 2) Pada saat covid beberapa tahun yang lalu pembelajaran oleh guru dan dosen dilakukan secara online, sehingga siswa mengikuti materi pelajaran dengan pemanfaatan internet melalui *zoom* , *Classroom*, *Google Meet*, *WhatsApp* group belajar dan sebagainya. Pembelajaran dilakukan bersamaan oleh guru dan siswa secara online materi yang disampaikan, adanya bentuk tanya jawab saat pembelajaran berlangsung serta adanya penugasan yang dilakukan secara online. Selain daripada itu ada pula pembelajaran dengan praktek atau demonstrasi bagi sekolah-sekolah kejuruan maupun perguruan tinggi yang membutuhkan pembelajaran praktek tentunya dengan kapasitas yang memadai dan direncanakan secara online.
- 3) Memperoleh pengetahuan yang lebih luas, dalam hal ini siswa dituntut di era saat ini beradaptasi dan bersahabat dengan digitalisasi. Sehingga mereka mencari sumber

tambahan materi ataupun data yang dibutuhkan melalui media tersebut dengan tujuan lebih memperkaya ilmu pengetahuannya secara luas.

- 4) Adanya metode pembelajaran baru, artinya dengan menggunakan media sosial dalam dunia pendidikan, semakin membuka wawasan pengajaran dengan basis internet yang memadai dan terjangkau melalui youtube, Instragram, Twitter untuk memberikan pengajaran kepada siswa.

Selanjutnya dalam dunia bisnis saat peran media sosial sangatlah dibutuhkan dan penting bagi semua pelaku usaha, apalagi adanya kegiatan bisnis dengan penggunaan media sosial seperti *Facebook, Instagram, WbatsApp bisnis, Tπitter* akan meningkatkan omzet dan nilai jual usahanya. Adapun kebermanfaatannya media sosial dalam sumber bisnis diantaranya adalah :

- 1) Memudahkan komunikasi dengan pelanggan

Dalam melakukan bisnis di era digitalisasi ini pengusaha melakukan pesan berantai untuk produknya secara berkala di beberapa media sosial bisnisnya ke beberapa komunitas yang dilakukan promosi, Atapun dengan penyebaran media promosi ini penjual akan mengetahui respon serta jumlah pelanggan yang menjadi sasaran bisnisnya.

- 2) Membuat konten Produk

Dalam mempromosikan bisnisnya pengusaha menggunakan media sosial ini dengan membuat konten kreatif dan inovatif agar produk usaha lebih dikenal. Konten ini dibuat oleh team kreatif sehingga menghasilkan konten menarik yang bertujuan meningkatkan omzet pengusaha tersebut.

3) Meningkatkan jaringan luas

Dengan memanfaatkan media sosial dalam bisnis apapun, tidak bisa dipungkiri bahwa produk kita akan lebih dikenal dan menambah jaringan yang lebih luas baik dalam negeri maupun luar negeri, sehingga diharapkan perluasan jaringan berdampak positif terhadap bisnisnya.

4) Menganalisa pesaing usaha

Adanya pesaing dalam bisnis, haruslah dijadikan pemicu untuk usaha yang dijalankan, artinya ini adalah strategi yang baik yang harus dikaji akan kelemahan pesaing maupun keunggulan pesaing bisnis usaha, Dengan menerapkan analisa yang baik berupa SWOT (*Strength* = Keunggulan/kekuatan, *Weakness* = kelemahan, *Opportunities* = kesempatan dan *Threats* = ancaman ) akan menghasilkan bisnis yang menjanjikan.

## E. Pentingnya Manajemen Media Sosial

Dalam konteks ini akan dibahas manajemen media sosial dalam dunia pendidikan dan manajemen media sosial di dunia bisnis , sebagai berikut :

1. Pentingnya Manajemen Media Sosial Dalam Dunia Pendidikan
  - a) Adanya kemampuan beradaptasi dan berkolaborasi, artinya dengan ini siswa mampu beradaptasi memberikan informasi maupun berdiskusi dengan media melalui komunitas group belajarnya serta mampu mencari informasi yang lebih akurat untuk kepentingan pembelajarannya
  - b) Adanya peningkatan motivasi belajar, artinya siswa mampu berdiskusi dengan siswa dari kelas lain maupun

sekolah lain apabila adanya hal yang perlu didiskusikan melalui jaringan internet sehingga memacu siswa untuk belajar dengan yang lebih giat kepada teman yang lebih memahami ataupun lebih menguasai materi yang dimaksud. Begitupun dengan adanya media sosial dalam pembelajaran, siswa dengan mudah berdiskusi dengan guru/mentor lain dan memperkaya ilmu pengetahuannya lebih luas dengan adanya pembelajaran tersebut.

- c) Adanya dukungan materi belajar, hal ini berkaitan dengan materi pembelajaran yang lebih detail melalui media sosial berupa video, youtube, gambar, voice note ataupun bentuk lainnya, Sehingga siswa dengan materi pembelajaran yang beragam akan memperluas dan memperjelas materi yang sudah disampaikan tersebut
  - d) Membantu siswa untuk aktif, kreatif, serta mandiri, artinya dengan penggunaan berbagai media akan membuat siswa lebih aktif dalam bereksplorasi dan berinovasi sehingga dapat mengasah kreativitasnya. Selain itu kemudahan mengakses informasi secara digital membuat mereka lebih mandiri karena tidak perlu menunggu guru menjelaskan di kelas
  - e) Membantu penelitian dan riset, dengan cepat serta mudah dengan adanya media sosial ini sangatlah mudah untuk mencari dan menemukan materi atau bahan untuk melakukan penelitian atau riset melalui media sosial yang relevan dengan bahasan yang sedang dilakukan penelitian.
2. Pentingnya Manajemen Media Sosial Dalam Dunia Bisnis
- a) Meningkatkan brand awarness, hal ini berkaitan konsep yang dikelola dengan baik oleh manajemen membuat brand usaha kita lebih dikenal secara luas



melalui konten-konten ataupun video yang menarik yang membuat pelanggan memutuskan untuk membeli produk serta membuat pola pikir pelanggan dalam tindakan terhadap brand tersebut akan menjadikan keputusan yang tepat.

- b) Menunjukkan jati diri perusahaan, di era yang sudah serba digital seperti saat ini, masyarakat akan jauh lebih tertarik dengan kualitas dan jati diri perusahaan yang menjualnya dengan brand personality yang berdampak sangatlah besar untuk bisnis.
- c) Menjaring target dan konsumen baru, artinya dengan adanya media sosial dalam bisnis dan jumlah penduduk yang sangat besar akan lebih mudah untuk menyebarkan informasi usaha dan produknya secara digitalisasi melalui media sosial yang tepat akan terjaring target yang tepat pula.
- d) Meningkatkan penjualan, dalam hal ini perlu mempelajari secara detail agar konten yang di upload menjadi nilai jual yang tinggi bagi konsumen sebagai bentuk promosi usaha, sehingga secara otomatis mampu meningkatkan penjualan sesuai target yang diharapkan.
- e) Efisiensi waktu, memperluas pasar, meningkatkan jumlah pembeli serta memahami respon daya beli konsumen terhadap produk usaha yang dijalankan.

## **F. Langkah-langkah Melakukan Manajemen Media Sosial**

Dalam melakukan kegiatan penggunaan media sosial yang bijak dan terarah, perlu kiranya mempersiapkan dalam sebuah perencanaan yang terkonsep dengan baik agar tepat sasarannya. Berikut beberapa langkah yang dibutuhkan untuk melakukan manajemen media sosial, yaitu :

- 1) Membuat konten yang relevan dan menarik, bertujuan agar pembuatan konten ini membuat perhatian orang lain tertarik dan memutuskan untuk menggunakannya dengan bijak serta memperhatikan narasi, kalimat atau symbol yang dapat memicu hal yang membuat gaduh, kericuhan hal-hal yang negatif serta focus pada tujuan utama sehingga informasi tersampaikan dengan baik.
- 2) Penggunaan foto, gambar atau video, hal ini bertujuan dengan adanya foto, gambar atau video yang relevan pemerhati akan lebih tertarik dibandingkan hanya berupa tulisannya saja. Selain itu juga perlu diperhatikan penjelasan yang singkat dengan kata-kata yang tepat dibuat secara kreatif dan inovatif sehingga menarik dan tidak monoton.
- 3) Optimalisasi hastag dan username, artinya dengan penggunaan hastag sangat mempengaruhi keputusan yang diambil oleh orang lain yang mencerminkan informasi yang relevan dengan bahasan yang disampaikan,
- 4) Fokuskan target, setelah bisa membuat konten yang disesuaikan dengan target maka pekerjaan ini akan memberikan dampak yang positif dengan fokus pada tujuan dari konsep yang dibuat oleh team manajemen.
- 5) Saling *share* konten dengan pengikut (*follower*), berarti promosi produk, pengenalan produk atau hal-hal yang berkaitan dengan bisnis sebaiknya dilakukan berbagi agar pesan tersampaikan dan tentunya berbagi konten dengan pengikut seperti pembuatan testimoni produk akan meningkatkan jumlah *follower* juga yang artinya signifikan.
- 6) Selektif dalam memilih platform media sosial, agar lebih maksimal sebaiknya langkah ini adalah memilih jasa dalam pembuatan media sosial yang professional

dengan pertimbangan dengan biaya yang dikeluarkan akan sebanding dengan pendapatan yang diperoleh.

- 7) Dokumentasikan strategi media sosial, yang mencakup diantaranya : prosedur, kebijakan dan panduan agar terdokumentasikan dengan relevan serta sinkron dengan yang akan disampaikan,
- 8) Membuat kalender *editorial*, hal ini bertujuan agar pengelolaan media sosial lebih memastikan arahan di jalur yang tepat dalam team dengan menempatkan referensi yang sesuai arahan sehingga tidak ada celah yang terlewatkan yang akan mengakibatkan posting tidak baik.
- 9) Melakukan monitoring kegiatan, artinya team manajemen harus mampu membuat kata kunci sebagai penentu tentang topik yang menjadi bahasan kemudian melakukan pemantauan hal tersebut sehingga tidak membuat rancu ataupun tampilan yang tidak tepat,
- 10) Menganalisis strategi, artinya ini sangat penting dilakukan oleh team manajemen media sosial karena analisis ini akan membantu seberapa besar prosentase kontribusinya maupun berdampak positif tidaknya.

Untuk melakukan langkah-langkah yang sudah diuraikan di atas dengan tepat sasaran, maka sangat dibutuhkan personil yang tepat pula. Adapun seseorang yang mengelola media sosial biasanya dinamakan pengelola media sosial (*social media manager*) adalah yang harus mampu menjadi seorang penjual (*marketing*), mampu menjadi penyiasat (*strategist*), mampu menjadi pembuat narasi yang menarik dan tepat (*copywriter*), mampu menjadi seorang desain (*designer*), mampu menjadi seorang perancang (*analyst*), hingga mampu menjadi pelayan (*customer service*) dalam satu waktu. Biasanya seorang pengelola media sosial memiliki beberapa tugas, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi target pasar dari sebuah merek (*brand*) serta melakukan penelitian (*research*) media sosial mana saja yang bisa mendapatkan jangkauan.
- 2) Melacak dan melakukan evaluasi data dari media sosial yang digunakan atau kampanye (*campaign*) yang dijalankan.
- 3) Selalu terkini (*up to date*) tentang tren, topik yang lagi ramai, hingga perkembangan yang ada, membuat ide konten postingan iklan, menyesuaikan konten berdasarkan hasil dari promosi di media sosial serta menggunakan media sosial untuk merespon dan menjawab pertanyaan dari *audiens*.

Untuk membuat pengelolaan media sosial dengan tepat diperlukan personal yang minat akan hal ini dan menjadi pengelola sosial media (*social media manager*), harus memiliki beberapa keahlian (*skills*) berikut :

- 1) Mampu menganalisis, artinya mempunyai kemampuan menganalisis dari yang disampaikan menjadi sebuah informasi yang menarik sesuai dengan permintaan yang dimaksud serta berkomunikasi secara baik dengan melakukan perencanaan proyek terkonsep dari awal sampai proses akhirnya.
- 2) Harus memiliki kreatifitas dan kemampuan berpikir cepat, karena fenomena dan tren di media sosial bergerak sangat cepat muncul dan cepat hilang dan tidak monoton. Selain kepekaan yang harus dimiliki, seorang pengelola media sosial (*social media specialist*) juga harus mampu berpikir cepat untuk mengaplikasikan tren dengan konten yang relevan konten yang dibuat ketinggalan arus
- 3) Mendesain konten dan tulisan yang menarik, setidaknya harus memiliki pemahaman dasar mengenai komputer

dan desain. Keahlian (*Skill*) komputer ini meliputi kemampuan dalam *WordPress* atau *Blogger*. Tak hanya itu, selera visual juga harus dimiliki oleh orang-orang yang berkecimpung di bidang ini karena mereka bekerjasama dengan tim design.

- 4) Kemampuan berbicara di depan umum (*public speaking*), walaupun bekerja di balik layar, seorang pengelola media sosial (*social media specialist*) harus memiliki kemampuan berkomunikasi hal ini meliputi menulis (*writing*), pengeditan (*editing*), bercerita (*story telling*), dan juga presentasi. Komunikasi dalam media sosial dapat dikatakan unik dan harus bisa membangun hubungan yang baik dari segi tulisan dan menciptakan kedekatan secara virtual walaupun tanpa tatap muka.
- 5) Manajemen waktu, posisi ini sangatlah kompleks dan mampu memberikan solusi yang tepat karena dengan pekerjaan awal seperti membalas email sampai merevisi konten plan setiap bulannya apalagi ada kemungkinan mengurus lebih dari 1 brand dengan berbagai sosmednya dengan beberapa terjemahan (*posting*), kampanye (*campaign*), merevisi konten, merevisi desain sampai tahap pengeditan (*editing*) yang diharapkan
- 6) Mampu memberikan kelancaran media sosial (*social media fluency*), minat yang tinggi dalam menggunakan media sosial dan mengetahui berbagai macam media sosial yang digunakan, tidak boleh gagap teknologi dan harus mau mengikuti perkembangannya secara terus-menerus serta memiliki hashtag atau konten populer. Seain daripada itu memiliki pengetahuan akan peralatan (*tools*) yang diperlukan serta untuk memonitor perkembangan media sosial.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa peranan pengelola media sosial (*sosial media manager*) dalam dunia pendidikan dan dunia bisnis saat ini sangatlah besar pengaruhnya apabila ditunjang oleh orang yang kompeten dan memiliki keahlian (*skill*) dibidangnya. Pengelolaan yang tepat dengan konsep yang matang dari perencanaan sampai konsep akhir akan menghasilkan sebuah informasi yang akan berdampak positif dan signifikan dalam penyampaian media sosial ini. Beberapa langkah yang harus dilakukan untuk mengelola media sosial ini harus dilakukan agar hasil yang diharapkan maksimal melalui analisa serta strategi yang tepat sasaran. Tetapi tidak bisa dihindari bahwa media sosial juga memiliki sisi negatif apabila tidak bijak dalam penggunaannya, untuk itu diperlukan kontrol dalam penggunaannya serta melakukan penyaringan informasi agar terhindar dari hal-hal yang tidak baik untuk digunakan.



# SISTEM KEAMANAN MEDIA SOSIAL

## A. Pendahuluan

Pengguna media sosial dunia dari tahun ke tahun semakin meningkat berbanding lurus dengan jumlah pengguna internet dunia. Pada awal tahun 2022 pengguna media sosial dunia sudah mencapai 4,62 milyar meningkat 10,1 persen dibanding awal tahun 2021. Angka tersebut menunjukkan bahwa pengguna media sosial dunia mencapai 58,4 persen dari total populasi dunia dan 93,4 persen dari total pengguna internet dunia, dengan rata-rata waktu akses 2 jam 27 menit perhari (*We Are Social*, 2022).

Pengguna media sosial di Indonesia juga mengalami kenaikan dari tahun ke tahun dan berbanding lurus dengan jumlah pengguna internet Indonesia. Pada awal 2022 pengguna media sosial Indonesia sudah mencapai 191,4 juta meningkat 12,6 persen dibanding awal tahun 2021. Angka tersebut menunjukkan bahwa pengguna media sosial Indonesia mencapai 68,9 persen dari total populasi Indonesia dan 93,5 persen dari total pengguna internet Indonesia, dengan rata-rata waktu akses 3 jam 17 menit perhari



(Kemp, 2022). Di Indonesia media sosial terfavorit pada awal tahun 2022 didominasi oleh whatsapp sebanyak 35,2 persen, instagram 22,9 persen, facebook 13,1 persen, tiktok 9,1 persen, twitter 6,4 persen, telegram 2,7 persen dan media sosial lainnya (Kemp, 2022).

Namun dengan meningkatnya pengguna media sosial tidak serta merta terjaminnya keamanan data dalam bermedia sosial. Isu keamanan data pribadi semakin penting disaat seringnya terjadi kejahatan siber pada platform media sosial. Hal tersebut terbukti dalam beberapa kejadian, seperti pada tahun 2020, terdapat isu yang menyatakan bahwa media sosial tiktok mengambil data penggunanya (Shalihah, 2020). Tahun 2021 facebook mengalami kebocoran data, sehingga data penggunanya disebar di ranah publik (Agustini, 2021). Kemudian tahun 2022 terjadi kebocoran 5,4 juta data pengguna twitter dan dibagikan ke ranah publik (Arradian, 2022; Maulida, 2022; Putri, 2022). Oleh sebab itu bagi pengguna media sosial perlu memahami bagaimana konsep dan sistem keamanan di media sosial.

## **B. Konsep Keamanan**

Berbicara mengenai keamanan di dunia maya tidak terlepas dari keamanan data dan informasi melalui perangkat digital, komputer dan jaringan. Secara umum keamanan merupakan suatu tindakan dalam mencegah serangan dari pihak yang tidak bertanggung jawab, sehingga bebas dari kecemasan dan ketakutan (Hendarsyah, 2020; Miftahuddin and Hendarsyah, 2019). Jika dikaitkan dengan media sosial, serangan tersebut bisa terjadi pada data dan informasi penggunanya. Namun dengan demikian perlu diketahui konsep keamanan menurut para pakar sebagai berikut:

- 1) Menurut Leiss (1982) keamanan data merupakan ukuran efektivitas sumber daya data yang dilindungi baik dari segi kerahasiaan dan ketersediaannya serta hak akses terhadap data.

- 2) Menurut Bishop (2004) keamanan sistem merupakan suatu tindakan yang harus dilakukan dalam melindungi kerahasiaan, integritas dan ketersediaan sistem.
- 3) Menurut Lehtinen et al. (2006) keamanan komputer dan jaringan merupakan perlindungan terhadap data baik dari segi kerahasiaan, integritas dan ketersediaannya.
- 4) Menurut Biskup (2009) keamanan sistem komputer merupakan identifikasi ancaman dari aktivitas informasi dalam melindungi ketersediaan data, kerahasiaan informasi, integritas sistem komputasi, keaslian pengguna, dan menerima tindakan dari pengguna yang sah.
- 5) Menurut Wang (2009) keamanan jaringan komputer merupakan perlindungan terhadap kerahasiaan, integritas, *non-repudiation*, dan ketersediaan data yang ditransmisikan dalam jaringan komputer publik.
- 6) Menurut Whitman and Mattord (2010) keamanan informasi merupakan suatu perlindungan terhadap informasi dan unsur-unsur penting yang ada di dalamnya seperti kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan, termasuk sistem dan perangkat kerasnya.
- 7) Menurut Gollmann (2006) keamanan komputer merupakan pencegahan dini dan deteksi terhadap tindakan yang mengganggu dan tidak dikenali dalam suatu sistem komputer.
- 8) Menurut Stallings (2020) keamanan komputer merupakan perlindungan yang diberikan pada sistem informasi secara otomatis untuk mencapai tujuan yang dapat diterapkan dalam menjaga integritas, ketersediaan, dan kerahasiaan sumber daya sistem informasi, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, data, informasi, dan telekomunikasi.

Berdasarkan pendapat para pakar tersebut mengenai keamanan data, informasi, komputer dan jaringan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keamanan media sosial merupakan suatu tindakan yang dilakukan dalam melindungi kerahasiaan, integritas dan ketersediaan serta hak akses data dan informasi terutama yang berkaitan dengan privasi pengguna media sosial.

### C. Serangan Keamanan

Serangan terhadap keamanan data, informasi, komputer dan jaringan terdiri dari serangan pasif dan serangan aktif (Stallings, 2020). Serangan pasif mencoba mempelajari atau memanfaatkan informasi dari sistem tetapi tidak memengaruhi atau merusak sumber daya sistem. Namun serangan aktif berupaya mengubah sumber daya sistem atau memengaruhi operasinya, sehingga dapat merusak sistem.

Serangan pasif bersifat memantau transmisi data, yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang sedang dikirimkan. Serangan pasif terdiri dari:

- 1) *Release of message contents*, memantau percakapan telepon, pesan surat elektronik, dan file yang ditransfer berisi informasi sensitif atau rahasia.
- 2) *Traffic analysis*, memantau dan menganalisis lalu lintas data dalam suatu komunikasi atau transfer data.

Serangan aktif merupakan modifikasi aliran data atau pembuatan aliran data palsu. Serangan aktif terdiri dari:

- 3) *Masquerade*, terjadi ketika satu entitas berpura-pura menjadi entitas yang berbeda, seolah-olah menjadi entitas yang sah.
- 4) *Replay*, melibatkan serangan pasif terhadap suatu data, dimana pengiriman ulang data berikutnya menghasilkan efek yang tidak sah.

- 5) *Modification of messages*, berarti bahwa beberapa bagian dari data yang sah diubah, atau data ditunda atau diatur ulang, untuk menghasilkan efek yang tidak sah.
- 6) *Denial of service*, aktivitas yang mencegah atau menghambat penggunaan normal atau pengelolaan suatu fasilitas komunikasi data.

#### **D. Layanan Keamanan**

Layanan keamanan merupakan layanan yang disediakan oleh protokol sistem komunikasi terbuka dalam menjaga dan memastikan bahwa sistem dan transfer data aman. Layanan keamanan menurut Stallings (2020) terdiri dari enam kategori yaitu:

##### *1. Authentication:*

Layanan ini berkaitan dengan bagaimana memastikan bahwa komunikasi data itu asli. Layanan ini terdiri dari:

- a) *Peer entity authentication*: menyediakan pembuktian identitas entitas rekanan dalam sebuah asosiasi.
- b) *Data origin authentication*: menyediakan pembuktian sumber data.

##### *2. Access control:*

Kemampuan untuk membatasi dan mengontrol akses ke sistem dan aplikasi melalui tautan komunikasi.

##### *3. Data confidentiality:*

Layanan dalam melindungi semua data pengguna yang dikirimkan antara dua pengguna pada periode waktu tertentu. Layanan ini juga melindungi data dari serangan, agar tidak dapat diamati sumber dan tujuan, frekuensi, panjang, atau karakteristik lain dari lalu lintas data.

Layanan ini terdiri dari:

- a) *Connection confidentiality*: perlindungan semua data pengguna pada suatu koneksi.
- b) *Connectionless confidentiality*: perlindungan semua data pengguna dalam satu blok data.
- c) *Selective-field confidentiality*: kerahasiaan bidang yang dipilih dalam data pengguna pada koneksi atau dalam satu blok data.
- d) *Traffic-flow confidentiality*: perlindungan informasi yang mungkin berasal dari pengamatan arus lalu lintas data.

#### 4. *Data Integrity*:

Layanan ini berorientasi pada koneksi, yang menangani aliran data, memastikan bahwa data diterima saat dikirim tanpa duplikasi, penyisipan, modifikasi, penataan ulang, atau pemutaran ulang. Layanan ini terdiri dari:

- a) *Connection integrity with recovery*: memberikan integritas pada semua data pengguna dalam koneksi dan mendeteksi setiap modifikasi, penyisipan, penghapusan, atau pemutaran ulang data apa pun dalam seluruh urutan data, dengan upaya pemulihan.
- b) *Connection integrity without recovery*: seperti hal sebelumnya, namun hanya menyediakan deteksi tanpa pemulihan.
- c) *Selective-field connection integrity*: memberikan integritas bidang yang dipilih dalam data pengguna dari blok data yang ditransfer melalui koneksi dan mengambil bentuk penentuan apakah bidang yang dipilih telah dimodifikasi, disisipkan, dihapus, atau diakses ulang.
- d) *Connectionless integrity*: memberikan integritas dari satu blok data tanpa koneksi dan dapat berbentuk deteksi

modifikasi data. Selain itu, menyediakan deteksi ulang secara terbatas.

- e) *Selective-field connectionless integrity*: memberikan integritas bidang yang dipilih dalam satu blok data tanpa koneksi; mengambil bentuk penentuan apakah bidang yang dipilih telah dimodifikasi.

5. *Non-repudiation*:

Layanan ini mencegah pengirim atau penerima menolak data yang dikirimkan atau data yang diterimanya. Dengan demikian, ketika data dikirim, penerima dapat membuktikan bahwa pengirim asli yang mengirimkan data tersebut. Demikian pula, ketika data diterima, pengirim dapat membuktikan bahwa penerima asli yang menerima data tersebut.

6. *Availability*:

Layanan ini merupakan salah satu yang melindungi sistem untuk memastikan ketersediaannya. Ketersediaan sumber daya sistem yang dapat diakses dan digunakan sesuai permintaan oleh entitas sistem resmi, menurut spesifikasi sistem yang ada.

Keenam layanan tersebut merupakan layanan keamanan yang diberikan oleh penyedia sistem terhadap penggunanya, sehingga keamanan data dan informasi pengguna dapat terjaga dengan baik. Namun terkadang permasalahan keamanan yang sering timbul adalah dari sisi penggunanya. Pengguna sistem sering mengabaikan faktor-faktor yang dapat mengancam keamanan data pribadinya, walaupun penyedia sistem sudah memproteksi sistem dengan tingkat keamanan yang sudah memadai.

## E. Keamanan Media Sosial

Berdasarkan layanan keamanan yang telah disampaikan sebelumnya maka perlu dibahas masing-masing layanan dari sisi sistem media sosial.

- 1) Otentikasi (*authentication*), media sosial sudah menyediakan layanan keamanan ini. Media sosial berbasis web menyediakan *username* dan *password* sebagai otentikasi, sedangkan media sosial berbasis chat atau messenger pada perangkat *mobile* menyediakan kode OTP (*One Time Password*) yang dikirim melalui sms atau email ketika aplikasi dipasang.
- 2) Kontrol akses (*access control*), media sosial juga sudah menyediakan layanan keamanan ini melalui *username* dan *password* serta kode OTP.
- 3) Kerahasiaan data (*data Confidentiality*), media sosial sudah menyediakan layanan keamanan ini melalui pengaturan privasi data.
- 4) Integritas data (*data integrity*), media sosial sudah menyediakan layanan keamanan ini melalui fasilitas enkripsi seperti SSL (*Secure Socket Layer*) dan enkripsi *end to end*.
- 5) Penyangkalan (*non-repudiation*), layanan ini otomatis tersedia pada media sosial, karena setiap pengguna sudah dibekali *username* dan *password* serta OTP.
- 6) Ketersediaan (*availability*), layanan ini juga menjadi jaminan bagi penyedia media sosial agar sistem tersedia dan dapat digunakan setiap saat oleh penggunanya.

Keamanan media sosial dapat berjalan dengan baik apabila penggunanya dapat menjaga kerahasiaan data dan informasi yang berkaitan dengan *username*, *password* dan kode OTP dengan baik.

## F. Serangan Keamanan Media Sosial

Serangan keamanan media sosial atau tepatnya serangan terhadap akun media sosial disebut dengan *social engineering*. Krombholz et al. (2015) berpendapat bahwa *social engineering* adalah seni membuat pengguna berkompromi dengan sistem Informasi, alih-alih berkompromi akan tapi malah disalahgunakan sehingga terjadi serangan teknis pada sistem, pelaku menargetkan pengguna dengan akses ke informasi pribadi, kemudian memanipulasinya dan membocorkan informasi tersebut atau bahkan melakukan serangan jahat melalui pengaruh dan persuasi.

Dengan kata lain *social engineering* merupakan serangan dengan cara memanfaatkan kesalahan dari pengguna media sosial untuk memperoleh akses terhadap data ataupun informasi pribadi pengguna media sosial. *Social engineering* mudah disebarkan, namun sulit untuk melacak pelakunya dan menggunakan biaya yang rendah untuk setiap targetnya (Irani et al., 2011). *Social engineering* dilakukan melalui email, sms, telepon, VoIP, jejaring sosial, *cloud*, *website*, dan fisik (Krombholz et al., 2015). Menurut Krombholz et al. (2015) serangan *social engineering* memiliki beberapa tipe pendekatan diantaranya yaitu:

- 1) Pendekatan fisik, penyerang melakukan beberapa bentuk tindakan fisik untuk mengumpulkan informasi tentang calon korban.
- 2) Pendekatan sosial, penyerang mengandalkan teknik sosiopsikologis untuk memanipulasi korbannya.
- 3) Pendekatan terbalik, alih-alih menghubungi calon korban secara langsung, penyerang dapat membuat korban percaya bahwa dia adalah entitas yang dapat dipercaya. Tujuannya agar calon korban mendekatinya dan meminta bantuan.



- 4) Pendekatan teknis, penyerang sering menggunakan mesin pencari untuk mengumpulkan informasi pribadi tentang calon korban. Ada juga alat yang dapat mengumpulkan dan mengagregasi informasi dari sumber daya web yang berbeda. Salah satu alat paling populer dari jenis ini adalah Maltego.
- 5) Pendekatan sosio-teknis, pendekatan ini telah menciptakan senjata paling ampuh bagi penyerang. Salah satu contohnya adalah penyerang meninggalkan media penyimpanan yang terinfeksi *malware* di lokasi yang kemungkinan besar dapat ditemukan oleh korban di masa mendatang.

Menurut Krombholz et al. (2015); Salahdine and Kaabouch (2019) *social engineering* memiliki beberapa jenis serangan diantaranya yaitu:

- 1) *Phishing*, merupakan serangan dengan cara menjebak pengguna media sosial dengan memberikan suatu tautan yang diarahkan ke web media sosial palsu dengan tujuan memperoleh data pengguna, sehingga pengguna media sosial tidak menyadari memasukan *username* dan *password* atau data pribadi lainnya (Hendarsyah, 2012).
- 2) *Malware*, merupakan serangan dengan cara menyusupkan perangkat lunak pada perangkat komputer atau *mobile* pengguna media sosial dengan tujuan untuk mengambil data dan informasi rahasia dan bisa merusak sistem.
- 3) *Spear Phishing*, merupakan serangan yang dilakukan terhadap pengguna media sosial, namun pelakunya terlebih dahulu harus mengetahui informasi pribadi pengguna, setelah itu dilakukan pendekatan secara personal hingga mendapat kepercayaan dan menemukan kelemahan, kemudian baru dilakukan pencurian ataupun sabotase data.

- 4) *Scareware*, merupakan serangan dengan cara menakut-nakuti pengguna media sosial melalui tampilan peringatan pada perangkat yang digunakannya, sehingga pengguna tertipu dan mengklik serta mengikuti perintah dari peringatan tersebut dan akhirnya data-data pribadi secara tidak sadar akan diberikan.
- 5) *Tailgating*, merupakan serangan dengan cara berpura-pura menjadi orang yang berwenang untuk mengakses suatu sistem media sosial yang membutuhkan autentikasi, sehingga pengguna secara tidak sadar memberikan *username* dan *password*, akhirnya akun media sosial dapat kuasai dan disalahgunakan.
- 6) *Quid Pro Quo*, merupakan serangan dengan cara menawarkan sejumlah manfaat ataupun keuntungan dari layanan media sosial terhadap pengguna, sehingga pengguna tergiur dan memberikan informasi rahasia.
- 7) *Baiting*, merupakan serangan dengan cara memberikan umpan seperti download aplikasi gratis, sehingga pengguna diarahkan untuk memberikan hak akses media sosialnya, dan secara tidak sadar sudah memberikan informasi akun media sosialnya.
- 8) *Pretexting*, merupakan serangan dengan cara memanipulasi pengguna media sosial agar mendapat informasi atau akses ke akun media sosialnya melalui skenario palsu.
- 9) *Dumpster diving*, merupakan praktik memilah-milah sampah individu atau perusahaan pribadi untuk menemukan barang-barang yang dibuang yang berisi informasi sensitif yang dapat digunakan untuk menyusupi sistem atau akun media sosial.
- 10) *Shoulder surfing*, merupakan penggunaan teknik observasi atau mengawasi target secara langsung untuk

mendapatkan informasi rahasia, seperti melihat layar atau *keyboard* dari balik bahu target.

- 11) *Reverse social engineering*, merupakan serangan dimana biasanya kepercayaan dibangun terlebih dahulu antara penyerang dan korban. Penyerang menciptakan situasi dimana korban membutuhkan bantuan dan kemudian menampilkan diri mereka sebagai seseorang yang akan dianggap oleh korban sebagai seseorang yang dapat menyelesaikan masalah mereka dan diizinkan untuk menerima informasi rahasia.
- 12) *Waterholing*, merupakan serangan yang ditargetkan, di mana penyerang menyusup ke situs web yang mungkin menarik bagi korban yang dipilih dan menunggu korban masuk ke dalam perangkap.
- 13) *Advanced persistent threat*, merupakan serangan spionase jangka panjang, sebagian besar berbasis Internet yang dilakukan oleh penyerang yang memiliki kemampuan dan niat untuk menyusun sistem secara terus-menerus.
- 14) *Robocall*, merupakan serangan yang menggunakan perangkat atau program komputer yang secara otomatis memanggil daftar nomor telepon untuk mengirimkan pesan yang direkam sebelumnya.
- 15) *Impersonation on help desk*, merupakan serangan dengan cara berpura-pura menjadi seseorang yang berwenang atau karyawan perusahaan dan menghubungi *helpdesk* untuk meminta informasi mengenai target.
- 16) *Stealing important documents*, merupakan serangan dengan cara mencuri dokumen langsung di meja target untuk memperoleh informasi rahasia.
- 17) *Online social engineering*, merupakan serangan dengan cara berpura-pura menjadi administrator jaringan untuk sebuah perusahaan dan meminta *username* dan *password*.

- 18) *Pbarming*, merupakan serangan dengan cara mencuri lalu lintas data yang datang dari situs web tertentu dengan mengarahkannya ke *website* palsu lainnya untuk mendapatkan informasi yang dibawa.
- 19) *Keylogger*, merupakan serangan dengan cara memasang suatu perangkat lunak pada perangkat komputer atau *mobile* yang dapat merekam seluruh aktivitas pengetikan seperti *username* dan *password*, sehingga korban tidak menyadari bahwa *username* dan *password* sudah terekam di perangkat lunak tersebut.

## G. Mencegah Serangan Keamanan Media Sosial

Serangan terhadap keamanan media sosial selalu jadi hal yang krusial dalam kehidupan sehari-hari bagi pegiat media sosial. Oleh sebab itu perlu langkah-langkah konkrit dalam mencegahnya. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam mencegah serangan terhadap keamanan media sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Gunakan kata sandi atau password yang kuat, unik dan tidak mudah ditebak, seperti kombinasi huruf kapital, huruf kecil, angka dan karakter khusus.
- 2) Ganti kata sandi secara berkala.
- 3) Gunakan kata sandi yang berbeda dengan akun penting lainnya, seperti akun email, keuangan dan perbankan.
- 4) Hindari membuat catatan kata sandi di tempat yang tidak aman.
- 5) Gunakan *password manager*, untuk mengelola kata sandi yang ada.
- 6) Gunakan *multi factor authentication*, sehingga ketika ada yang ingin masuk ke akun tanpa izin maka harus menggunakan kode OTP.

- 7) Gunakan fitur proteksi tambahan yang disediakan oleh media sosial.
- 8) Hindari mengakses akun media sosial pada perangkat yang digunakan secara umum, seperti di warnet.
- 9) Pastikan selalu *logout* setelah menggunakan akun media sosial.
- 10) Hindari membagikan data pribadi ataupun keluarga di media sosial, seperti KTP, KK, SIM dan lain-lain.
- 11) Harus waspada ketika mendownload file di Internet.
- 12) Gunakan fitur *private account* jika tersedia.
- 13) Non aktifkan *permission* jika tidak diperlukan pada media sosial.
- 14) Hati-hati mengklik suatu tautan baik melalui media sosial, email ataupun chat, apalagi mengatasmamakan suatu *brand* tertentu.
- 15) Abaikan tautan yang mencurigakan di media sosial.
- 16) Gunakan fitur penyaringan konten pada media sosial.
- 17) Verifikasi identitas pengirim email.
- 18) Gunakan filter spam pada email.
- 19) Hindari memposting kegiatan-kegiatan privat di media sosial.
- 20) Buat laporan ke penyedia media sosial, jika terjadi kendala atau masalah pada sistem.
- 21) Tidak memberikan informasi pribadi kepada sembarang pihak.
- 22) Pasang anti *virus* dan anti *malware* pada perangkat komputer atau *mobile*.

## **H. Penutup**

Kejahatan di Internet selalu ada dan tidak akan pernah hilang, terutama di media sosial, sebab pengguna Internet banyak kepentingan baik dari sisi bisnis, keuangan, politik dan sebagainya. Penyedia sistem media sosial sudah berusaha selalu mengupdate keamanan sistemnya, namun selalu ada celah untuk menembus keamanannya, terutama dari sisi pengguna. Oleh sebab itu pengguna media sosial harus selalu berhati-hati dan waspada ketika berselancar di Internet. Kemudian perlu menerapkan cara mencegah serangan keamanan media sosial yang telah dibahas sebelumnya agar data dan informasi pribadi tetap terjaga dengan aman.



## BAB 8



# MEDIA SOSIAL: INSTRUMEN PENDUKUNG PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

### A. Pendahuluan

Media sosial sudah tidak asing lagi bagi kita, media sosial sudah menjadi sahabat belajar siswa kita baik di dalam sekolah dan interaksi proses pembelajaran di kelas, maupun guru sebagai pengajar dengan menggunakan dan memanfaatkan media sosial sebagai media pengajaran bagi mereka.

Literasi teknologi guru sudah bangkit dari kesadaran, mereka semakin menyadari bahwa media sosial sebagai satu instrument penting dalam proses pencapaian capaian pembelajaran atau *outcome learning* yang sudah dirancang baik oleh guru melalui rapat musyawarah guru mata pelajaran. Kehadiran media sosial bagi Pendidikan di Indonesia menuai ragam tanggapan dan harapan dari pendapat para pakar dan para pencinta dunia Pendidikan karena dapat menjadi salah alternatif media yang



dapat memudahkan guru dalam memastikan pengajaran mereka dapat dimengerti oleh siswa melalui metode *drilling*, artinya dapat mereka mengulang-ulang materi, namun bagi pegiat teknologi media sosial harus mampu didisain sedemikian mungkin agar bisa menambah daya Tarik bagi komunitas Pendidikan agar dapat beralih menggunakan media sosial sebagai media pendukung proses belajar dan pembelajaran baik di dalam sekolah dan interaksi kelas, maupun di luar sekolah atau interaksi guru melalui aplikasi pembelajaran lainnya.

## **B. Pengertian Media Sosial**

McGraw Hill Dictionary mendefinisikan media sosial adalah media yang digunakan oleh kebanyakan orang agar dapat berinteraksi satu sama lain dengan cara melahirkan, dan menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah dalam jaringan dan komunitas virtual. Sosial media dapat dimungkinkan seseorang menciptakan sebuah karya yang dapat dibaca dan lihat orang lain, sehingga proses edukasi terus berlanjut walaupun tidak dalam satu kelas atau tempat yang sama, saling berjauhanpun saling memberikan pelajaran.

Ragam media sosial saat ini dapat dimanfaatkan dalam proses belajar dan pembelajaran bahkan media sosial dapat “menggantikan” peran guru untuk beberapa variable pengajaran. Konten yang terdapat dalam media sosial sangatlah beragam dan banyak variasi di dalamnya, hal ini memungkinkan siswa mendapatkan ragam dan variasi konten pelajaran yang relevan dan tidak relevan bagi pengajaran siswa.

Namun perlu disadari dengan baik bahwa pemanfaatan media sosial sebagai pendukung Pendidikan di sekolah perlu edukasi yang berkelanjutan bagi guru dan siswa karena kurang

literasi, maka media sosial dapat menjadi ajang perdebatan yang sangat tidak perlu karena perbedaan perspektif mestinya tidak dibutuhkan media sosial dalam penyatuan pendapat yang berbeda-beda. Pengetahuan dan daya kritis sangat penting dimiliki oleh pengguna dalam mengeksplorasi konten media sosial dalam dunia Pendidikan.

Douglas A.J. dalam Bahri (2014) mengatakan ada delapan elemen penting untuk memahami literasi digital, dua diantaranya adalah, yaitu; Kognitif (memperluas ide) dan kritis (kritis saat mengolah konten) menjadi dasar wawasan dalam artikel ini. Guru dan siswa perlu adanya peningkatan kesadaran akan pemilihan sumber, pemahaman yang lebih baik, pengecekan informasi dari satu media ke media lain, dan berkembangnya tradisi mengoreksi berita di kalangan masyarakat.

### **C. Sosial Media dan Pergeseran Nilai**

Perlu dipahami dengan baik bahwa pergeseran media pembelajaran yang konvensional menuju pemanfaatan media sosial yang sudah mendunia, bukan lagi sekedar dalam ruang lingkup sekolah, tetapi sudah menyebar dalam hitungan detik sudah dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun.

(Lestari & Shoim Anwar, 2015) *menyatakan bahwa keluasan informasi bendaklab dipilab dengan bijaksana tanpa melanggar norma dan nilai yang berlaku dalam kehidupan sosial. Kebebasan berekspresi barus tetap berpegang pada etika komunikasi dan pengendalian diri yang baik.*

Media sosial sudah menjadi makanan yang enak bagi pengguna dimanapun mereka berada. Kecendrungan terjadi adalah komunikasi terkadang terputus dengan lawan bicara oleh karen media sosial lebih menjadi fokus dibandingkan dengan lawan bicara.

Media sosial tidak lagi banyak memperhatikan sosial etika berkomunikasi, namun bullying sudah menjadi makanan empuk bagi siapa saja yang berlaku berbeda dengan para netizen pada umumnya. Sosial media dapat dikatakan sebagai wadah dalam mengeksperesikan ragam pendapat yang tidak perlu memperhatikan tempat, waktu dan dengan siapa lawan bicara. Pergesaran ini terus berlanjut sampai pada titik di mana sebuah solusi belum ditemukan dan akhirnya berujung pada konflik dalam sosial media. Cahyono (2016) menyatkan bahwa munculnya media sosial menyebabkan pola perilaku masyarakat mengalami perubahan budaya, etika dan norma yang ada. Dengan jumlah penduduk yang besar dan keragaman budaya suku, ras, dan agama, Indonesia memiliki potensi perubahan sosial yang besar. Ditambahkan oleh Cahyono, (2016) bahwa keberadaan media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial di masyarakat. Perubahan hubungan sosial atau sebagai perubahan keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan pranata sosial masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk nilai, sikap dan perilaku kelompok sosial.

Media sosial Instagram dapat memberikan kesempatan pada guru dan siswa untuk dapat melakukan interaksi satu sama lain walau dalam jarak yang cukup jauh berbeda-beda. Namun dibarengin dengan memaksimalkan *live chat* yang disepakati Bersama jam berapa memberikan komentar dan jam berapa *live chat* tersebut ditutup. Derevasi kata Instagram berasal dari kata gram dari kata telegram yang berarti memberikan atau mengirim informasi secara cepat. Sehingga Instagram secara umum bermakna media yang menyediakan dan memberikan informasi, foto dan video secara cepat kepada pengguna. Guru dapat memberikan konten pengajaran kepada siswa untuk menjadi bahan penguatan dan pengulangan materi secara berkesinambungan atau drilling kepada siswa, sehingga tingkat pemahaman dapat tercapai dengan baik.

Sosial media seperti Instagram, Youtube, TikTok, FB dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. Saat ini siapa yang tidak mengetahui apa itu sosial media. Tidak hanya kalangan orang dewasa, anak-anak berbagai usia juga sudah sangat familiar dengan berbagai jenis sosial media yang marak di Indonesia. Survei aplikasi yang dimiliki siswa dari sekian banyak jumlah siswa dan mahasiswa yang ditanya, jawaban teratas survei hampir 98% siswa yang memiliki Smartphone memiliki aplikasi sosial media.

#### **D. Media Sosial Telegram dalam Pembelajaran**

Ragam media sosial dapat dimanfaatkan sebagai instrument pendukung oleh sekolah dalam mengoptimalkan capaian pembelajara (outcome learning), sehingga siswa dapat dengan bai, terukur capaian dan hasil belajarnya. Pemanfaatan media sosial telegram dapat divariasikan dengan ragam konten dan modality pengajaran karena jika sekedar video dari guru, maka siswa merasa berada dalam kawasan pembelajaran online melalui media zoom yang selama ini mereka ikuti semasa pandemi. Namun, jika telegram dapat dimanfaatkan dengan modality pembelajaran yang menekankan pada suara, tulisan yang bergerak seiringing dengan *motion picture* dan *video* atas penjelasan melalui kalimat demi kalimat akan menarik minat belajar siswa, kemudian terupload dengan baik di telegram. Salah satu kelebihan telegram adalah durasi waktu video yang cukup panjang dapat terupload dengan baik.

Fitriansyah (2020) menyatakan bahwa penggunaan telegram cukup dapat membantu proses belajar dan pengajaran guru bahwa sebuah kuis boots menjadi pilihan yang menarik bagi guru untuk memudahkan proses belajar mengajar daring dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemi. Ini untuk kuis Bot memiliki beberapa kelebihan lain untuk media

pembelajaran media listening, yaitu sarana untuk membuat soal pilihan ganda, keterampilan polling, deskripsi kuis, teks dan gambar, dan yang terpenting adalah audio. Selain itu, quizbot mudah digunakan dan memiliki opsi ulasan. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media sosial telegram harus benar-benar dimiliki oleh guru dan menjadi peka pada kesadaran dalam menggunakannya karena arahan guru cukup menjadi sangat penting bagi siswa dalam mengikuti instruksi mengajar guru. Literasi telegram yang baik oleh guru dan pendalaman pemahaman akan manfaat telegram harus terus menjadi tekanan dalam mendukung literasi teknologi guru dan siswa.

Simanjuntak et al., (2022) menjelaskan bahwa Telegram Messenger adalah salah satu media sosial *online*. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat mengirim pesan teks dan suara, melakukan panggilan suara dan video, serta berbagi foto, *file*, atau media lainnya. Aplikasi yang berjalan di ponsel juga dapat dihubungkan ke komputer pribadi (PC) selama ponsel pengguna terhubung ke Internet pada saat yang sama dengan komputer pribadi. Untuk alasan keamanan dan kegunaan, pengguna memerlukan izin untuk memberikan nomor ponsel saat mendaftar ke penyedia layanan, ini juga yang harus menjadi kesadaran guru dan siswa dalam menyampaikan data pribadi ke *provider*. Dalam bidang pendidikan, aplikasi ini digunakan secara bersama-sama terutama dalam penggunaan media grup yang dikenal dengan grup Telegram. Ini memungkinkan pengguna untuk mengimplementasikan perangkat lunak ini dengan lebih baik, guru juga menggunakan aplikasi Microsoft untuk mengonfirmasi bahwa ini sangat penting.

Komunikasi dua arah dapat juga dilakukan dengan media sosial telegram karena fituranya juga menyediakan media komunikasi dua arah, baik *video call*, dan *chatting*. Guru dan siswa harus mampu benar-benar menggunakan telegram dalam

media pembelajaran karena ragam konten yang tersedia di dalam telegram perlu menjadi kesadaran berteknologi buat guru dan siswa. Fitriansyah (2020), dan Arifin dkk, (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran online adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan internet dan media digital dalam penyampaian materi. Sebagai sarana Dari media komunikasi yang menunjang proses pembelajaran, penggunaan telegram merupakan salah satu sumber komunikasi yang memudahkan siswa untuk memperoleh informasi melalui kelompok. Seperti kelas tatap muka, di kelas *virtual (e-learning)* juga harus dikelola dengan baik agar tercipta kelas yang kondusif dengan keaktifan dan kreativitas dosen maupun mahasiswa di dalamnya.

Telegram sebagai media sosial pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif dalam mendukung konten pengajaran guru di sekolah dan luar sekolah karena media ini menyediakan ragam informasi terkait yang dibutuhkan guru dan siswa. Kesadaran menggunakan media ini perlu terus dikembangkan sebagai wujud dari literasi media sosial yang lebih bijak dan memanfaatkannya hanya untuk keperluan media belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **E. Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran**

Media sosial lainnya yang sering menjadi media promosi para pelaku usaha, juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan konten pembelajaran yang interaktif karena FB juga memiliki ragam live chat, pesan dalam memberikan ruang bagi guru dan siswa dalam melakukan interaksi pengajaran dan pembelajaran. Selain itu penggunaan media sosial FB dapat mendidik anak untuk dapat lebih memaghami berita yang benar dan hoaks dengan literasi media yang terbimbing oleh guru.

Pemanfaatannya sebagai media pengajaran menurut Mutia, (2016)menjelaskan bahwa Facebook saat ini menjadi situs

jejaring sosial yang paling diminati di dunia karena situs ini menawarkan banyak ragam kelebihan dibandingkan sosial media lainnya dan pengguna mudah mempergunakannya. Dari segi pembelajaran, Facebook dapat dipelajari dengan baik dan mampu membekali siswa dengan skill yang dapat menjawab permasalahan belajar dan pembelajaran. Penggunaan jejaring sosial Facebook memberikan dampak positif bagi siswa nantinya, tetapi juga dapat memberikan efek negatif yang perlu menjadi kewaspadaan buat guru. Siswa diharapkan mampu berkembang ke arah yang positif dengan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif yang dipadukan dengan kemauan dan kerjasama di berbagai bidang terhadap kemajuan zaman, karena Facebook memiliki fungsi pendukung yang memungkinkan siswa belajar melalui belajar mandiri. Kondisinya menarik dan menyenangkan karena ragam ketersediaan informasi yang beragam membuat siswa tidak akan boring dalam proses belajar dan interaksi dengan guru.

Fitriani (2021) menyebutkan bahwa dalam memanfaatkan media sosial Facebook, guru dapat membagikan modul pembelajaran dan catatan untuk mendiskusikan topik pembelajaran dengan berbagi. Selain itu, FB memungkinkan pengguna untuk membuat saluran sendiri yang terintegrasi dengan youtube yang memungkinkan pengguna berbagi video pengajaran guru. Hal ini tentu memudahkan guru dalam memberikan pengajaran melalui media dan siswa dapat memutar kembali materi, jika mereka belum dalam memahami materi.

Linur & Mubarak (2020) menyatakan bahwa FB menyediakan ragam fitur yang berfungsi memberikan komentar melalui live chat dari setiap status Facebook berguna bagi pengguna lain untuk menjawab pertanyaan, ulasan, atau bahkan pujian. Di sisi lain, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa FB memiliki manfaat yang baik bagi proses pengajaran bagi guru

dan pembelajaran bagi siswa, diantaranya Linur & Mubarak (2020) menyampaikan bahwa FB telah memberikan pengaruh positif bagi perkembangan peserta didik dalam melakukan interaksi belajar dan pembelajaran.

Media sosial Facebook memang lebih terkenal jika dibandingkan dengan media sosial lainnya. Guru senior atau guru usia lanjut sudah barang tentu sudah lebih mengenal media sosial ini dan cukup familiar dengan Facebook. Mengadopsi media sosial FB sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran hingga penilaian yang dilakukan oleh guru. Facebook sudah menjadi alternatif media yang dapat dimanfaatkan guru dalam ragam belajar dan pembelajaran yang berkesinambungan karena kontennya dapat dipergunakan dan dimanfaatkan bagi siswa selanjutnya pada level berikutnya.

#### **F. Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran**

Media sosial lainnya yang dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam ragam interaksi pembelajaran adalah media sosial Instagram. Afrizal (2020) dan Sukmawati et al., (2022) mengatakan bahwa saat ini banyak sekali dampak negatif media instagram, diantaranya terkait SARA, penipuan dan konten negative, namun hal tersebut dapat reduksi dengan pemahaman oleg guru yang disampaikan kepada siswa melalui intensitas literasi yang berkelanjutan akan dampak negative dari bersosial media. Untuk mencegah hal tersebut, guru sebagai pendidik harus lebih kreatif dalam mengembangkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan lingkungan belajar berbasis teknologi dan pembelajaran teks deskripsi yang menyenangkan melalui media Instagram.

Media sosial Instagram dapat pergubnakan juga bagi mereka yang yang tidak memiliki ruang untuk sebuah pementasan music,



seni, drama dll. Media ini sangat efektif dalam mengundang para pencinta ragam konten pengajaran dengan cara live streaming atas apa yang sedang ditampilkan dan dipentaskan melalui jalur siaran langsungnya. Fujiawati & Raharja (2021) menjelaskan bahwa saat pandemic Covid -19 seperti waktu lalu, dimana area pementasan dibatasi ruangnya, sehingga melalui media sosial Instagram akan membantu menyebar luaskan, yang pada akhirnya orang lain secara tidak langsung sedang berlamgsung di dalamnya. Media sosial ini bisa menjadi sarana aktualisasi kreasi seni siswa. Itu data menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dengan penggunaan media sosial Instagram dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian oleh Fujiawati & Raharja (2021) dkk menunjukkan bahwa sebanyak 64,3% merasa bahwa penggunaan media sosial Instagram dapat dijadikan alternatif solusi untuk belajar.

Saran untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial Instagram media adalah melengkapi konten yang sesuai, merapikan feed agar terlihat dan memanfaatkan secara langsung Instagram sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran sinkron. Sari & Basit (2020) menjelaskan bahwa media sosial instagaram menjadi media yang cukup efektif dalam proses penggunaannya karena Instagram adalah bentuk komunikasi yang relatif baru yang memungkinkan pengguna berbagi informasi dengan mudah dalam bentuk foto atau video yang dikenal sebagai "pembaruan". Sehingga guru dapat memanfaatkan video dengan modality untuk menguploadnya setiap saat, dan siswa yang menjadi pengikut guru tersebut akan segera mengetahui dari notifikasi IG mereka masing-masing. Irwandani & Juariyah (2016) hampir 98% siswa memiliki akun media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, dan 94% siswa selalu menggunakan internet untuk tugas sekolah. Sejalan dengan pemanfaatan sosial media IG, guru akan mudah menggunakan media ini, menjadikan media ini sebagai alternatif penyampaian materi pendahuluan

sebelum melaksanakan proses belajar dan pembelajaran esok di kelas, termasuk penyampaian tugas dan latihan soal yang memungkinkan siswa dapat memberikan komentar dari chat box yang tersedia.

## **G. Media sosial Youtube**

Media sosial youtube dapat mengantikan guru di masa akan datang karena ragam informasi menarik dan relevan tersedia dalam media sosial dengan format video atau tutorial. Youtube memiliki fitur lengkap, dimana konten pengajaran dapat dilakukan dengan cara cukup mengirim link pengajaran yang relevan ke group WA guru dan siswa, sehingga mereka dengan cepat dapat menggunakan media tersebut, selanjutnya dapat memberikan pertanyaan nantinya dalam diskusi kelas.

Kebiasaan menggunakan jejaring sosial secara tidak langsung dapat memudahkan penggunaannya untuk mengakses dan mempelajari informasi yang diterima, sehingga tidak mengherankan jika perkembangan dan penyebaran bahasa tersebut sangat pesat saat ini. Era digital ini berarti masyarakat kini telah menjadi masyarakat modern. Media sosial youtube dapat menjadi alternatif penggunaan media sosial dalam pengajaran, selain dapat menyimpang video pembelajaran guru, juga dapat memberikan perspektif baru dari video lain yang sama yang diupload oleh guru lainnya.

Salehudin (2020) menjelaskan bahwa keberadaan ruang digital banyak dimanfaatkan untuk media sosial, siswa lebih cenderung pada motion picture karena terdapat Gerakan gambar seperti TV yang dapat mereka nikmati dan lihat secara berkelanjutan sesuai dengan durasi video. YouTube berperan sebagai sarana informasi satu arah yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami ragam instruksi dalam konten media sosial Youtube.

Media ini dapat membantu siswa dalam mengurai dan menjelaskan ragam permasalahan pembelajaran, terutama pemebelajaran tutorial dan operasi program atau *procedure text*, bagaimana hal dapat dilakukan secara berurutan. Penggunaan media ini perlu edukasi penting bagi orang tua di rumah, dan Batasan waktu penggunaan smartphone agar siswa dapat menghindari hal negative dari tontonan youtube, selain itu pengaktifan fitur rahasia yang dapat dilakukan orang tua perlu disampaikan oleh guru dengan mekanisme pengumpulan smartphone dengan settingan tertentu dan durasi waktupemanfaatan *smartphone* di sekolah dan di rumah.

Nursobah (2021) mengatakan bahwa penggunaan media sosial YouTube, guru mengunggah video materi ke *YouTube* dan menambahkan jadwal, thumbnail, deskripsi video, daftar putar, layar akhir, dan tautan berbagi untuk memudahkan siswa mengakses video pembelajaran. Kemudian membagikan link tersebut di website sekolah atau WA kelas akan membuat pengajaran lebih efektif dan efisien karena bahan dan materi pengajaran dapat diterima sebelum proses interaksi terjadi di dalam kelas.

Beliau menambahkan bahwa penggunaan media youtube sebagai pendukung proses belajar dan pembelajaran di sekolah cukup membantu guru dalam memaksimalkan proses interaksi pengajaran. Penggunaan youtube juga perlu ketelitian karena prosesnya sangat menentukan untuk penggunaan YouTube, membuat akun YouTube yang sederhana dan gratis, tetapi mungkin dapat dengan mudah diblokir karena penggunaan internet yang berlebihan dan konten yang tidak tervalidasi dengan baik. Lebih lagi, Guru juga tidak bisa mengontrol proses evaluasinya.

Guru harus selalu selektif dan penuh ketelitian dalam memanfaatkan media (Arifin et al., 2022) youtube, perlu literasi mendalam akan bagaimana cara mengevaluasi dan mengatasi

ragam permasalahan dalam sosial media youtube, siswa dapat memberikan tanggapan dalam media yang diupload guru namun pengguna lainnya bisa saja memberikan komen lain terkait konten pembelajaran, resikonya ada netizen yang memberikan komen yang positif, terkadang ada juga netizen yang memberikan komen yang negatif. Sehingga ada bijak dalam menggunakan live chat yang harus disepekat oleh guru dan siswa pada jam berapa *live chat* tersebut dibuka dan ditutup.

Setiyadi et al., (2022) mengatakan bahwa Guru kemudian menggunakan media berupa video kreatif dan media sosial youtube, agar siswa tertarik untuk belajar. Dari kedua media tersebut, yang paling sering digunakan oleh mahasiswa adalah YouTube. Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala akibat fasilitas siswa yang kurang memadai seperti tidak memiliki handphone, kuota belajar, dan orang tua yang belum menguasai teknologi. Hal ini juga menjadi kendala tersendiri namun guru dan pihak sekolah dapat mengatasi dengan menyediakan smartphone yang dapat dipinjamkan dalam kurung durasi jam kelas atau siswa yang sangat memerlukan untuk di bawah pulang ke sekolah dengan pernyataan dari kedua orang tua.

## **H. Kesimpulan**

Ragam media sosial dapat dimanfaatkan untuk mendorong tingkat literasi media siswa meningkat dan menjadi satu indikator dari keberhasilan sekolah dalam menghadapi era 4.0 dan bersiap menghadapi era 5.0 di masa akan datang. Literasi teknologi dan kesadaran para guru serta pihak sekolah serta pengambil kebijakan dalam dunia Pendidikan akan menentukan arah dan masa depan dunia Pendidikan kita di masa depan. Terlebih lagi dibarengi dengan Pendidikan antisipatori pada masa hadapan, dengan ragam antisiapasi bencana, pandemi, dan hal lain, sehingga pada akhirnya Pendidikan kita siap dalam segala situasi.



# PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMBANGUN KREATIVITAS

## A. Pendahuluan

Kreativitas kini menjadi salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21. Dengan meningkatnya kecanggihan teknologi, kemampuan dalam mentransformasi informasi menjadi sebuah ide-ide baru merupakan sebuah tuntutan yang harus dimiliki oleh tiap individu untuk dapat berinovasi dan menciptakan terobosan-terobosan baru dalam dunia profesional (van Laar, et al., 2020). Tidak hanya itu, kemampuan untuk berkreaitivitas juga diperlukan guna melahirkan individu yang kritis untuk dapat menggagas solusi-solusi praktis dalam pemecahan masalah (Mutohhari, et al., 2021). Di sisi lain, peran kreativitas juga bermanfaat dalam penyampaian ide dan informasi yang efektif, serta menarik minat masyarakat. Oleh karenanya, pemanfaatan teknologi dalam peningkatan kreativitas sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Media sosial, sebagai salah satu produk teknologi, dapat menjadi media alternatif dalam peningkatan kreativitas. Di abad ke-21, hampir tiap-tiap individu memiliki media sosial. Sesuai dengan peranan utamanya, media sosial ditujukan untuk dapat menjadi sebuah wadah bagi masing-masing individu dalam bertukar informasi di dunia maya (Gulzar, et al., 2021). Namun, tidak banyak yang menyadari bahwa media sosial juga dapat berguna untuk meningkatkan kreativitas (Vilarinho-Pereira, et al., 2021), khususnya dalam pembuatan konten-konten bernuansa edukatif dan informatif.

Di dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media sosial untuk kegiatan pembelajaran telah digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Dengan ragam media yang ditawarkan pada media sosial, seperti video, feed, dan *photo editor*, pengintegrasian sosial media ke dalam kegiatan pembelajaran ini secara tidak langsung dapat berkontribusi dalam peningkatan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik (Malik, et al, 2020).

## **B. Sumber Inspirasi Kreatif**

Media sosial telah memberikan warna baru pada bagaimana kita mengeksplorasi dunia pendidikan di abad ke-21 ini. Beberapa jenis media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *TikTok*, *Pinterest*, dan *Youtube*, telah menjadi wadah dalam menampung beragam ide dan aspirasi para *educator*, baik individu maupun berkelompok, dalam menyuguhkan konten-konten menarik kepada para pengikutnya. Media sosial ini telah menjadi sebuah wadah untuk membangun koneksi dan relasi, serta mencari dan berbagi informasi. Tentunya, hal-hal ini secara tidak langsung dapat membangun kreativitas para pendidik maupun peserta didik dalam memperoleh ide-ide baru dan inovatif.

## 1. Koneksi, Komunikasi, dan Kolaborasi dalam Berkreativitas

Media sosial mempermudah kita untuk dapat menjalin komunikasi dan koneksi dengan warga dunia maya. Media sosial ini telah mengubah cara orang untuk dapat berinteraksi satu sama lain (Abdelfattah, et al., 2022); Tidak hanya terkoneksi dengan orang di Indonesia, namun kita juga dapat bersosialisasi dengan warga belahan dunia lainnya. Dari kacamata seorang pendidik, kita dapat saling mengenal situasi dan kondisi dari suatu lingkungan yang berbeda dengan apa yang kita rasakan melalui media sosial. Kita dapat mengobservasi secara virtual bagaimana kondisi institusi pendidikan atau suasana pembelajaran di daerah lainnya. Secara tidak langsung, hal ini juga dapat menumbuhkan empati terhadap sesama pendidik maupun para peserta didik yang berasal dari daerah yang berbeda.

Di sisi lain, dengan beragam fitur yang ditawarkan, media sosial kini dapat membentuk komunitas maupun grup yang mengumpulkan individu-individu dengan ketertarikan yang serupa, contohnya adalah *Facebook group*. Telah banyak guru, dosen, pelajar, maupun mahasiswa yang tergabung dalam suatu perkumpulan dan membentuk komunitas atau grup di dalam media sosial. Melalui fitur tersebut, kita dapat saling berkomunikasi, berbagi pengalaman, serta bertukar informasi terkait dengan topik bahasan yang tengah menjadi perbincangan di dalam komunitas atau grup, mulai dari tugas, materi ajar, media pembelajaran, strategi mengajar, ataupun sumber belajar yang relevan. Kita juga dapat saling bertukar pendapat dan memperoleh umpan balik atas capaian atau ide yang kita tuangkan ke dalam ranah diskusi tersebut (Peppler & Solomou, 2011). Dengan beragam latar belakang sosial, ekonomi, dan geografis yang dimiliki, tentunya kehadiran komunitas atau grup di media sosial dapat menjadi wadah untuk memperoleh perspektif dan ide yang inovatif dan kreatif (Miao, et al., 2021). Oleh karenanya,



ide-ide tersebut dapat diolah dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Sejalan dengan pemanfaatan komunitas atau grup daring, media sosial juga dapat menjadi wadah untuk saling berkolaborasi dalam berkreaitivitas pada ranah pendidikan. Tidak dapat dipungkiri, berbagai kalangan di bidang pendidikan, mulai dari aktivis pendidikan, penulis, peneliti, pebisnis, dan mahasiswa, dapat membagikan hasil konten buaatannya secara bebas kepada para pengikutnya melalui kanal-kanal pada media sosial. Terbukanya akses jejaring dari para kreator konten juga memberikan kesempatan untuk tiap individu dalam berkolaborasi (Cavicchiolo & Pelka, 2013), khususnya untuk menciptakan pendidikan yang kreatif dan inovatif. Melalui media sosial, kita tidak lagi terhalang dengan ruang dan waktu untuk dapat saling berinteraksi dan terkoneksi dengan orang-orang berpengaruh (Purvis, et al., 2020). Hal ini tentunya memudahkan kita dalam menciptakan sebuah kolaborasi untuk menjalankan program-program yang bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas para pendidik maupun peserta didik.

Sebagai contohnya, kita dapat memanfaatkan fitur *live* di kanal *Instagram* sebagai media kolaborasi. Melalui fitur ini, kita dapat mengundang guru-guru kreatif untuk berbagi informasi hangat seputar media-media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi para peserta didik dalam belajar. Di samping itu, kita juga dapat mengundang para kreator konten di bidang grafis untuk berbagi ilmu terkait desain kreatif media presentasi untuk para peserta didik sebagai bekal mereka menuju ke ranah profesional. Sejalan dengan hal ini, fitur *live* pada *Instagram* ini dapat menjembatani interaksi antara narasumber dan penonton melauai fitur obrolan (*chat*). Sehingga, penonton juga dapat berkontribusi dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab dengan narasumber. Dengan menggunakan media yang relatif

terjangkau dan dapat diakses tiap individu, kegiatan mendidik ini dapat dinikmati oleh masyarakat, baik secara formal maupun informal (Ghalejough, et al., 2022).

## 2. Informasi dan Inspirasi Kreatif

Menjamurnya konten-konten di bidang pendidikan tentunya berdampak positif terhadap literasi digital yang dimiliki oleh masyarakat, khususnya pendidik dan peserta didik. Dengan mengikuti akun milik kreator konten, kita dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkait dengan penggunaan media digital dalam pendidikan (Kasperuniene, 2018). Tidak dapat dipungkiri, beragam konten kreatif telah terpublikasi secara bebas dan masif di media sosial. Konten-konten ini diciptakan dan dibagikan dalam beragam bentuk di beberapa platform yang berbeda, mulai dari gambar, rekaman suara, cuplikan video, atau sebuah teks narasi. Dengan berbantuan *#hashtag*, para konten kreator dapat mengklasifikasikan konten buatannya dalam kategori-kategori tertentu yang mempermudah pengikutnya dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Salah satu konten yang kian populer di media sosial adalah konten di bidang pendidikan.

Banyak pegiat pendidikan yang telah membagikan konten-konten yang bermanfaat dan menarik, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Konten-konten yang bermuatan tips bermanfaat ini lebih dikenal dengan istilah *lifehack*. Meskipun mengandung kata "*hack*" yang berkonotasi negatif, informasi yang diberikan cenderung mempermudah proses suatu pekerjaan atau dapat menjadi solusi dari suatu masalah yang dihadapi pendidik maupun peserta didik.

Bagi pendidik, ragam konten yang dapat dinikmati diantaranya adalah pembuatan media ajar digital, referensi sumber-sumber bahan ajar yang berkualitas, dan tata cara

dalam menghadapi siswa atau mahasiswa di dalam kelas. Salah satunya adalah konten milik @classroomcreations\_ di *Instagram* yang membagikan tata cara dalam mendesain media ajar untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Di dalamnya, sang kreator membagikan beberapa tips dalam membuat dan mendesain ragam bentuk media ajar, baik elektronik maupun cetak. Sang kreator juga memberikan langkah-langkah pembuatan media ajar dengan aplikasi sederhana, seperti *canva* dan *PowerPoint*. Tentunya, hal ini akan berdampak positif bagi para pendidik, khususnya para guru dan dosen yang dapat mencontoh ide-ide kreatif dalam membuat dan menggunakan media ajar di dalam kelas.

Di sisi lain, konten-konten edukatif juga dapat memberikan manfaat bagi para peserta didik. Salah satunya adalah konten milik @vinamuliana di *Instagram* yang menyajikan beragam informasi untuk melamar pekerjaan. Di dalamnya, terdapat tips-tips yang aplikatif yang dapat digunakan oleh siswa dan mahasiswa saat mereka akan melamar pekerjaan, seperti mendesain CV, menyusun surat lamaran pekerjaan, dan mempersiapkan diri dalam wawancara kerja. Sehingga, para siswa dan mahasiswa dapat belajar untuk meningkatkan kreativitas seni mereka dalam mendesain CV yang menarik dan informatif, serta mengkomposisikan surat lamaran pekerjaan yang efektif dan sesuai dengan bidang kerja yang akan dilamar.

Dari beragam konten yang disuguhkan, kita dapat menggali informasi-informasi yang bermanfaat dan aplikatif guna diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini, tentunya dapat memberikan inspirasi bagi para pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan juga berdampak positif bagi para peserta didik untuk meningkatkan potensi mereka dalam berkreasi.

## C. Ekspresi Kreativitas Diri

Di samping menjadi media untuk dapat terkoneksi satu sama lain, dan juga menjadi sumber informasi yang inspiratif, media sosial juga dapat digunakan sebagai wadah untuk mengeksplorasi kreativitas diri. Hal ini dapat diwujudkan dengan beragam bentuk publikasi, seperti gambar, video, audio, maupun tulisan. Secara tidak langsung, media sosial juga berfungsi sebagai wadah ekspresi diri para pendidik (Vilarinho-Pereira, et al., 2021) ataupun peserta didik dalam berkreativitas dan berkreasi, serta mengasah *digital skill* yang dimiliki (Rwodzi, et al., 2020).

### 1. Eksperimen dalam Berkreativitas

Pada awal kemunculannya, media sosial hanya terbatas untuk dipergunakan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang sekitar secara digital. Dengan terbatasnya fitur, yang hanya dapat membagikan gambar dan teks, banyak pengguna akun media sosial hanya membagikan cerita dan pengalaman pribadi, ataupun foto-foto terkait kegiatan sehari-hari. Namun, seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi mendorong pencetus program media sosial untuk memperbaharui sistem teknologi yang dimiliki serta menambahkan beragam fitur guna menyempurnakan ragam informasi yang dibagikan, meliputi video, audio, *caption* maupun *filter effect*.

Keberadaan fitur-fitur ini tentu dapat digunakan sebagai wadah eksperimen bagi para peserta didik untuk menunjukkan sisi kreatif yang mereka miliki. Kini, para pengguna media sosial dapat memodifikasi konten-konten yang ada di media sosial (Ali, et al., 2022). Salah satunya adalah penggunaan *filter effect* pada video. Fitur *filter effect* merupakan sebuah *AI program* yang dapat memberikan tampilan efek pada wajah ketika akan mengambil gambar ataupun video, seperti efek kacamata, kumis, *lipstick*,

rambut, atau topi. Hal ini dapat dijadikan sebagai media bagi para siswa untuk mengasah kemampuan bermain peran mereka. Sebagai contohnya, guru di kelas dapat menyiapkan sebuah skenario sosiodrama yang akan diperankan oleh para siswa. Seorang siswa dapat memerankan beragam karakter dan berdialog satu sama lain dengan menggunakan *filter effect*, seperti seorang laki-laki dewasa yang berkumis, murid yang menggunakan kacamata, atau seorang polisi dengan atribut topi polisi. Di samping itu, mereka juga dapat menggunakan *voice filter* ketika merekam video, sehingga suara yang dihasilkan pun dapat berbeda-beda, menyesuaikan dengan peran yang mereka bawakan. Oleh karenanya, penggunaan fitur efek tambahan pada media sosial ini dapat membantu siswa untuk bereksperimen dengan ragam rupa dan suara, serta mengasah sisi kreatif mereka dalam membawakan sosiodrama.

## 2. Creative Digital Skill

Munculnya tren konten-konten video pendek kreatif di kalangan anak muda memancing ketertarikan anak-anak usia sekolah untuk ikut serta dalam membuat video sejenis. Fenomena ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu pemicu dalam meningkatkan *digital skill* dan menumbuhkan sisi kreativitas yang dimiliki oleh para peserta didik.

Pada beranda media sosial, terdapat beberapa konten-konten tutorial yang mengandung tips dalam melakukan penyuntingan pada video. Contohnya adalah akun milik @ggstrategy pada *Instagram* yang membagikan tutorial untuk menyunting video pendek sebagai konten *reels* yang menarik di *Instagram*. Pada *feed*-nya, sang konten kreator tidak hanya membagikan tata cara untuk memotong video dan menyisipkan musik, tetapi juga membagikan *timeframe* waktu untuk meletakkan potongan-potongan video agar sesuai dengan ketukan melodi musik yang

digunakan. Akun ini juga memberikan beberapa tips dalam menambahkan *filter effect* pada video.

Akun lain yang membagikan informasi terkait penyuntingan video adalah akun milik @adityapramanna di Instagram. Pemilik akun ini membagikan tutorial untuk menambahkan *caption* atau teks pada video. Penambahan teks ini dapat membantu para penyimak video untuk memahami materi yang ditayangkan lebih mudah.

Tentunya, tutorial-tutorial yang diberikan oleh para kreator ini dapat diaplikasikan oleh para peserta didik dalam menuntaskan tugas mereka, khususnya bagi para siswa dan mahasiswa yang memiliki tugas proyek membuat video. Mereka dapat mengikuti langkah-langkah penyuntingan yang diberikan, seperti *trimming*, *cutting*, dan *timeframing*, dan secara langsung, mereka dapat merasakan pengalaman dalam penyuntingan video.

Di samping penyuntingan video, konten lainnya yang berkaitan dengan peningkatan *creative digital skill* adalah penyuntingan gambar. Akun milik @germiamuda pada *Instagram* memberikan langkah-langkah dalam mengubah tampilan PowerPoint yang konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif. Di mulai dari peletakan gambar, penyisipan efek transisi, hingga penggunaan fitur-fitur rahasia yang masih jarang digunakan oleh orang awam.

Di sisi lain, akun @thelocalmy pada *Twitter* juga membagikan informasi yang berkaitan dengan penyuntingan gambar, yaitu tautan-tautan daring yang dapat digunakan sebagai sumber dan referensi gambar yang gratis dan bebas lisensi untuk merancang desain *layout* PowerPoint. Jenis gambar yang disediakan pun beragam, seperti *vector*, *flat image*, *sketch*, *full color*, dan *cartoon*.

Tutorial-tutorial yang diberikan oleh para konten kreator ini dapat ditiru dan digunakan oleh peserta didik dalam mendesain

*PowerPoint* mereka. Mereka dapat mengunduh gambar-gambar yang relevan (Al Hashimi, et al., 2019) dan nantinya disisipkan dalam tayangan salindia presentasi. Mereka juga dapat mengubah efek transisi, tampilan layout, serta menggunakan fitur efek, sehingga presentasi mereka akan tampil lebih informatif dengan bantuan visual yang sesuai.

#### **D. Ragam Kreativitas dalam Media Sosial untuk Pendidikan**

Fitur-fitur utama yang disediakan pada media sosial dapat menjadi sarana belajar yang otentik bagi para peserta didik. Mereka dapat memanfaatkannya untuk mencari informasi, berbagi pengalaman, bereksperimen, mencoba hal baru, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang teknologi digital. Hal ini akan dapat tercapai dengan adanya dukungan dan arahan yang diberikan oleh pendidik. Salah satunya adalah dengan menugaskan peserta didik untuk mempublikasikan portfolio tugas mereka di media sosial dalam bentuk *feed*, *video*, *podcast*, atau *caption*.

##### **1. Feed yang Komunikatif**

Menciptakan feed yang komunikatif merupakan salah satu cara untuk mendorong para peserta didik menjadi lebih kreatif. Media sosial, seperti *Instagram* dan *Pinterest*, memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk mempublikasikan gambar atau video yang dapat mengekspresikan ide dan minat yang mereka miliki.

Salah satu ide kegiatan belajar dan mengajar yang mempergunakan feed pada media sosial adalah pemberian tugas proyek kepada peserta didik untuk membuat poster terkait suatu materi bahasan di dalam kelas. Para peserta didik dapat mengkreasikan poster mereka dengan menyisipkan pola-pola gambar, seperti persegi, segitiga, oval, atau lingkaran. Di

samping itu, mereka juga dapat menyisipkan gambar-gambar yang relevan pada feed mereka untuk menciptakan visual yang komunikatif. Para peserta didik juga dapat mengkreasikan jenis-jenis huruf (*font*) yang mereka ingin gunakan agar teks mereka dapat dibaca dan dipahami dengan mudah. Di sisi lain, para peserta didik juga dapat berkolaborasi dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam menuntaskan tugas mereka. Mereka dapat berbagi peran dalam menyunting, menulis teks, dan mempublikasikan konten (Wang, et al., 2021).

## 2. Video yang Informatif

Tugas proyek video yang informatif dapat menjadi alternatif kedua dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui media sosial. Para pendidik dapat membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil dan menentukan tema atau topik dari video yang akan disajikan di media sosial. Tema atau topik yang dipilih perlu mudah dipahami dan menyenangkan untuk dibahas oleh para peserta didik (Ravindran, et al., 2022).

Dalam pengerjaan proyek video ini, para peserta didik dapat meningkatkan kerjasama mereka dalam menuntaskan tugas mereka. Mereka perlu mendiskusikan konsep video, menulis skenario, membagi peran dalam menyampaikan informasi serta menyunting video dan audio. Di sisi lain, para peserta didik juga dapat mengasah *digital skill* mereka. Mereka dapat belajar dan menguji coba kemampuan penyuntingan video dan penyuntingan audio yang mereka miliki, seperti *trimming*, *cutting*, dan *timeframing*. Peserta didik juga dapat meningkatkan sisi kreatif mereka dengan menyisipkan *caption* pada video guna melengkapi penjelasan yang dipaparkan dalam video. Mereka juga dapat belajar terkait *layouting* dan *framing* video agar terlihat rapi. Format dan durasi video yang akan dibuat dapat beragam, bergantung pada jenis saluran media sosial yang digunakan, seperti *TikTok*, *Facebook*, *Instagram*, atau *Youtube*.



### 3. Podcast yang Ekspresif

Podcast di media sosial sedang menjadi perbincangan hangat di kalangan warganet. Podcast sering dijumpai pada *Instagram*, *Facebook*, dan *Youtube*. Podcast dipergunakan sebagai wadah bagi kreator konten untuk saling berbagi informasi dan ide (Nova, 2022). Berbeda dengan video, podcast hanya menggunakan satu moda saja, yaitu audio. Meski demikian, hal ini tidak menutup kemungkinan bagi para pendidik untuk memilih podcast sebagai opsi dalam meningkatkan sisi kreativitas para peserta didik.

Dalam pengerjaan sebuah podcast, pendidik sebaiknya menentukan sebuah topik yang cukup ringan untuk dibahas di dalam podcast. Topik tersebut dapat berupa studi kasus yang berkaitan dengan kehidupan sekitar dari peserta didik. Topik ini akan dibahas oleh satu atau beberapa peserta didik yang berperan sebagai pembicara. Dalam produksinya, podcast ini dapat dilakukan dengan skenario. Peserta didik perlu menyusun skrip pembicaraan mereka dalam podcast dan berbagi tugas sebagai pembicara. Di sisi lain, podcast ini juga dapat dilaksanakan secara spontan atau impromptu. Para peserta didik dapat mengobrol sesuai dengan karakter masing-masing dan pembicaraan yang dihadirkan akan terkesan lebih natural.

Untuk mengasah sisi kreativitas, peserta didik perlu menyunting hasil rekaman audio podcast yang mereka produksi. Peserta didik dapat memotong beberapa bagian diskusi yang menurut mereka kurang sesuai dengan topik atau tema yang telah ditentukan. Kemudian, mereka juga dapat menyisipkan audio yang akan digunakan sebagai audio pembuka (*bumper in*) dan audio penutup (*bumper out*), sesuai dengan karakteristik masing-masing. Mereka juga dapat menyisipkan suara efek seperti tepuk tangan, suara tertawa, atau alunan musik sebagai musik latar yang menciptakan suasana yang terkesan nyata.

#### 4. Caption yang Kreatif

Opsi terakhir yang dapat menjadi pilihan aktifitas untuk meningkatkan kreativitas melalui media sosial adalah menulis *caption* yang kreatif. *Caption* merupakan kumpulan kata, phrasa, atau kalimat yang menerangkan isi, kondisi, dan/atau situasi pada suatu gambar yang dipublikasikan (Prihatmi, et al., 2021). Pada beberapa media sosial, seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan Pinterest, fitur *caption* banyak digunakan oleh kreator konten untuk memberikan penjabaran informasi yang detail terkait dengan gambar yang mereka publikasikan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik, khususnya dalam mengimplementasikan menulis dalam mata pelajaran atau mata kuliah bahasa dan sastra (Avivi & Megawati, 2020; Bestari, 2020).

Sebelum memulai aktifitas *caption* kreatif ini, pendidik dapat meminta sebuah gambar secara acak dari internet dan membagikan file gambar tersebut kepada para peserta didik. Kemudian, peserta didik mengobservasi gambar yang diberikan dan mulai menuliskan sebuah paragraf singkat terkait kondisi atau situasi pada gambar. Tulisan yang dibuat dapat berupa karangan fiksi yang kreatif dimana gambar tersebut dapat menjadi sebuah latar atau cuplikan bagian dari cerita keseluruhan. Setelahnya, para peserta didik dapat mempublikasikan gambar beserta *caption* yang telah mereka buat ke dalam media sosial milik mereka.

Kegiatan menulis *caption* kreatif ini dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Para peserta didik bebas dalam memilih ragam *genre* yang akan mereka pergunakan sebagai plot dalam cerita mereka. Tentunya, hal ini dapat mengembangkan sisi kreativitas mereka dalam membuat sebuah teks narasi. Di sisi lain, kegiatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dimana para peserta didik perlu mengobservasi, menganalisa, dan menyimpulkan kondisi dan situasi yang terjadi pada gambar yang diberikan (Gunantar & Transinata, 2019).

## E. Simpulan

Pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas peserta didik merupakan sebuah integrasi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan keterampilan Abad ke-21. Beragam ide, informasi, dan inspirasi dapat ditemukan dengan mudah pada konten-konten milik para *educator*. Sejumlah tutorial, tips, dan trik untuk meningkatkan *digital skill* baik untuk pendidik dan peserta didik, juga dapat ditonton pada sebagian besar *feed* di media sosial. Dengan variasi fitur yang diberikan, seperti *feed*, foto, video, audio, *podcast*, dan *caption*, media sosial juga dapat menjadi wadah publikasi portfolio siswa dan mahasiswa dalam berkreasi. Oleh karenanya, para pendidik harus mampu untuk lebih jeli dalam memanfaatkan teknologi, khususnya media sosial, guna menciptakan generasi yang kreatif dan edukatif.

## BAB 10



# INTEGRASI MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN DARING

### A. Pendahuluan

Pembelajaran daring di abad ke-21 telah menunjukkan kebutuhan baru dalam hal kredibilitas dan kepuasan pelajar, dimana keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk bergerak melalui berbagai media pembelajaran daring menjadi salah satu keterampilan karir yang signifikan (Pattison, 2012). Meskipun banyak perubahan terjadi dalam pemrograman dan konten selama dekade terakhir, tingkat retensi pelajar dalam memahami program daring membutuhkan pendekatan baru. Hal ini terlihat dalam konteks penggunaan bahasa lisan dan kebutuhan akan pengembangan kecerdasan majemuk. Sehingga, efek dari masalah retensi ini menimbulkan perasaan bahwa pengajaran daring memiliki pengaruh terhadap pembeajaran yang lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (Brownson, 2014). Sebuah penelitian oleh Brown (2000) mengindikasikan bahwa pembelajaran daring

yang menggunakan media sosial dapat menggabungkan kerja dan bermain dengan cara yang mengarah pada pemrosesan informasi dan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Penelitian lain oleh Bernard dkk. (2009) menunjukkan perlunya untuk meningkatkan pengalaman belajar daring, terdapat kebutuhan untuk perubahan dalam desain dan penyampaian program pembelajaran jarak jauh yang menggabungkan pembelajaran sosial dimana pelajar dapat membentuk wacana akademis, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan secara interaktif.

Untuk mencapai tingkat interaktivitas dan kepuasan pelajar yang lebih tinggi, beberapa perubahan harus diterapkan dalam paradigma media sosial yang baru, khususnya untuk desain dan penyampaian pembelajaran daring. Liu dkk. (2009) mencatat bahwa media sosial yang umum digunakan untuk kelas daring meliputi blog, *podcasting*, jejaring sosial, dan lingkungan virtual. Situs jejaring sosial menggabungkan sifat-sifat sosial, teknologi, dan jaringan sosial tingkat tinggi yang melibatkan peserta didik dengan interaksi serta memfasilitasi transfer pengetahuan pada tingkat yang lebih tinggi di dalam pembelajaran (Boyd, & Ellison, 2007). Callaghan & Bower (2012) mengembangkan ide untuk melibatkan pelajar di kelas daring dengan menggunakan alat bantu media sosial dan mengujinya dengan membandingkannya dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media sosial. Dalam kesimpulan penelitian tersebut, pelajar yang menggunakan media sosial dalam proses pembelajaran, menunjukkan kemampuan yang lebih kuat dalam menyelesaikan tugas secara intrinsik dan "85% mahasiswa secara keseluruhan tetap mengerjakan tugas selama setiap pelajaran."

Dengan meningkatnya teknologi, telah terjadi peningkatan dalam penggunaan alat Web 2.0. Alat-alat Web 2.0 adalah alat teknologi seperti blog, wiki, atau media sosial yang

memungkinkan pelajar untuk berkolaborasi dan membuat konten dengan pelajar lain (Diacopoulos, 2015). Situs jejaring sosial, atau media sosial, digunakan oleh banyak orang, termasuk pelajar. Media sosial mencakup berbagai macam alat yang mencakup teknologi, kolaborasi sosial, dan kreasi (Faizi et al., 2013). Beberapa contoh platform media sosial termasuk Instagram, Twitter, YouTube, dan situs berbagi media lainnya. Penggunaan media sosial telah meningkat pesat di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dengan kenyataan bahwa pelajar adalah kelompok pengguna media sosial yang aktif, maka, guru sebenarnya dapat memanfaatkan penggunaan media sosial dengan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum di sekolah untuk mendorong pencapaian kompetensi abad ke-21 (Ledgerwood, 2022).

## **B. Perangkat Sosial Media**

Platform media sosial memungkinkan seseorang untuk membuat dan berbagi konten di seluruh komunitas dan jaringan virtual dengan tujuan mengubah komunikasi menjadi wacana interaktif. Terdapat 13 sub tipe yang diperkenalkan oleh Aichner dan Jacob (2015). Semua sub tipe dapat diakses dari berbagai perangkat dan lokasi sepanjang waktu. Oleh sebab itu, penggunaan media sosial hanya bergantung pada ketersediaan internet dan kemauan pengguna. Media sosial berdampak pada politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, dan sistem pendidikan. Ada banyak pembagian media sosial, dan sub tipe baru yang dapat muncul setiap hari. Tipologi yang digunakan berikut ini menurut Aichner dan Jacob (2015), mendefinisikan ruang lingkup dan penerapan atau penggunaan model yang diusulkan. Tabel 12.1 mencantumkan jenis-jenis media sosial dengan deskripsi terkait.

**Tabel 12.1: Deskripsi Tipe Sosial Media**

<b>Tipe Sosial Media</b>	<b>Deskripsi</b>
Blog	Buku harian <i>daring</i> , <i>blog</i> , <i>vlog</i> , atau <i>web blog</i> adalah daftar kronologis posting di <i>web</i> yang dapat dibaca dan dikomentari oleh pengunjung, disusun sedemikian rupa sehingga berita/artikel terbaru berada di bagian atas halaman. Blog ini dikelola oleh perorangan atau perusahaan, bisa bersifat pribadi, bisnis, atau tematik, dalam bentuk majalah.
Berbagi foto	Layanan web untuk berbagi foto memberikan layanan kepada penggunanya, seperti mengunggah, layanan server ( <i>hosting</i> ), berbagi dan mengelola foto termasuk pengeditan daring, pengaturan ke dalam album, dimana pengguna dapatmelihatsertamengomentari, dansejenisnya.
Berbagi video	Situs web atau perangkat lunak yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi, menonton, dan mencari video. Beberapa layanan menawarkan opsi berbagi video secara pribadi, serta layanan untuk memposting konten video secara publik. Meskipun beberapa layanan mengenakan biaya untuk layanan mereka, layanan ini umumnya tersedia secara gratis. Layanan-layanan ini dapat menetapkan batasan pada ukuran rekaman, durasi, topik, atau format, terutama sehubungan dengan publikasi konten yang tidak pantas atau membatasi akses pengguna di bawah umur. Perusahaan sering menggunakannya untuk beriklan (dan dengan demikian untuk mengurangi biaya yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan iklan TV).

Game sosial	Game sosial berjejaring memungkinkan atau membutuhkan interaksi sosial di antara para pemain, yang berbeda dengan, misalnya, game daring independen. Permainan ini sering kali melibatkan banyak pemain dan pada umumnya bersifat teamwork atau interpersonal dalam menyelesaikan permainan. Beberapa contoh dari permainan ini adalah permainan kartu, permainan papan, permainan peran, permainan realitas alternatif, permainan video massal, dan sejenisnya.
Penanda sosial	Layanan daring yang memungkinkan pengorganisasian, penyimpanan tautan, dan penandaan pada platform terpusat untuk membagikannya dengan teman dan pengguna lain agar konten lebih mudah diakses dan dicari, meskipun beberapa halaman memiliki opsi untuk menyimpan penanda secara pribadi. Situs web penanda sosial adalah indikator berharga dari popularitas situs web dan konten web lainnya.
Jaringan sosial	Sebuah jenis layanan internet yang berfungsi untuk membangun jaringan/koneksi antar pengguna, mengenal satu sama lain, berbagi minat yang sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan bersama atau kegiatan serupa. Pengguna memiliki profil masing-masing, yang dapat ditemukan oleh pengguna lain jika mereka menggunakan nama depan dan belakang lengkap (asli), dan dapat mengunggah serta mempublikasikan/ membagikan pemikiran, ide, foto, dan video pengguna. Jaringan sosial juga dapat digunakan oleh perusahaan untuk menginformasikan atau memberikan dukungan kepada pengguna yang sudah ada atau pengguna baru atas layanan dan produk mereka.



<p>Jaringan sosial pada perusahaan</p>	<p>Jejaring sosial perusahaan terbuka untuk karyawan dari perusahaan atau kelompok tertentu. Karena jejaring ini memiliki kepentingan dan/atau aktivitas bisnis yang sama, jejaring meningkatkan efisiensi manajemen pengetahuan di dalam perusahaan. Jejaring ini menawarkan fitur yang serupa dengan jejaring sosial, misalnya, profil pribadi, foto profil, dll. Berfungsi untuk membantu saling mengenal dan berbagi pengalaman serta ide. Perangkat lunak sosial digunakan terutama dalam konteks perusahaan sebagai alat bisnis atau komersial, misalnya, intranet, untuk mengatur komunikasi, kolaborasi, dan aspek-aspek lain dari bisnis, tetapi juga untuk jejaring sosial eksternal dalam meningkatkan “visibilitas” perusahaan.</p>
<p>Forum</p>	<p>Forum daring yang memungkinkan penggunaanya untuk bertukar pendapat dan pengalaman melalui <i>browser web</i>. Forum ini mudah digunakan karena menyerupai papan pesan, dan peserta dapat membaca dan mengirim pesan di dalamnya (tidak secara <i>real-time</i>, seperti saat mengobrol). Biasanya diatur secara tematik untuk memudahkan navigasi. Dalam sebuah diskusi tentang topik tertentu, pengguna dapat berpartisipasi dengan mengirim pesan anonim (“<i>post</i>”), tanpa mengungkapkan identitas asli mereka, tetapi dapat dilihat oleh semua pengguna sampai/jika dihapus oleh moderator/administrator forum.</p>

Microblog	Blog yang lebih pendek dan berbeda dari blog klasik karena hanya berisi pesan singkat hingga 200 karakter, foto, video, dan catatan lainnya, panjang pesan di twitter untuk sementara diambil sebagai kriteria (batasnya adalah 140 karakter). Pengguna dapat berlangganan (menjadi “pengikut”) ke berita/pengumuman dari pengguna lain, selebriti, perusahaan, merek, dan sejenisnya. Mereka mewakili kombinasi blog dan jejaring sosial.
Jaringan bisnis	Jaringan perusahaan kompleks yang mempertahankan otonominya namun tetap bergabung dan bertindak bersama untuk mencapai tujuan bisnis strategis dan operasional tertentu, serta untuk meningkatkan daya saing dan inovasi. Jaringan ini sering kali mencakup perjanjian kerja sama untuk memudahkan perusahaan yang beroperasi di berbagai negara/wilayah untuk mencapai tujuan bersama di pasar internasional. Sinergi jaringan bisnis lebih dari sekadar jumlah perusahaan individu. Jaringan ini mencakup pemasok, distributor, pelanggan, pengembang, dan lainnya untuk mendukung kebutuhan informasi dan operasional bisnis.

<p>Gambaran umum tentang produk dan layanan</p>	<p>Situs web yang memungkinkan penggunaanya untuk melihat produk dan/atau layanan, memberikan informasi tentang produk dan/atau layanan tersebut, serta menjualnya. Pengguna memiliki opsi untuk memberi peringkat dan mengomentari produk dan layanan atau karakteristik dan atribut spesifik suatu produk, seperti kualitas, serta dapat menulis atau membaca ulasan yang ada tentang produk. Jenis situs web ini biasanya dirancang secara profesional, sehingga sering kali karena pemasaran khusus, ulasannya tidak objektif. Demikian juga, terdapat kemungkinan bahwa ulasan negatif dapat ditulis oleh pesaing, karyawan yang tidak puas, atau pihak ketiga dengan orientasi negatif dan/atau tidak objektif.</p>
<p>Proyek Kolaboratif</p>	<p>Aplikasi media sosial dengan dua subkategori; proyek penelitian dan pengembangan, yang menyatukan pengguna dengan minat atau pengetahuan yang sama untuk merencanakan, mengembangkan, meneliti, dan menguji proyek-proyek teknologi, akademis, ilmiah, atau hiburan. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan bersama dan simultan, misalnya, program, kode, penemuan, permainan, dan pencapaian hasil. Proyek biasanya didistribusikan sebagai sumber terbuka dan tersedia untuk umum secara gratis.</p>

Dunia Virtual	Lingkungan sosial yang didukung oleh komputer, dirancang dan digunakan bersama oleh pengguna untuk berpartisipasi secara interaktif dalam dunia yang disimulasikan dan dibuat oleh pengguna. Pengguna dapat membuat avatar pribadi dan secara bersamaan berpartisipasi dalam eksplorasi dunia virtual, berkomunikasi dan beraktivitas dengan pengguna lain, sehingga sifat manusia dan kemampuan pengguna menjadi salah satu kunci dalam menggunakan dunia virtual. Tidak seperti video game, di dunia virtual, waktu terus berjalan bahkan ketika pengguna tidak hadir atau tidak login. Mata uang virtual yang memiliki nilai nyata sering digunakan. Tujuannya sering kali untuk hiburan, tetapi juga memiliki tujuan sosial, pendidikan, dan banyak tujuan lainnya.
---------------	---

### C. Integrasi Sosial Media dalam Pembelajaran Daring

Pelajar saat ini dikenal sebagai Generasi Net, karena mereka tumbuh dengan media digital dan alat teknologi serta berhubungan dengan teknologi ini secara berbeda dari generasi lainnya (Tapscott, 2009). Dalam dunia yang berubah dengan cepat, pelajar perlu mengembangkan keterampilan yang akan mempersiapkan mereka dengan baik untuk memasuki dunia kerja di abad ke-21. Sejak munculnya teknologi di era digital, kompetensi yang dibutuhkan pelajar untuk sukses di dunia kerja telah berkembang. Beberapa keterampilan yang paling penting dan perlu dikembangkan oleh pelajar adalah berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan inovasi (ledgerwood, 2020). Bagian dari salah satu tugas seorang pendidik adalah mempelajari dan beradaptasi dengan teori-teori pembelajaran baru untuk mempersiapkan pelajar agar dapat terjun dalam

masyarakat. Peningkatan teknologi dan media sosial telah meningkatkan akses pelajar terhadap informasi dan komunikasi pengetahuan dengan orang lain. Pelajar sekarang membutuhkan keterampilan untuk menavigasi dan memanfaatkan sumber daya digital yang disediakan oleh komunitas masyarakat. Teori pembelajaran yang lazim di era digital dikenal sebagai konektivisme. Dalam konektivisme, pembelajaran terjadi ketika peserta didik terhubung dengan pengetahuan melalui teknologi digital dan berpartisipasi dalam komunitas belajar untuk berbagi dan membangun pengetahuan mereka (Goldie, 2016). Partisipasi dalam pembelajaran melibatkan percakapan antara anggota komunitas belajar dan juga dengan orang yang lebih berpengetahuan. Oleh karena itu, mengintegrasikan media sosial ke dalam kurikulum akan bermanfaat bagi keterlibatan, pemikiran kritis, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan inovasi pelajar.

Palfrey (2013) menggunakan gagasan tentang "Pembelajaran Terhubung" untuk menunjukkan bagaimana komunitas, konten, interaksi, dan teknologi meningkatkan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, media sosial dapat disematkan untuk menghubungkan interaksi pelajar satu sama lain tentang konsep dan keterampilan yang sedang dipelajari. Waktu tatap muka di media sosial seperti Facebook atau Classlive Pro berfungsi untuk membalikkan ruang kelas di mana konten daring yang lebih tinggi dibahas dalam lingkungan yang terus terhubung.

Menghubungkan media sosial dengan lingkungan pembelajaran daring hanya membutuhkan sedikit adaptasi pada desain dan penyampaian pembelajaran daring. Di abad ke-21, pengajar bukanlah instruktur yang berdiri sendiri, tetapi penyedia pengetahuan yang harus melibatkan pelajar daring dengan alat untuk belajar dan memperoleh pengetahuan (Friedman & Friedman, 2013). Penggunaan tautan di dalam mata pelajaran/kuliah atau ditambahkan pada instruksi dapat

dengan mudah mengarahkan pelajar ke situs web media sosial. Melalui kemudahan navigasi, pelajar daring dapat mengakses berbagai aspek media sosial hanya dengan memilih *hyperlink* yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, blog dapat menggantikan beberapa *thread* diskusi, sementara penggunaan ruang kelas secara langsung dapat menggantikan diskusi atau berpotensi untuk ditambahkan sebagai diskusi berbasis sinkronisasi dalam penilaian. Yang perlu diingat adalah hanya dengan menggunakan media sosial tidak akan menghasilkan interaksi yang lebih baik atau tingkat pembelajaran yang tinggi (Tay & Allen, 2011). Kuncinya adalah bagaimana pembelajaran sosial tertanam di dalam kelas yang mengarah pada kolaborasi dan konten pembelajaran yang lebih mendalam.

Platform media sosial di institusi pendidikan memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan pengajar mereka, mengakses konten mata pelajaran, melakukan kustomisasi, dan membangun komunitas pelajar (Greenhow, 2011). 90% pelajar yang bersekolah saat ini menggunakan internet secara konsisten, dengan lebih dari 75% remaja menggunakan situs jejaring daring untuk e-learning (DeBell & Chapman, 2006). Salah satu penelitian terhadap pelajar di 3 universitas berbeda di Amerika Serikat menegaskan bahwa penggunaan media sosial menciptakan peluang bagi pelajar untuk belajar secara kolaboratif serta menciptakan dan melibatkan pelajar dalam berbagai kegiatan ekstra kurikulum (Gikas & Grant, 2013).

#### **D. Dampak Sosial Media pada Pembelajaran Daring**

Salah satu pengaruh media sosial adalah kemampuan media sosial dalam mempromosikan saluran emosional ketika seseorang belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Greenhow (2011) mengenai dampak Facebook dan MySpace. Salah satu hasilnya menunjukkan bahwa dukungan langsung

dan tidak langsung dalam pembelajaran dapat ditemukan pada situs jejaring sosial. Media sosial juga dapat menstimulasi implikasi sosial dan masyarakat melalui penggunaan interaksi sosial daring. Selain itu, situs jejaring sosial merupakan aspek dominan dalam interaksi sosial bagi generasi muda di luar kelas (Rideout et al., 2010). Ruang kelas daring yang terus menggunakan lingkungan daring yang standar tanpa menggunakan media sosial, dapat menghadapi potensi kehilangan perhatian pelajar di mana pembelajaran bagi banyak pelajar milenial melibatkan aliran jaringan sosial dan interaksi yang konstan. Hasil dari interaksi ini memungkinkan pelajar daring untuk berinteraksi dan memvisualisasikan proses pembelajaran.

Dengan munculnya teknologi baru, seperti media sosial, para pendidik dapat melibatkan pelajar dengan lebih baik baik di dalam maupun di luar kelas, yang pada akhirnya memengaruhi kinerja akademik mereka (Al-Bahrani, Patel & Sheridan, 2015). Namun, media sosial memiliki 2 sisi yang bertentangan. Media sosial dapat memberikan dampak positif dan/atau dampak negatif dalam proses belajar, sehingga manfaat pendidikan dari memasukkan media sosial ke dalam situasi pembelajaran masih diperdebatkan. Sejumlah penelitian di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan situs web media sosial dapat memberikan dampak yang menguntungkan atau negatif terhadap kinerja akademik pelajar. Motivasi diri dipupuk oleh sifat media sosial yang informal dan otonom (Dabbagh & Kitsantas, 2012). Mengingat pesatnya perkembangan platform media sosial dalam sistem pendidikan, para akademisi dan pendidik terdorong untuk memeriksa bagaimana platform ini berdampak pada pendidikan. Banyak pelajar menggunakan situs media sosial seperti Facebook dan Twitter untuk berbagi ide dan sumber daya dalam pembelajaran. Popularitas dan frekuensi penggunaan media sosial oleh pelajar menunjukkan bahwa, jika digunakan secara efektif, jaringan ini dapat mendorong partisipasi di luar

kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan akademik (Lau, 2016). Berdasarkan temuan ini, terlihat bahwa rasa kebersamaan pelajar di dalam kelas saling terkait dengan aspek-aspek lain. Bukti empiris di bidang pembelajaran daring juga mendukung pemikiran ini (Kuh, 2009).

Bahkan pada kenyataannya, media sosial memiliki 3 manfaat utama dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah, memfasilitasi pengembangan komunitas, mendukung kemajuan program, serta menumbuhkan jaringan dan kolaborasi. Berkat media sosial, pelajar dapat menjangkau informasi dan orang-orang di mana pun mereka berada. Hal ini membuat pembelajaran dapat dilakukan hingga di wilayah geografis yang beragam. Facebook, media sosial yang paling banyak digunakan muncul sebagai platform di mana semua koneksi yang dibutuhkan terjadi, yang berarti Facebook dapat menciptakan tempat belajar di luar ruang kelas. Selain itu, media sosial dapat meminimalisir upaya untuk membuat program dan bahkan membuatnya menjadi dinamis. Dengan penggunaan yang masif, media sosial dapat menjadi alat yang penting untuk menjangkau semua pelajar dengan mudah. Selain itu, media sosial yang lebih terkait dengan topik pembelajaran dapat meningkatkan kolaborasi antar pengguna. (Rosenberg et al., 2016). Dalam beberapa penelitian disebutkan bahwa media sosial dapat mendorong partisipasi, keterlibatan, pemikiran reflektif, dan pembelajaran kolaboratif serta memperluas pembelajaran informal dan formal (Manca & Ranieri, 2016).

Menurut Asterhan dan Rosenberg (2015) guru yang menggunakan Facebook sebagai alat untuk membangun dan mempertahankan kontak dengan murid-muridnya, memiliki beberapa tujuan. Salah satunya adalah tujuan instruksional-akademis untuk memperluas pembelajaran di luar kelas dan mengelola serta mengatur kegiatan yang berhubungan dengan



sekolah. Tujuan lainnya adalah tujuan psiko-pedagogis untuk memantau dan menemukan dunia maya dan mendeteksi tekanan pribadi. Yang terakhir adalah tujuan sosial-relasional untuk menurunkan ambang batas dalam memulai dan memperdalam hubungan, termasuk memperluas jangkauan hubungan interpersonal yang baik antara guru dan pelajar.

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan untuk menganalisis pengaruh video YouTube yang dibuat oleh pelajar terhadap pendidikan. Disimpulkan bahwa pelajar yang berpartisipasi dalam proyek ini dengan melihat video, menunjukkan tingkat kompetensi lintas kurikulum yang lebih tinggi dan mereka memiliki kinerja akademik yang juga lebih tinggi daripada pelajar yang tidak melihat video. Selain itu, partisipasi memiliki efek positif pada pembelajaran subjektif dan kepuasan terhadap mata pelajaran. Pembuatan video memberdayakan keterampilan sosial, TIK, dan akademik pelajar. Fakta yang sulit dicapai dengan metode pengajaran tradisional, membuat pembelajaran dengan video memberikan pelajar kompetensi abad ke-21 (Orús et al., 2016).

Di sisi lain, sisi negatif dari situs web media sosial juga telah banyak dibahas. Penggunaan media sosial di lingkungan pendidikan telah mendapat kecaman dari para peneliti karena potensi dampaknya terhadap kinerja akademik. Le Roux dan Parry (2017) menekankan bahwa waktu yang dihabiskan di media sosial dapat mengganggu dan memiliki dampak yang merugikan pada prestasi akademik termasuk dalam kehidupan sosial. Pelajar menghabiskan sedikit waktu untuk bersosialisasi secara tatap muka atau secara langsung dengan orang lain karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu di media sosial, dan hal ini mengurangi kemampuan komunikasi mereka. Salah satu penelitian menekankan pada dampak media sosial terhadap pendidikan pelajar dan gaya hidup mereka. Studi tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan media sosial oleh remaja dan anak-anak dapat merusak kehidupan mereka dan berdampak buruk pada pendidikan mereka (Tariq et al., 2012). Nilai-nilai pelajaran pelajar menurun sebagai akibat dari penggunaan Facebook yang berlebihan. Penggunaan Facebook oleh pelajar saat mengerjakan tugas sekolah ternyata berdampak negatif pada nilai rata-rata mereka. Para peneliti menemukan bahwa penggunaan media sosial di luar jam pelajaran oleh pelajar, terutama pelajar yang lebih lemah, dapat merusak kinerja akademik (Andersson et al., 2014). Salah satu kesulitan bagi banyak pendidik untuk menerapkan media sosial dalam pendidikan adalah karena masalah privasi (Sobaih et al., 2016). Menggunakan media sosial sebagai alat pengajaran menjadi lebih sulit bagi pendidik karena mereka harus menjunjung tinggi kewajiban untuk melindungi privasi pelajar (Greenhow & Chapman, 2020). Kesehatan mental pelajar yang kecanduan media sosial juga dapat terganggu (Cain, 2018), terdapat banyak kasus dimana pelajar menjadi semakin tertekan dan terlibat dalam perilaku melukai diri sendiri karena penggunaan ponsel pintar dan media sosial yang berlebihan (Abi-Jaoude, Naylor & Pignatiello, 2020).

## **E. Penutup**

Aplikasi jejaring sosial daring memiliki potensi manfaat untuk pendidikan, terutama ketika institusi pendidikan tinggi menekankan pedagogi konstruktivisme yang berpusat pada pelajar. Aplikasi jejaring sosial memfasilitasi interaksi informal pelajar dengan rekan-rekan dan tenaga pendidik di sekolah maupun perguruan tinggi yang sangat penting bagi integrasi mereka ke dalam masyarakat. Integrasi yang terakumulasi secara bertahap berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan sikap belajar positif dan kesejahteraan pelajar, yang merupakan salah satu tujuan utama pendidikan umum di negeri ini.

Penggunaan media sosial di dalam kelas dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, pemikiran kritis, inovasi, dan keterampilan kreativitas pelajar. Meskipun mengintegrasikan media sosial memiliki beberapa implikasi (misalnya, pengetahuan dan privasi guru dan pelajar), memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar melalui media sosial dapat membantu mereka mengembangkan kompetensi abad ke-21 yang mereka butuhkan untuk sukses di dunia kerja. Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus maju, pengajar harus terus menyesuaikan pedagogi mereka dengan mempertimbangkan kepentingan pelajar, menumbuhkan keterlibatan dan hubungan dengan kurikulum yang mereka ajarkan.

Dampak jejaring sosial daring terhadap pembelajaran sosial pelajar bersifat langsung, sementara dampaknya terhadap pembelajaran akademik dapat bersifat tidak langsung dan membutuhkan proses interaksi yang panjang. Hal ini mengindikasikan bahwa lembaga pendidikan perlu mengadopsi tindakan aktif dan terkendali untuk memanfaatkan aplikasi jejaring sosial yang ada ke dalam dunia pendidikan. Kegiatan pengajaran perlu dirancang dengan tepat untuk populasi target yang berbeda. Titik terobosan dapat dimulai dari pembelajaran sosial pelajar.

# BAB 11



## MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALAT KOLABORASI

### A. Pendahuluan

Sejak muncul web 2.0 (*social media*) kemudian berlanjut ke web 3.0 (*metaverse*) membuka kesempatan bagi seluruh netizen untuk berkolaborasi dan menghasilkan pengetahuan, produk, inovasi. Kolaborasi adalah sebuah aktivitas bekerja bersama orang lain untuk membuat atau menghasilkan sesuatu (Madej, 2016). Selanjutnya Madej, menyebutkan bahwa kolaborasi naratif dapat dilihat dalam bentuk penciptaan konten, seperti ketika 2 atau lebih penulis berkolaborasi menulis buku. Dalam berkolaborasi penulis melakukan dialog dua arah secara aktif, bertukar pengetahuan, saling menghargai keparakan mereka, dan saling melengkapi kemampuan yang mereka miliki. Sebetulnya kolaborasi tidak hanya datang dalam era sosial media dan internet, namun sudah sejak jaman dulu banyak orang berkolaborasi secara tradisional baik itu untuk penciptaan karya berupa narasi (konten) maupun produk *tangible* lainnya.

Selanjutnya ketika sosial media muncul meningkatkan kolaborasi para individu untuk berkreasi. Sosial media memungkinkan para individu untuk berkolaborasi, sosial media juga memungkinkan bagi para pekerja untuk bertemu secara virtual dan bekerjasama baik secara sinkronous maupun asinkronous. Sosial media berperan sebagai alat untuk mengorganisir, membuat jadwal, menyimpan *meeting notes*, dan menyimpan digital dokumen (Swanson, 2012). Banyak yang beranggapan bahwa kolaborasi melalui sosial media adalah bekerja di sosial media seperti facebook, twitter, instagram, namun sosial media berperan sebagai alat untuk mengkoordinasikan aktivitas kolaborasi. Peran penting sosial media dalam berkolaborasi adalah sebagai alat untuk menghubungkan (*connected*) dan koordinasi (*coordinating*).

Sebagai makhluk sosial, manusia secara naluriah selalu ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Mereka menjalin komunikasi, membangun komunitas, bertukar informasi, dan berkolaborasi. Sejak komputer muncul pada tahun 1980an, memungkinkan individu berkolaborasi lebih luas lagi. Hingga saat ini manusia mampu berkolaborasi dalam mengedit konten wikipedia, berkolaborasi menulis dokumen melalui Google Doc (Fuchs, 2013). Menurut pandangan Karl Marx, esensi dan landasan dari manusia adalah untuk bekerjasama (*co-operative*), jadi sudah alami jika manusia senang untuk berkumpul (bersosialisasi), berkomunikasi, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menghasilkan sesuai sesuai dengan tujuan.

## **B. Media Sosial**

Web 2.0 atau *social media* mulai populer sejak dua dekade yang lalu, terminologi tersebut digunakan untuk menyebut aplikasi berbasis internet yakni blog, microblogging seperti twitter, sosial networking, video, file, gambar sharing, wiki. Semua web 2.0 di atas memfasilitasi aktivitas sosial sehingga

dengan mudah disebut sebagai media sosial (Fuchs, 2013). Menurut wikipedia.com media sosial merupakan teknologi interaktif yang memfasilitasi penciptaan dan berbagi informasi, ide, minat, dan bentuk ekspresi lainnya melalui komunitas virtual dan jaringan. Pada awalnya keberadaan media sosial digunakan untuk keperluan bisnis atau marketing, hal ini diketahui bahwa blogs, media sosial, RSS, merupakan salah satu alat yang sangat prospektif untuk mendukung bisnis, sehingga media sosial sangat erat dikaitkan dengan alat marketing (Meikle, 2016). Media sosial diyakini memiliki kekuatan untuk memberdayakan penggunanya dengan akses dan jaringan yang tak terbatas. Namun, pengguna sosial media juga perlu diberikan pemahaman bahwa untuk mendapat keuntungan dari media sosial mereka harus memahami teknologi, media sosial itu sendiri, jaringan, dan konten media sosial.

Saat ini media sosial diasosiasikan dengan media sosial yang memuat profil seperti facebook, instagram, LinkedIn (Meikle, 2016). Selain terdapat fasilitas untuk membangun profil di media sosial, para individu juga dapat berkomunikasi dan memberikan feedback. Hal ini yang membedakan media sosial dengan web 2.0 pada umumnya. Meskipun sama-sama interaktif, namun pada media sosial para individu dapat berkomunikasi secara intensif. Hal ini berbeda dengan wikis dan RSS, yang mana individu lebih fokus pada aktivitas *content editing* dan *delivery* informasi. Wikipedia juga menyebutkan bahwa media sosial adalah web 2.0 yang interaktif dan berbasis internet, seluruh konten yang ada di media sosial dibuat oleh pengguna, seperti post, komen, foto, video, dan seluruh data yang muncul. Interaktif media sosial berbasis web 2.0, konten yang di generate oleh pengguna, misalnya *post* dan *comment*, digital foto atau video, data yang dihasilkan dari interaksi online. Sosial media yang mampu menghubungkan profil pengguna baik secara individu maupun kelompok.

Michael Mendiberg, 2012 dalam Meikle 2016 menjelaskan bahwa media sosial diasosiasikan dengan '*user generated content*'. Selanjutnya Shirky, (2009) menyebutkan bahwa media sosial adalah *software* sosial atau alat yang dapat meningkatkan kemampuan individu untuk berbagi, bekerjasama, dan untuk melakukan kegiatan bersama diluar kaca mata institusi dan organisasi tradisional. Media sosial dijelaskan sebagai kumpulan software yang membantu individu dan komunitas untuk mengumpulkan, berkomunikasi, berbagi, berkolaborasi, atau bermain (Boyd, 2010), definisi selanjutnya penggunaan kata sosial disertai media menunjukkan bahwa *platform* ini adalah user centered dan memfasilitasi aktivitas komunal, serupa dengan istilah participatory yang menekankan pada kolaborasi. Dapat dikatakan media sosial adalah fasilitator *online* yang memungkinkan individu untuk berjejaring dan mendukung konektivitas sebagai nilai sosial (Van Dijck, 2013). Web 2.0 juga memiliki fitur yang mudah digunakan, memberikan fasilitas kemudahan untuk bersosialisasi, menyediakan platform untuk mempublikasikan dan memproduksi video, *text*, dan gambar (Lovink, 2011). Fitur media sosial juga terdapat profil, kontak, dan network (Meikle dan Young, 2016). Dari beberapa penjelasan media sosial di atas ada beberapa hal yang bisa diambil untuk mendefinisikan media sosial yakni web based atau internet based platform yang mampu memfasilitasi individu untuk memproduksi dan mempublikasikan ide dan gagasan berupa video, gambar, dan text secara mudah. Selain itu, media sosial juga memfasilitasi konektivitas antara satu individu dengan individu lainnya dengan profil dan kontak yang tersedia di media sosial. Dengan adanya *networking* dan kemudahan dalam pengoperasian maka media sosial sangat cocok untuk kolaborasi atau kerjasama secara *remote*. Jadi fungsi sosial dalam media sosial termasuk *collective action*, komunikasi, berkomunitas, *networking*, kolaborasi, *user generated content*, *playing*, *sharing*, dan *creativity* (Fuchs, 2016).

Tipe sosial media menurut Wong, 2021, yang dapat digunakan untuk mendukung bisnis yakni (1) Social audio platform and format, contohnya Clubhouse, Twitter Space, Spotify, dapat digunakan untuk podcast, mendengarkan conversation, story telling dan semua hal berbasis audio. Video media sosial platform seperti Youtube, TikTok, Instagram Reels and stories, Facebook watch. Video platform dapat digunakan untuk menonton video dengan durasi panjang maupun pendek. Konten yang dapat hilang dalam durasi waktu tertentu, seperti facebook stories, instagram stories, LinkedIn stories, snapchat. Jadi social media ini memberikan batasan waktu tertentu untuk setiap video stories yang telah diunggah, misalnya dalam waktu 24 jam, setelah itu video tidak dapat diakses oleh orang lain. Forum diskusi contohnya Reddit dan Quora, kedua media sosial ini digunakan sebagai media tanya jawab, berkomunikasi, dan berdiskusi. Selanjutnya terdapat media sosial yang memiliki fitur jual beli seperti TikTok, facebook shop, instagram shops, sopify. Disini pengguna dapat membangun networking sekaligus berjualan atau membeli barang-barang sesuai kebutuhan tanpa harus masuk ke platform online shop. Media sosial bisnis, seperti LinkedIn, Twitter, yang digunakan untuk berjejaring dengan para profesional di berbagai bidang. Media sosial komunitas antara lain discourse dan facebook group. Media sosial inspiratif, seperti Youtube, blog, instagram, pinterest. Seluruh media sosial tersebut memiliki kesamaan yakni adanya konektivitas antar pengguna, adanya peran aktif antara pemilik akun dan follower atau teman, sehingga disini follower bukan sebagai penerima informasi, namun juga pembuat konten dengan memberikan feedback berupa komen, reaksi berupa like atau dislike, memberikan opini dan menanggapi informasi yang di upload oleh pemilik akun. Terjadi kontrol sosial dalam proses interaksi di media sosial ini dimana informasi positif akan direspon positif begitu juga sebaliknya.



## C. Perubahan Paradigma kolaborasi

Terdapat perubahan paradigma seseorang dalam kolaborasi. Sebelumnya kolaborasi hanya bisa dilakukan secara *face to face* dan ketika seseorang sudah mengenal profil dan reputasi partner yang akan diajak kolaborasi, dibutuhkan pertemuan fisik untuk meyakinkan bahwa seseorang tersebut mampu atau memiliki skill sesuai kebutuhan kolaborasi. Namun saat ini melalui media sosial, seseorang dapat membangun profil dengan lengkap disertai dengan bukti-bukti, profil tersebut kemudian saling terkoneksi dengan profil lainnya sehingga memudahkan kita untuk memvalidasi profil tersebut. Kolaborasi bisa dilakukan tanpa harus bertemu secara fisik, kolaborasi bisa dilakukan tanpa batasan geografis dan waktu. Melalui media sosial juga membangun budaya partisipatoris bagi seluruh individu, membangun tempat untuk bertukar ide dan gagasan. Selanjutnya media sosial juga merupakan bentuk demokrasi dalam kolaborasi dan produksi.

### 1. Kolaborasi melalui Media Sosial

Selanjutnya akan dibahas pemanfaatan media sosial untuk kolaborasi. Ada berbagai macam bentuk kolaborasi dan jenis media sosial yang digunakan. Berbagai kolaborasi menggunakan media sosial akan dibahas dari hasil pengalaman / case study kolaborasi yang pernah dilakukan.

#### a. Collaborative authoring dengan Facebook

Kolaborasi authoring ini sering ditemukan di berbagai media sosial platform. Dikutip dari Madej, (2016) yang menjelaskan collaborative authoring ini yang melibatkan sekelompok individu yang melakukan kolaborasi untuk menghasilkan sebuah karya. *Collaborative authoring* ini diinisiasi dengan kolaborasi narasi yang dilakukan sekelompok mahasiswa ketika mengerjakan proyek karya sastra. Tujuan awal dari *project* kolaborasi ini adalah untuk merangkul seluruh

mahasiswa agar berpartisipasi secara aktif baik sebagai pembaca maupun sebagai kreator yang menghasilkan karya sastra interaktif. Proyek ini menggunakan salah satu karya sastra yang terkenal yakni *Romeo dan Juliet* yang di posting di grup facebook. Seluruh anggota kelompok *romeo and juliet project* dapat mengeluarkan visi dan *story* melalui grup dengan memanfaatkan media *text*, suara, video, gambar, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan hasil kolaborasi yang maksimal, bisa menggunakan media sosial yang familiar antar anggota grup, membatasi jumlah anggota grup dalam kelompok kecil untuk memberikan ruang bagi semua anggota untuk berkontribusi dalam penciptaan konten. Seluruh anggota kelompok dapat mengeksplorasi ide, narasi, dan stories tentang *romeo and juliet*.

Kolaborasi kelompok ini dibatasi oleh waktu yakni 12 minggu, sama dengan satu semester perkuliahan yang dibagi menjadi beberapa fase.

Fase 1 Pra perencanaan dan perencanaan yang berisi penentuan tema dan media diskusi, *narrative genre* (genre karya yang akan dijadikan kolaborasi), menyiapkan platform kolaborasi, dan membaca buku.

Fase 2 Storyline, yakni tanggungjawab dan peran tim, membuat group facebook page, plan story dan plot main action, memilih karakter dan membuat individual facebook page berdasarkan karakter tersebut, merencanakan interaksi main karakter dan media sosial platform yang digunakan, terakhir adalah menetapkan jadwal.

Fase 3 Riset background, meliputi sejarah riset, politik, religi, lingkungan, dan arts, kemudian ada pengembangan karakter, pengembangan lingkungan, dan menentukan media penyimpanan hasil project.

Fase 4 project presentation dan review, fase ini merupakan fase terakhir dalam proses kolaborasi authoring, yang berisi finalisasi, presentasi story, diskusi dan feedback, serta ringkasan dan komen terkait kolaborasi tersebut.

Dari penjelasan kolaborasi authorship di atas yang diimplementasikan pada sebuah project karya sastra melalui media sosial facebook group dapat dijadikan sebagai acuan bagi banyak project dengan berbagai bidang. Penggunaan media sosial facebook hanya sebagai salah satu alternatif media sosial yang dapat digunakan untuk berkolaborasi. Facebook digunakan karena kemudahan dan banyaknya individu yang sudah memiliki akun facebook. Ketika ingin berkolaborasi authoring ini perlu diperhatikan untuk membuat tujuan/goal yang diinginkan, waktu yang dibutuhkan untuk mencapai goal tersebut, cara berkontribusi, hingga evaluasi hasil kolaborasi. Contoh diatas hanya sebagian kecil case studi kolaborasi yang terjadi didunia pendidikan yang waktu kolaborasinya dilakukan selama satu semester dan diawasi oleh dosen.

#### **b. Information sharing menggunakan Wiki**

Media sosial mengubah cara berbagi informasi secara tradisional. Menggunakan bantuan teknologi web 2.0, aktivitas berbagi informasi sangat meningkat. Partisipasi individu dalam proses penciptaan, maintain, menelusur, dan berbagai pengetahuan sangat meningkat. Kesempatan untuk berinteraksi secara informal juga meningkat dengan bantuan media sosial. Salah satu aktivitas berbagi informasi yang mengalami perubahan adalah di ranah publik (pemerintahan). Sebelum ada media sosial, hubungan antara masyarakat dan pemerintahan sangat birokratis dan sulit ditembus. Namun dengan media sosial, seperti pemanfaatan wiki, memudahkan individu dalam organisasi

untuk berbagi pengetahuan. Dengan wiki seluruh anggota organisasi dari berbagai tingkatan dapat memberikan informasi / pengetahuan di wadah yang sama tanpa menunggu proses birokrasi/hirarki Gambar 1. Penciptaan pengetahuan menggunakan mediawiki ini memudahkan dan mempercepat proses penciptaan pengetahuan dan berbagi pengetahuan. Para anggota organisasi yang berpartisipasi ini membagi pengalaman dan kisah sukses mereka secara sukarela. Salah satu tujuan dari penggunaan wiki sebagai media berbagi adalah untuk membongkar eksklusivitas, batasan, dan birokrasi informasi (Mergel, 2010).

Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan wiki untuk berkolaborasi, misalnya ketika wiki digunakan untuk publik dan pemerintahan, mereka dapat memanfaatkan wiki untuk membangun komunikasi dan menyebarkan informasi dalam komunitas. Kemudahan fitur wiki membuat banyak orang dapat melakukan update / editing informasi dalam sebuah *website*. Wiki adalah sebuah website yang dapat dimodifikasi oleh para member, mereka dapat melakukan *edit* dan *create content*. Wiki juga dapat memfasilitasi interaktivitas dan kolaborasi *project*. Proyek wiki yang paling populer saat ini adalah wikipedia, yang hingga saat ini masih tetap eksis digunakan dan semakin berkembang. Informasi yang terdapat dalam wikipedia dihubungkan melalui hyperlinks.

### **c. Brand Collaboration dengan Instagram**

Membangun brand awareness menjadi salah satu kebutuhan untuk kemajuan bisnis. Dalam dunia industri modern dan serba digital, jenis kolaborasi juga berubah. Untuk memperluas jangkauan pasar, banyak organisasi memanfaatkan media sosial untuk berkolaborasi demi mengenalkan dan mengembangkan merek mereka. Selain itu juga untuk menjalin hubungan dengan *audience*. Berikut

adalah beberapa contoh kolaborasi pengembangan merek dengan menggunakan sosial media. Grossman, (2020) menyatakan terdapat empat jenis kolaborasi yang bisa dilakukan oleh para entrepreneur dengan memanfaatkan sosial media. Pertama adalah dengan melakukan profile takeover atau pengambilalihan profil media sosial. Dalam hal ini sebuah merek memberikan akses media sosial mereka pada pemilik merek yang lain dan memberikan keleluasaan bagi mereka untuk menjalankan akun media sosial tersebut dalam jangka waktu tertentu (Gambar 2). Dengan adanya profil takeover ini, memberikan sebuah refreshment bagi audience, sehingga mereka mendapatkan sesuai yang baru yang diluar kebiasaan, serta mendapatkan perspektif baru. Dengan profil takeover ini meluaskan jangkauan audience karena terdapat dua merek yang berpartner. Salah satu contoh profil takeover adalah dengan memanfaatkan para influencer untuk melakukan hal ini. Misalnya kolaborasi takeover antara influencer dan fashion brand. Kedua, adalah cross promotion atau promosi silang. Disini kerjasama dua perusahaan untuk saling mempromosikan melalui media sosial. Dalam hal ini promosi dapat dilakukan secara terpisah di masing-masing media sosial, atau berkolaborasi untuk membuat sebuah posting yang dapat di upload di kedua media sosial. Selanjutnya ada shoutouts dan endorsements, kedua aktifitas ini berupa sebuah mention atau shoutout ke sebuah merek pada halaman media sosial. Ketika kita membuat post atau tag brand lain, hal itu disebut shoutout Terakhir adalah dengan memberikan giveaway. Melalui kolaborasi giveaway, setiap merek yang berpartisipasi akan menawarkan sebuah produk untuk diberikan secara gratis. Kolaborasi giveaway menjadi kolaborasi yang menarik ketika kita ingin meningkatkan *engagement*, *bype*, dan *virality*.

**Gambar 2. Contoh akun instagram takeover. Sebuah akun instagram foodietribe yang mengundang seorang food photography untuk menjadi host dan men-take over instagram mereka dalam sebuah live instagram**

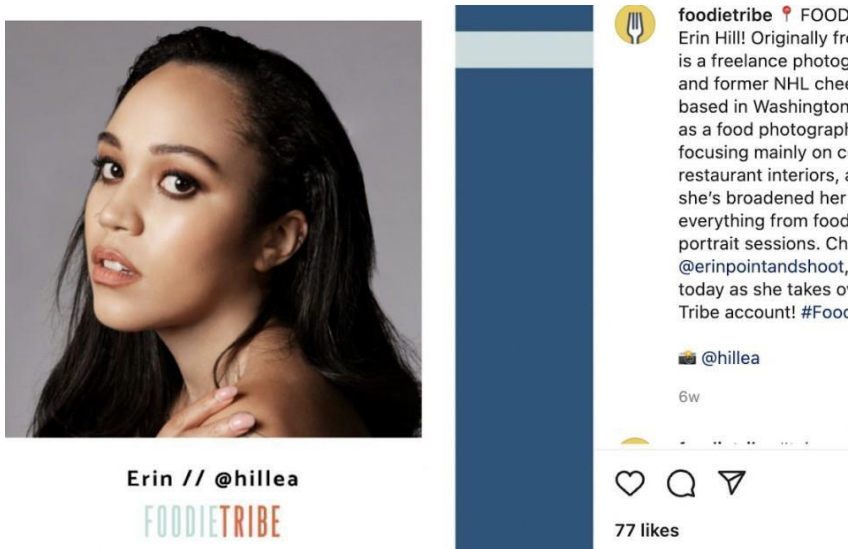


Image source: <https://manycbat.com/blog/instagram-takeover-tips/>

## 2. Kolaborasi menggunakan Podio

Penggunaan media sosial untuk berkolaborasi tidak hanya dilakukan antar individu, namun juga dalam skala organisasi. Banyak organisasi yang memiliki kebijakan kolaborasi dengan menggunakan salah satu platform media sosial. Salah satu kolaborasi yang dilakukan oleh AIESEC di copenhagen. Organisasi kepemudaan tersebut memiliki anggota sebanyak 60 orang komite yang tersebar di berbagai wilayah dan bekerja di enam departemen yang berbeda. Pada awalnya AIESEC menggunakan Podio sebagai sponsor di organisasi. Sebagai organisasi non profit, AIESEC mendapatkan akses podio secara gratis. Podio digunakan untuk berkomunikasi (melalui e-mail dan facebook) di

lingkup internal. Sedangkan project dilakukan dengan dropbox, google docs, dan word documents atau excel. Tidak mudah untuk mendorong seluruh anggota organisasi menggunakan podio, dan memilih media komunikasi lama mereka. Namun pada perkembangannya, manajemen memutuskan bahwa podio menjadi satu-satunya media komunikasi dalam organisasi. Munculnya podio mendorong keinginan anggota dimana mereka ingin memisahkan antara kehidupan sosial dan pekerjaan, mereka ingin media sosial mereka diisi dengan informasi terkait pekerjaan, sehingga dengan adanya Podio ini memberikan alternatif media sosial untuk berkolaborasi dalam pekerjaan. Podio menjadi salah satu platform yang mampu menyatukan media sosial dan software untuk mendukung pekerjaan dan kehidupan sosial anggota organisasi. Melalui Podio, seluruh pekerjaan dapat diatur melalui apps.(Razmerita, 2013).

### **3. Media sosial untuk mendukung kolaborasi di dunia bisnis**

Media sosial sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis, seperti proses rekrutmen menggunakan twitter atau linkedin untuk menemukan calon pegawai yang sesuai. Untuk menjangkau seluruh profesional yang sesuai dengan kebutuhan menggunakan facebook atau linkedin. Melakukan real time meeting menggunakan Google hangouts, berkolaborasi menggunakan alat workplace, dan lain sebagainya. Media sosial sangat populer dan mudah diterima karena berhasil mereplika face to face relationship. Media sosial sangat membantu perkembangan bisnis internasional terutama ketika berkolaborasi melewati zona waktu yang berbeda dan membutuhkan pesan asinkron. Melalui media sosial, komunikasi tidak harus dilakukan secara realtime, melainkan dapat berupa pesan yang ditinggalkan pada media sosial, dan kolega di tempat dan zona waktu yang berbeda dapat membaca ketika mereka sudah bangun. Bekerja kolaborasi melalui media sosial memungkinkan seseorang

untuk berbagi profile, dengan memasang profil sedetail mungkin memudahkan individu yang lain untuk mengetahui satu sama lain dan hal ini mendukung kolaborasi. Media sosial juga menjembatani berbagai level pekerjaan dalam sebuah organisasi, sehingga seluruh staf dari berbagai jenjang dapat bekerja sama (Toppan Digital Language, NA).

#### **4. Kolaborasi pembelajaran melalui media sosial**

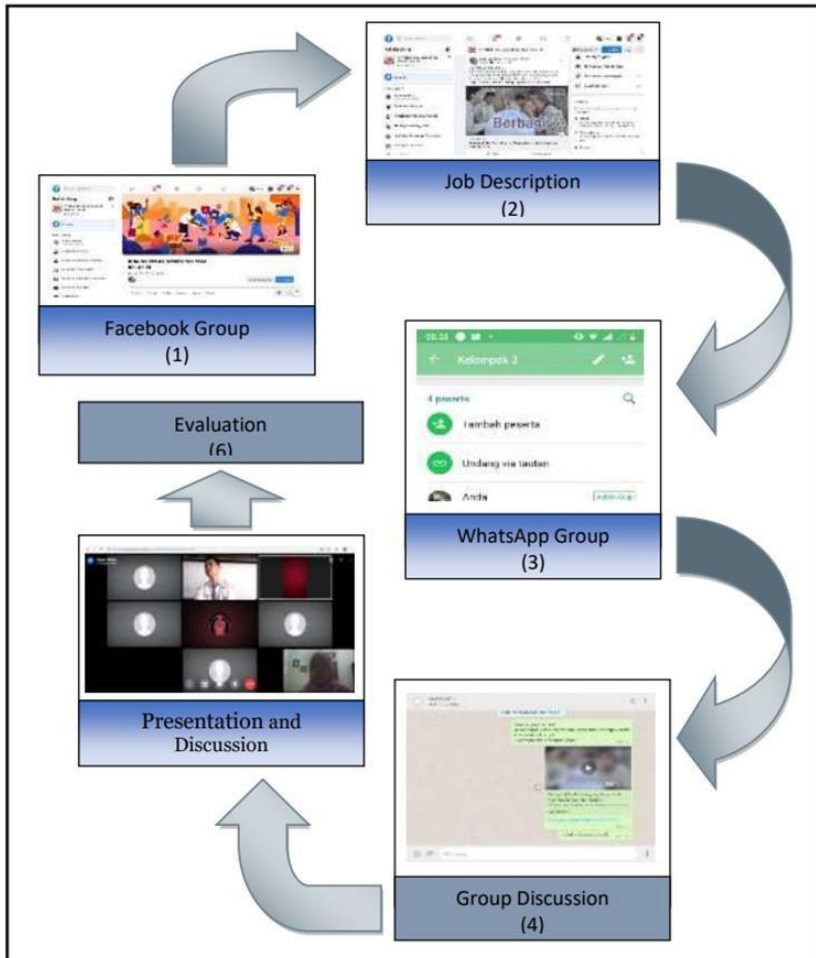
Media sosial sering digunakan untuk mendukung kolaborasi dalam pembelajaran. Menurut data menunjukkan media sosial paling populer digunakan untuk kolaborasi pembelajaran adalah Facebook dan Youtube (Ansari and Khan, 2020). Media sosial sangat populer dimanfaatkan di dunia pendidikan baik level pendidikan menengah maupun tinggi. Salah satu media sosial yang banyak dimanfaatkan untuk kolaborasi pembelajaran adalah Facebook (Wolf et al., 2012) hingga saat ini Facebook masih banyak digunakan untuk berkolaborasi di dunia pendidikan. Pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial adalah sebuah upaya untuk mendorong pembelajaran dilakukan dimanapun dan kapanpun. Melalui media sosial para mahasiswa dapat berinteraksi demikian juga antara guru dan murid. Interaksi tersebut meliputi aktivitas information sharing materi pembelajaran, kolaborasi, dan diskusi. Salah satu media sosial yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah facebook. Facebook menawarkan fitur berbagi informasi, bertukar ide, dan melakukan pembelajaran kolektif. Dalam pembelajaran kolaboratif menggunakan facebook fokus pada pemanfaatan fitur forum diskusi dan komunikasi antar siswa melalui kelompok kecil. Facebook juga banyak digunakan oleh siswa dan guru untuk berkomunikasi seputar materi pelajaran (Wolf et al., 2012). Beberapa langkah pembelajaran kolaborasi melalui facebook dan WA adalah sebagai berikut (Suci, Muslim dan Chaeruman, 2022):



- a) Menciptakan kelompok besar pada facebook group
- b) Menjelaskan mengenai aktivitas pembelajaran kolaborasi dengan sosial media, termasuk tugas, rencana, dan aktivitas yang harus dilakukan,
- c) Membuat kelompok kecil pada grup WA
- d) AKtivitas pembelajaran dalam kelompok kecil melalui chat atau video call menggunakan problem based learning atau case based learning
- e) Melakukan presentasi dan diskusi kelompok, berbagai dokumen dalam facebook group
- f) Melakukan asesmen

Salah satu framework pemanfaatan media sosial untuk kolaborasi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3, dalam framework terdapat alur kolaborasi memanfaatkan facebook dan WA grup dalam pembelajaran pada siswa sekolah.

**Gambar 3 Framework aktivitas kolaboratif learning menggunakan media sosial (Suci, Muslim dan Chaeruman, 2022)**



Kolaborasi pembelajaran menggunakan media sosial memberikan banyak manfaat bagi para siswa antara lain mereka mengetahui informasi tentang materi pembelajaran lebih cepat, meningkatkan critical thinking dengan berdiskusi, kemampuan komunikasi tertulis lebih meningkat (Wolf et al, 2012).

Penggunaan media sosial pada pembelajaran di perguruan tinggi juga banyak dilakukan oleh mahasiswa dan dosen. Salah satunya dengan memanfaatkan media sosial seperti Twitter, Facebook, dan Youtube untuk meningkatkan kinerja akademik dan memfasilitasi penyebaran hasil penelitian. Hasil penelitian dapat disebarakan secara cepat dan tanpa batas pada audience di seluruh dunia. Mendukung diskusi dalam level internasional, mengembanbangkan jaringan kerjasama, dan mendukung kolaborasi penelitian (Dekeen et al, 2020).

#### **D. Peran Media Sosial Dalam Scholarly Collaboration**

Dalam dunia penelitian, kolaborasi menjadi salah satu aktivitas yang banyak dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Saat ini kolaborasi semakin mudah dilakukan terutama sejak munculnya teknologi web 2.0. Para peneliti dapat berkolaborasi dengan peneliti dalam level nasional maupun internasional dengan mudah. Web 2.0 yang banyak digunakan untuk mendukung kolaborasi penelitian adalah Researchgate dan Academia. Kedua platform tersebut banyak dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengkomunikasikan proyek penelitian dan menyampaikan hasil penelitian. Media sosial juga bertindak sebagai media penyimpanan hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan secara luas oleh para akademisi. Media sosial seperti Researchgate dan academia juga berperan sangat penting untuk pengembangan riset dan kolaborasi internasional berkelanjutan (Gorska et al., 2020). Media sosial banyak diasosiasikan sebagai media yang digunakan untuk hiburan, namun sangat efektif juga ketika digunakan untuk mengkomunikasikan dan membagi karya ilmiah, membahas pengembangan ilmu pengetahuan (Hunter, 2020). Para ilmuwan dapat memanfaatkan media sosial secara maksimal untuk membantu mendistribusikan hasil penelitian dan melakukan

kerjasama dengan peneliti lintas dunia. Jadi kemudahan yang ditawarkan oleh media sosial tidak hanya pada hal-hal yang bersifat fun, hiburan, leisure semata, namun juga bisa digunakan oleh semua orang dengan berbagai macam tujuan. Academia dan Researchgate menjadi media sosial yang terkenal dengan dukungannya terhadap para akademisi. Subscriber kedua media sosial tersebut juga meningkat setiap tahun. Academia fokus pada paper sharing saat ini memiliki jumlah member sebanyak 42 juta akun dengan paper sebanyak delapan juta. Sedangkan Researchgate hingga saat ini memiliki 16 juta anggota dan fokus pada kolaborasi riset (Hunter, 2020).



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelfattah, F., Al Halbusi, H., & Al-Brwani, R. M. 2022. Influence of self-perceived creativity and social media use in predicting E-entrepreneurial intention. *International Journal of Innovation Studies*, 6(3), 119-127. <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2022.04.003>.
- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). Smartphones, social media use and youth mental health. *CMAJ : Canadian Medical Association journal = journal de l'Association medicale canadienne*, 192(6), E136–E141. <https://doi.org/10.1503/cmaj.190434>
- Afrizal, D. Y. (2020). *MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI*.
- Agichtein, E., Castillo, C., Donato, D., Gionis, A., & Mishne, G. (2008, February). Finding high-quality content in social media. In *Proceedings of the 2008 international conference on web search and data mining* (pp. 183-194).

- Agustini, P., 2021. Seputar Kebocoran Data Pribadi di Facebook dan Hoaks [WWW Document]. kominfo.go.id. URL <https://aptika.kominfo.go.id/2021/04/seputar-kebocoran-data-pribadi-di-facebook-dan-hoaks/>
- Aichner, T. & Jacob, F. (2015). Measuring the degree of corporate social media use. *International Journal of Market Research*, 57:257-276. DOI: 10.2501/IJMR- 2015-018
- Al Hashimi, S. A., Al Muwali, A. A., Zaki, Y. E., & Mahdi, N. A. 2019. The Effectiveness of Social Media and Multimedia-Based Pedagogy in Enhancing Creativity among Art, Design, and Digital Media Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(21), 176–190. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i21.10596>
- A'la, B. A., & Makhshun, T. (2022). Transformasi Pendidikan: Mentradisikan Digitalisasi Pendidikan Islam. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 7(2), 159-170.
- Al-Bahrani, A., Patel, D. & Sheridan, B. (2015) Engaging students using social media: The students' perspective. *Int. Rev. Econ. Educ.*, 19, 36–50
- Ali, A., Khan, N. A., Wang, H., & Wang, N. 2022. Investigating the Influence of Social Media on Employee Creativity: A Perspective from Social Network Ties. *Creativity Research Journal*. <https://doi.org/10.1080/10400419.2022.2102753>
- Alimni, Amin, A., & Lestari, M. (2021). *INTENSITAS MEDIA SOSIAL DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR AGAMA ISLAM SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA KOTA BENGKULU*. <http://statistik.data.kemdikbud.go.id/index.php/page/smp>
- Andersson, A., Hatakka, M., Grönlund, Å. & Wiklund, M. (2014) Reclaiming the students—Coping with social media in 1:1 schools. *Learn. Media Technol*, 39, 37–52.

- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 386-389).
- Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan Era 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Laban Basab* (Vol. 7, No. 2).
- Ansari, J.A.N., Khan, N.A. Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learn. Environ.* 7, 9 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/jlpn>
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan permasalahan media sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(1), 137-144.
- Arifin dkk. (2021). *Pengajaran, Pembelajaran Serta Eksistensi Lembaga Pendidikan Selama Pandemi Covid-19*. [https://www.researchgate.net/publication/354765877\\_Pengajaran\\_pembelajaran\\_serta\\_eksistensi\\_lembaga\\_pendidikan\\_selama\\_pandemi\\_covid-19](https://www.researchgate.net/publication/354765877_Pengajaran_pembelajaran_serta_eksistensi_lembaga_pendidikan_selama_pandemi_covid-19)
- Arifin, H. A. B. (2018). *Multicultural Approach in Developing Instructional Learning Material at Indonesian Senior High School*.
- Arifin, N. (2018). *Pemanfaatan E-Learning Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa*.
- Arifin, Norain, S., & Ridwan. (2022). *Esp Course Design: The Need Analysis On English For Tourism Book For Travel Business Department Of Eleventh Grade Students At SMKN 1 Tarakan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47577/teh.v2i2.6968>



- Arifin. (2021). Pendidikan Multikultural: Ideologi Pembelajaran dan Pengajaran di Sekolah. *JURNAL BORNEO HUMANIORA*, 4(2), 96–102. [https://doi.org/https://doi.org/10.35334/borneo\\_humaniora.v4i2.2278](https://doi.org/https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2278)
- Arradian, D., 2022. Ada 5,4 Juta Data Pribadi Bocor di Twitter, Pengamat: Indonesia Sasaran Empuk! [WWW Document]. [sindonews.com](https://www.sindonews.com). URL <https://tekno.sindonews.com/read/852267/207/ada-54-juta-data-pribadi-bocor-di-twitter-pengamat-indonesia-sasaran-empuk-1660133311>
- Arsyad, A. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, J. M. 2011. Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. Yogyakarta: DIVA Press.
- Asterhan, C.S., & Rosenberg, H. (2015). The promise, reality and dilemmas of secondary school teacher-student interactions in Facebook: The teacher perspective. *Comput. Educ.*, 85, 134-148.
- Astrid Savitri, 2019, *Menggali Pundi-Pundi Lepat Tren Sosial*, Penerbit : Mitra media Nusantara
- Avivi, M., & Megawati, F. 2020. Instagram Post: Writing Caption through Process Approach in Developing Writing Skill. *EduLite (Journal of English Education, Literature, and Culture)*, 5(2), 240-250. <http://dx.doi.org/10.30659/e.5.2.240-250>
- Baharudin dan Wahyuni, E. N. 2010. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Ar Ruzz Media.
- Bahri, S. (2014). *Supervisi Akademik Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru* (Vol. 1).

- Bernard, R. M., Abrami, P. C., Borokhovski, E., Wade, C. A., Tamim, R. M., Surkes, M. A., & Bethel, E. C. (2009). A meta-analysis of three types of interaction treatments in distance education, *Review of Educational Research* 79 (3), 1243-1289.
- Bestari, A. C. Y. 2020. Students' Perception of Instagram Caption as Media in English Language Teaching. *Journal of Applied Linguistics (ALTICS)*, 2(1), 11-21. <https://doi.org/10.36423/altics.v2i1.366>
- Bishop, M., 2004. Introduction to Computer Security, 1st ed. Addison-Wesley Professional, Boston.
- Biskup, J., 2009. Security in Computing Systems. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-78442-5>
- boyd, d. (2008) 'Facebook's Privacy Trainwreck: Exposure, Invasion and Social Convergence', *Convergence*, vol. 14, no. 1, pp. 13–20.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 210–230.
- Brown, J. S. (2000). Growing up digital: How the web changes work, education, and the ways people learn. *USDLA Journal*. 16 (2), February), 11 -20.
- Brownson, S.M. (2014). Embedding Social Media Tools In Daring Learning Courses. *Proceedings of The Clute Institute International Business & Education Conferences*, San Fransisco.

- Cahyono. (2016). *Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*.
- Cain, J. (2018). It's Time to Confront Student Mental Health Issues Associated with Smartphones and Social Media. *Am. J. Pharm. Educ.*, 82, 6862.
- Callaghan, N., & Bower, M. (2012). Learning through social networking sites – the critical role of the teacher. *Educational Media International*, 49(1), 1-17. doi:10.1080/09523987.2012.662621.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social media: Defining, developing, and divining. *Atlantic journal of communication*, 23(1), 46-65.
- Cavicchiolo, E., & Pelka, B. 2013. Social Media in Classroom Teaching. How Teachers Can Exploit the Added Pedagogical Value of Social Media for Language Teaching. The Proceeding of *the International Conference "ICT for Language Learning" 6<sup>th</sup> Edition*, November, 1-4. <https://www.researchgate.net/publication/258926951>
- Cromity, J. (2012). The impact of social media in review. *New Review of Information Networking*, 17(1),
- Dabbagh, N. & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *Internet High Educ.*, 15, 3–8.
- DeBell, M., & Chapman, C. (2006). Computer and internet use by students in 2003. Statistical analysis report. *NCES 2006-065*. National Center for education statistics
- Deeken, A.H., Mukhopadhyay, A., Jiang, X. (2020). Social media in academics and research: 21st-century tools to turbocharge education, collaboration, and dissemination

of research findings, *Histopathology*, Volume 77, Issue 5, pp.688-699. <https://doi.org/10.1111/his.14196> <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/his.14196>

- Diacopoulos. (2015). Untangling Web 2.0: Charting Web 2.0 Tools, the NCSS Guidelines for Effective Use of Technology, and Bloom's Taxonomy. *The Social Studies*, 106(4), pp. 139– 148. <https://doi.org/10.1080/00377996.2015.1015711>
- Drummond, C., McGrath, H., & O'Toole, T. (2018). The impact of social media on resource mobilisation in entrepreneurial firms. *Industrial Marketing Management*, 70, 68-89.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Eriyanto, 2021, *Analisis Jaringan Media Sosial* , Gramedia, Penerbit, Penerbit : Prenada Media Bahasa
- Faizi, El Afia, A., & Chiheb, R. (2013). Exploring the Potential Benefits of Using social media in Education. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 3(4), pp. 50–53. <https://doi.org/10.3991/ijep.v3i4.2836>
- Fitriani, Y. (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KONTEN EDUKASI ATAU PEMBELAJARAN DIGITAL. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Fitriansyah, F. (2020). Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 20(2). <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>

- Friedman, L., & Friedman, H. H. (2013). Using Social Media Technologies to Enhance Daring Learning. *Journal Of Educators Daring*, 10(1)
- Fuchs, C. (2014). *Social Media a Critical Introduction*. SAGE Publications Ltd, ISBN 978-1-14462-5730-2
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL (INSTAGRAM) SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KREASI SENI DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*), 6(1). <https://andi.link/hootsuite-we-are->
- Ghalejough, A. P., Hashempou, P., & Haghparast, F. 2022. Creativity, Design Studio Performance, and Social Media: A Study of Instagram Use among Architecture Students *Int. J. of Architect. Eng. Urban Planning*, 32(2), 1-15, <https://doi.org/10.22068/ijaup.528>
- Gikas, J., & Grant, M.M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet High. Educ.*, 19, 18-26.
- Goldie. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age? *Medical Teacher*, 38(10), pp. 1064–1069. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2016.1173661>
- Gollmann, D., 2006. *Computer Security*, 2nd ed. Wiley, New Jersey.
- Gorska, A., Korzynski, P., Mazurek, G., & Pucciarelli, F. (2020) The Role of Social Media in Scholarly Collaboration: An Enabler of International Research Team’s Activation?, *Journal of Global Information Technology Management*, 23:4, 273-291, DOI: 10.1080/1097198X.2020.1817684

- Gradianto, R. A. 2022. “Contoh Penerapan Teknologi dalam Dunia Pendidikan”. Tersedia [online]. <https://www.bola.com/ragam/read/5060537/contoh-penerapan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan> Diakses 06 September 2022
- Greenhow, C. & Chapman, A. (2020), Social distancing meet social media: digital tools for connecting students, teachers, and citizens in an emergency. *Information and Learning Sciences*, Vol. 121 No. 5/6, pp. 341-352. <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0134>
- Greenhow, C. (2011). Daring Social Networks and Learning. *On the Horizon*. 19 (1). 4-12
- Gulzar, M. A., Ahmad, M., Hassan, M., & Rasheed, M. I. 2021. How Social Media Use Is Related to Student Engagement and Creativity: Investigating Through the Lens of Intrinsic Motivation. *Behaviour & Information Technology*, 41(11), 2283-2293. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1917660>
- Gunantar, D. A., & Transinata, T. 2019. Writing Caption on Instagram as Media for Student’s Motivation and Writing Skill Improvement. *ETERNAL (Englisb Teaching Journal)*, 10(1), 30-35. <https://doi.org/10.26877/eternal.v10i1.3905>
- H. Das’ad Latif , 2022 , *Media Sosial, Suatu Alternatif* , Penerbit : Elex Media Komputindo
- Harahap, L. 2019. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Medan, 375–381.
- Hariningsih. 2005. *Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hartana(2022).*Pengembangan Umkm Di Masa Pandemi Melalui Optimalisasi Teknologi*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317/UMKM-Bangkit-Ekonomi-Indonesia->

- Hendarsyah, D., 2012. Keamanan Layanan Internet Banking Dalam Transaksi Perbankan. *IQTISHADUNA J. Ilm. Ekon. Kita* 1, 12–33. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v1i1.2>
- Hendarsyah, D., 2020. Analisis Perilaku Konsumen Dan Keamanan Kartu Kredit Perbankan. *JPS (Jurnal Perbank. Syariah)* 1, 85–96. <https://doi.org/10.46367/jps.v1i1.204>
- Howard, P. N., & Parks, M. R. (2012). Social media and political change: Capacity, constraint, and consequence. *Journal of communication*, 62(2), 359-362.
- Howard, P. N., & Parks, M. R. (2012). Social media and political change: Capacity, constraint, and consequence. *Journal of communication*, 62(2), 359-362.
- <https://blog.kejarcita.id/pengaruh-digitalisasi-dalam-dunia-pendidikan/>
- Huang, Z., & Benyoucef, M. (2015). User preferences of social features on social commerce websites: An empirical study. *Technological Forecasting and Social Change*, 95, 57-72.
- Hunter, P. (2020). The Growth of Social Media in Science. *Embo Reports*, Volume 21, Issue 5. <https://doi.org/10.15252/embr.202050550>. Available online at [The growth of social media in science: Social media has evolved from a mere communication channel to an integral tool for discussion and research collaboration: EMBO reports: Vol 21, No 5 \(embopress.org\)](#)
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351-3363.

- Indriantoro, N. 2000. Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam Penggunaan Komputer. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, 4(2), 191-209..
- Irani, D., Balduzzi, M., Balzarotti, D., Kirda, E., Pu, C., 2011. Reverse Social Engineering Attacks in Online Social Networks. pp. 55–74. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-22424-9\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-642-22424-9_4)
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiab Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Jamaludin, J., Simarmata, J., Lumbanraja, O. M., Resha, M., Siregar, M. N. H., Sugianto, S., ... & Sinambela, M. (2022). *Transformasi Digital Era Disrupsi Industri 4.0*. Yayasan Kita Menulis.
- Jogiyanto, H. M. 2008. Sistem Teknologi Informasi Edisi III. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. 2014. Pengenalan Sistem Informasi. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi, Yogyakarta: Andi Offset.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.
- Kapoor, P. S., Balaji, M. S., Jiang, Y., & Jebarajakirthy, C. (2022). Effectiveness of travel social media influencers: a case of eco-friendly hotels. *Journal of Travel Research*, 61(5), 1138-1155.



- Karim, B. A. (2020). *Education and Learning Journal Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis)*. 1(2), 102–112. <http://jurnal.fai@umi.ac.id>
- Karunia Assidik, G. (2020). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Yang Interaktif Dan Kekinian*. [www.seputarriau.co](http://www.seputarriau.co),
- Kasperuniene, J. 2018. Maintaining Academic Connection for Collective Creativity: A Grounded Theory of University Teacher’s Professional Behavior in Social Media. *Baltic J. Modern Computing*, 6(2), 128-136. <https://doi.org/10.22364/bjmc.2018.6.2.04>
- Kemp, S., 2022. Digital 2022: Indonesia [WWW Document]. [datareportal.com](https://datareportal.com). URL <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kent, M. L. (2010). Directions in social media for professionals and scholars. *Handbook of public relations*, 2, 643-656.
- Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business horizons*, 54(3), 241-251.
- Krombholz, K., Hobel, H., Huber, M., Weippl, E., 2015. Advanced social engineering attacks. *J. Inf. Secur. Appl.* 22, 113–122. <https://doi.org/10.1016/j.jisa.2014.09.005>
- Kuncoro, A. A. 2022. “Dampak Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan”. Tersedia [online]. [http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Dampak-Teknologi-Informasi-Dalam-Bidang-Pendidikan/f7e82f2217afedce\\_2363d713e18dddb05ee3bb28](http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Dampak-Teknologi-Informasi-Dalam-Bidang-Pendidikan/f7e82f2217afedce_2363d713e18dddb05ee3bb28), Diakses 5 Februari 2022.

- L. O'Sullivan, S. (2013). The empowering potential of social media for key stakeholders in the repatriation process. *Journal of Global Mobility*, 1(3), 264-286.
- Laipaka, R. (2017). Penerapan teknologi informasi pembelajaran e-learning menggunakan addie model. *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknik Komputer)*, 9(1), 1-12.
- Lapedes, D. N. (1978). McGraw-Hill dictionary of scientific and technical terms.
- Lau, W.W. (2016). Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students. *Comput. Hum. Behav*, 68, 286–291.
- Le Roux, D.B. & Parry, D.A. (2017). In-lecture media use and academic performance: Does subject area matter? *Comput. Hum. Behav*, 77, 86–94.
- Ledgerwood, K. (2022). Using Social Media to Promote 21st-Century Learning, in *Technology and the Curriculum: Summer 2022 Book* (Available daring at <https://pressbooks.pub/techcurr20221/>)
- Lehtinen, R., Russell, D., Gangemi, G.T., 2006. Computer Security Basics, 2nd ed. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Leiss, E.L., 1982. Principles of Data Security. Springer US, Boston, MA. <https://doi.org/10.1007/978-1-4684-4316-5>
- Lestari, R. A., & Shoim Anwar, M. (2015). Pendidikan Antisipatoris Dalam Menghadapi Arus Transformasi Dunia Pada Novel Sokola Rimba Karya Butet Manurung. In *Jurnal Buana Bastra Tabun* (Vol. 2, Issue 2).
- Lestari, R. A., & Shoim Anwar, M. (2015). Pendidikan Antisipatoris Dalam Menghadapi Arus Transformasi Dunia Pada Novel Sokola Rimba Karya Butet Manurung. In *Jurnal Buana Bastra Tabun* (Vol. 2, Issue 2).

- Lestari, S. 2018. Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDU RELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Lewis, S. C. (2015). Reciprocity as a key concept for social media and society. *Social Media+ Society*, 1(1), 2056305115580339.
- Lin, H., Tov, W., & Qiu, L. (2014). Emotional disclosure on social networking sites: The role of network structure and psychological needs. *Computers in Human Behavior*, 41, 342-350.
- Linur, R., & Mubarak, M. R. (2020). Facebook Sebagai Alternatif Media Pengembangan Maharah Kitabah. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Babasa Arab*, 2(1). <https://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/naskhi>
- Liu, M., Kalk, D., Kinney, L., and Orr, G. (2009). Web 2.0 and its use in higher education: A review of literature, *World Conference on E-learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education (ELEARN)*, October 26.
- Lovink, G. (2011) *Networks without a Cause*, Cambridge: Polity.
- Lucas, H. C. 2000. *Information Technology for Management* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Machado, A. D. B. (2020). Social media concepts-development of theoretical. *International Journal of Cultural Heritage*, 5.
- Madej, K. (2016). *Interactivity, Collaboration, and Authoring in Social Media*. Springer International Publishing. ISBN 978-3-319-25950-5
- Malik, M. J., Ahmad, M., Kamran, M. R., Aliza, K., & Elahi, M. Z. 2020. Student Use of Social Media, Academic Performance, and Creativity: The Mediating Role of Intrinsic Motivation. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(4), 403-415. <https://doi.org/10.1108/ITSE-01-2020-0005>

- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). "Yes for sharing, no for teaching!": Social Media in academic practices. *Internet Higb. Educ.*, 29, 63-74.
- Manongga, A. 2022. "Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 1-7.
- Martin, E. 1999. *Managing Information Technology What Managers Need to Know*. 3rd ed. New Jersey: Pearson Education International.
- Maulida, L., 2022. Data 5,4 Juta Pengguna Twitter Bocor, Dijual Rp 472 Juta di Forum Hacker [WWW Document]. *kompas.com*. URL <https://tekno.kompas.com/read/2022/11/29/12300017/data-54-juta-pengguna-twitter-bocor-dijual-rp-472-juta-di-forum-hacker?page=all>
- Meikle, G. (2016) *Social Media: Communication, Sharing and Visibility*. 1st Edition, Routledge, ISBN 9780415712248
- Meikle, G. and Young, S. (2012) *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*, Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Mergel, I. (2013). *Social Media in the Public Sector: A Guide to Participation, Collaboration, and Transparency in the Networked World*. Jossey-Bass, A Wiley Imprint, ISBN 978-1-118-10994-6
- Miao, Y., Du, R., & Storey, V. C. 2021. The Paradoxical Effect of Social Media Usage on Developer Creativity and the Moderating Role of Openness to Experience. *Journal of Database Management (JDM)*, 32(3), 29-45. <http://doi.org/10.4018/JDM.2021070102>

- Miftahuddin, M., Hendarsyah, D., 2019. Analisis Perbandingan Fasilitas Aplikasi Mobile Banking Bank Syariah Mandiri KCP. Bengkalis Dengan Bank Mandiri KC. Bengkalis. *IQTISHADUNA J. Ilm. Ekon. Kita* 8, 16–32. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v8i1.149>
- Miguna Astuti dan Nurhafifah Matondang, 2020, *Manajemen Pemasaran: UMKM Dan Digital Sosial Media* , Jakarta
- Mirfani, A. M. 1997. Manfaat Dan Kendala Teknologi Informasi Pendidikan. *File Upi Edu*, 1-25.
- Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155-165.
- Mutia.(2016).PengaruhJejaringSosialFacebookTerhadapPrestasi Belajar Mahasiswa Teknik InformatikaDi Universitas. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*.
- Mutohhari, F., Sutiman, S., Nurtanto, M., Kholifah, N., & Samsudin, A. 2021. Difficulties in implementing 21st century skills competence in vocational education learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(4), 1229-1236. <http://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.22028>
- Nasution, H. (2012). Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan. *jurnal ELKHA*, 4(2).
- Nova, M. (2022). Using Online Podcast as a Speaking Activity in Online Classroom: ESP Students' Perspective. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 10(1). 38-48. <https://doi.org/10.32332/joelt.v10i1.4602>
- Nurkamiden, U. (2021). *Kebijakan Pendidikan Di Indonesia Era Pandemi Covid-19*.

- Nursobah, A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Youtube Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Desember, 13(2)*, 76–85. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Journal of Civics and Education Studies, 6(1)*, 51-64.
- O'reilly, T. (2005). What is web 2.0.
- Orús, C., Barlés, M. J., Belanche, D., Casaló, L., Fraj, E., & Gurrea, R. (2016). The effects of learner generated videos for YouTube on learning outcomes and satisfaction. *Computers & Education, 95*, 254–269. doi:10.1016/j.compedu.2016.01.007
- Palfrey, J. (2013). Connected Learning Now. *Independent School, 72(4)*, 30.
- Peppler, K. A., & Solomou, M. 2011. Building Creativity: Collaborative Learning and Creativity in Social Media Environments. *On the Horizon, 19(1)*, 13-23. <https://doi.org/10.1108/10748121111107672>
- Prihatmi, T. N., Anjarwati, R., & Rahayu, P. 2021. The Use of English on Instagram Captions: A Case Study in Camera Indonesia Photography Community. *EDUTECH : Journal of Education And Tecbnology, 5(1)*, 154-160. <https://doi.org/10.29062/edu.v5i1.238>

## Purposes

- Purvis, A. J., Rodger, H. M., & Beckingham, S. 2020. Experiences and Perspectives of Social Media in Learning and Teaching in Higher Education. *International Journal of Educational Research Open*. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100018>

- Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi pendidikan dan transformasi digital di masa pandemi covid-19. *Jurnal ICT: Information Communication & Tecbnoogy*, 20(1), 53-57.
- Putri, V.M., 2022. Duh! 5,4 Juta Data Pengguna Twitter Dibagikan Gratis di Forum Hacker [WWW Document]. detik.com. URL <https://inet.detik.com/security/d-6431323/duh-54-juta-data-pengguna-twitter-dibagikan-gratis-di-forum-hacker>
- Ravindran, L., Ridzuan, I.,& Wong, B. E. 2022. The Impact of Social Media on the Teaching and Learning of EFL Speaking Skills during the COVID-19 Pandemic. *Proceedings of International Academic Symposium of Social Science 2022*, 1-30. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082038>
- Razmerita, L. (2013). Collaboration Using Social Media: The Case of Podio in a Voluntary Organization, International Conference on Collaboration Technology. DOI:10.1007/978-3-642-41347-6\_1. Available online at [https://www.researchgate.net/publication/258352244\\_Collaboration\\_Using\\_Social\\_Media\\_The\\_Case\\_of\\_Podio\\_in\\_a\\_Voluntary\\_Organization](https://www.researchgate.net/publication/258352244_Collaboration_Using_Social_Media_The_Case_of_Podio_in_a_Voluntary_Organization)
- Ria Estiana, Nurul Giswi Karomah, dan Teddy Setiady, 2022, *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi Pada UMKM* ,
- Riyana, C. (2008). Peranan teknologi dalam pembelajaran. *Universitas Indonesia, Jakarta*.
- Rosenberg, J. M., Terry, C. A., Bell, J., Hiltz, V., & Russo, T. (2016). Design guidelines for graduate program social media use. *Tech Trends*, 2, 167-175. <http://dx.doi.org/10.1007/s11528-016-0023-x>

- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung : Alfabeta.
- Russo, A., Watkins, J., Kelly, L., & Chan, S. (2008). Participatory communication with social media. *Curator: The Museum Journal*, 51(1), 21-31.
- Rwodzi, C., De Jager, L., & Mpofu, N. 2020. The Innovative Use of Social Media for Teaching English as a Second Language. *The Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa*, 16(1), 1-7. <https://doi.org/10.4102/td.v16i1.702>
- Saguni, F. (2006). *Prinsip-Prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia: Peran Modality dan Contiguity Terhadap Peningkatan Hasil Belajar* (Vol. 8, Issue 3).
- Salahdine, F., Kaabouch, N., 2019. Social Engineering Attacks: A Survey. *Futur. Internet* 11, 89. <https://doi.org/10.3390/fi11040089>
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>
- Sania Ferlisia Putri, 2022, *Manajemen Media Sosial Untuk Menjalin Hubungan Dengan Konsumen di PT Gama Multi Usaha Mandiri Selama Pandemi Covid-19*, Publikasi Ilmiah, Surakarta ,Fikom Universitas Muhammadiyah
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi Parenting. *PERSEPSI: Communication Journal*, 3(31), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v%vi>
- Setiyadi, D., Fortuna, D., Anggy, &, & Ramadhan, B. (2022). *Pemanfaatkan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi*. 2(1), 2962–746. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.344>



- Shalihah, N.F., 2020. Alasan Pentingnya Menjaga Keamanan Data Pribadi di Media Sosial... [WWW Document]. kompas.com. URL <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/03/205949065/alasan-pentingnya-menjaga-keamanan-data-pribadi-di-media-sosial?page=all>
- Shaltry, C., Henriksen, D., Wu, M., & Dickson, W. W. (2013). Situated Learning with Daring Portfolios, Classroom Websites and Facebook. *Tecbtrends: Linking Research & Practice To Improve Learning*, 57(3), 20-25. doi:10.1007/s11528-013-0658-9.
- Shiefti Dyah Alyusi Tahun, 2016 , *Media Sosial Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial* , Penerbit : Kencana Prenada
- Shirky, C. (2010) Cognitive Surplus, London: Allen Lane
- Shoemaker, P. J., Tankard Jr, J. W., & Lasorsa, D. L. (2003). *How to build social science theories*. Sage publications.22-33.
- Simanjuntak, M. B., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa). *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 6(2).
- Sobaih, A.E., Moustafa, M.A., Ghandforoush, P., & Khan, M.A. (2016). To use or not to use? Social media in higher education in developing countries. *Comput. Hum. Behav.*, 58, 296-305.
- Social Pilot. (2023). 12 Social Media Collaboration Tools for Your Team in 2023, SocialPilot.co. Available online at <https://www.socialpilot.co/social-media-collaboration-tools>
- Stallings, W., 2020. Cryptography and Network Security: Principles and Practice, 8th ed. Pearson, London.

- Suci, W., Muslim, S., Chaeruman, U.A. (2022). Use of Social Media for Collaborative Learning in Online Learning: A Literature Review. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Volume 14, issue 3, pp.3075-3086, DOI: 10.35445/alishlah.v14i3.833
- Sukmawati, E., Fitriadi, H., Pradana, Y., Dumiyati, Arifin, Saleh, S., Trustisari, H., Wijayanto, P. A., Khasanah, & Rinaldi, P. A. (n.d.). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran Penerbit Cendikia Mulia Mandiri*.
- Sundar, S. S. (2008). Self as source: Agency and customization in interactive media. In *Mediated interpersonal communication* (pp. 72-88). Routledge.
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Swanson, T.A. (2012). *Managing Social Media in Libraries: Finding Collaboration, Coordination and Focus*. Chandos Publishing, ISBN 978-1-84334-711-8
- Tariq, W., Mehboob, M., Khan, M.A. & Ullah, F. (2012). The Impact of Social Media and Social Networks on Education and Students of Pakistan. *Int. J. Comput. Sci. Issues*, 9, 407–411
- Tay, E., & Allen, M. (2011). Designing social media into university learning: technology of collaboration or collaboration for technology?. *Educational Media International*, 48(3), 151-163. doi:10.1080/09523987.2011.607319
- Terry, M. (2009). Twittering healthcare: social media and medicine. *Telemedicine and e-Health*, 15(6), 507-510.
- Toppan Digital Language. (NA). How Social Media Can Support a Collaborative Company Culture. Toppan Digital Language, Available online at <https://toppandigital.com/translation-blog/social-media-support-company-culture/>

- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- van Dijck, J. (2013) *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, New York: Oxford University Press
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., de Haan, J. 2020. Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review. *SAGE Open*, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Vilarinho-Pereira, D., Koehler, A., & de Souza Fleith, D. 2021. Understanding the Use of Social Media to Foster Student Creativity: A Systematic Literature Review. *Creativity: Theories – Research - Applications*, 8(1) 124-147. <https://doi.org/10.2478/ctra-2021-0009>
- Wang, H., Xiao, Y., Su, X., & Li, X. 2021. Team Social Media Usage and Team Creativity: The Role of Team Knowledge Sharing and Team-Member Exchange. *Front. Psychol.*, 12, 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.755208>
- Wang, J., 2009. *Computer Network Security*. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-79698-5>
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- We Are Social, 2022. *Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth* [WWW Document]. [wearesocial.com](https://wearesocial.com). URL <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
- Wei, C., Chen, N., & Kinshuk. (2012). A model for social presence in daring classrooms. *Educational Technology Research & Development*, 60(3), 529-545. doi:10.1007/s11423-012-9234-9.

- Whitman, M.E., Mattord, H.J., 2010. Management of Information Security, 3th ed. Course Technology, Boston.
- Whitson, R., Whittaker, J. (2013). William Blake and the Digital Humanities: Collaboration, Participation, and Social Media. Routledge, Taylor & Francis Group. ISBN 978-0-415-65618-4
- Wijoyo, H. (2021). *Transformasi Digital Dari Berbagai Aspek*. Insan Cendekia Mandiri.
- Williams and Sawyer. 2003. Using Information Technology: A Practical. Introduction to Computers and Communications. London: CareerEducation.
- Wolf, M., Sims, J., & Yang, H. (2018). Social media? What social media?.
- Wolf, M.M., Wolf, M., Frawley, T., Torres, A., Wolf, S. (2012). Using Social Media to Enhance Learning through Collaboration in Higher Education: A Case Study, Applied and Agricultural Economics Association's 2012 AAEE Annual Conference, Seattle, Washington. Available online at [https://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1132&context=agb\\_fac](https://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1132&context=agb_fac)
- Wong, L. (2021). 9 Types of Social Media and How Each Can Benefit Your Business, Blog hoot Suite. Available online at <https://blog.hootsuite.com/types-of-social-media/>

## BAB 2 BELUM ADA DAFTAR PUSTAKA



## BIODATA PENULIS



**Andi Asari, SIP.,S.Kom.,M.A., P.hD (C)**, yang mempunyai nama lengkap Andi Muhammad Asari sebagai nama pemberian orang tua, dan memiliki nama pena atau panggilan akrab Anas adalah dosen di Universitas Negeri Malang yang saat ini sedang melanjutkan studi doctoral (S3) di jurusan Information Management UiTM Malaysia.

Lahir di desa Brongkal kabupaten Malang, semasa di Malang pernah mengenyam pendidikan di MI Azharul Ulum 02 Brongkal, kemudian lanjut di MTsN Malang 3 Sepanjang gondanglegi, dan lanjut di SMK Turen Malang. Kemudian melanjutkan belajar di perguruan tinggi di beberapa perguruan tinggi dikota Malang dan kemudian pindah ke kota pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sekarang domisili di Malang Jawa Timur. Penulis merupakan alumni dari Magister Kajian Budaya dan Media sekolah pasca sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dan juga alumni dari jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Mulai tahun 2015

sampai sekarang penulis aktif mengajar sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Malang dan di beberapa lembaga pendidikan pondok pesantren di Malang Raya. Disamping kesibukan di dunia akademis penulis juga memiliki kegiatan pengabdian di masyarakat dengan mengisi seminar, workshop, dll.

**Riwayat Mengajar:**

[https://pddikti.kemdikbud.go.id/data\\_dosen/RjEyRkFENzYtMEYxOS00QjE3LThFMzQtNTY1RkYwOTA3MzM1](https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_dosen/RjEyRkFENzYtMEYxOS00QjE3LThFMzQtNTY1RkYwOTA3MzM1)

**Riwayat Publikasi Artikel:**

<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors?q=andi+asari>

**Riwayat Penerbitan Buku:**

[https://www.google.com/h?q=andi+asari&tbm=bks&ei=WEHEYPa1OdWh4t4PkI2jqAw&ved=0ahUKEwiWwf3w8eH4AhXVkJNgFHZDGCUMUQ4dUDCAg&oq=andi+asari&gs\\_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LWJvb2tzEAxQAFgAYABoAHAAeACAAQCIQAQCSAQCYAQA&sclient=gws-wiz-books](https://www.google.com/h?q=andi+asari&tbm=bks&ei=WEHEYPa1OdWh4t4PkI2jqAw&ved=0ahUKEwiWwf3w8eH4AhXVkJNgFHZDGCUMUQ4dUDCAg&oq=andi+asari&gs_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LWJvb2tzEAxQAFgAYABoAHAAeACAAQCIQAQCSAQCYAQA&sclient=gws-wiz-books)

**Riwayat Penelitian dan Pengabdian:**

<https://pakar.um.ac.id/Data/Peneliti/view/>      <https://pakar.um.ac.id/Data/Peneliti/view/>

**Google scholar:**

<https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=YVa5GeIAAAAJ>

**Researchgate :**

<https://www.researchgate.net/profile/Andi-Asari/research>

**Youtube :**

<https://youtube.com/channel/UCnNHvnNWspDB1pRQmBoI6ZQ>

<https://youtube.com/channel/UCJBO0b8pPXR86HuLrv7tn-Q>

**Email** : andi.asari.fs@um.ac.id

**Scopus ID** : 57213605546

**Facebook** : <https://www.facebook.com/andiasari.official/>

**Instagram** : andiasari.official

---

## Thewa



---

**Dr. M. Sahib Saleh, S.Pd., M.Pd.** Penulis merupakan Dosen FIK Universitas Negeri Makassar dalam Bidang Pendidikan Jasmani dan olahraga. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana (S.Pd) di FPOK IKIP UjungPandang (1995), sedangkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) diselesaikan di Universitas Negeri Makassar (2008), dan Doktor (Dr) di Universitas Negeri Jakarta (2018).





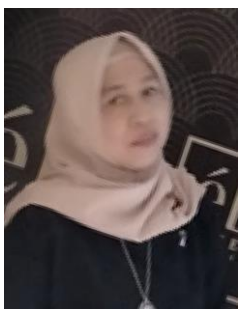
**Dr. Sukarman Purba, ST, M. Pd**, dilahirkan di Kota Pematang Siantar Sumatera Utara. Saat ini aktif sebagai Tenaga Pengajar di Universitas Negeri Medan. Aktif menulis Buku Referensi secara kolaboratif pada lima penerbit IKAPI. Aktif melakukan penelitian dan menulis pada jurnal nasional maupun internasional dalam

bidang pendidikan, manajemen, sosial, dan pariwisata. Kegiatan lainnya, aktif sebagai pengurus Asosiasi Profesi Ikatan Sarjana Manajemen dan Administrasi Pendidikan Indonesia (ISMAPI) Pusat dan Daerah Sumut, Pengurus Ikatan Alumni Doktor Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Pengurus pada Organisasi Kemasyarakatan HMSI Sumatera Utara, Pengurus DPP PMS Indonesia dan DPC PMS Kota Medan, Pengurus DPP BERSINERGI, dan Dewan Pakar DPP KMDT.  
Email: arman\_prb@yahoo.com



**Rachmatiyah, S.Si, M.Pd.** Lahir di Tarakan tanggal 13 April 1979. Penulis adalah guru Matematika pada SMK Negeri 1 Tarakan, Kalimantan Utara. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Matematika Universitas Hasanuddin dan melanjutkan S2 pendidikan Matematika pada Universitas Surabaya. Penulis menekuni bidang

Penelitian dan penulisan karya Ilmiah.



**Wieke Tsanya Fariati, SPd, MM.,** Lahir di Sukabumi Jawa Barat dan dibesarkan di kota Sukabumi dari mulai kecil sampai sekolah menengah atas. Saat ini menjadi dosen tetap di AMIK Citra Buana Indonesia Sukabumi program studi komputer akuntansi sejak tahun 2015 dengan jabatan fungsional lektor dan menjadi tenaga

pendidik tetap di SMK Bina Satya Mandiri kota Sukabumi dibidang tenaga pendidik produktif akomodasi perhotelan. Sebelum menjadi pendidik, bekerja sebagai supervisor bidang ritel supermarket serta berpengalaman dalam bidang kurasi produk yang berkualitas (quality product), pengawasan produk (controlling product) serta Manajemen sumber daya manusia (management human resources). Menyelesaikan pendidikan S-1 di FPTK IKIP Bandung dan S-2 di IPWIJA JAKARTA konsentrasi Manajemen Sumber Daya Manusia.

Banyak mengikuti kegiatan pelatihan/seminar/workshop yang terkait dengan penelitian, jurnal dan kewirausahaan khususnya UMKM. Saat ini, disamping sebagai pendidik profesional, juga aktif dan konsentrasi sebagai peng-giat/pendamping UMKM Diskuk Provinsi Jawa Barat untuk wilayah kota Sukabumi, berkegiatan memberikan penda-m-pingan kepada pelaku UMKM, mengemban tugas kegiatan PKK di wilayah kota Sukabumi serta penggiat/penggerak ketua Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari kampus CBI di wilayah kota Sukabumi.

Moto penulis dalam hidup untuk diri sendiri adalah *"Jadilah perubaban yang dapat menjadi inspirasi orang lain"*.



**Decky Hendarsyah.** Lahir di bumi Minangkabau tepatnya di kota Bukittinggi Sumatera Barat, menghabiskan masa studi dari TK sampai dengan SMA di kota Padangpanjang Sumatera Barat. Kemudian melanjutkan studi pada program studi S1 Sistem Informasi di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang Sumatera Barat

pada tahun 1998. Sebelum melanjutkan S1 pernah menyelesaikan pendidikan program D1 Ilmu Komputer di Institut Pelatihan Komputer (IPK) di kota Bukittinggi. Tahun 2002 pernah bekerja sebagai staf IT di STAIN Batusangkar Sumatera Barat. Tahun 2003 hijrah ke bumi melayu tepatnya di kabupaten Bengkalis Riau. Tahun 2008 melanjutkan studi pada program studi S2 Ilmu Komputer di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Sejak tahun 2003 sampai saat ini menjadi dosen tetap di STIE Syariah Bengkalis Riau, sekarang ditempatkan sebagai dosen tetap di program studi Manajemen Bisnis Syariah. Pernah menjadi dosen tamu di Politeknik Negeri Bengkalis Riau pada program studi D3 Teknik Informatika dan program studi D4 Teknik Mesin Produksi dan Perawatan dari tahun 2011-2016. Sejak tahun 2019 sampai saat ini, mulai aktif sebagai penulis, editor dan reviewer di beberapa jurnal nasional. Ketertarikan studi yaitu pada bidang ilmu komputer, sistem informasi, cryptography, data and information security, steganography, e-commerce, ekonomi digital, bisnis digital, digitalisasi, big data, data science, machine learning dan artificial intelligence.

**Email:** [deckydb@gmail.com](mailto:deckydb@gmail.com)

**Orcid:** 0000-0002-7414-9145 | **Google Scholar:** [hMtfejMAAAAJ](https://scholar.google.com/citations?user=hMtfejMAAAAJ)

**Web of Science:** AAC-8741-2021 | **Sinta:** 6691366



**Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd.** Lahir di Makassar, pada tanggal 20 Juni 1978. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) lulus

2003, Jawa Timur dan melanjutkan S2 pada Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang (UM) lulus 2010, Jawa Timur, menyelesaikan S3 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Makassar (UNM) lulus 2015. Penulis menekuni bidang Ilmu Pendidikan dan sudah menyelesaikan beberapa karya dan publikasi ilmiah di beberapa jurnal Nasional dan Internasional. Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=QpMGW6cAAAAJ&hl=id>



**Muhamad Nova, M.Pd.** Lahir di Karangasem, tanggal 28 November 1993. Penulis adalah seorang dosen bahasa Inggris pada Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Ganesha pada

tahun 2015, dan menyelesaikan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2018. Penulis menekuni penelitian di bidang pendidikan bahasa Inggris, khususnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris vokasi di bidang Pariwisata.



**Nurfitriany Fakhri, S.Psi., MA.** Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Psikologi, sejak tahun 2010. Menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 pada Program Studi Psikologi, dengan bidang minat utama Psikologi Sosial dan minat minor Psikologi Umum dan Eksperimen. Penulis menekuni bidang menulis khususnya perilaku sosial dan hubungannya dengan internet, kognisi, budaya, dan perdamaian. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: [nurfitriany.fakhri@gmail.com](mailto:nurfitriany.fakhri@gmail.com).

---

**Nove E Variant Anna**