



DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,  
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



**Berprestasi dan Berkarya melalui**

# **Media Sosial**

**untuk Peningkatan  
Mutu Pendidikan**

*Ditulis Oleh:*

**Maulidia Rahmi  
Jim Bar Pen  
Dirjo  
Umi Wahyuningsih**





**Berprestasi dan Berkarya melalui**

# **Media Sosial**

**untuk Peningkatan  
Mutu Pendidikan**

*Ditulis Oleh:*

Maulidia Rahmi

Jim Bar Pen

Dirjo

Umi Wahyuningsih



# BERPRESTASI DAN BERKARYA MELALUI MEDIA SOSIAL UNTUK PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN

©2021 Direktorat Sekolah Menengah Atas,  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

## **PENGARAH:**

Dr. Suhartono Arham, M.Si (Direktur Sekolah Menengah Atas)

## **PENANGGUNGJAWAB:**

Winner Jihad Akbar  
(Koordinator Tata Kelola Direktorat Sekolah Menengah Atas)

## **EDITOR:**

Tria Zulviana

## **TIM PENULIS:**

Maulidia Rahmi  
Jim Bar Pen  
Dirjo  
Umi Wahyuningsih

## **KONTRIBUTOR:**

Wiwiet Heriyanto  
Irfan Prasetya  
Uce Veriyanti  
Vidy Binsar Ferdianto  
Hanny Khotijah Susilowati  
Nurul Mahfudi  
Tanturi Nira Sari

## **DESAINER:**

Ayesca Zunisa

Diterbitkan oleh Direktorat Sekolah Menengah Atas  
Jl. RS Fatmawati Cipete Jakarta Selatan  
Telp: 021-75911532



# DAFTAR ISI

<b>BAB 1: DASAR PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>1</b>
1.1 Tantangan Abad 21 sebagai Latar Belakang Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran	4
1.2 Kompetensi Abad ke-21 dan Karakter Pelajar Pancasila sebagai Tujuan Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran	6
1.2.1 Keterampilan Belajar dan Berinovasi	8
1.2.2 Keterampilan Informasi, Media, dan Teknologi	10
1.2.3 Keterampilan Hidup dan Karir	12
1.2.4 Karakter Pelajar Pancasila	14
1.3 Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran sebagai Inovasi Guru dalam Menyukseskan Merdeka Belajar	15
<b>BAB 2: PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>17</b>
2.1 Media Sosial dalam Kehidupan Sehari-hari Masyarakat Indonesia	19
2.2 Fenomena Algoritma pada Media Sosial	21
2.3 Media Sosial sebagai Ruang Berprestasi dan Berkarya	24
2.4 Peluang Besar Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran	27
2.4.1 Media Sosial Menjawab Tantangan Pembelajaran di Era Pandemi COVID-19	27
2.4.2 Media Sosial Selaras dengan Prinsip Merdeka Belajar	28
2.4.3 Media Sosial Berperan dalam Pembentukan Karakter Pelajar Pancasila	30
2.4.4 Media Sosial Berperan dalam Mempersiapkan Civitas Sekolah dalam Menerapkan Kurikulum Prototipe	31
2.4.5 Media Sosial Berkontribusi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan	34
2.4.6 Media Sosial dalam Pembelajaran sebagai Ruang untuk Berprestasi dan Berkarya	35
2.5 Tantangan yang Guru dan Siswa Hadapi dalam Pembelajaran berbasis Media Sosial	36
<b>BAB 3: TEORI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>39</b>
3.1 Media Sosial Sebagai Salah Satu Disrupsi Teknologi di Bidang Pendidikan	41
3.2 Landasan Teori Pengintegrasian Media Sosial dalam Pembelajaran	48
3.2.1 Pembelajaran Berbasis Pencarian dan Penemuan ( <i>Inquiry-Discovery Learning</i> )	49
3.2.2 Pembelajaran Kolaboratif ( <i>Collaborative Learning</i> )	52
3.2.3 Pembelajaran Berbasis Projek ( <i>Project-Based Learning</i> )	53
3.2.4 <i>Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)</i>	54
3.2.5 <i>Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR)</i>	55
3.2.6 <i>Transitional, Transformational, and Transcedent (T3)</i>	57
3.3 Media Sosial yang Dapat Diintegrasikan dengan Pembelajaran	60
3.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran	61
3.4 Skenario Pengintegrasian Media Sosial dalam Pembelajaran	64
<b>BAB 4: PRAKTIK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>67</b>
4.1 Penggunaan Media Sosial di Level Sekolah	69
4.2 Penggunaan Media Sosial di Level Kegiatan Belajar dan Mengajar	71
4.2.1 Tahap Persiapan	71

4.2.1.1	Contoh Penggunaan Media Sosial pada Tahap Stimulasi	72
	A. Melalui WhatsApp	72
	B. Melalui Facebook	73
	C. Melalui YouTube	73
	D. Melalui Instagram	74
	E. Melalui TikTok	74
	F. Melalui Twitter	75
4.2.1.2	Contoh Penggunaan Media Sosial pada Tahap Identifikasi Masalah	75
	A. Melalui WhatsApp	76
	B. Melalui Facebook	76
	C. Melalui YouTube	77
	D. Melalui Instagram	77
	E. Melalui TikTok	78
	F. Melalui Twitter	78
4.2.1.3	Contoh Penggunaan Media Sosial pada Tahap Pengumpulan Data	79
	A. Melalui WhatsApp	79
	B. Melalui Facebook	80
	C. Melalui YouTube	80
	D. Melalui Instagram	81
	E. Melalui TikTok	82
	F. Melalui Twitter	82
4.2.1.4	Contoh Penggunaan Media Sosial pada Tahap Pengolahan Data	83
	A. Melalui WhatsApp	83
	B. Melalui Facebook	83
	C. Melalui YouTube	84
	D. Melalui Instagram	85
	E. Melalui TikTok	86
	F. Melalui Twitter	86
4.2.1.5	Contoh Penggunaan Media Sosial pada Tahap Pembuktian Data	87
	A. Melalui WhatsApp	88
	B. Melalui Facebook	88
	C. Melalui YouTube	89
	D. Melalui Instagram	89
	E. Melalui TikTok	90
4.2.1.6	Contoh Penggunaan Media Sosial pada Tahap Kesimpulan dan Refleksi	90
	A. Melalui WhatsApp	91
	B. Melalui Facebook	91
	C. Melalui YouTube	92
	D. Melalui Instagram	92
	E. Melalui TikTok	93
	F. Melalui Twitter	93
4.2.2	Tahap Pelaksanaan dan Tahap Kontribusi	94

<b>LAMPIRAN: CONTOH RPP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA PEMBELAJARAN</b>	<b>95</b>
A. Contoh RPP Integrasi Media Sosial pada Pembelajaran Bahasa Inggris	97
A. Kompetensi Inti	97
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	98
C. Tujuan Pembelajaran	98
D. Tahap Pelaksanaan	99
B. Contoh RPP Integrasi Media Sosial pada Pembelajaran Projek Kolaborasi antar Mata Pelajaran Kimia, Matematika, dan Bahasa Inggris	111
A. Kompetensi Inti	111
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	112
C. Langkah Umum Pelaksanaan Projek Kolaborasi Tiga Mata Pelajaran	113
D. Tahap Pelaksanaan	115
C. Contoh RPP Integrasi Media Sosial pada Pembelajaran Projek Kolaborasi antar Mata Pelajaran PKN, PJOK, dan Bahasa Inggris	125
A. Kompetensi inti	125
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	126
C. Langkah Umum Pelaksanaan Projek Kolaborasi Tiga Mata Pelajaran	127
D. Tahap Pelaksanaan	129

# KATA PENGANTAR



Konsep Merdeka Belajar menitikberatkan pada peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang unggul, inovatif, dan berdaya saing global. Salah satu cara untuk mencapai tujuan itu adalah dengan memanfaatkan teknologi terkini dalam pembelajaran. Hal ini memberikan peluang bagi para pendidik dan siswa untuk mengecap berbagai teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Media sosial adalah salah satu teknologi yang dipakai sehari-hari oleh masyarakat dunia tak terkecuali masyarakat Indonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Fitur-fitur menarik yang disajikan media sosial diharapkan dapat menstimulasi kreativitas para pendidik dalam menyampaikan materi, memberikan aktivitas pembelajaran yang menarik, dan memberikan ruang berkarya dan berprestasi untuk pendidik dan siswa.

Media sosial terkadang menjadi suatu ruang yang cukup kontroversial di masyarakat. Kemerdekaan dalam mengekspresikan pendapat kerap kali memberikan informasi yang kurang baik untuk para siswa kita. Oleh karena itu, buku ini diharapkan dapat memberikan referensi praktik baik untuk para pendidik dalam penggunaan media sosial dalam pembelajaran sehingga para pendidik dapat bersama-sama berkolaborasi dan bersinergi dengan siswa maupun pihak lainnya untuk lebih banyak membuat konten media sosial yang lebih baik. ”

**DR. SUHARTONO ARHAM, M.SI**

(Direktur Sekolah Menengah Atas)





## **BAB 1**

# **DASAR PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN**



Story



kemendikbud



learning.id



poshtrendy



overheardisma



overheardisma



“Kenapa ya semua harus dikaitkan dengan abad ke-21? Memang apa bedanya dengan Abad ke-20?”

“Sekarang mau apa pun, pasti ada di handphone. Mau belanja dari dalam dan luar negeri? Mau rapat dengan orang lain dari luar provinsi atau luar negeri? Mau cari informasi pun banyak berseliweran di internet. Semua ada dalam genggaman.”

“Lalu bagaimana cara kita sebagai pendidik memperlengkapi siswa dengan keterampilan yang cukup untuk menghadapi tantangan di abad ke-21 ya?”

overheardisma



Liked by kirana, aleesha and 341 others

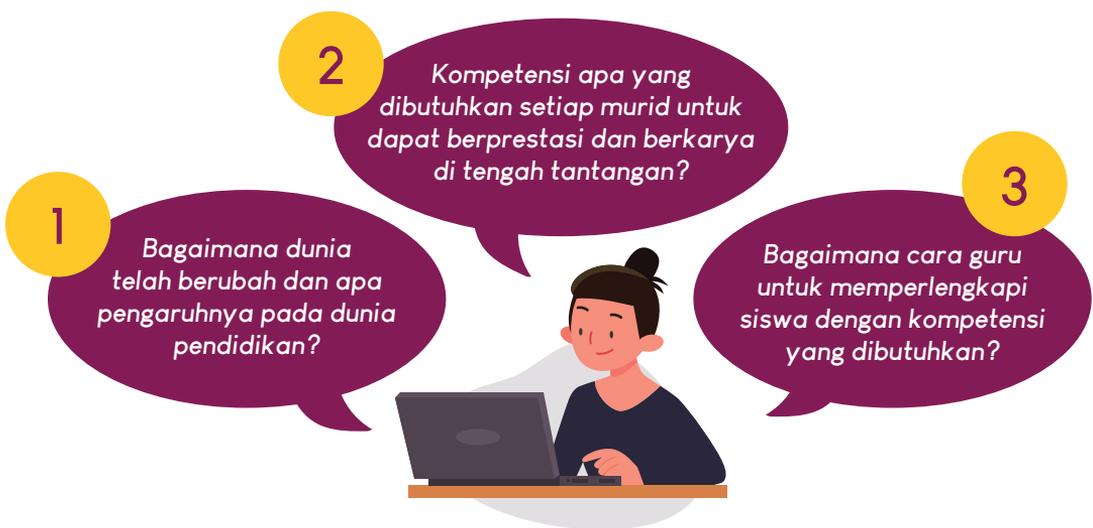
**overheardisma** #Kemendikbud #Enjoylearning

[View all 24 comments](#)



Add a comment...

Tujuan nasional pendidikan Indonesia adalah menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter dan memiliki daya saing dengan negara-negara lain. Hal ini diharapkan menjadi acuan untuk kita sebagai pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mengedepankan pemenuhan kebutuhan siswa untuk menjadi sumber daya manusia yang kompeten di masa kini dan di masa depan. Selain itu, tugas kita sebagai guru yaitu untuk terus berupaya memfasilitasi kegiatan-kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang untuk siswa dapat berprestasi dan berkarya yang dapat memberikan kontribusi nyata untuk masyarakat sekitar. Oleh karena itu, untuk mempersiapkan siswa-siswa kita dalam menghadapi tantangan-tantangan tersebut, kita sebagai pendidik perlu untuk menghayati tiga pertanyaan di bawah ini:



Dalam buku ini, penggunaan media sosial dalam pembelajaran diarahkan untuk membantu guru menjawab tiga pertanyaan tersebut sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna. Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah siswa dapat termotivasi untuk selalu berprestasi dan berkarya untuk masyarakat melalui penggunaan media sosial.

*Media sosial menurut kamus Meriamm-Webster adalah "Suatu bentuk komunikasi berbasis elektronik (seperti website untuk bersosialisasi dan microblogging) yang meminta penggunaanya untuk membuat komunitas online untuk berbagi informasi, ide, pesan personal dan konten lainnya.*



# 1.1 TANTANGAN ABAD KE-21 SEBAGAI LATAR BELAKANG PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN

Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat dinilai sebagai salah satu cara untuk untuk memperlengkapi siswa agar dapat beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada di abad ke-21. Perubahan pada abad ini terjadi di berbagai sektor baik ekonomi, sosial dan teknologi. Perubahan ini telah membawa tantangan tersendiri untuk siswa hadapi di masa yang akan datang. Menurut Trilling dan Fadel (2009), perubahan yang terjadi pada abad ke-21 antara lain:

- a dunia seolah semakin kecil karena dihubungkan oleh teknologi dan transportasi
- b pertumbuhan yang cepat untuk layanan teknologi dan media informasi
- c pertumbuhan ekonomi global yang mempengaruhi perubahan pekerjaan dan pendapatan
- d menekankan pada pengelolaan sumberdaya: air, makanan dan energi
- e kerjasama dalam penanganan pengelolaan lingkungan
- f peningkatan keamanan terhadap privasi, keamanan dan teroris
- g kebutuhan ekonomi untuk berkompetisi pada persaingan global.

Menyikapi perubahan ini, kita perlu menyadari bahwa tantangan siswa dalam menghadapi persaingan global begitu berat. Mereka harus mampu bersaing bukan hanya dalam lingkup nasional tetapi juga internasional.

Perwujudan tantangan yang menanti siswa di masa depan mereka dapat terlihat dari jenis-jenis pekerjaan yang kini tersedia di masyarakat. Mari perhatikan komposisi pohon karir berikut.

Mari perhatikan komposisi pohon karir berikut.

## POHON KARIR ABAD KE-21



Gambar 1.1 Pohon Karir pada Abad ke-21

Pohon karir di atas bertuliskan beberapa pekerjaan baru di berbagai sektor yang baru muncul dalam kurun waktu sepuluh hingga dua puluh tahun terakhir. Jenis-jenis pekerjaan dalam pohon karir ini terkesan didominasi oleh sektor pekerjaan kreatif yang menitikberatkan pada kemampuan pekerja dalam berkreasi seperti teknisi piranti lunak, desainer grafis, spesialis promosi, seniman multimedia dan animator, pengembang aplikasi seluler, pengembang web, pembuat video game, penulis wara atau konten maupun YouTuber.

Kebutuhan pekerjaan di bidang kreatif ini sekarang sudah merambah ke sektor industri lainnya seperti pertanian, bisnis, hingga medis. Mereka membutuhkan pekerja bidang kreatif seperti petani perkotaan, peneliti biomolekuler, dan analis bisnis melalui media sosial untuk mendukung bisnis mereka dalam hal rancangan pemasaran di media sosial dan analisa lainnya yang berkaitan dengan penentuan kebijakan perusahaan.

Jenis-jenis pekerjaan di atas muncul sebagai respon atas perubahan di abad ke-21 khususnya percepatan arus informasi melalui kemajuan teknologi. Pekerjaan-pekerjaan ini juga membutuhkan inovasi dan kreasi, bukan pekerjaan yang mengandalkan kegiatan rutin dan prosedural. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan juga harus memberi ruang pada inovasi dan kreasi. **Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dinilai dapat memberi ruang inovasi dan kreasi pada siswa.**

## **1.2 KOMPETENSI ABAD KE-21 DAN KARAKTER PELAJAR PANCASILA SEBAGAI TUJUAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN**

Dalam membantu siswa menghadapi tantangan atas perubahan di abad ke-21, penggunaan media sosial dalam pembelajaran dianggap mampu memperlengkapi siswa dengan kompetensi yang mereka butuhkan untuk menjadi sumber daya yang unggul. Secara umum, kompetensi-kompetensi tersebut dikelompokkan dalam kompetensi abad ke-21 sedangkan secara kontekstual kompetensi tersebut tergabung dalam karakter Pelajar Pancasila dengan memperhitungkan nilai-nilai Pancasila sebagai kepribadian bangsa.

Organisasi P21 atau Partnership for 21st Century Learning yang terdiri dari pemangku kebijakan, praktisi dan akademisi di bidang pendidikan telah menetapkan tiga kriteria utama dalam kompetensi abad ke-21. Menurut kerangka P21 (2015) kompetensi utama yang harus dimiliki pada abad ke-21 adalah, (1) **keterampilan belajar dan berinovasi**, (2) **keterampilan di bidang informasi, media, dan teknologi**, serta (3) **keterampilan hidup dan karir**.

1.



*keterampilan belajar dan berinovasi*

2.



*keterampilan di bidang informasi, media, dan teknologi*

3.



*keterampilan hidup dan karir*



**"When it comes to innovation, an ounce of execution is worth more than a ton of theory"**

**- Phil McKinney**

## 1.2.1 KETERAMPILAN BELAJAR DAN BERINOVASI



Untuk dapat bersaing di abad ke-21 dibutuhkan pribadi yang mampu terus belajar dan berinovasi. Oleh karena itu, penting bagi siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan mengatasi masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi, serta kreatif dan inovatif (Trilling dan Fadel, 2009).

Sebagai pendidik, tentu kita teringat pada taksonomi Bloom (1956) yang membuat jenjang pemikiran kognitif menjadi eksplisit menjadi **pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, dan evaluasi**. Kemudian pada tahun 1994, salah satu murid Bloom yaitu Anderson Krathwohl memulai penelitian untuk merevisi taksonomi Bloom.

Revisi Taksonomi Bloom (2001) membuat jenjang kognitif menjadi **mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta**. Di dunia pendidikan proses mengingat hingga mengaplikasikan ilmu pengetahuan disebut sebagai kemampuan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking skills*) sedangkan menganalisis hingga mencipta seringkali dianggap kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) inilah yang memiliki korelasi langsung pada kemampuan belajar dan berinovasi. **Media sosial dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai usaha mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta berkolaborasi melalui kegiatan-kegiatan terstruktur yang disusun oleh guru.**

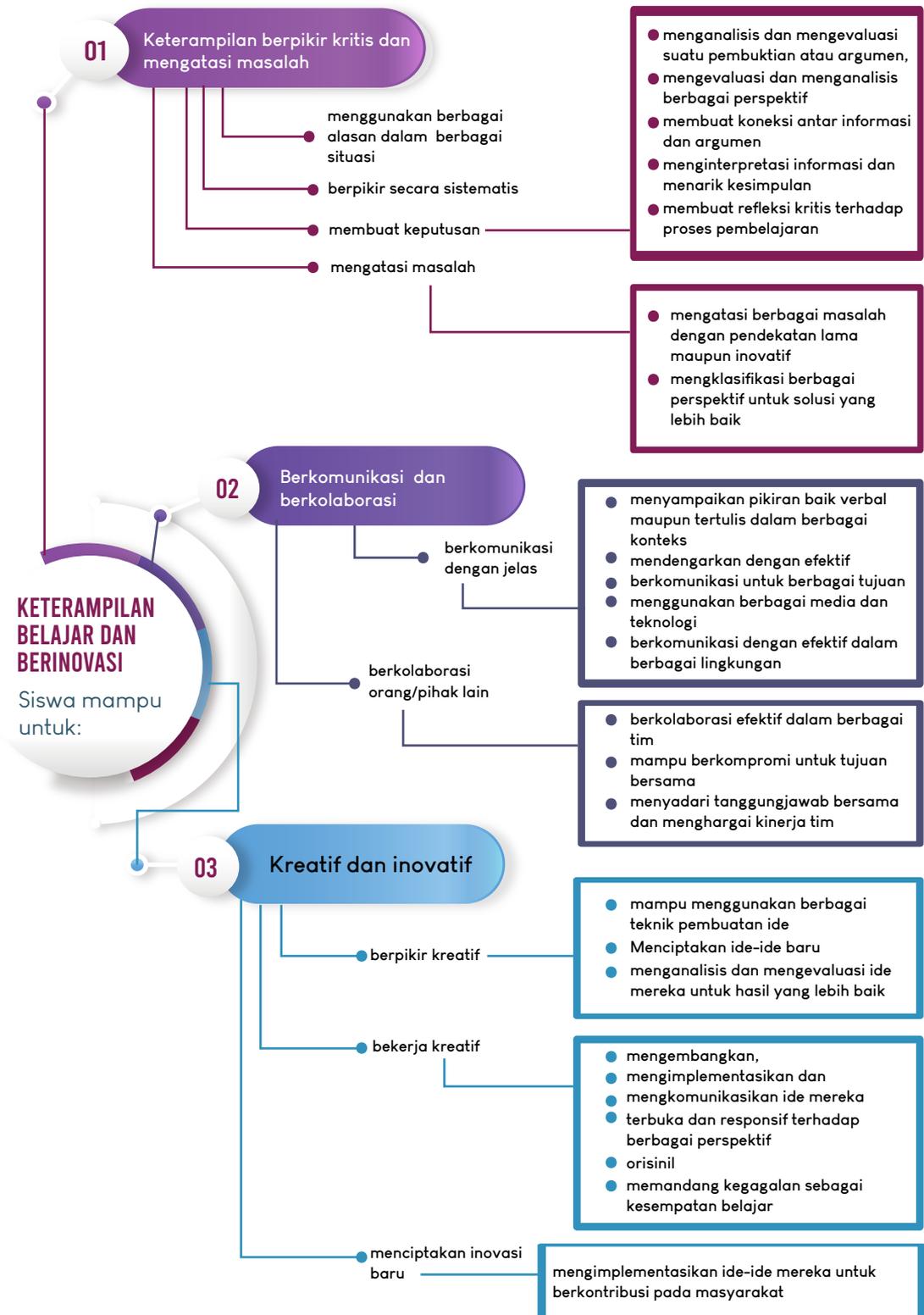


Diagram 1.1 Keterampilan Belajar dan Berinovasi  
Sumber: Trilling dan Fadel (2009)

## 1.2.2 KETERAMPILAN INFORMASI, MEDIA, DAN TEKNOLOGI



Seperti dijabarkan sebelumnya, teknologi informasi dan media memberi banyak perubahan pada abad ke-21. Maka sudah sepatutnya, siswa diharapkan untuk memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan media tersebut untuk masa depan mereka. Keterampilan informasi, media, dan teknologi terdiri dari **literasi informasi, literasi media, dan literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT)** (Trilling dan Fadel, 2009). Ketiga keterampilan tersebut mencakup kemampuan untuk menggunakan informasi, media, dan ICT dengan dilengkapi pengetahuan akan etika dan hukum penggunaannya. Untuk membekali siswa dengan aspek-aspek dalam kompetensi informasi, media, dan teknologi (seperti dalam diagram 1.2), penggunaan teknologi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Tiap praktik pembelajaran dalam subjek apapun sudah sepatutnya mengarahkan siswa kepada penggunaan ICT. **Pembelajaran berbasis media sosial yang diusung dalam buku ini diharapkan mampu memfasilitasi guru dan siswa untuk mengintegrasikan penggunaan ICT ke dalam pembelajaran.**

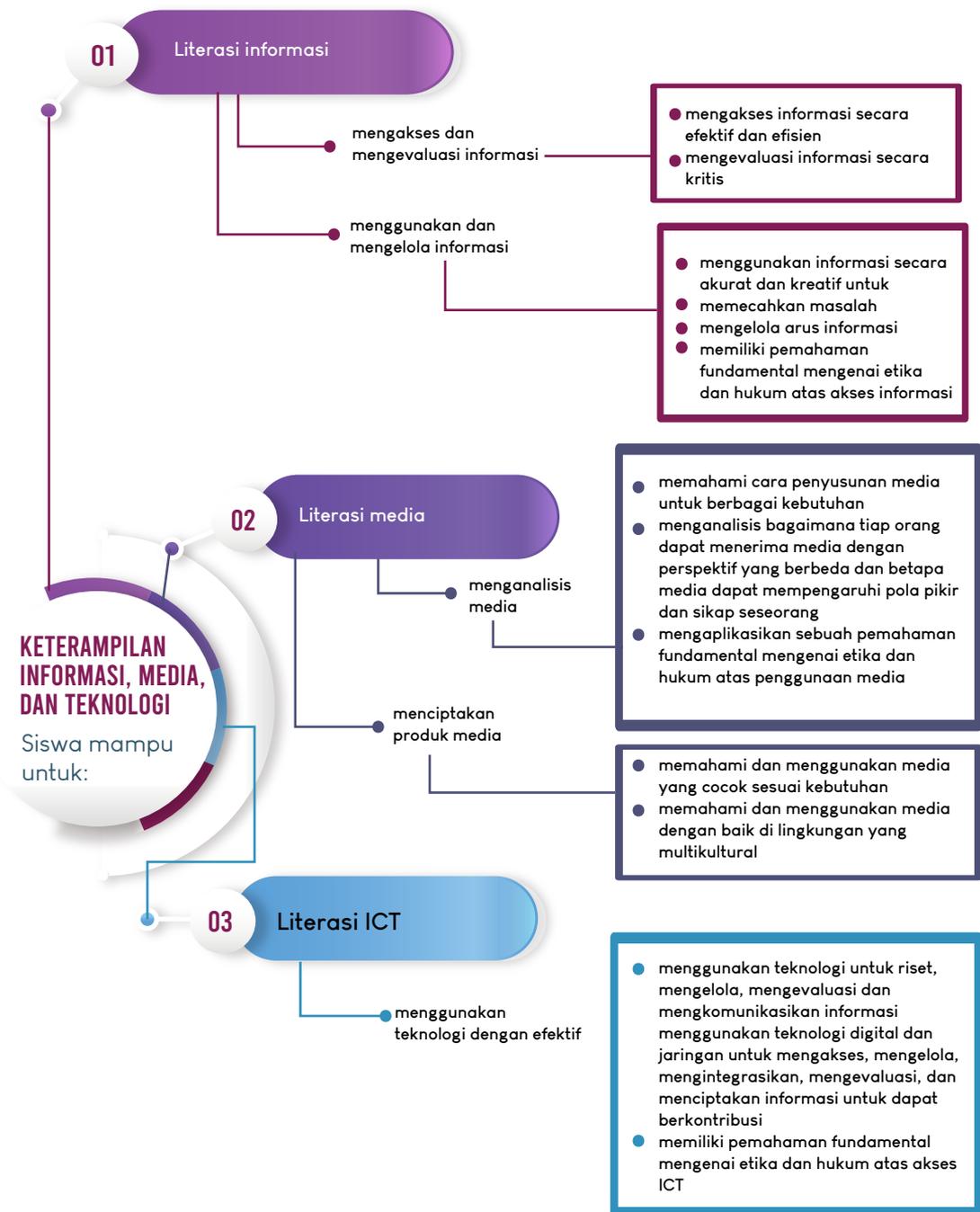


Diagram 1.2 Keterampilan Inovasi, Media, dan ICT  
Sumber: Trilling dan Fadel (2009)

## 1.2.3 KETERAMPILAN HIDUP DAN KARIR



Selain kemampuan kognitif dan penguasaan informasi, media, dan teknologi, siswa pada abad ke-21 juga diharapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan afektif yang dapat mempersiapkan mereka untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik dari segi pekerjaan (karir) maupun kehidupan mereka secara umum. Trilling dan Fadel (2009) menyebut keterampilan tersebut sebagai keterampilan hidup dan karir, yang mencakup

- (1) fleksibilitas dan adaptabilitas,
- (2) memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri,
- (3) interaksi sosial dan antar-budaya,
- (4) produktivitas dan akuntabilitas, serta
- (5) kepemimpinan dan tanggung jawab.

Aspek-aspek afektif ini dapat dikembangkan melalui berbagai praktik penggunaan media sosial dalam pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan fitur dan penyusunan kegiatan.



## 1.2.4 KARAKTER PELAJAR PANCASILA

Selain kompetensi abad ke-21, siswa Indonesia juga diharapkan untuk memiliki karakter Pelajar Pancasila dan penggunaan media sosial dalam pembelajaran juga dinilai mampu mengembangkannya. Pelajar Pancasila diartikan sebagai “pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila” (Sufyadi, dkk., 2021). Karakter Pelajar Pancasila timbul sebagai perwujudan fungsi Pancasila sebagai kepribadian bangsa yang diwujudkan dalam sikap mental, tingkah laku dan perbuatan. Karakter Pelajar Pancasila antara lain:

- (1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia;
- (2) Berkebhinekaan Global;
- (3) Bergotong Royong;
- (4) Mandiri;
- (5) Bernalar kritis; dan
- (6) Kreatif.

Jika diperhatikan dengan seksama, terdapat kesamaan antara kompetensi dalam profil pelajar Pancasila dengan kompetensi abad ke-21. Salah satu hal yang membedakan adalah karakter terkait kepercayaan pada Tuhan Yang Maha Esa, yang menjadi pembeda Indonesia dengan negara lainnya. Pembelajaran berbasis media sosial juga ditujukan untuk menjembatani guru dalam mengintegrasikan tema-tema ketuhanan, toleransi, gotong royong dan nilai Pancasila lainnya dalam pembelajaran.



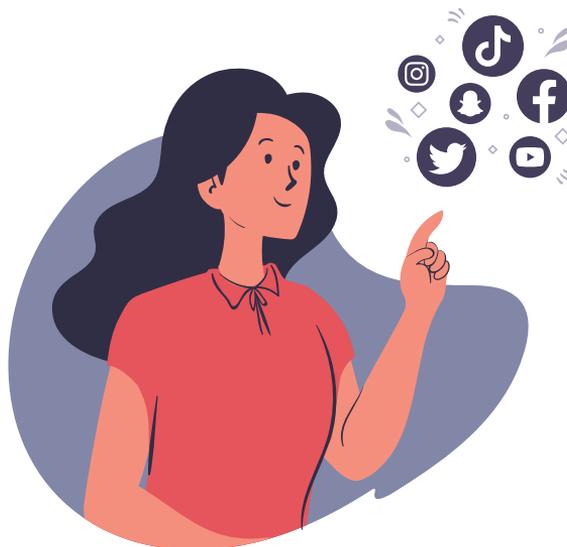
Gambar 1.2 Karakter Pelajar Pancasila

## 1.3 PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI INOVASI GURU DALAM MENYUKSESKAN MERDEKA BELAJAR

Pembelajaran berbasis media sosial dinilai menjadi inovasi pembelajaran yang dapat menyukseskan program Merdeka Belajar. Salah satu kunci keberhasilan implementasi program merdeka belajar di sekolah adalah pengembangan kualitas pembelajaran melalui pemilihan metode pembelajaran dan penilaian yang berfokus pada pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang unggul, yaitu yang memiliki kompetensi abad ke-21 dan karakter Pelajar Pancasila. Penggunaan media sosial yang bermakna dan terstruktur diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sehingga mereka dapat memiliki kompetensi yang diinginkan. Untuk memastikan pembelajaran berbasis media sosial berjalan sesuai harapan, guru perlu:

- (1) menyiapkan strategi pembelajaran yang dapat digunakan,
- (2) mempertimbangkan baik dan buruknya strategi tersebut,
- (3) menentukan strategi yang paling efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan
- (4) mengimplementasikan strategi tersebut semaksimal mungkin.

Persiapan-persiapan ini akan dibahas di bab-bab selanjutnya dalam buku ini.







## BAB 2

# PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN

13.07



Instastory



Apakah media sosial  
dapat digunakan  
untuk mendukung  
pembelajaran?

YES

NO



Aa



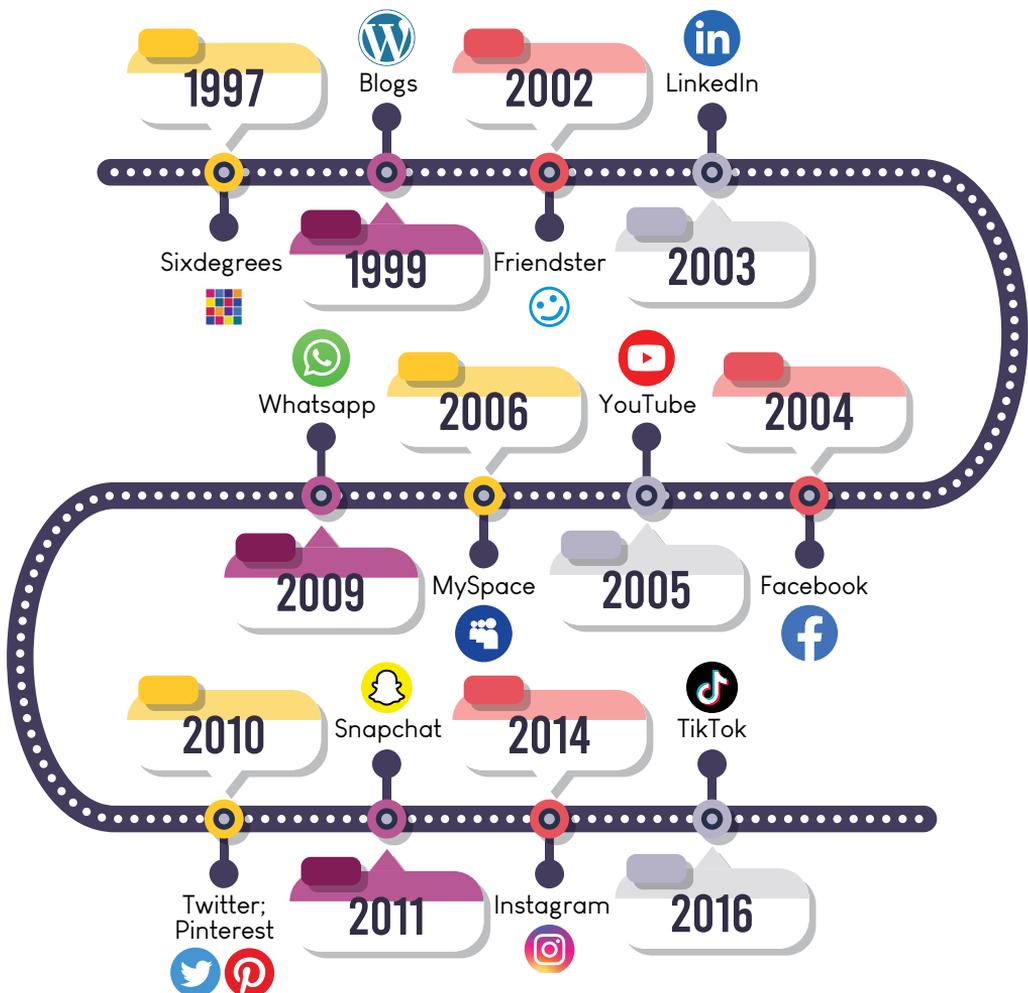
GIF



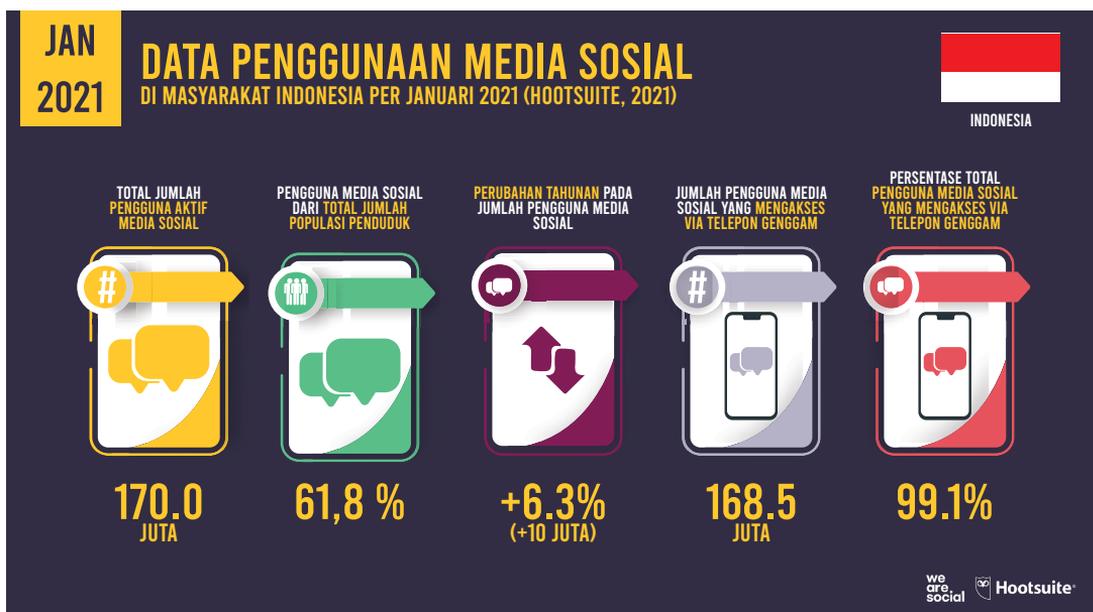
## 2.1 MEDIA SOSIAL DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI MASYARAKAT INDONESIA

Media sosial sudah menjadi media komunikasi antar manusia selama beberapa dekade ini. Kemudahan yang disajikan dalam keberagaman fitur dalam bersosialisasi menjadi salah satu alasan media sosial menjadi wadah berinteraksi yang menyenangkan. Seperti yang disajikan pada platform media sosial kekinian yaitu TikTok, Instagram, YouTube, dan Facebook.

Adapun sejarah media sosial dari waktu ke waktu tertuang di infografis di bawah ini.



Dari pemaparan sejarah media sosial diatas dapat diketahui bahwa media sosial menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari masyarakat dunia tidak terkecuali Indonesia. Berdasarkan hasil survei agensi marketing WeAreSocial dan platform manajemen media sosial Hootsuite di bulan Januari 2021, dari total penduduk Indonesia sebanyak 274,9 juta jiwa, terdapat **170 juta pengguna aktif media sosial atau setara dengan 61,8 persen**. Jumlah ini meningkat sebanyak 10 juta atau 6,3 persen dari tahun lalu. Selain itu, hasil survei Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (2019) juga mengungkapkan bahwa masyarakat pada kelompok usia **15-19 tahun adalah kelompok yang paling banyak menggunakan internet yaitu sebesar 91%**.



Gambar 2.1 Hasil Survei Hootsuite terhadap Pengguna Media Sosial Masyarakat Indonesia (2021)

Media sosial sekarang ini tidak hanya digunakan untuk sekedar bertukar kabar antar teman atau saudara tetapi juga dapat digunakan untuk berbagai kepentingan lain, seperti: berdagang, berekspresi melalui konten-konten dalam berbagai topik, dan memberikan serta mengakses informasi baru. Penyebaran informasi dalam media sosial untuk berbagai tujuan yang telah disebutkan dapat dipercepat dan dipengaruhi oleh fenomena algoritma pada media sosial. Fenomena ini memungkinkan pengguna mendapat rekomendasi konten yang positif maupun negatif sehingga membawa tantangan maupun peluang tersendiri bagi penggunaan media sosial untuk pembelajaran.

## 2.2 FENOMENA ALGORITMA PADA MEDIA SOSIAL

Algoritma media sosial adalah pemilihan atau rekomendasi konten media sosial untuk pengguna media sosial sesuai dengan konten yang mereka cari sebelumnya (Bakshy, Messing, & Adamic, 2015; Messing & Westwood, 2014; Mothes & Ohme, 2019). Sehingga pengguna media sosial akan menerima rekomendasi-rekomendasi konten di laman media sosial mereka walau mereka belum pernah mengunjungi atau mengikuti akun media sosial tersebut (Barnhard, 2021).

Rekomendasi konten tersebut diambil dari *Search Engine Optimization* (SEO), yaitu teknik optimalisasi situs atau postingan atau kanal di media sosial atau media digital lainnya. Teknik ini memungkinkan lebih banyak orang mengakses situs dan atau konten yang disajikan di kanal media sosial tertentu baik kanal personal atau bisnis.

Cara kerja utama SEO yaitu menelusuri kata kunci yang yang dicari atau dituliskan oleh pengguna *search engine* (mesin pencarian) seperti Google. Dari kata kunci tersebut, pengguna media sosial atau media digital lainnya akan diarahkan atau direkomendasikan informasi-informasi yang berkaitan dengan kata kunci yang telah digunakan pengguna di mesin pencarian media sosial tersebut. Rekomendasi informasi atau konten tersebut diformulasikan oleh algoritma pada platform media sosial yang digunakan.

....

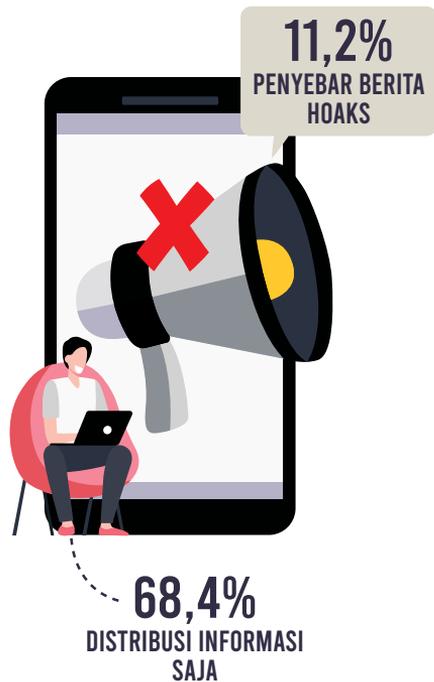
*Para pengguna media sosial di usia 25 tahun ke bawah sayangnya tidak menyadari bahwa cara kerja algoritma ini sehingga mereka tidak tahu cara memfilter rekomendasi-rekomendasi konten yang diberikan algoritma media sosial (Swart, 2021).*

....

Pengguna yang perlu dikhawatirkan dari ketidaktahuan ini adalah para pengguna remaja yang dinilai belum bisa menyaring konten yang tidak sesuai dengan umur mereka. Kekhawatiran ini disebabkan oleh konten-konten yang didapat oleh para remaja tidak sepenuhnya diambil dari pencarian informasi yang mereka lakukan sendiri. Sebagai contoh, seorang siswa mendapatkan tautan dari temannya melalui Facebook, Instagram, TikTok atau WhatsApp. Ketika siswa membuka tautan tersebut maka algoritma media sosial akan berfungsi dan memberikan rekomendasi-rekomendasi konten yang sejenis dengan yang telah mereka akses. Maka perlu diperhatikan dalam contoh ini bahwa walaupun siswa tidak memiliki inisiatif apapun terkait jenis konten tersebut, algoritma akan tetap memunculkan konten-konten sejenis pada laman media sosial siswa.

Berbagai konten negatif pada media sosial yang dimungkinkan dan diperparah oleh adanya algoritma antara lain pemberitaan hoaks, aksi perundungan, pornografi, dan perdagangan manusia secara daring melalui media sosial. Berdasarkan hasil survei Katadata Insight Center (KIC) bersama Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2020 masyarakat Indonesia lebih mempercayai informasi yang disebar oleh media sosial (76%) dibandingkan media berita konvensional seperti melalui televisi (59,5%) dan berita online (25,25%). Ironisnya, dari hasil survei tersebut juga diketahui bahwa

11,2% menyatakan pernah menyebarkan kabar bohong atau hoaks dan sebanyak 68,4% diantaranya mengatakan hanya ingin mendistribusikan informasi yang belum diketahui kebenarannya.



Data lain dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan **83% kasus prostitusi anak dengan 60% diantaranya merupakan prostitusi online melalui media sosial terjadi** dari bulan Januari s.d April 2021. Para korban prostitusi online ini hampir seluruhnya berasal dari kelompok usia 12 s.d 17 tahun.



Selain pemberitaan hoaks, aksi perundungan, pornografi, perdagangan manusia secara daring melalui media sosial sangat banyak ditemukan pada tahun-tahun pandemik ini.

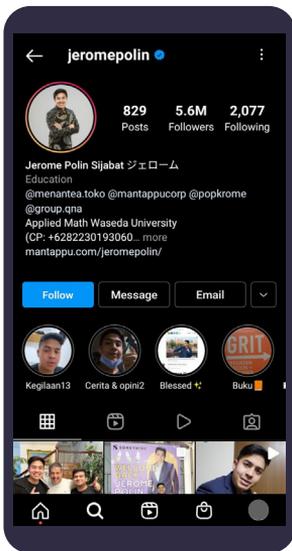
Jika konten-konten negatif seperti yang disebutkan sebelumnya terus menyebar untuk siswa kita, dikhawatirkan akan mengganggu kesehatan mental mereka.

Lenhart, Smith, Anderson, Duggan, dan Perrin pada tahun 2015 memaparkan bahwa terdapat beberapa potensi gangguan kesehatan mental remaja jika menggunakan media sosial yang kurang tepat seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Tidak jarang ada remaja yang melakukan bunuh diri karena menjadi korban dari perundungan siber.

Sebaliknya, jika fenomena algoritma dimanfaatkan untuk menyebar konten-konten positif maka siswa kita juga akan mendapat dampak positif dari interaksi yang mereka lakukan di media sosial. Mereka pun dapat menggunakan media sosial sebagai ruang untuk mereka menyuarakan aspirasi, karya, dan prestasi.

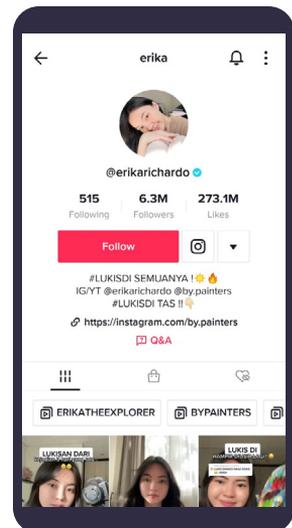
## 2.3 MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG BERPRESTASI DAN BERKARYA

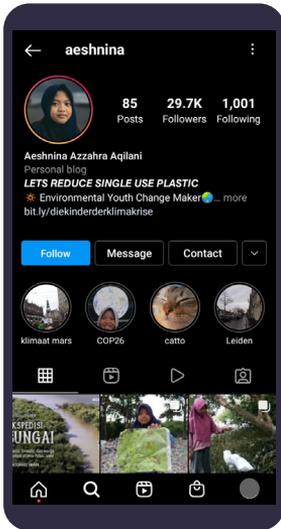
Media sosial juga telah menjadi ruang untuk para pemuda menunjukkan prestasi dan karya nya yang memberikan dampak positif pada banyak pihak terutama pengikut mereka. Sebagai contoh, mari perhatikan tiga pemuda yang aktif memanfaatkan media sosial untuk menebar konten-konten positif yaitu Jerome Polin, Erika Richardo, dan Aeshnina Azzahra Aqilani.



a. **Jerome Polin** aktif di Instagram, YouTube, TikTok, dan Twitter. Di media sosial tersebut, Jerome lebih banyak membahas kehidupannya sebagai pelajar Indonesia penerima beasiswa di Jepang. Kontennya berisi cara mudah mengerjakan soal matematika, persahabatan antara Indonesia dan Jepang, dan akhir-akhir ini termasuk konten-konten iklan produk yang didapatkan setelah ia mendapat popularitas. Videonya dengan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Budi Sadikin, mengenai bahaya COVID-19 ditonton lebih dari empat juta penonton.

b. **Erika Richardo**, seorang seniman lukis berusia 19 tahun yang viral melalui TikTok, memanfaatkan algoritma media sosial untuk memulai ide bisnis beromset ratusan juta rupiah per bulan, yaitu *paint-by-numbers* atau perangkat melukis dengan panduan angka-angka pewarnaan yang tertulis di kanvas.





- c. **Aeshnina Azzahra Aqilani** adalah seorang pelajar SMP yang juga pemerhati lingkungan. Ia menggunakan platform Instagram untuk menyebarkan kepeduliannya pada lingkungan, khususnya terhadap sampah plastik. Di tahun 2021 ini, ia menghadiri Konferensi Perubahan Iklim Perserikatan Bangsa-Bangsa di Glasgow, Skotlandia. Di sana, ia menghimbau negara maju untuk tidak lagi mengekspor sampah plastik ke negara-negara lain, salah satunya Indonesia.

Tiga contoh di atas menunjukkan bahwa karya dan prestasi mereka di media sosial dapat menjadi salah satu penawar konten negatif yang beredar. Hal ini juga menunjukkan bahwa algoritma media sosial dapat juga menghadirkan rekomendasi konten positif pada penggunaannya. Oleh karena itu, **penting sekali bagi kita sebagai pendidik untuk memberikan lebih banyak konten-konten yang baik dan mendidik sehingga nantinya algoritma media sosial akan lebih merekomendasikan konten-konten yang baik tersebut kepada para siswa.**



# **KEBAIKAN** AKAN TETAP DAPAT **DITEMUKAN**

DALAM BANYAKNYA  
**KEBURUKAN**  
YANG ADA

SIAPKAH KITA  
UNTUK BERPERAN  
**MENYEBAR LEBIH BANYAK**  
**KEBAIKAN?**

#BERBAGIKONTENKEBAIKAN

## 2.4 PELUANG BESAR PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN

### 2.4.1 MEDIA SOSIAL MENJAWAB TANTANGAN PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19



Semenjak pandemi COVID-19 dimulai, pembelajaran di kelas berubah moda dari luring ke daring. Hal ini juga membuat para guru di Indonesia mengupayakan penyampaian materi dengan membuat video pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan portal media sosial seperti YouTube, Instagram, dan aplikasi pembuatan video pembelajaran lainnya. Bahkan di masa pembelajaran *New Normal* yang mengusung pendekatan *blended learning*, pengintegrasian pembelajaran melalui media sosial dianggap sebagai salah satu metode yang tetap efektif untuk diterapkan.

Pembelajaran di era pandemi COVID-19 membuka peluang yang sangat besar terhadap penggunaan media sosial sebagai media interaksi guru dan siswa dalam menyampaikan materi dan pemberian serta pengumpulan tugas. Fitur-fitur yang lebih menarik dan lebih mudah untuk dipakai dibandingkan media digital lainnya dalam proses pembelajaran membuat media sosial menjadi wadah yang bisa dimaksimalkan untuk kegiatan belajar dan mengajar.

Adapun beberapa alasan para pengguna media sosial lebih memilih menggunakan moda tersebut untuk mengakses informasi atau pengetahuan dan juga media belajar dan mengajar yaitu karena media sosial dinilai sebagai media yang:

The infographic consists of five white rectangular boxes arranged in a descending staircase pattern from top-left to bottom-right. Each box contains a small circular icon of a person's face and a numbered list item. A male character with glasses and a dark shirt is standing on the right side, holding a large white sign that contains the text for item 3. The background is a light gray circle.

1. Lebih interaktif (Jong et al., 2014)
2. Mudah digunakan untuk komunikasi dan diskusi (O'Bannon et al., 2013).
3. Media kolaborasi antar guru dan siswa (Jong et al., 2014)
4. Memadupadankan pembelajaran formal dan informal (McCarthy, 2010)
5. Membantu penyerapan pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing (Aloraini & Cardoso, 2020)

## 2.4.2 MEDIA SOSIAL SELARAS DENGAN PRINSIP MERDEKA BELAJAR

Penggunaan media sosial dalam kegiatan belajar dan mengajar dapat menjadi salah satu cara menggapai kesuksesan implementasi Merdeka Belajar. Berdasarkan buku saku Merdeka Belajar (2020) tertulis bahwa kebijakan Merdeka Belajar menitikberatkan pada kegiatan pembelajaran yang inovatif. Media sosial dalam hal ini dapat memberikan inovasi-inovasi yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, membantu sekolah dalam mengembangkan ide dan program yang lebih menarik, dan juga dapat menstimulasi kreativitas guru dan siswa dalam berinteraksi dan berkolaborasi.

**Media sosial sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar dalam peningkatan kualitas belajar siswa.** Hal ini karena media sosial dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih luas pada siswa karena kemudahan dan kecepatan akses mendapatkan informasi yang tidak bisa didapat dari teknologi yang lain. Siswa dapat dengan mudah dan cepat mencari tahu cara membuat perkakas ataupun cara melakukan eksperimen tertentu hanya dengan mencari di akun-akun YouTube, Instagram dan media sosial lainnya. Media sosial dalam hal ini dapat digunakan untuk membuka cakrawala wawasan siswa dalam menyerap dan menganalisa informasi sehingga kualitas belajar siswa pun dapat meningkat.

**Media sosial selaras dengan misi Merdeka Belajar untuk membantu sekolah untuk mengembangkan ide dan kegiatan sekolah yang lebih menarik dan menjadi perantara informasi kegiatan sekolah dengan banyak pihak.** Dengan media sosial, sekolah juga dapat lebih mengembangkan dan mensosialisasikan program-program yang sudah maupun akan dilaksanakan. Sebagai contoh, sekolah dapat menginisiasi perlombaan ataupun kegiatan dengan menggunakan Instagram atau TikTok sehingga kegiatan pun akan lebih menarik karena civitas sekolah dapat berpartisipasi dalam kegiatan tersebut dan menggunakan fitur-fitur maupun efek-efek yang menarik yang tersedia di media sosial tersebut. Selain itu, akun media sosial sekolah dapat menjadi 'wajah' utama sekolah dalam mensosialisasikan program sekolah ke ruang publik dan juga dapat menjadi perpanjangan tangan antara sekolah dengan berbagai pihak terutama diluar civitas sekolah seperti orang tua, alumni, dan kedinasan.

**Media sosial sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar untuk guru dan siswa dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan menjunjung tinggi kreativitas.** Media sosial dapat memberikan angin segar yang dapat menstimulasi kreativitas guru dan siswa karena media sosial dapat menjadi penawar dari kelelahan siswa dan guru dalam berinteraksi daring via ruang pertemuan virtual seperti Zoom ataupun Gmeets. Interaksi yang terbatas pada saat kegiatan belajar dan mengajar melalui dua ruang pertemuan tersebut mengakibatkan motivasi belajar siswa mulai menurun untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini dapat dilihat dengan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi dan semakin banyaknya siswa yang beralih tidak dapat mengikuti kelas PJJ karena keterbatasan fasilitas jejaring internet untuk mengakses pembelajaran di kedua ruang pertemuan virtual dalam durasi yang cukup lama. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur kolaborasi yang menarik seperti TikTok Duet atau Instagram Remix memberikan ruang kreatif untuk guru dan siswa berinteraksi dan juga dapat memastikan bahwa masing-masing siswa dapat terlibat di aktivitas tersebut.

## 2.4.3 MEDIA SOSIAL BERPERAN DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PELAJAR PANCASILA

Pembelajaran media sosial juga dapat dijadikan wadah untuk pembentukan karakter Pelajar Pancasila yang merupakan tujuan utama dari program Merdeka Belajar. Karakter Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi (Sufyadi, dkk., 2021) yang dapat diasah melalui pembelajaran berbasis media sosial:



### 1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

Pembelajaran mata pelajaran agama dan PKN dapat dibuat lebih menarik dan interaktif jika siswa diajak untuk dapat menyampaikan ceramah dan informasi wawasan kebangsaan melalui media sosial yang dimiliki siswa.



### 2. Berkebhinekaan Global

Media sosial membuka gerbang interaksi multikultural bagi para siswa karena media sosial mudah diakses oleh semua orang dari berbagai negara. Sebagai contoh, siswa dapat menggunakan media sosial untuk mengekspresikan karya pada mata pelajaran seni budaya lokal ke media sosial mereka yang dapat menjadi ajang pengenalan budaya kepada pengguna media sosial dari negara lain. Sebagai contoh, YouTuber Alffy Reff membuat karya video musik yang menggabungkan musik lokal dengan sentuhan global pada saat perayaan 17 Agustus yang lalu telah banyak mendapatkan respon baik dari para penonton luar negeri.



### 3. Bergotong Royong

Siswa dapat bergotong royong dalam banyak hal melalui media sosial. Pengumpulan donasi terhadap korban bencana alam dapat lebih mudah dicapai dengan penyebaran informasi melalui media sosial.



### 4. Mandiri

Kemandirian para siswa dapat dibentuk dalam beberapa hal melalui media sosial. Pertama, siswa dapat secara mandiri mencari informasi-informasi yang terkait pembelajaran di luar sumber yang diberikan guru di media-media sosial sumber terkait yang terpercaya. Kedua, siswa juga dapat berinisiatif untuk mengunggah capaian-capaian kecil yang mereka lakukan sendiri dalam pembelajaran di media sosial yang mereka miliki.



### 5. Bernalar Kritis

Melalui informasi-informasi yang tersebar di media sosial, siswa diminta untuk berpikir kritis dalam menyerap informasi yang mereka akses di media tersebut. Siswa diajak untuk menganalisis dan menyaring informasi-informasi yang akurat tanpa hoaks serta tidak bertindak impulsif dalam menyikapi berita-berita yang beredar di media sosial.



### 6. Kreatif

Siswa dapat mengemukakan gagasan inovatif terhadap permasalahan yang ada di sekitar mereka melalui media sosial. Sebagai contoh, hasil pembelajaran mata pelajaran program kewirausahaan sekolah berupa produk kewirausahaan siswa dapat dipasarkan dan dipromosikan melalui Facebook dan Instagram Business.

## 2.4.4 MEDIA SOSIAL BERPERAN DALAM MEMPERSIAPKAN CIVITAS SEKOLAH DALAM MENERAPKAN KURIKULUM PROTOTIPE

Kurikulum Prototipe adalah kurikulum terbaru yang akan diterapkan pada tahun 2022-2024 sebagai cara pemerintah untuk memulihkan mutu pendidikan Indonesia pasca pandemi COVID-19 (Kemdikbudristek, 2021). Kurikulum Prototipe memberikan ruang untuk guru dan siswa melaksanakan pembelajaran berbasis Projek yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan dikembangkan untuk membentuk karakter Pancasila pada siswa.

Media sosial dalam hal ini dapat berperan untuk membantu civitas sekolah dalam menerapkan Kurikulum Prototipe. Guru dan siswa dapat mengintegrasikan media sosial sebagai media untuk memenuhi empat karakteristik Kurikulum Prototipe untuk jenjang SMA dengan cara berikut ini:



### 1. Pengembangan *Soft Skills* dan Karakter Pancasila Melalui Pembelajaran berbasis Projek

Media sosial memberikan banyak fitur yang memungkinkan pembelajaran berbasis projek yang lebih menarik. Hal ini diyakini dapat membantu guru dan siswa memberikan kegiatan

belajar dan mengajar yang lebih variatif yang dapat mengasah kompetensi *Soft Skills* dan membentuk karakter Pancasila pada siswa.

Penggunaan media sosial pada pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman yang berbeda untuk guru dan siswa. Jika pada kelas konvensional, pembelajaran berbasis proyek umumnya hanya menggunakan internet sebagai pencarian informasi. Namun, dengan media sosial, siswa dapat juga melakukan diskusi yang menarik dan analisis yang lebih mendalam dari proses penyelesaian proyek yang diberikan. Sebagai contoh fitur-fitur media sosial seperti Live Instagram/ Live Youtube dapat digunakan pada tahapan diskusi dan refleksi kelompok pada proyek yang diberikan. Selain itu fitur Duet di TikTok atau Remix di Instagram memberikan kesempatan kolaborasi antara guru dan siswa atau antara siswa dan siswa yang memberikan warna tersendiri pada proses menganalisis hasil proyek yang siswa kerjakan.

Hal ini memperkuat penggunaan media sosial dalam pembelajaran berbasis proyek yang dalam pelaksanaannya dapat sekaligus digunakan untuk mengasah keterampilan *Soft Skill* dan membentuk karakter Pancasila siswa. Pada pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sosial, siswa dapat diasah kemandiriannya dan berpikir kritisnya dalam mencari sumber-sumber informasi yang lebih variatif dan terpercaya. Selain itu, siswa juga dapat berinteraksi dengan orang lain dengan menggalakkan kampanye lindungi lingkungan yang disebarkan melalui media sosial. Dengan ini siswa diasah kemampuan sosialnya dalam berempati dan saling bergotong royong dalam memberikan pengaruh baik untuk masyarakat sekitar.



## 2. Berfokus pada Materi Esensial

Media sosial dapat membantu guru dan siswa untuk mengakses sumber-sumber belajar yang lebih penting dan yang lebih membekali siswa dengan informasi-informasi terkini yang akurat. Dengan banyaknya para pakar keilmuan yang membahas materi pembelajaran dengan cara yang unik melalui media sosial, guru dan siswa dapat memperkaya khasanah ilmu mereka lebih dalam dari materi yang dijabarkan oleh akun-akun media sosial pemateri tersebut.

Media sosial juga memberikan peluang untuk kita sebagai pendidik dalam memberikan materi yang esensial yang benar-benar dibutuhkan siswa. Guru dapat mengunggah video pembelajaran yang mereka buat di laman media sosial seperti YouTube, Instagram, atau TikTok. Hal ini juga memberikan kesempatan untuk saling belajar antar guru dan siswa dari sekolah yang berbeda melalui video pembelajaran yang diunggah di tiga media sosial tersebut.



### 3. Pembelajaran yang Fleksibel Sesuai dengan Kemampuan Siswa dengan Konten dan Muatan Lokal

Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat memberikan kefleksibilitas pada guru dan siswa untuk memilih menggunakan fitur-fitur tertentu yang dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa dan konten-konten pembelajaran yang bermuatan lokal. Sebagai contoh, guru dapat menginisiasi kegiatan menulis cerita rakyat dengan bertahap dengan menggunakan media sosial Instagram dan Twitter sehingga siswa juga berkesempatan mendapatkan umpan balik dari guru, teman sebaya, maupun dari pihak lain yang sesuai tahapan kemampuan menulis yang mereka miliki.



### 4. Penulisan Esai Ilmiah oleh Siswa SMA Sebagai Syarat Kelulusan

Media sosial dapat digunakan untuk mempersiapkan guru dan siswa untuk dapat menuliskan esai ilmiah yang baik sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan esai ilmiah. Guru dan siswa dapat mencari sumber belajar di akun-akun terpercaya di media sosial tentang bagaimana menuliskan esai ilmiah yang baik. Selain itu kita sebagai pendidik dapat memaksimalkan fitur di media sosial seperti 'Reply' or 'Retweet' pada Twitter yang memungkinkan para siswa untuk berkolaborasi dengan guru dan siswa lainnya untuk bersama-sama menuliskan satu esai ilmiah.

Usaha untuk mempersiapkan siswa menguasai dan melaksanakan empat karakteristik Kurikulum Prototipe di atas diharapkan dapat memulihkan serta meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pasca pandemi COVID-19.

## 2.4.5 MEDIA SOSIAL BERKONTRIBUSI DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN

Penggunaan media sosial yang terarah di proses kegiatan belajar dan mengajar dapat dijadikan salah satu cara dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Kata mutu itu sendiri dalam kamus Oxford (2010) berarti suatu standar yang digunakan untuk membandingkan dua hal yang sama.

Dalam bidang pendidikan, mutu dilihat dari ‘masukan, proses, luaran, dan dampak dari mutu tersebut’ (Usman, 2009:513). Usman (2009) juga menjabarkan bahwa masukan dalam bidang pendidikan berarti sumber daya manusia yang siap berproses. Proses pendidikan yang bermutu harus dapat menghadirkan proses pembelajaran yang PAIKEMB (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan, dan Bermakna). Hasil dari proses pembelajaran terlihat dari hasil belajar siswa baik di bidang akademik maupun non akademik. Daya keterserapan hasil pembelajaran siswa di dunia kerja juga menentukan mutu suatu pendidikan.

Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dinilai dapat berkontribusi dalam pemenuhan mutu pendidikan Indonesia berdasarkan aspek-aspek tersebut. Dalam hal masukan, penggunaan media sosial dapat mempersiapkan kita dan siswa untuk lebih terbuka dalam mencari dan menganalisis informasi terkait materi pembelajaran yang dapat lebih mudah diakses melalui media sosial sehingga mereka akan selalu menjadi sumber daya manusia yang berproses. **Selain itu, media sosial dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berkualitas dan juga mudah diakses oleh kita dan siswa kita bahkan yang berada di pelosok nusantara.** Portal media sosial yang bisa diakses dengan ukuran jejaring internet yang tidak begitu besar dan dapat digunakan melalui telepon genggam memudahkan proses pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan, dan Bermakna dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di media sosial.

Dari pembelajaran dengan media sosial ini, kita sebagai pendidik dan juga siswa dapat berprestasi dan berkarya baik di bidang akademik dan non-akademik. Selain itu, keterserapan ke dunia kerja dari hasil pembelajaran dengan media sosial terlihat nyata dari bermunculannya guru dan siswa YouTuber dan juga para penggiat usaha mandiri yang berbasis media sosial.

## 2.4.6 MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI RUANG UNTUK BERPRESTASI DAN BERKARYA

Ruang berprestasi dan berkarya melalui media sosial hendaknya tidak hanya dikuasai oleh mereka yang membahas topik-topik yang di luar konteks pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan siswa dapat memanfaatkan ruang digital ini untuk proses pembelajaran dan dalam waktu yang sama menampilkan karya dan prestasi mereka.

Jika kita coba telusuri topik-topik yang disajikan di media sosial lebih banyak didominasi oleh topik kehidupan sehari-hari dan sedikit yang membahas materi belajar dalam lingkup proses pembelajaran.



Kanal-kanal media sosial yang membahas topik pendidikan pada umumnya adalah kanal media sosial yang cenderung dikelola oleh lembaga komersil untuk digunakan sampai tataran pemaparan materi atau strategi menguasai materi ajar. Di lain sisi, pengintegrasian media sosial dalam lingkup proses pembelajaran hendaknya juga memberikan konten yang berisikan proses pembelajaran mulai dari tahap apersepsi sampai penilaian. Hal ini memberikan peluang besar untuk guru-guru sekolah dan siswa nya untuk lebih bersemangat menggunakan media sosial yang sesuai dengan tahapan dalam proses pembelajaran.

Beberapa contoh penggunaan media sosial sebagai ruang berkreasi dan berprestasi dalam lingkup pembelajaran:

1. **Guru Youtuber, Tri Adinata.** Beliau adalah guru musik di salah satu SMP medan yang viral karena cara mengajarnya yang unik dengan melakukan kolaborasi dengan siswa-siswa nya dengan bermain musik bersama-sama agar siswa nya lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

2. "Teamly Design Studio" oleh Ghany Rasyid Prawira (SMAIT Insantama Plus, Jawa Barat), peraih emas dalam Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia atau FIKSI 2021 yang digelar Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas). Teamly Design Studio adalah usaha yang Ghany rintis yang memberikan layanan pembuatan logo digital perusahaan. Ghany menyalurkan pengetahuan yang ia dapat dalam proses pembelajaran di sekolah nya yang berfokus pada pengembangan IT para siswa nya. Ghany dalam hal ini menggunakan media sosial Instagram untuk memasarkan usaha nya.

Beberapa contoh memanfaatkan peluang yang ada di media sosial untuk berprestasi dan berkarya di atas diharapkan dapat memberikan inspirasi guru dan siswa lainnya untuk ikut berpartisipasi memberikan konten baik sesuai proses pembelajaran yang ada di sekolah mereka. Dalam mewujudkan hal ini tentunya tidak lepas dari tantangan-tantangan yang ada. Oleh karena itu, guru dan siswa diharapkan dapat mengubah tantangan tersebut menjadi kegiatan belajar dan mengajar yang lebih menarik dan efektif.

## **2.5 TANTANGAN YANG GURU DAN SISWA HADAPI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA SOSIAL**

Pengintegrasian media sosial dalam pembelajaran sudah dimulai dari beberapa dekade yang lalu. Namun, penerapan media sosial ini dalam pembelajaran masih menemui tantangannya sendiri baik dari segi infrastruktur maupun pengguna media sosial tersebut.

Infrastruktur digital yang terbatas dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran daring maupun luring. Contohnya selama pandemik keterbatasan infrastruktur tersebut terdapat pada lemahnya jaringan internet, ketersediaan kuota internet, dan aplikasi pembuatan video pembelajaran yang cukup mahal membuat pembelajaran jarak jauh kurang efektif dalam pelaksanaannya.

Selain itu, beberapa tantangan yang pendidik dan siswa alami pada penggunaan media sosial dalam pembelajaran antara lain:

**1** Adanya ketakutan bahwa media sosial menjadi media yang tidak dapat mengontrol kebebasan siswa dalam berpendapat dan berinteraksi. (Tess, 2013)

**2** Kurangnya pengetahuan guru dan siswa tentang cara menggunakan teknologi dengan baik. (Minocha, 2009)

**3** Intervensi guru saat diskusi daring melalui media sosial akan membatasi ruang para siswa untuk menyampaikan aspirasi dan pendapatnya. (An, Shin, & Lim, 2009)

**4** Banyaknya distraksi konten yang disajikan di media sosial yang membuat siswa dapat mengakses konten-konten negatif. (Piotrowski, 2015)

Untuk mengetahui tantangan yang pendidik temui pada penggunaan media sosial dalam pembelajaran secara lebih rinci dan terkini, survei internal diadakan dalam webinar MGMP bahasa Inggris DKI Jakarta Pusat 2. Dari hasil survey tersebut ditemukan beberapa tantangan yang meliputi:

  
**1** Pemilihan jenis media sosial yang tepat dengan materi pembelajaran

  
**2** Kesulitan mengatur waktu dalam membuat video pembelajaran dengan media sosial

  
**3** Penggunaan media sosial yang terbatas hanya pada pemberian tugas

Oleh karena itu, rekomendasi-rekomendasi penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran berdasarkan landasan teori tertentu diharapkan akan membantu para pendidik untuk lebih mudah menggunakan media sosial dalam pembelajaran.





## **BAB 3**

# **TEORI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN**

Following | For You

*The true direction of the development of thinking is not from the individual to the social, but from the social to the individual.*

*Arah perkembangan kemampuan berpikir tidaklah dimulai dari individu ke sosial, melainkan dari sosial ke individu.*

**Lev S. Vygotsky**

@Vygotsky 1h ago  
#social #media #learning  
🎵 Music



145



50



share



### 3.1 MEDIA SOSIAL SEBAGAI SALAH SATU DISRUPSI TEKNOLOGI DI BIDANG PENDIDIKAN

Disrupsi teknologi adalah suatu keadaan dimana inovasi-inovasi teknologi memberikan ‘gangguan’ atau perubahan terhadap teknologi yang sudah ada (Christensen, 2013). Di dunia pendidikan, disrupsi ini terlihat pada perubahan cara kita berinteraksi dengan para siswa. Jika dulu kegiatan belajar dan mengajar (KBM) dilaksanakan hanya dengan moda tatap muka sekarang kegiatan tersebut bisa dilaksanakan dengan moda virtual ataupun dengan campur antara tatap muka dan virtual (*blended learning*). Variasi moda pembelajaran ini memberikan ruang akan munculnya teknologi-teknologi baru yang lebih mempermudah pembelajaran tersebut untuk dilaksanakan dengan baik.

Media sosial merupakan salah satu bentuk disrupsi teknologi di bidang pendidikan yang dapat memberikan lingkungan belajar yang inovatif bagi guru dan siswa. Lingkungan belajar yang inovatif inilah yang diyakini dapat memungkinkan pencapaian kompetensi abad ke-21 dan pembentukan karakter Pelajar Pancasila pada siswa Indonesia. Adapun, menurut Dumont dkk. (2010) dan Schleicher (2015) penggunaan media sosial sebagai pendukung lingkungan belajar yang inovatif harus didasari dengan prinsip-prinsip berikut ini:

The infographic consists of eight items arranged in two columns. Each item includes an icon and a text description:

- Berpusat pada siswa**: Icon of a person at a laptop with a magnifying glass.
- Memiliki program yang menantang namun terjangkau**: Icon of a person climbing a ladder next to a book.
- Memungkinkan pembelajaran kooperatif yang terstruktur**: Icon of four people in a video call.
- Memiliki target pencapaian yang jelas disertai strategi penilaian yang konsisten dengan target pencapaian tersebut (menekankan penilaian formatif)**: Icon of a target with an arrow in the bullseye.
- Mementingkan motivasi belajar siswa**: Icon of a rocket.
- Memperhatikan perbedaan individu**: Icon of two children's heads with mathematical symbols above them.
- Mempromosikan keterkaitan horizontal antar area ilmu pengetahuan dan masyarakat**: Icon of two hands shaking over an open book.

Gambar 3.1 Prinsip Dasar Lingkungan Belajar Inovatif

## 1. BERPUSAT PADA SISWA



Penggunaan media sosial hendaknya tetap mempromosikan kegiatan yang berpusat pada siswa sehingga pembelajaran melalui media sosial tidak sekedar pembelajaran yang berpindah media dari tatap muka di ruang kelas ke media sosial. Media sosial memang dapat digunakan untuk memfasilitasi kita sebagai guru dalam memberikan penjelasan dengan lebih menarik kepada siswa. Namun, akan lebih baik lagi jika kita memusatkan pembelajaran pada siswa dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada pada media sosial, contohnya fitur komentar untuk berdiskusi, *search* untuk mencari informasi, dan *post* untuk membuktikan pemahaman siswa.

## 2. KOLABORATIF



Pembelajaran kooperatif yang terstruktur dapat memenuhi visi Merdeka Belajar untuk pembelajaran yang lebih bermakna dan memberikan dampak pada siswa. Konsep pembelajaran kooperatif Merdeka Belajar ini juga tertuang pada pembelajaran abad ke-21. Bentuk kolaborasi yang patut dicoba ialah kolaborasi antar guru dan kolaborasi antar murid.



### A. Kolaborasi Antar Guru

Kolaborasi antar guru atau *co-teaching* secara umum diartikan sebagai pembelajaran yang diampu oleh dua atau lebih guru yang bertanggung jawab dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran di suatu kelas (Jaruda dkk., 2007; Mewald, 2014). Kolaborasi ini ditujukan untuk memperkecil rasio siswa-guru dan mendukung pembelajaran yang mengimplementasikan berbagai metode menjadi satu. Perencanaan dan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif memberi perbendaharaan metode pembelajaran baru dan pada akhirnya dapat digunakan untuk memberi perhatian lebih kepada kelompok-kelompok siswa yang membutuhkan. Dengan begitu, aspek pengetahuan dan keterampilan setiap siswa dapat berkembang bersamaan saat menggunakan media sosial.

Mewald (2014) secara lebih detail menggambarkan enam model implementasi kolaborasi antar guru sebagai berikut:

No.	Model	Deskripsi	Penggunaan
1	1 guru mengajar, 1 guru mengamati	Tim guru memiliki tujuan pengamatan. Setelah sesi pembelajaran selesai, mereka menganalisis hasil pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisis kebutuhan siswa</li> <li>- Penilaian formatif siswa</li> </ul>
2	1 guru mengajar, 1 guru mengasistensi	Seorang guru mengajar lalu yang lain membantu menjadi asisten guru tersebut	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fase latihan</li> <li>- Memperhatikan siswa yang butuh perhatian lebih</li> <li>- Fase lain yang butuh pengawasan seperti praktikum di laboratorium</li> </ul>
3	Pengajaran paralel	Para guru membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil, lalu mengajar pada waktu yang bersamaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membutuhkan partisipasi aktif siswa</li> <li>- Membutuhkan rasio guru-murid yang lebih kecil</li> </ul>
4	<i>Station teaching</i>	Guru-guru membuat pos-pos pembelajaran. Masing-masing guru bertanggungjawab pada satu pos tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fase latihan</li> <li>- Beberapa topik bahasan perlu diajarkan</li> </ul>

No.	Model	Deskripsi	Penggunaan
5	Pengajaran alternatif	Satu guru bertanggungjawab pada mayoritas siswa di kelas, dan satu guru membantu di kelompok siswa yang butuh perhatian lebih	- Ketika kemampuan siswa sangat beragam
6	<i>Team teaching</i>	Tim guru mengajar di kelas yang sama pada waktu yang bersamaan	- Ketika simulasi suatu interaksi dibutuhkan

Tabel 3.1 Enam Model Implementasi *Team Teaching* Diadaptasi dari Cook & Friend, 2004, pp. 14-21

Pengintegrasian media sosial pada enam model implementasi kolaborasi antar guru di atas dapat diterapkan dengan mengganti ruang atau peralatan kolaborasi ke media sosial. Sebagai contoh pada model pertama (1 guru mengajar, 1 guru mengamati), guru yang mengajar dapat merekam proses pembelajarannya dan kemudian mengunggah di YouTube. Kemudian, guru yang mengamati dapat melakukan pengamatan dengan menonton rekaman video pembelajaran guru di kanal YouTube guru pertama.

Schleicher (2015; p. 63-64) juga membuat beberapa contoh implementasi kolaborasi antar guru dari berbagai negara dalam konferensi pendidikan internasional yang diadakan OECD, diantaranya:



- Guru-guru *Olds High School* di Kanada membuat kurikulum multidisiplin secara kolaboratif lalu mengimplementasikannya.
- Guru-guru di *Jenaplan-Schule*, Jerman membuat pertemuan mingguan antar guru dari semua jenjang di sekolah tersebut dan mendiskusikan topik-topik terkini yang dapat dikembangkan menjadi materi ajar serta metode yang sesuai untuk melakukan pembelajarannya.



Guru-guru di *Cramlington Learning Village*, Inggris memilih untuk menempatkan dua guru mata pelajaran yang berbeda untuk 60 siswa dibanding satu guru mata pelajaran tertentu untuk 30 siswa. Dengan begitu, guru dapat melaksanakan pembelajaran multidisiplin (antar bidang mata pelajaran), misalnya guru *science* dan media bersama-sama memfasilitasi proses penalaran atau pencarian informasi (*inquiry*).

Dari skema di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan tema-tema multidisiplin akan lebih memberikan pembelajaran yang bermakna untuk kita dan para siswa. Dalam hal ini media sosial yang pada hakikatnya adalah media untuk berinteraksi dan berkolaborasi dapat dijadikan media yang ideal untuk mencapai tujuan tersebut.



## B. Kolaborasi Antar Siswa

Pada kolaborasi antar siswa, siswa dapat dikelompokkan dalam kelompok dengan anggota yang berbeda usia dan budaya. Hal ini dipercaya dapat menstimulasi pembelajaran, meningkatkan interaksi dalam keberagaman, memungkinkan pengajaran teman sebaya, mengurangi perundungan, dan meningkatkan hubungan sosial (Schleicher, 2015). Media sosial dalam hal ini menjadi media yang ideal untuk para siswa dengan latar belakang yang berbeda untuk saling berinteraksi, baik dalam memberi umpan balik maupun dalam penyusunan konten kolaboratif melalui berbagai fitur kolaborasi.

### 3. MEMENTINGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA



Penggunaan media sosial untuk pembelajaran hadir sebagai inovasi karena turut mempertimbangkan kebiasaan siswa yang menghabiskan banyak waktu di berbagai platform media sosial. Dengan melakukan itu, kita sebagai guru ibarat menghampiri siswa di tempat mereka berkumpul (secara virtual). Ketika siswa terkoneksi dengan materi pembelajaran dan merasa bahagia dengan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, motivasi belajar mereka akan meningkat dan pada akhirnya pencapaian belajar mereka juga turut meningkat.

### 4. MEMPERHATIKAN PERBEDAAN INDIVIDU



Usaha kita sebagai guru dalam memperhatikan siswa sebagai individu yang unik akan sangat terfasilitasi dalam pembelajaran berbasis media sosial. Sebagai contoh, perbedaan gaya belajar dan perbedaan tingkat pemahaman siswa dapat diperhatikan melalui personalisasi dalam pembelajaran. Kesempatan melakukan personalisasi ini didukung dengan fitur-fitur yang ada pada media sosial, contohnya *chat* pribadi, respon filter Instagram Story, variasi postingan audio-visual atau teks, dan lain-lain.

### 5. MEMILIKI PROGRAM YANG MENANTANG NAMUN TERJANGKAU



Dalam usaha membuat media sosial menjadi lingkungan belajar yang inovatif, kita sebagai pendidik perlu memikirkan jenis kegiatan atau program sekolah yang cukup menantang bagi siswa tapi juga terukur sehingga dapat diselesaikan oleh siswa. Hal ini dapat diwujudkan dengan membuat variasi tingkat kesulitan tugas yang diberikan, mulai dari level kognisi hingga kerumitan pengerjaan secara teknis menggunakan media sosial yang diinginkan.

## **6. MEMILIKI TARGET PENCAPAIAN YANG JELAS DISERTAI STRATEGI PENILAIAN YANG KONSISTEN DENGAN TARGET PENCAPAIAN TERSEBUT (MENEKANKAN PENILAIAN FORMATIF)**



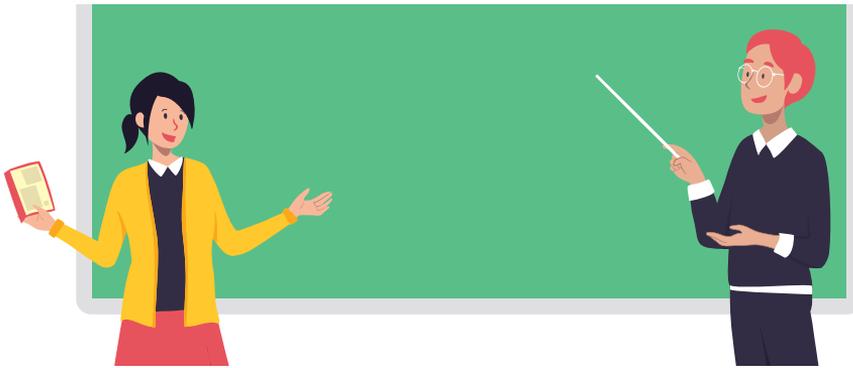
Penggunaan media sosial dalam pembelajaran memungkinkan penilaian formatif yang mudah dilakukan oleh guru. Siswa dapat menggunakan media sosial untuk menunjukkan capaian keterampilan yang diinginkan. Di lain pihak, kita sebagai guru dapat menetapkan target capaian keterampilan yang jelas lalu melakukan penilaian dengan media sosial.

## **7. MEMPROMOSIKAN KETERKAITAN HORIZONTAL ANTAR AREA ILMU PENGETAHUAN DAN MASYARAKAT**



Media sosial dan berbagai fitur interaksi antar penggunanya memungkinkan interaksi antara sesama siswa, antara siswa dan guru, dan antara siswa, guru, dan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan dengan media sosial memungkinkan terbentuknya kerjasama antara pengguna untuk tujuan bersama, seperti memperhatikan isu lingkungan, kekerasan atau perundungan, dan lain-lain.

## 3.2 LANDASAN TEORI PENGINTEGRASIAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN



Pengintegrasian media sosial sebagai media teknologi dalam pembelajaran sejatinya tidak dapat diartikan hanya sebatas memindahkan materi atau langkah-langkah pembelajaran ke media sosial. Schleicher (2015) menekankan bahwa inovasi teknologi di bidang pendidikan harus juga sejalan dengan perubahan pendekatan dan metode mengajar sehingga siswa dapat menguasai materi lebih baik dan juga dapat berdaya saing global.

Terdapat beberapa pendekatan dan metode untuk mengintegrasikan media sosial dalam pembelajaran. Pendekatan tersebut dibagi dua yaitu pendekatan metode pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar dan juga pendekatan pengintegrasian media sosial dalam pembelajaran. Kedua pendekatan ini saling melengkapi satu sama lain.

Pada pendekatan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar, kita sebagai pendidik diajak untuk tetap menggunakan media sosial sesuai tahapan pembelajaran yang ada. Dalam hal ini kita dapat mengacu pada pendekatan-pendekatan pembelajaran yang diusung dalam program Merdeka Belajar yaitu pembelajaran berbasis pencarian dan penemuan (*inquiry-discovery learning*), berbasis kolaborasi (*collaborative learning*), dan berbasis proyek (*project based learning*)

***Inquiry dan discovery learning***  
yang sering kali dikaitkan dengan pengembangan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*

***Collaborative learning*** terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan berbagai aspek sikap lainnya

***Project based learning*** dapat menghubungkan siswa dengan masyarakat serta meningkatkan keterampilan hidup dan karier siswa

Selain pendekatan metode pembelajaran, pemilihan dan cara pengintegrasian media sosial sebagai produk teknologi juga penting untuk diperhatikan. Untuk itu, kerangka pengintegrasian media sosial dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Beberapa jenis kerangka pengintegrasian media sosial dapat digunakan, seperti *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*, *Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR)*, dan *Translational, Transformational, and Transcendent (T3)*.

Kedua kelompok pendekatan pembelajaran tersebut diharapkan dapat disinergikan agar siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

### **3.2.1 PEMBELAJARAN BERBASIS PENCARIAN DAN PENEMUAN (INQUIRY-DISCOVERY LEARNING)**

Metode berbasis Pencarian dan Penemuan (*inquiry-discovery learning*) dinilai dapat memaksimalkan penggunaan media sosial dalam pembelajaran sehingga media sosial tidak hanya digunakan dalam ranah penyampaian materi dan penugasan ke siswa. Hal ini karena metode pencarian (*inquiry*) dan penemuan (*discovery*) sama-sama berpusat pada siswa dan berakar pada proses berpikir yang runtut untuk menemukan atau membangun pengetahuan secara mandiri. Metode *inquiry-discovery* merupakan penggabungan dari kedua metode tersebut (Amien, 1979). Kedua metode ini bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan dan guru berperan sebagai fasilitator. Pada dasarnya kedua metode ini memiliki prinsip yang sama (Kemendikbud, 2014) dan sudah terbukti meningkatkan pencapaian belajar siswa (Jaya dkk., 2013).

Adapun tahapan pembelajaran menggunakan metode *inquiry-discovery* yaitu:



Diagram 3.1 Tahap Pelaksanaan Metode *Inquiry-Discovery*

Dalam menggunakan media sosial untuk menunjang pembelajaran, kita bisa menggunakan fitur-fitur media sosial yang cocok untuk tiap tahapan tersebut.



#### (1) Stimulasi

**Pertama**, kita bisa menyajikan suatu masalah dalam tahap stimulasi berupa demonstrasi, gambar, video, materi bacaan, dan lain-lain. Usahakan menyajikan masalah yang terkait dengan keseharian siswa agar keingintahuan siswa terstimulasi dengan baik. Dalam tahap ini, kita bisa memanfaatkan fitur-fitur video atau penyajian gambar dalam media sosial seperti Instagram, TikTok, atau YouTube. Selain itu, kita juga dapat memberikan penjelasan melalui tahapan pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari masing-masing tahap.



#### (2) Pernyataan masalah

**Kedua**, penting bagi kita untuk memastikan siswa membuat pernyataan masalah dengan mandiri. Dalam tahap ini, siswa perlu berinisiatif menyatakan masalah yang mereka hadapi dan memberikan hipotesis pemecahan masalah tersebut. Kita dapat membantu proses berpikir siswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pemantik (*probing question*) untuk menarik siswa mempelajari materi tersebut.



### (3) Pengumpulan data

**Ketiga**, siswa perlu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Pada tahap ini, kita berkesempatan melatih siswa untuk mengumpulkan informasi yang dapat dipercaya dari sumber yang terpercaya. Kini media sosial juga dapat dijadikan tempat menggali informasi karena semakin banyak organisasi atau tokoh-tokoh berbagai bidang membagikan ilmu pengetahuan melalui akun media sosial mereka.



### (4) Pengolahan data

**Keempat**, pada tahap pengolahan data siswa perlu menganalisis data hasil temuannya pada tahap sebelumnya dan mencocokkan dengan masalah yang mereka dapatkan. Jika pembelajaran dimulai dengan masalah, maka siswa dapat mengajukan beberapa solusi yang mereka pikirkan pada tahap ini.



### (5) Pembuktian data (verifikasi)

**Kelima**, siswa perlu membuktikan hipotesis atau solusi yang mereka ajukan berdasarkan argumentasi dan data yang telah mereka pikirkan sebelumnya. Kita dapat menggunakan fitur-fitur yang memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa dalam media sosial, seperti *chat* atau *comment*. Jika sebagai pendidik kita ingin menggabungkan dengan *project based learning*, kita dapat meminta siswa mengimplementasikan rencana proyek mereka pada tahap ini.



### (6) Generalisasi atau pembuatan kesimpulan

**Keenam**, siswa bersama guru membuat kesimpulan atas seluruh proses pembelajaran yang telah dilalui. Dalam tahap ini, kita dapat memanfaatkan media sosial untuk memberi umpan balik (*feedback*) atas uji hipotesis sebelumnya dan meluruskan konsep-konsep pengetahuan yang telah dibangun siswa jika diperlukan.

### 3.2.2 PEMBELAJARAN KOLABORATIF (COLLABORATIVE LEARNING)

Pembelajaran kolaboratif adalah suatu metode yang mendukung pentingnya kerjasama antara murid untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sama. Vygotsky, seorang pakar pendidikan dan psikologi dari Rusia, percaya bahwa siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir mereka melalui proses interaksi dengan orang dewasa, dalam hal ini guru, dan teman sebaya. Kemampuan berpikir seperti memperhatikan, mengingat, dan menalar umumnya diperoleh siswa dari interaksi sosial dengan orang lain. Walaupun siswa dapat membangun pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri, interaksi sosial akan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir dan berkomunikasi dengan pihak lain. Dalam dunia pendidikan saat ini, ide-ide Vygotsky seringkali terlihat dalam metode pembelajaran yang kolaboratif, dimana siswa dapat bekerjasama dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama.



Sesuai dengan fungsi dasar media sosial yaitu menghubungkan satu orang dengan yang lainnya, **media sosial sangat berpotensi digunakan dengan metode pembelajaran kolaboratif**. Alamri dkk. (2020) membuktikan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran yang terstruktur dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa. Hal ini dikarenakan beberapa aspek sebagai berikut:

- Interaksi dengan teman sebaya
- Interaksi dengan guru
- Komunikasi dua arah (engagement)
- Kemudahan penggunaan dan kegunaan media sosial itu sendiri

Alamri dkk. (2020) juga menyatakan bahwa hal-hal tersebut meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, kemudian

mempengaruhi kepuasan siswa dan motivasi belajar, sehingga meningkatkan pencapaian akademik siswa. Sejalan dengan teori *social learning* Vygotsky, semakin banyak siswa memperoleh kesempatan berinteraksi yang bermakna maka semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Oleh karena itu, penggunaan media sosial dalam metode kolaboratif ini perlu memperhatikan aspek-aspek tersebut untuk dapat memaksimalkan pencapaian siswa.

### **3.2.3 PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK (PROJECT-BASED LEARNING)**

Metode pembelajaran lainnya yang sesuai dengan tujuh prinsip dasar pembentukan lingkungan belajar yang inovatif adalah pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning* (PjBL). Metode pembelajaran ini juga dimulai dari prinsip konstruktivisme yang percaya bahwa siswa dapat membangun pemahaman mereka secara mandiri, sama seperti kedua metode sebelumnya. Selain itu, metode ini juga sangat serasi untuk disandingkan dengan kedua metode lainnya karena sama-sama berpusat pada siswa, mengarahkan siswa untuk memecahkan suatu masalah, dan mendukung pelaksanaan secara kolaboratif. Keunggulan utama PjBL adalah kemampuannya untuk menghubungkan siswa dengan masyarakat melalui pembelajaran yang kontekstual. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan suatu masalah sehari-hari dengan melakukan proyek yang benar-benar dapat memberi dampak positif untuk menyelesaikan masalah tersebut.

- (1) Hasil luaran proyek harus terkait dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran.
- (2) Memberikan pertanyaan atau masalah yang mengarahkan siswa pada prinsip atau konsep topik pembelajaran tertentu.
- (3) Siswa melakukan pencarian informasi (riset) yang bersifat *inquiry* dan *discovery*.
- (4) Siswa bertanggung jawab mendesain dan mengatur pembelajaran mereka secara mandiri.
- (5) Proyek bersifat otentik atau berkaitan dengan permasalahan di dunia nyata secara langsung.

Sejalan dengan kelima karakteristik di atas, I Ketut Turyantana (2013) berpendapat bahwa guru dapat membimbing siswa untuk membuat rencana, melaksanakan penelitian, dan menyajikan hasil dari proyek yang dilakukan. Dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik tersebut, kita dapat melihat bahwa guru dapat mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dengan pembelajaran kolaboratif dan/ atau *discovery learning*.

### 3.2.4 TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)

#### *Technological Pedagogical and Content Knowledge*

atau biasa disingkat TPACK diciptakan oleh Punya Mithra dan Matthew Koehler (2006). Seperti namanya, TPACK memberi kerangka pengintegrasian tiga aspek yakni *technological* (teknologi), *pedagogical* (pedagogi), dan *content knowledge* (konten pembelajaran).

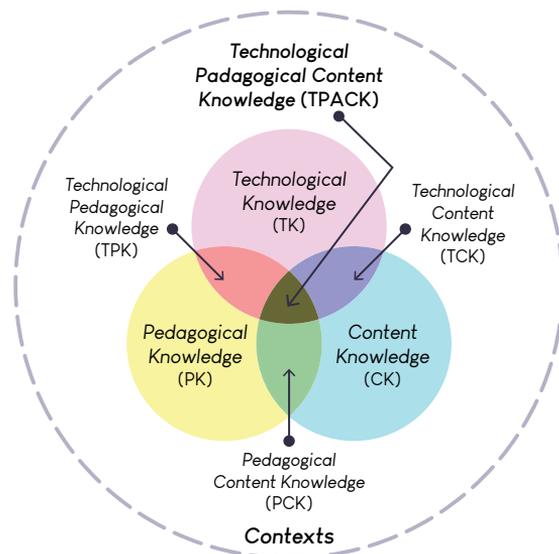


Diagram 3.2 Model TPACK  
Sumber: <http://www.tpack.org/>

TPACK terdiri dari 7 area (lihat diagram Venn untuk mengetahui lebih jelas), antara lain:

1. **Technological Knowledge (TK)** mencakup segala hal terkait penggunaan teknologi tersebut, dalam hal ini adalah perangkat teknologi dan jenis media sosial beserta fitur-fitur yang ada di dalamnya.
2. **Pedagogical Knowledge (PK)** menggambarkan prosedur pembelajaran dari mulai pelaksanaan hingga penilaian.
3. **Content Knowledge (CK)** merupakan konsep atau materi yang ingin diajarkan.
4. **Pedagogical content knowledge (PCK)**, menggabungkan antara konten dan pedagogi.
5. **Technological pedagogical knowledge (TPK)**, menggabungkan antara teknologi dan pedagogi.
6. **Technological content knowledge (TCK)**, menggabungkan teknologi dan konten pembelajaran.
7. **Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)** menggabungkan ketiganya, konten, teknologi, dan pedagogi.

TPACK dapat membantu kita sebagai guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif yang telah dijabarkan sebelumnya, khususnya dalam memetakan kegiatan pembelajaran.

Dalam metode *discovery/inquiry*, ketika kita memberi stimulasi, kita dapat menunjukkan sebuah video dari YouTube (TK) mengenai sebuah permasalahan sosial dan meminta siswa memperhatikan dan memberi tanggapan (PK).

Jika kita menginginkan siswa berkolaborasi dalam mengumpulkan informasi, kita dapat menggunakan fitur komentar pada media sosial Instagram atau Facebook, lalu meminta siswa berbalas komentar melalui hasil bacaan mereka yang telah kita tugaskan sebelumnya (*jigsaw reading*).

Contoh *project-based learning* yang dilakukan dengan ketiga unsur TPACK antara lain meminta siswa membuat video kampanye cinta lingkungan dengan TikTok atau media sosial lainnya.

### 3.2.5 SUBSTITUTION AUGMENTATION MODIFICATION REDEFINITION (SAMR)

*Substitution Augmentation Modification Redefinition* atau biasa disingkat SAMR model integrasi teknologi dalam pembelajaran yang dimulai sejak tahun 2012. Model integrasi ini diprakarsai oleh Dr. Ruben Puentedura.

SAMR dimaksudkan untuk memfasilitasi penggunaan teknologi baik oleh guru maupun murid dalam usaha meningkatkan keterampilan abad ke-21 (Cummings, 2014). SAMR telah terbukti membantu guru untuk mendesain pembelajaran yang dinamis untuk mendukung peningkatan keterampilan abad ke-21 melalui penggunaan teknologi. Dalam hal ini, kita dapat memanfaatkan penggunaan model ini dalam mengintegrasikan media sosial dalam pembelajaran yang kita inginkan.



Diagram 3.3 Model SAMR  
Sumber: Puentedura (2013)

1

**Pertama**, kelompok *enhancement* atau penguatan. Pada tahap penguatan, media sosial digunakan untuk menggantikan (substitusi) atau meningkatkan fungsi (augmentasi) suatu sumber belajar atau alat yang telah ada sebelumnya. Melalui cara ini, kita dapat menyajikan video pembelajaran melalui platform media sosial (sebelumnya disajikan secara langsung atau mengirimkan *power point presentation*) atau meminta siswa saling beropini lewat kolom komentar.

2

**Kedua**, kelompok *transformation* atau transformasi. Pada tahap transformasi, teknologi digunakan untuk menciptakan kesempatan-kesempatan belajar baru yang sebelumnya belum dapat dimungkinkan oleh alat-alat atau aplikasi yang ada sebelumnya. Melalui cara ini, kita dapat menggunakan fitur-fitur khusus dalam media sosial untuk pembelajaran, misalnya menggabungkan penggunaan twibbon dan instagram untuk siswa mengkampanyekan solusi dari pembelajaran berbasis proyek atau fitur *duet with me* dalam TikTok untuk meningkatkan kolaborasi siswa.

Puentedura (2013) menyediakan pertanyaan-pertanyaan reflektif yang dapat kita gunakan sebagai guru dalam menentukan model integrasi teknologi dalam pembelajaran.

### Substitusi

Apa yang akan saya raih ketika mengganti sumber belajar yang lama dengan yang baru?

### Substitusi ke Augmentasi

- Apakah saya telah menambah *value* teknologi baru yang saya gunakan?
- Bagaimana fitur baru ini dapat berkontribusi terhadap desain pembelajaran saya?



## Augmentasi ke Modifikasi

- Bagaimana materi ini biasanya diajarkan?
- Apakah modifikasi yang akan saya lakukan bergantung pada teknologi baru?
- Bagaimana modifikasi ini dapat berkontribusi terhadap desain pembelajaran saya?

## Modifikasi ke Redefinisi

- Apa jenis tugas yang baru?
- Apakah ada sebagian tugas yang dapat dipertahankan dari model yang lama?
- Bagaimana teknologi yang baru memungkinkan jenis penugasan yang baru ini?
- Bagaimana inovasi ini dapat berkontribusi terhadap desain pembelajaran saya?

### 3.2.6 TRANSITIONAL, TRANSFORMATIONAL, AND TRANSCENDENT (T3)

Model integrasi teknologi dalam pembelajaran selanjutnya adalah metode **Translational, Transformational, and Transcendent** atau biasa disingkat T3. Metode ini lahir dari Sonny Magana, seorang pakar pendidikan, dalam bukunya *Disruptive Classroom Technologies: A Framework for Innovation in Education* pada tahun 2017.

#### The T3 Framework for Innovation in Education

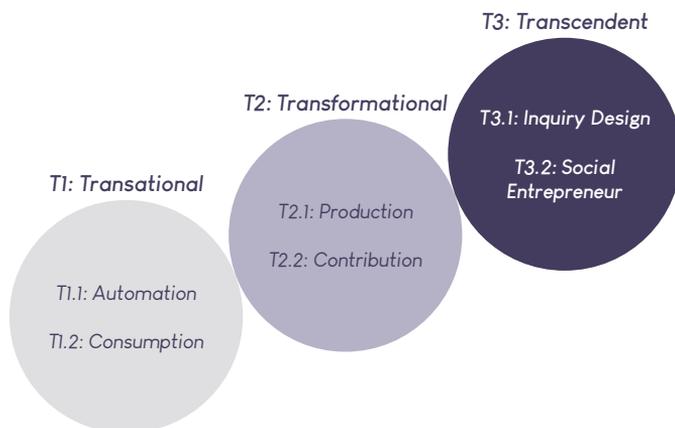


Diagram 3.4 Model T3  
Sumber: Magana (2017)

Model integrasi teknologi dalam pembelajaran selanjutnya adalah metode **Translational, Transformational, and Transcendent** atau biasa disingkat T3. Metode ini lahir dari Sonny Magana, seorang pakar pendidikan, dalam bukunya *Disruptive Classroom Technologies: A Framework for Innovation in Education* pada tahun 2017.

Di saat para pakar pendidikan sedang berkonsentrasi melakukan integrasi TPACK dan SAMR, Magana berpendapat bahwa sebuah model baru diperlukan untuk memaksimalkan potensi siswa, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan wirausaha sosial (*social entrepreneurship*). Sayangnya belum banyak penelitian yang membuktikan penggunaan model T3 ini.

T3 lahir dari pengembangan dua metode sebelumnya, yaitu TPACK dan SAMR. Seperti hasil survei internal yang penulis paparkan di Bab 2, Magana juga menyoroti keterbatasan penggunaan teknologi dalam kelas yang biasanya digunakan hanya untuk penugasan di kelas.

Sejalan dengan metode pembelajaran inovatif yang telah dibahas sebelumnya, T3 memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi untuk memecahkan masalah nyata yang ada dalam masyarakat. T3 terdiri dari 3 tahap, yaitu: *translational, transformational, dan transcendent*.

1. **Translational** atau menerjemahkan tugas-tugas yang sebelumnya sudah ada. Tahap ini sangat mirip dengan tahap penguatan pada SAMR. Terdapat dua jenis penggunaan teknologi dalam tahap ini yaitu otomasi dan konsumsi.

1

**Pertama**, guru dan siswa dapat melakukan otomasi penggunaan teknologi (*automation*) seperti komunikasi, pelaporan, dan penilaian. Sebagai contoh, media sosial digunakan untuk berkomunikasi antar siswa maupun antara siswa dan guru atau mengumpulkan tugas.

2

**Kedua**, Guru dan siswa dapat mengonsumsi informasi dari berbagai platform (*consumption*). Sebagai contoh, guru menyajikan materi pembelajaran seperti video atau bacaan melalui media sosial.

2. **Transformational** atau tahap transformatif menginginkan perubahan dalam cara penggunaan teknologi. Tahap ini mirip seperti tahap transformasi pada SAMR. Hanya saja, dalam tahap ini Magana menekankan pentingnya produksi dan kontribusi siswa.

1

**Pertama**, melalui produksi, siswa diharapkan dapat menunjukkan sebuah capaian pembelajaran yang terkait *content knowledge*. Sebagai contoh, siswa dapat mempresentasikan kembali hasil pencarian informasi yang mereka lakukan, membuat suatu teks (literasi), mengerjakan soal (numerasi) melalui berbagai platform media sosial.

2

**Kedua**, melalui kontribusi, siswa diharapkan mampu membantu siswa lain misalnya melalui pembuatan tutorial. Sebagai contoh, siswa dapat membuat tutorial menulis suatu teks (literasi) atau tutorial menjawab soal (numerasi).

3. **Transformational** atau tahap transformatif menginginkan perubahan dalam cara penggunaan teknologi. Tahap ini mirip seperti tahap transformasi pada SAMR. Hanya saja, dalam tahap ini Magana menekankan pentingnya produksi dan kontribusi siswa.

1

**Pertama**, melalui desain penemuan (*inquiry design*) siswa diharap mampu menggunakan antusiasme mereka untuk mengembangkan lingkungan, sosial, atau dunia. Sebagai contoh, siswa mengidentifikasi suatu masalah, mendesain sebuah solusi, lalu mengkomunikasikannya melalui media sosial.

2

**Kedua**, melalui wirausaha sosial (*social entrepreneurship*) diharap mampu memperkaya siswa untuk menjadi pemimpin yang memberikan perubahan kepada lingkungan, sosial, maupun ekonomi ke arah yang lebih baik. Dalam pendidikan tinggi, model ini seringkali kita temukan pada penciptaan solusi digital untuk permasalahan yang ada. Untuk tingkat SMA, kita dapat menggunakan media sosial untuk membantu siswa memaksimalkan potensi mereka dan memecahkan permasalahan yang ada. Sebagai contoh: siswa dapat menggunakan media sosial untuk mengkampanyekan aksi peduli lingkungan, penggalangan dana, atau menciptakan lahan pekerjaan.

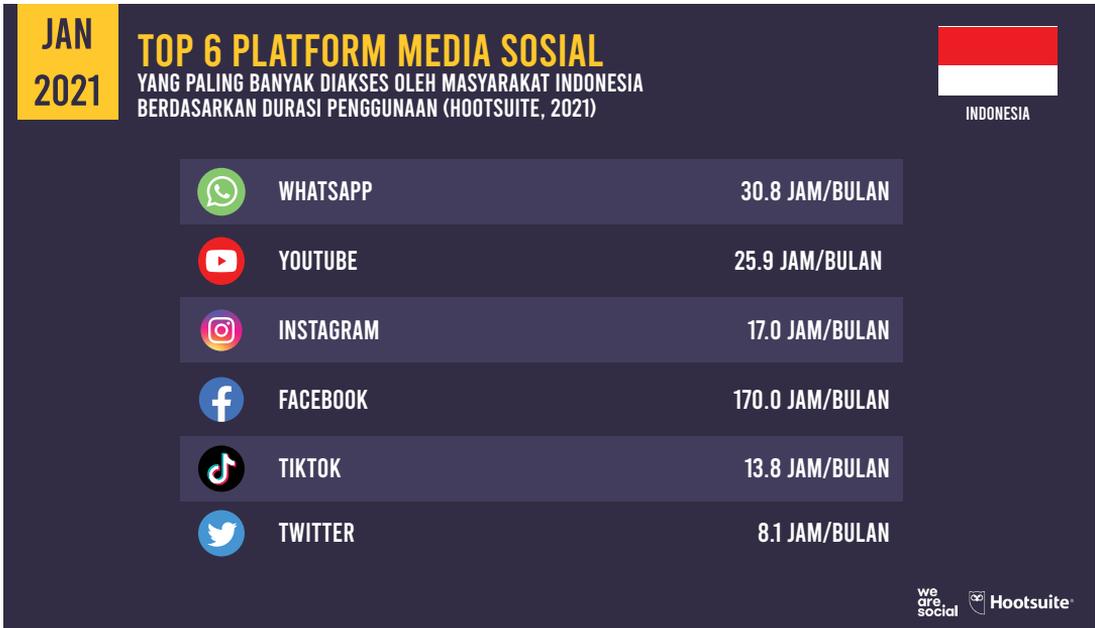
### 3.3 MEDIA SOSIAL YANG DAPAT DIINTEGRASIKAN DENGAN PEMBELAJARAN

Setiap media sosial memiliki ciri khas nya masing-masing. Ada yang hanya bisa digunakan untuk mengirim pesan, video, rekaman suara di ruang-ruang obrolan tertentu seperti Whatsapp. Ada juga yang menyajikan fitur-fitur tersebut di ruang interaksi yang lebih terbuka yang memungkinkan pengguna saling melihat konten yang dibagikan ke publik seperti yang diaplikasikan di Facebook, Twitter, Instagram, dan Tiktok.

Berdasarkan hasil survei platform WeAreSocial HootSuite pada bulan Januari 2021, berikut 9 besar platform media sosial yang sering diakses oleh masyarakat Indonesia kelompok umur 16 tahun sampai dengan 64 tahun dan 6 platform media sosial yang sering diakses berdasarkan lamanya durasi penggunaan.



Gambar 3.2 Platform Media Sosial yang Sering Digunakan Masyarakat Indonesia (Hootsuite,2021)



Gambar 3.3 Top 6 Platform Media Sosial di Indonesia berdasarkan total durasi waktu penggunaan pada tahun 2020

### 3.3.1 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN



WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi media sosial yang menitikberatkan pada pengiriman pesan. WhatsApp sekarang ini digunakan sebagai pengganti fitur pesan SMS pada telepon. Penggunaannya pun hanya dengan data internet saja sehingga tidak memakai pulsa telepon seperti di fitur pesan SMS.

#### Kelebihan Penggunaan WhatsApp untuk Pembelajaran:

1. WhatsApp adalah aplikasi yang paling sering dipakai oleh para pendidik dan anak didik sehingga materi ajar dapat diakses secara cepat.
2. Tidak menggunakan banyak data internet.
3. Materi yang disampaikan dapat berupa teks, foto, video, dokumen, lokasi, dan pesan suara.
4. Materi bisa disampaikan ke grup WhatsApp kelas.

#### Kekurangan Penggunaan WhatsApp untuk Pembelajaran:

1. Kapasitas memori telepon genggam yang terbatas sehingga para pendidik dan anak didik terkadang akan mengalami kendala penyimpanan materi di gawai mereka tersebut.
2. Pesan yang saling tumpang tindih jika ada diskusi di kelas via grup WhatsApp sehingga membutuhkan waktu untuk siswa fokus membaca materi diskusi.
3. Distraksi dari pesan lain yang masuk selain pesan di grup WhatsApp kelas.
4. Tidak ada fitur yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran.



YouTube

YouTube adalah platform yang menyediakan kanal-kanal video dengan berbagai topik. Format YouTube sebagian besar dalam bentuk *video streaming* walau sekarang ini sudah ada fitur *YouTube Community* (grup YouTube), *YouTube short* (video singkat), dan *YouTube stories* yang dapat berbagi informasi dalam bentuk foto. Namun, sebagian besar masyarakat Indonesia lebih banyak menggunakan fitur *video streaming* YouTube dibandingkan fitur-fitur lain yang disajikan.

#### Kelebihan Penggunaan YouTube untuk Pembelajaran:

1. Banyaknya informasi dengan berbagai topik yang disajikan di kanal YouTube sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar guru dan siswa.
2. Guru dapat membuat video pembelajaran dan diunggah di kanal YouTube.
3. Siswa juga dapat mengunggah video tugas di kanal YouTube.
4. Interaksi tanya jawab bisa menggunakan fitur komentar di kolom komentar kanal YouTube.

#### Kekurangan Penggunaan YouTube untuk Pembelajaran:

1. Memiliki fitur interaksi terbatas seperti peserta hanya bisa menyampaikan komentar di kolom komentar.
2. Terdapat banyak distraksi karena banyaknya iklan di sela-sela video yang ditampilkan.
3. Pengguna yang ingin berbagi video informasi harus membuat video di luar aplikasi YouTube.



Facebook

Facebook adalah salah satu platform media sosial yang banyak diakses oleh penduduk dunia (Hootsuite, 2021). Salah satu alasan nya karena Facebook adalah media sosial pertama yang diakses oleh banyak orang. (PEW Research Center, 2021)

#### Kelebihan Penggunaan Facebook untuk Pembelajaran:

1. Menyediakan banyak fitur komunikasi untuk pengguna nya seperti mengunggah status, dokumen, foto di dinding akun pengguna atau grup.
2. Diakses lebih banyak pengguna di daerah.

#### Kekurangan Penggunaan Facebook untuk Pembelajaran:

1. Aplikasi Facebook sudah jarang diakses oleh pengguna usia di bawah 30 (PEW Research Center, 2021). Sehingga kemungkinan besar para siswa tidak lagi menggunakan aplikasi Facebook.
2. Terdapat rekomendasi informasi dan iklan yang kurang sesuai untuk siswa.
3. Tidak ada fitur yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran.



Instagram

Instagram adalah platform media sosial yang para penggunanya lebih banyak membagi informasi melalui fitur foto atau video. Instagram juga merupakan salah satu media sosial yang sering diakses setiap hari nya oleh pengguna platform ini. (PEW Research Center, 2021)

#### Kelebihan Penggunaan Instagram untuk Pembelajaran:

1. Pembagian informasi dengan foto dan video lebih memudahkan siswa untuk mempelajari materi dibandingkan informasi berupa teks saja.
2. Fitur Instagram yang lebih interaktif dan bervariasi seperti fitur Tanya Jawab, *Polling*, dan *Voting* dan juga Instagram TV dan Instagram *Reels*.

#### Kekurangan Penggunaan Instagram untuk Pembelajaran:

1. Materi pembelajaran harus disampaikan dengan foto tidak bisa hanya dengan suara atau teks saja.
2. Terdapat rekomendasi informasi dan iklan yang kurang sesuai untuk siswa.



Twitter

Twitter adalah layanan media sosial yang penggunanya dapat akses dengan menggunakan fitur pesan terbatas yang disebut dengan 'tweet' dengan maksimal 280 kata. Pengguna dapat berinteraksi antar pengguna melalui fitur balas 'tweet' atau disebut 'retweet'.

#### Kelebihan Penggunaan Twitter untuk Pembelajaran:

1. Tidak perlu mengunggah foto atau video bisa memakai fitur 'tweet'.
2. Keterbatasan jumlah kata yang digunakan membuat para pendidik dan siswa lebih efektif dalam menyampaikan informasi.

#### Kekurangan Penggunaan Twitter untuk Pembelajaran:

1. Terbatasnya karakter membuat guru dan siswa harus berinteraksi dengan mengunggah beberapa tweet.
2. Karena banyaknya tweet maka ada kemungkinan informasi yang diawalkan di awal dapat tenggelam.
3. Tweet yang disampaikan bisa diakses oleh banyak orang.
4. Tidak ada fitur yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran.



TikTok

TikTok merupakan media sosial yang sedang tren di kalangan pengguna media sosial usia 30 tahun ke bawah (PEW Research Center, 2021). Media sosial ini banyak memberikan fitur interaksi melalui video dan terkenal dengan video yang memuat beberapa gerakan tarian tertentu.

**Kelebihan Penggunaan TikTok untuk Pembelajaran:**

1. Fitur yang disajikan sangat interaktif dan bervariasi seperti video, musik, dan kolaborasi video dan musik.
2. Mempunyai fitur edit yang lebih banyak dan mudah digunakan untuk mengedit video pembelajaran.

**Kekurangan Penggunaan TikTok untuk Pembelajaran:**

1. Terdapat rekomendasi informasi dan iklan yang kurang sesuai untuk siswa.
2. Membutuhkan waktu untuk mempelajari semua fitur yang ada di TikTok yang dapat digunakan untuk media pembelajaran.

### 3.4 SKENARIO PENGINTEGRASIAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN

Dari penjabaran teori-teori sebelumnya dapat diramu rekomendasi skenario pengintegrasian media sosial dalam pembelajaran. Skenario tersebut dijabarkan dalam tabel Tahapan Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran dan tabel Kerangka Pengintegrasian Media Sosial dalam Pembelajaran.

1	Tahap Persiapan	Pada tahap persiapan, kita dapat menggunakan Kerangka TPACK dalam menentukan media sosial yang sesuai dengan materi ajar dan langkah pedagogis yang akan kita terapkan.
2	Tahap Pelaksanaan	Kemudian, Kerangka SAMR akan membantu kita untuk mengaplikasikan pilihan-pilihan media sosial yang sudah ditentukan dengan mengacu kerangka TPACK ke tahapan-tahapan pembelajaran yang berjenjang. Dalam hal ini tahap pembelajaran yang digunakan yaitu tahap pembelajaran penemuan dan pencarian ( <i>inquiry-discovery</i> ), kolaboratif ( <i>collaborative</i> ), dan berbasis proyek ( <i>project-based</i> ).
3	Tahap Kontribusi	Terakhir, tahapan <i>Transcendent</i> pada kerangka T3 yang memberikan ruang untuk siswa dapat memberikan kontribusi langsung ke masyarakat dapat dilaksanakan pada tahap akhir pembelajaran dan dapat digunakan sebagai suatu tujuan utama dalam tugas berbasis proyek.

Tabel 3.2 Tabel Tahapan Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran

## KERANGKA PENGINTEGRASIAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN

Tahapan	Rincian Kegiatan	Media Sosial dan Fitur yang digunakan
Stimulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat mengkaitkan topik awal yang diberikan dengan informasi yang mereka dapatkan sebelumnya</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. WhatsApp (berbagi foto/video/artikel)</li> <li>2. Facebook (tanya jawab)</li> <li>3. YouTube</li> <li>4. Instagram (<i>voting</i> or Q&amp;A)</li> <li>5. Twitter (<i>tweet/retweet</i>)</li> <li>6. TikTok (berbagi foto/video/ tanya jawab)</li> </ol>
Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat mengidentifikasi masalah dari gambar atau video yang disampaikan melalui media sosial</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. WhatsApp (berbagi foto/video/artikel)</li> <li>2. Facebook (tanya jawab)</li> <li>3. YouTube video</li> <li>4. Instagram (<i>voting</i> or Q&amp;A)</li> <li>5. Twitter (<i>tweet/retweet</i>)</li> <li>6. TikTok (berbagi foto/video/ tanya jawab)</li> </ol>
Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengakses referensi sumber-sumber materi ajar yang sesuai dengan topik yang diberikan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. WhatsApp (berbagi foto/video/artikel)</li> <li>2. Facebook (berbagi foto/ video/artikel)</li> <li>3. YouTube video</li> <li>4. Instagram (referensi akun sumber)</li> <li>5. Twitter (referensi akun sumber)</li> <li>6. TikTok (referensi akun sumber)</li> </ol>
Pengolahan Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa saling memberikan <i>feedback</i> atau analisis</li> <li>- Siswa menganalisis dari sumber-sumber yang sudah diberikan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. YouTube <i>reaction</i></li> <li>2. Instagram <i>remix</i></li> <li>3. TikTok <i>Challenge/Duet</i></li> </ol>

Tahapan	Rincian Kegiatan	Media Sosial dan Fitur yang digunakan
Pembuktian Data/Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjelaskan cara kerja benda dengan teori Newton/Archimedes melalui media sosial</li> <li>- Siswa dapat membuat video cara cepat menyelesaikan soal matematika</li> <li>- Siswa dapat berkolaborasi menuliskan satu teks bersama-sama</li> <li>- Siswa membuat video berbalas pantun</li> <li>- Siswa membuat eksperimen bersama</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. WhatsApp (berbagi foto/video/artikel)</li> <li>2. Facebook (berbagi foto/video/artikel)</li> <li>3. YouTube video</li> <li>4. Instagram <i>remix</i></li> <li>5. Twitter (<i>retweet</i>)</li> <li>6. Tiktok (<i>challenge/duet</i>)</li> </ol>
Pembuktian Data/Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat menyimpulkan poin-poin penting dari kegiatan sebelumnya</li> <li>- Siswa dapat merefleksi hal-hal yang mereka dapat selama proses pembelajaran berbasis media sosial ini</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Youtube video</li> <li>2. Instagram/TikTok Foto atau Video Kampanye Pergerakan</li> </ol>

**Tabel 3.3 Kerangka Pengintegrasian Media Sosial dalam Pembelajaran**

Rincian cara pengintegrasian media sosial sesuai kerangka di atas akan dijabarkan di bab selanjutnya.



## **BAB 4**

# **PRAKTIK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN**

Live Classroom II X-A SCIEN...  
youtube.com/watch?v=

YouTube Search

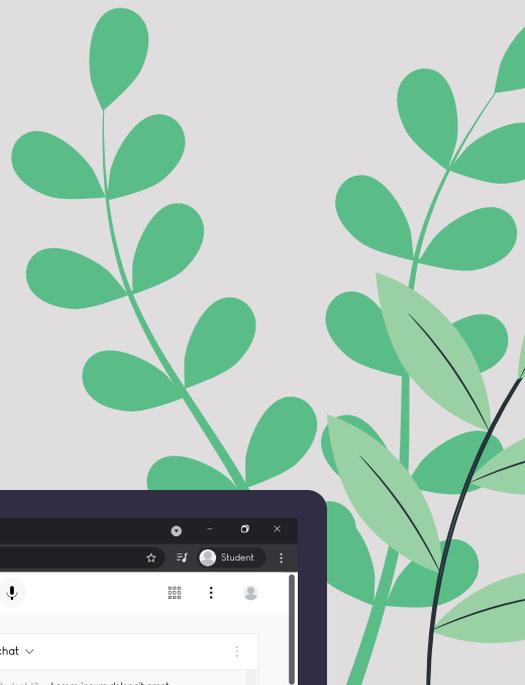
Live chat

- Student 17 Lorem ipsum dolor sit amet
- Student 32 Lorem ipsum dolor sit amet
- Student 26 Lorem ipsum dolor sit amet
- Student 10 Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna.
- Student 05 Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna.
- Student 02 Lorem ipsum dolor sit amet
- Student 34 Lorem ipsum dolor sit amet
- Student 17 Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna.
- Student 12 Lorem ipsum dolor sit amet
- Student 29 Lorem ipsum dolor sit amet

Live Classroom II X-A SCIENCE  
Unlisted  
50 watching now • Started streaming on Jan 5, 2022

50 0 SHARE SAVE

Windows Taskbar: 11:45, 1/5/2022



Pada bab ini akan dijabarkan rekomendasi penggunaan media sosial dalam pembelajaran dari beberapa level. Selain itu, contoh langkah-langkah penggunaan media sosial secara lebih terperinci diberikan pada tahapan:

- a. Level Sekolah
- b. Level Kegiatan Belajar Mengajar

## 4.1 PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DI LEVEL SEKOLAH

Pengimplementasian pembelajaran berbasis media sosial sejatinya dimulai dari tataran tertinggi yaitu sekolah. Para pemangku kebijakan tertinggi di sekolah yaitu kepala sekolah beserta jajarannya dapat mencoba untuk menerapkan pembelajaran ini dengan dua hal. Pertama, dengan mengorganisir SMS (Skema Media Sosial Semester) dan kedua, dengan menjadwalkan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang diselenggarakan secara bersamaan.

Skema Media Sosial Semester atau SMS adalah penjadwalan penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran di tiap-tiap bidang studi. Hal ini bertujuan agar jadwal pembelajaran menggunakan media sosial antar bidang studi dengan bidang studi lainnya tidak berbenturan dalam pemberian tugas melalui media sosial ke para siswanya. Adapun konsep dari SMS ini seperti *Content Planner* di Media sosial.

**SMS**  
**(SKEMA MEDSOS SEMESTER) GRADE XI**  
*September 2022*

01	02	03	04	05
06	07	English YouTube	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	Physics Instagram live	23	24	25
26	27	28	29	30

Format di gambar 1 : Jadwal Konten SMS adalah format pemetaan penggunaan media sosial pada pembelajaran semua bidang studi dalam satu semester. Hal ini bertujuan agar tidak ada jadwal penugasan dengan media sosial yang berbenturan antar bidang studi sehingga para siswa tidak akan merasa kewalahan dalam berpartisipasi dalam pembelajaran melalui media sosial.

Gambar 4.1 Jadwal Konten SMS



## 4.2 PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DI LEVEL KEGIATAN BELAJAR DAN MENGAJAR

Dalam tataran kegiatan belajar dan mengajar di kelas baik secara daring dan luring maupun *blended learning*, pembelajaran dengan media sosial tetap dapat digunakan dengan hierarki LOTS (*Low Order Thinking Skills*) ke HOTS (*High Order Thinking Skills*). Hal ini menekankan kembali bahwa pengintegrasian proses belajar mengajar dengan menggunakan media sosial seharusnya tidak hanya pada tataran pemberian tugas saja namun dapat dilakukan dalam pemberian materi, latihan, dan juga diskusi interaktif.

Selain itu, dalam menentukan media sosial yang digunakan dalam tahapan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan KI dan KD yang ada dan juga dengan tetap diberikan pertanyaan-pertanyaan stimulus penyerta (*scaffolding*) sehingga penggunaan media sosial tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat pengganti metode ceramah tetapi sebagai media interaksi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa.

Berikut detail contoh penggunaan media sosial dalam kegiatan belajar dan mengajar yang sesuai dengan skenario dan kerangka yang disampaikan di bab 3.

### 4.2.1 TAHAP PERSIAPAN

Pada tahap ini, kita diminta untuk menentukan platform media sosial yang sesuai dengan tahapan pembelajaran yang akan digunakan. Tahapan pembelajaran yang digunakan yaitu tahapan pada pembelajaran *inquiry-discovery* yang di dalam tahapannya dapat juga diintegrasikan dengan pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek.

### 4.2.1.1 CONTOH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA TAHAP STIMULASI

Pada tahap ini siswa diberikan foto atau video atau artikel yang berkaitan dengan topik besar materi di bidang studi tersebut. Kemudian, siswa diminta untuk mengkaitkan sumber tersebut dengan pengalaman atau informasi yang mereka dapat sebelumnya.

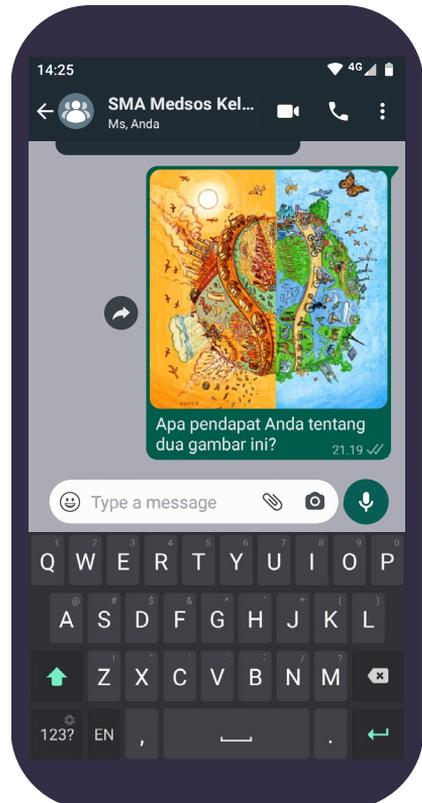
Beberapa pertanyaan pengantar yang dapat digunakan pada tahap ini dan disematkan di pembelajaran berbasis media sosial.



1. Apa yang kamu ketahui tentang (topik materi ajar)?
2. Pernahkah kamu mengerjakan aktivitas yang ada di gambar?
3. Pernahkah kamu pergi ke tempat tersebut?
4. Apakah kamu pernah mengalami apa yang ditunjukkan di dalam foto/video?

#### A. Melalui WhatsApp

Pada WhatsApp tahap stimulasi dapat diberikan dengan mengunggah foto/video/artikel ke grup WhatsApp kelas seperti contoh di bawah ini dengan pertanyaan pengantar yang berkaitan dengan topik yang akan dipelajari.



## B. Melalui Facebook

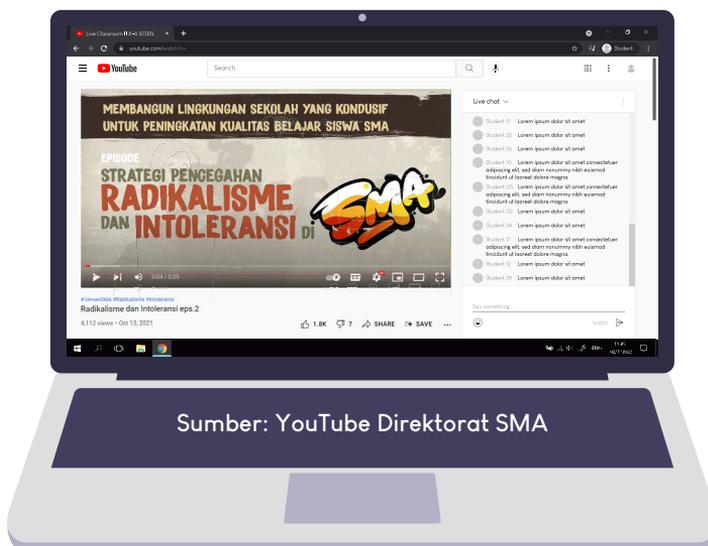
Untuk mengunggah foto/video/ artikel pada tahap ini di Facebook, guru dan siswa disarankan untuk membuat grup Facebook kelas terlebih dahulu agar privasi data terjamin. Selanjutnya, foto/video/ pertanyaan bisa diunggah di grup Facebook:

Menuliskan di kolom “Apa yang anda pikirkan hari ini?” dan mengunggah foto atau video untuk tahap stimulasi.



## C. Melalui YouTube

Pada platform YouTube, tahap stimulasi dapat disampaikan dengan menayangkan video dari kanal YouTube akun lain atau video buatan guru sendiri di kanal Youtube guru tersebut yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu perlu diingat bahwa tahap stimulasi bukanlah tahap inti dari kegiatan pembelajaran sehingga pemilihan video dengan durasi lebih singkat lebih disarankan atau hanya menampilkan bagian awal video.



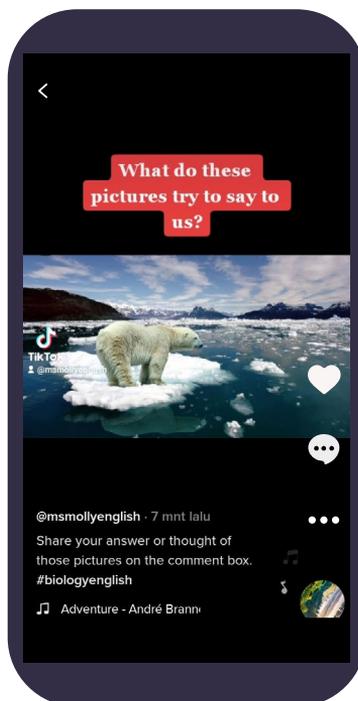
### D. Melalui Instagram

Pada Instagram, tahap stimulasi bisa dilaksanakan dengan mengunggah foto atau video di Instagram Story dan meminta siswa untuk membalas Story atau Cerita yang diunggah. Fitur Instagram yang digunakan pada gambar dibawah ini yaitu fitur Polling.



### E. Melalui TikTok

Guru dapat memulai tahap stimulasi dengan media sosial TikTok dengan mengunggah foto atau video dan siswa dapat menanggapi dengan komentar di kolom komentar.



## F. Melalui Twitter

Platform media sosial Twitter memiliki keterbatasan dalam menuliskan kalimat karena adanya maksimal 280 karakter dalam sekali unggahan tweet (istilah pesan dalam Twitter). Oleh karena itu, pada tahap stimulasi dengan menggunakan Twitter, guru harus memastikan jumlah karakter di kalimat stimulasi tidak melebihi 280 karakter namun tetap dapat dipahami siswa.



### 4.2.1.2 CONTOH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA TAHAP IDENTIFIKASI MASALAH

Pada tahap identifikasi masalah, para siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah yang ada dari foto/video/artikel yang diberikan oleh guru melalui media sosial. Namun, pemilihan foto/video/artikel dapat berbeda dengan tahap stimulasi. Jika di tahap stimulasi, foto/video/artikel bisa sangat umum, di tahap ini media yang dipilih lebih berupa contoh kasus atau foto yang dapat membuat siswa mengidentifikasi masalah yang disampaikan pada media tersebut.

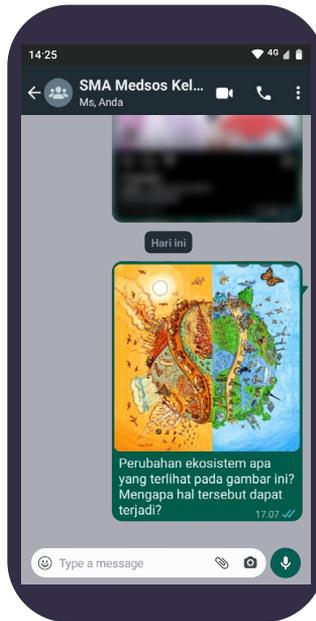
Selain itu dalam penggunaan media sosial di tahap ini, guru juga diharapkan memberikan pertanyaan-pertanyaan arahan agar siswa dapat mengidentifikasi masalah dari foto/video yang diberikan. Beberapa pertanyaan pengantar yang dapat digunakan pada tahap ini.

1. Permasalahan apa yang ingin disampaikan pada gambar tersebut?
2. Pesan sosial apa yang ingin disampaikan melalui video tersebut?
3. Apakah kamu pernah mengalami apa yang ditunjukkan di dalam foto/video?



Cara penggunaan media sosial di tahap identifikasi masalah pada media sosial WhatsApp, Facebook, YouTube, Twitter kurang lebih sama dengan tahap stimulasi. Guru cukup mengganti foto/video yang digunakan di tahap stimulus dengan yang akan dipakai di tahap identifikasi masalah atau tetap menggunakan foto/video yang sama dengan tahap stimulasi namun dilanjutkan dengan pertanyaan pengantar di atas.

### A. Melalui WhatsApp

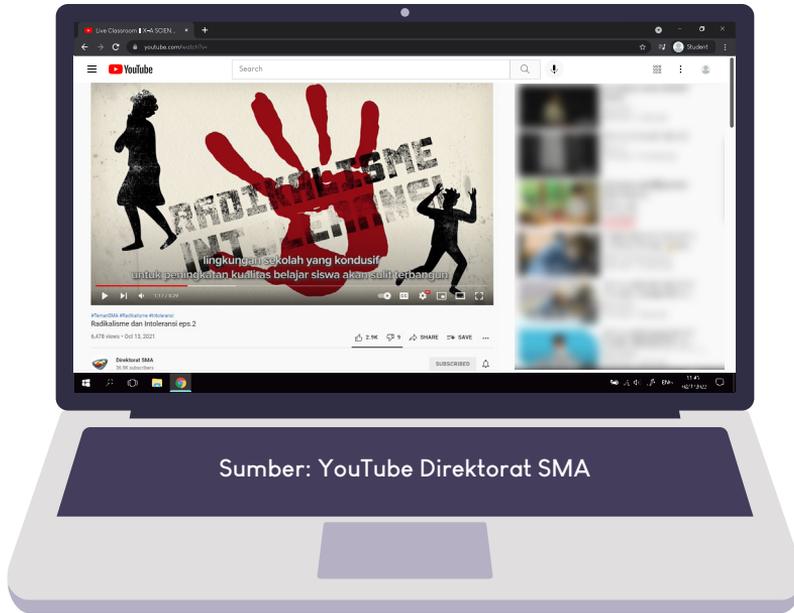


### B. Melalui Facebook



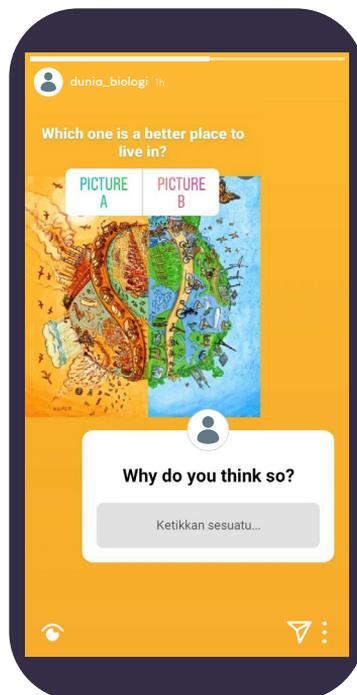
### C. Melalui YouTube

Setelah menonton video dari sumber, siswa dapat diminta untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditampilkan dalam video tersebut.



### D. Melalui Instagram

Dengan menggunakan Instagram Story dan Fitur Tanya Jawab (*Question and Answer*)



## B. Melalui TikTok

Dengan menggunakan fitur tanya jawab



## F. Melalui Twitter



### 4.2.1.3 CONTOH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA TAHAP PENGUMPULAN DATA

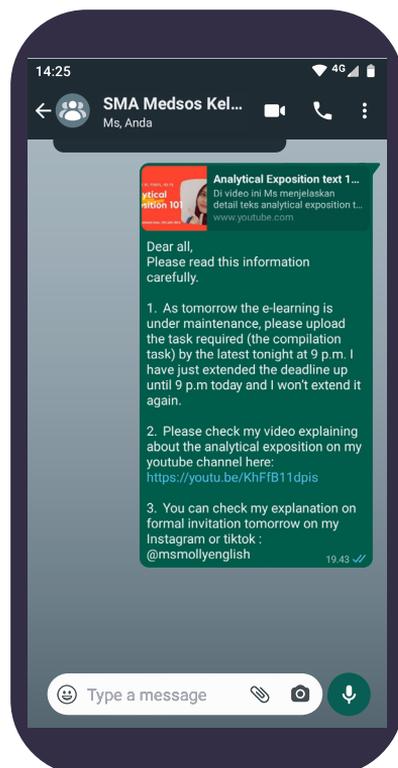
Terdapat dua aktivitas utama yang dapat dilaksanakan pada tahap pengumpulan data yaitu pencarian sumber lainnya dan latihan soal. Pada aktivitas yang pertama, siswa diminta untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber lain melalui media sosial. Adapun sumber dari media sosial bisa dari materi yang guru sudah buat melalui media sosial atau dari sumber-sumber terpercaya dan akurat lainnya yang guru rekomendasikan. Para guru disarankan untuk memberikan tautan sumber terpercaya terlebih dahulu ke para siswa sehingga mereka terhindar dari mengakses informasi-informasi dengan konten yang tidak baik jika mencari dengan menggunakan mesin pencarian.

Pada kegiatan latihan soal, siswa dapat menjawab soal yang diberikan guru atau berlatih soal-soal di media sosial yang terpercaya seperti latihan soal materi AKM dari akun media sosial narasumber lainnya.

Berikut beberapa contoh penggunaan media sosial dalam tahap pengumpulan data.

#### A. Melalui WhatsApp

Siswa dapat mengklik tautan sumber yang dibagikan oleh guru di grup dan dapat bertanya dan menjawab soal di grup WhatsApp.



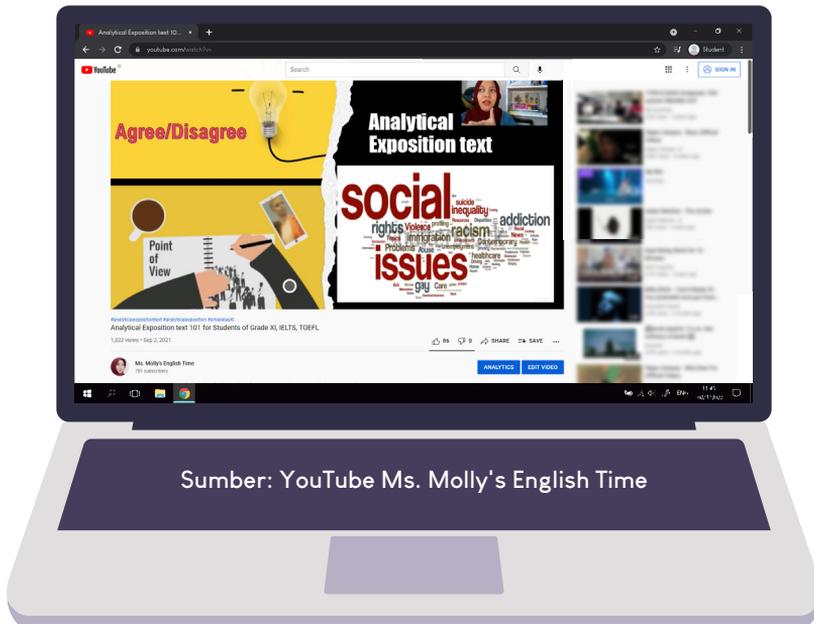
## B. Melalui Facebook

Siswa dapat mencari informasi dengan mengajukan *polling* di grup Facebook.



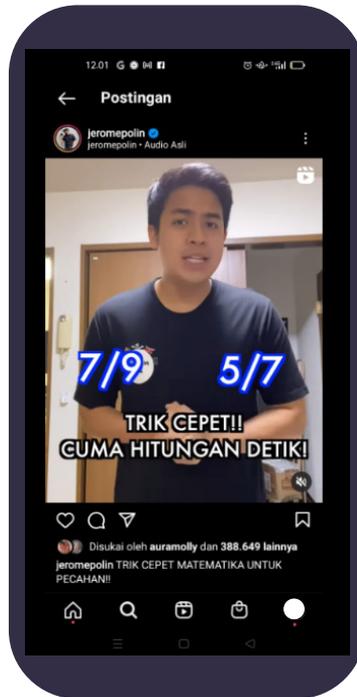
## C. Melalui YouTube

Siswa dapat menonton video yang berkaitan dengan materi dari kanal-kanal YouTube terpercaya.



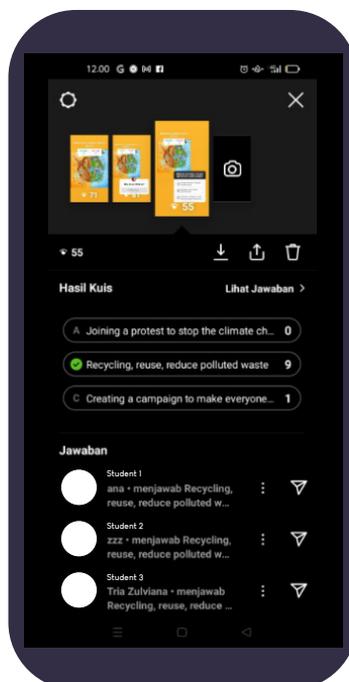
### D. Melalui Instagram

Siswa dapat mencari informasi-informasi lainnya di akun Instagram yang membahas materi terkait.



Sumber:  
@jeromepolin

Siswa juga dapat mengerjakan atau membuat kuis di Instagram Story.



## E. Melalui TikTok

Siswa dapat mencoba berlatih menjadi pembaca berita dari video contoh yang diberikan sumber.



## F. Melalui Twitter

Dengan mengakses sumber-sumber terpercaya di Twitter.



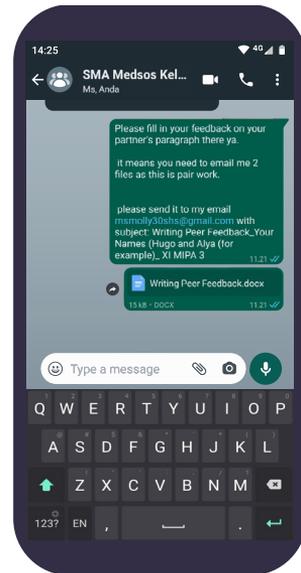
Sumber:  
Twitter @fermatslibrary

#### 4.2.1.4 CONTOH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA TAHAP PENGOLAHAN DATA

Pada tahap ini, para siswa diminta untuk saling berdiskusi memberikan analisis dari data yang mereka sudah kumpulkan dan umpan balik dari latihan yang telah mereka kerjakan. Guru sebelumnya sudah memberikan Lembar Kerja atau pertanyaan-pertanyaan analisa yang dapat menjadi pedoman siswa dalam menganalisis data dan juga saling memeriksa hasil karya atau latihan teman mereka.

##### A. Melalui Whatsapp

Guru dapat memberikan Lembar Analisis untuk siswa di grup Whatsapp.

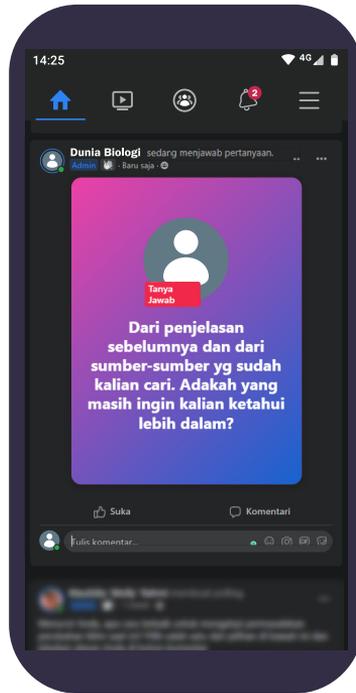


##### B. Melalui Facebook

Guru dapat mengadakan diskusi topik sehingga siswa lainnya bisa menambahkan sumber-sumber yang sudah mereka kumpulkan untuk dianalisis bersama.



Siswa dan guru juga dapat mengadakan tanya jawab dengan fitur ‘Tanya Jawab’ yang ada pada grup Facebook.



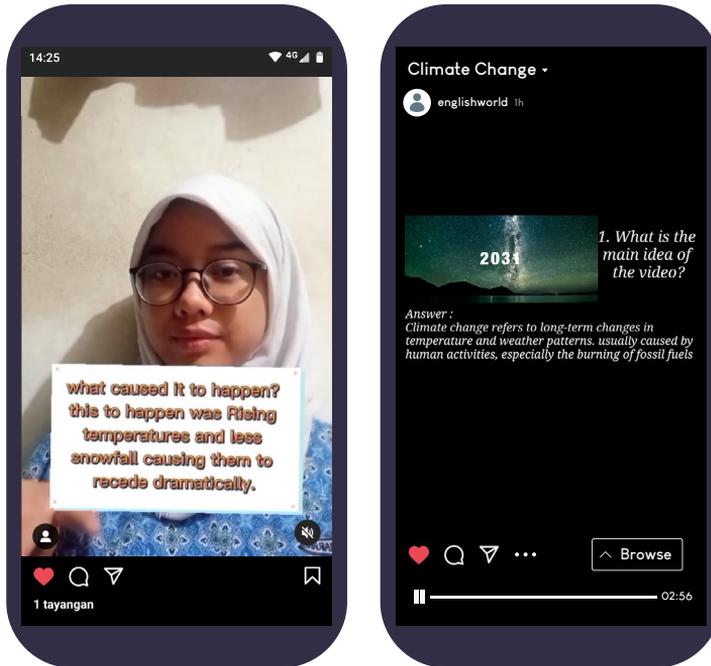
### C. Melalui YouTube

Siswa dapat membuat video YouTube *Reaction*. Pada video ini para siswa dapat menampilkan sumber-sumber yang ingin di analisis dan kemudian mereka beri analisa secara lisan dan direkam. Kemudian mereka mengunggahnya kembali di YouTube channel mereka.



### D. Melalui Instagram

Pada kolom komentar Instagram, siswa dapat menuliskan analisa atau rangkuman dari apa yang dipelajari dari penjelasan yang disampaikan di Instagram Reels.

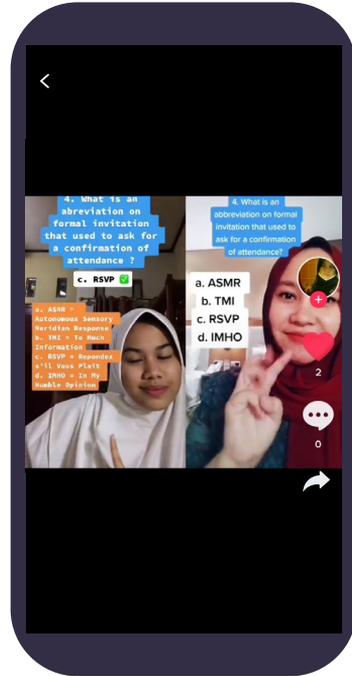


Siswa juga dapat membuat diskusi terbuka dengan Instagram Live yang bisa juga dikomentari oleh teman dan guru.



### E. Melalui TikTok

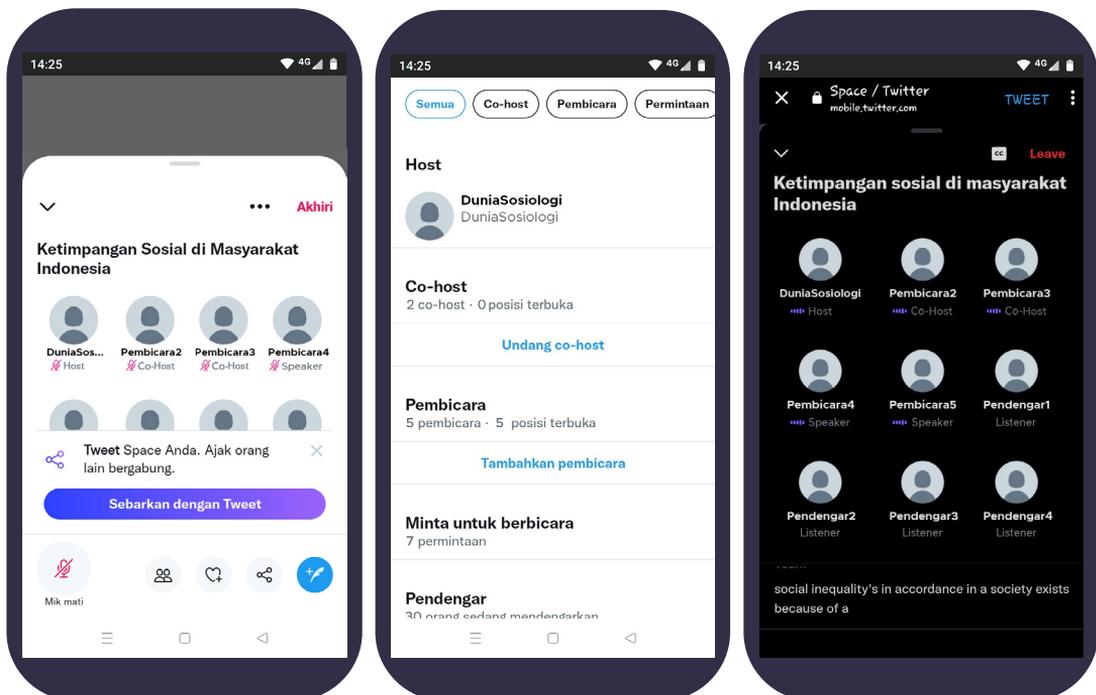
Siswa juga dapat menyampaikan analisa atau jawaban dari latihan yang mereka sudah lakukan melalui TikTok *Duet*/ TikTok *Stitch* dengan akun sumber.



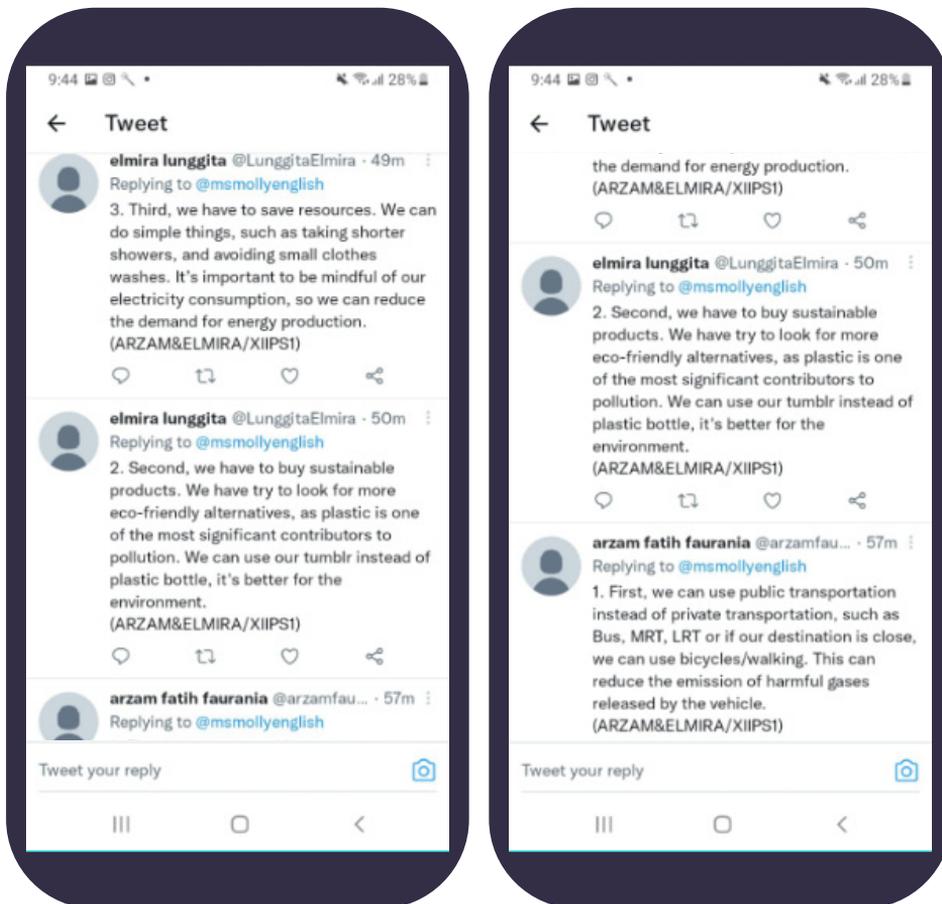
Sumber: TikTok @msmollyenglish

### F. Melalui Twitter

Siswa dapat membuat diskusi terbuka di twitter dengan fitur Spaces. Di fitur ini siswa dapat saling berdiskusi sampai dengan 10 orang untuk membahas data yang sudah di dapat. Guru pun dapat mengawasi dan dapat juga memberi saran.



Siswa juga dapat membuat tulisan berantai dengan teman lainnya dengan saling menyambungkan tweet yang diberikan teman sebelumnya. Dengan fitur Twitter yang hanya memberikan tiap tulisannya maksimal 280 karakter maka memberikan ruang untuk para siswa untuk lebih kreatif dalam merangkai kata dalam membuat satu paragraf yang utuh.



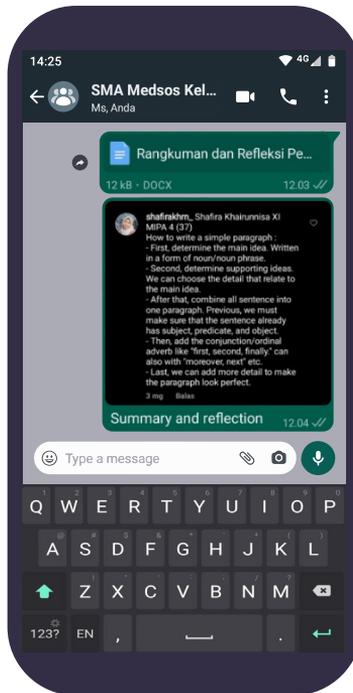
#### 4.2.1.5 CONTOH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA TAHAP PEMBUKTIAN DATA

Pada tahap ini siswa dapat membuktikan hasil analisis dari tahap sebelumnya dengan mendemonstrasikan hasil analisis, berkolaborasi dengan teman, atau membuat eksperimen bersama.

Pada sosial media Whatsapp, Facebook, YouTube dan Twitter, para siswa dapat mengunggah hasil analisa mereka di platform tersebut. Untuk Instagram atau TikTok tahap pembuktian data dapat dilakukan dengan kolaborasi dengan menggunakan Instagram remix atau TikTok duet.

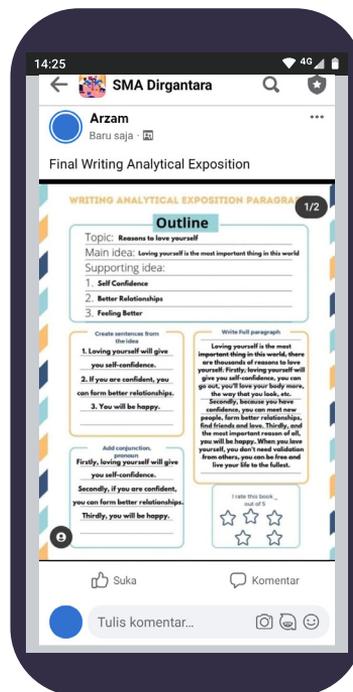
## A. Melalui WhatsApp

Tugas individu dapat diunggah ke WhatsApp guru.



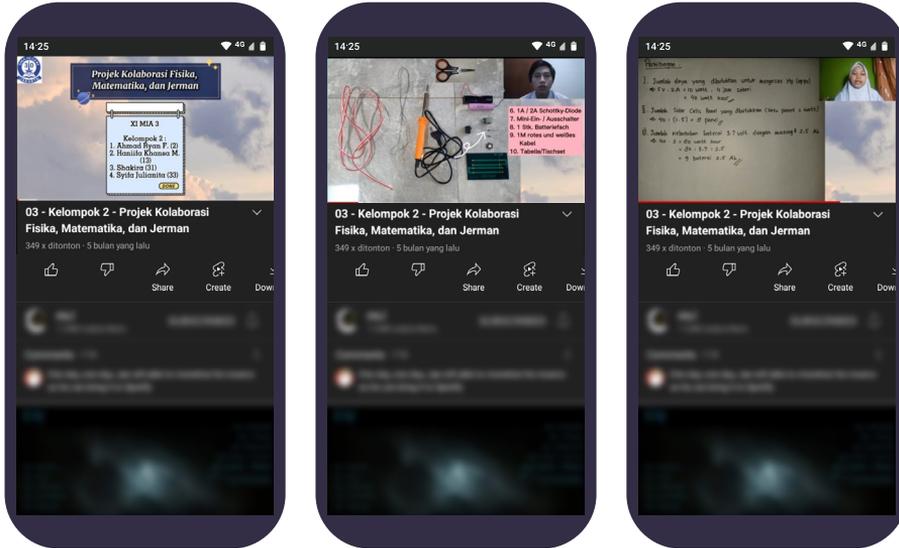
## B. Melalui Facebook

Tugas individu dapat diunggah ke grup Facebook kelas.



### C. Melalui YouTube

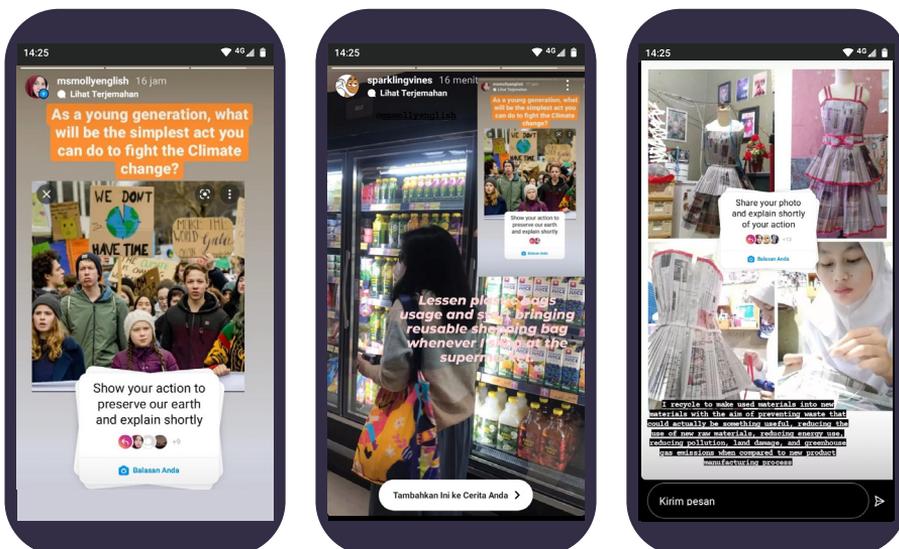
Tugas proyek antar bidang studi yang mengkolaborasikan 2-3 bidang studi lebih baik dikumpulkan dengan format video YouTube karena pada platform tersebut durasi video yang bisa diunggah lebih lama dengan platform lainnya.



Sumber: Hasil Karya Proyek Kolaborasi Antar Bidang Studi SMAN 30 Jakarta

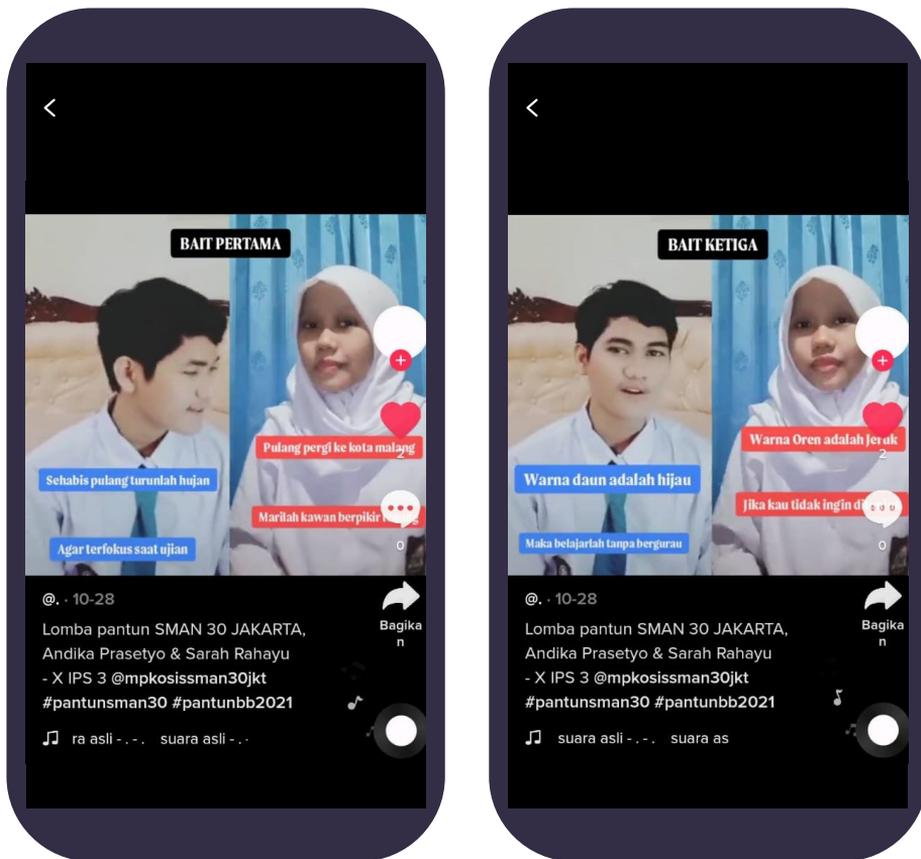
### D. Melalui Instagram

Siswa dapat membuktikan atau menjelaskan hasil analisa mereka dengan membagikan foto disertai penjelasan melalui fitur Berbagi Foto di Instagram Story. Fitur ini merupakan fitur yang sedang populer digunakan di Instagram. Pada fitur ini, siswa dapat juga melihat foto-foto dan penjelasan dari foto sebelumnya. Hal ini bisa juga digunakan untuk proyek kampanye.



## E. Melalui TikTok

Contoh kolaborasi siswa.



Sumber: Dokumentasi Lomba Pantun TikTok SMAN 30 Jakarta

### 4.2.1.6 CONTOH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA TAHAP KESIMPULAN DAN REFLEKSI

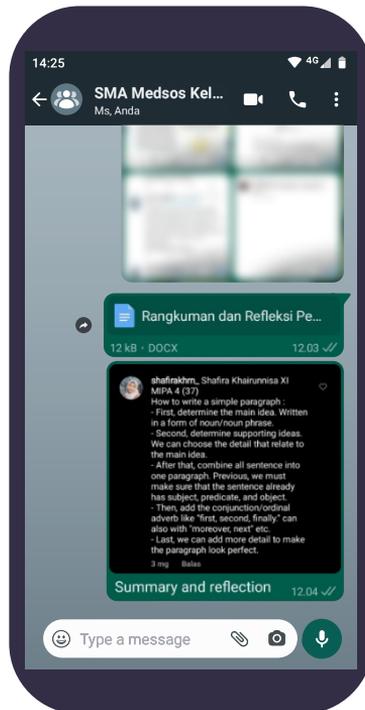
Penggunaan media sosial pada tahap kesimpulan dan refleksi dapat juga disematkan pada pembuatan video di tahapan pembuktian data. Berikut beberapa pertanyaan pengantar yang dapat digunakan pada tahap ini.



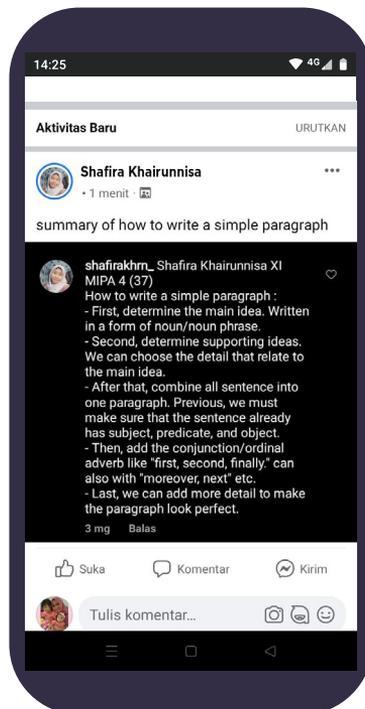
1. Apa hal yang paling menyenangkan yang Anda dapatkan pada pembahasan topik kali ini?
2. Informasi baru apa saja yang Anda dapatkan pada pembelajaran kali ini?
3. Jelaskan dengan singkat ide pokok dan detail materi yang sudah kalian pelajari pada kesempatan kali ini

Berikut beberapa contoh penggunaan media sosial pada tahap ini:

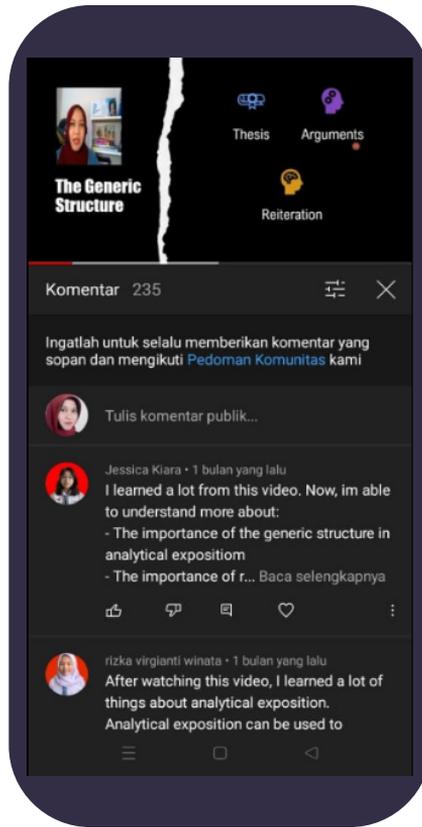
### A. Melalui WhatsApp



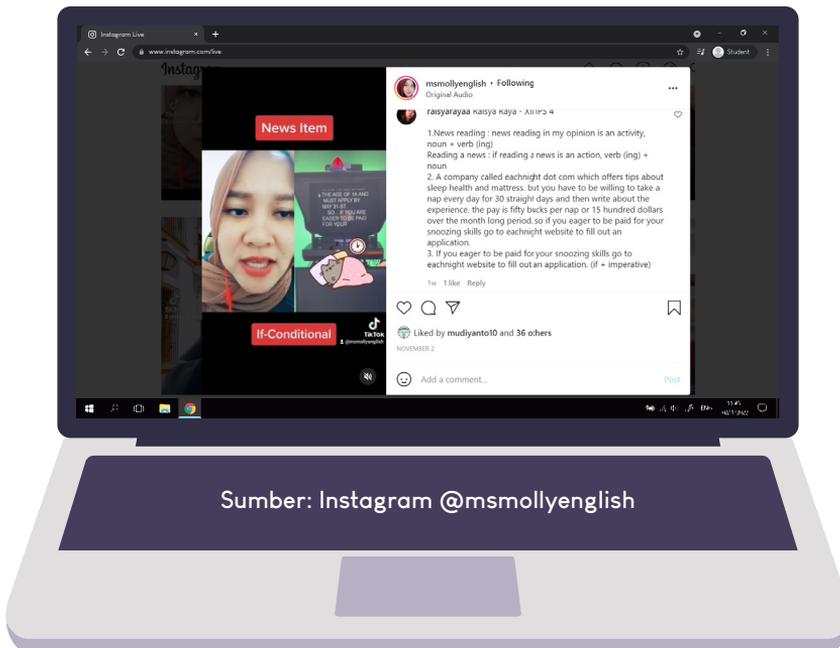
### B. Melalui Facebook



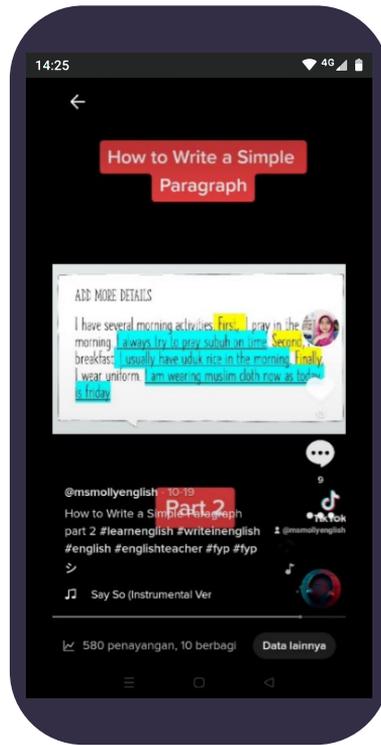
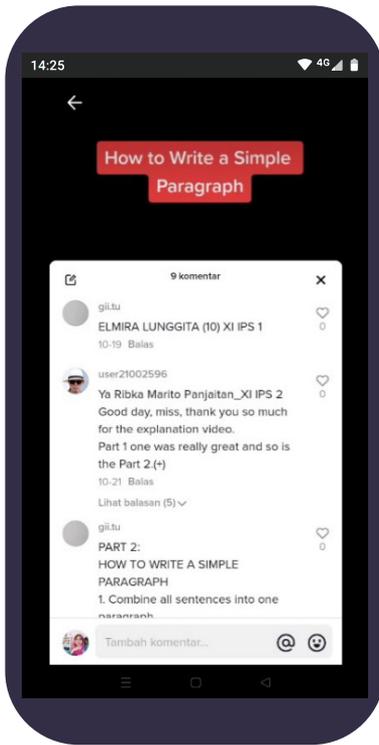
## C. Melalui YouTube



## D. Melalui Instagram



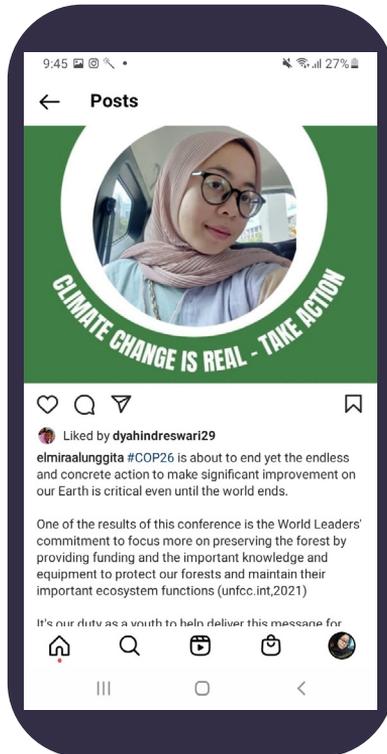
## E. Melalui TikTok



## F. Melalui Twitter



Selain itu, siswa juga dapat mengajak teman-teman atau orang di sekitarnya untuk melakukan gerakan sosial tertentu yang berkaitan dengan yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Sebagai contoh: Gerakan *Save Earth*. Gerakan Anti Hoaks dan lain lainnya yang dapat memberikan dampak yang berkesinambungan untuk siswa dan juga masyarakat sekitar.



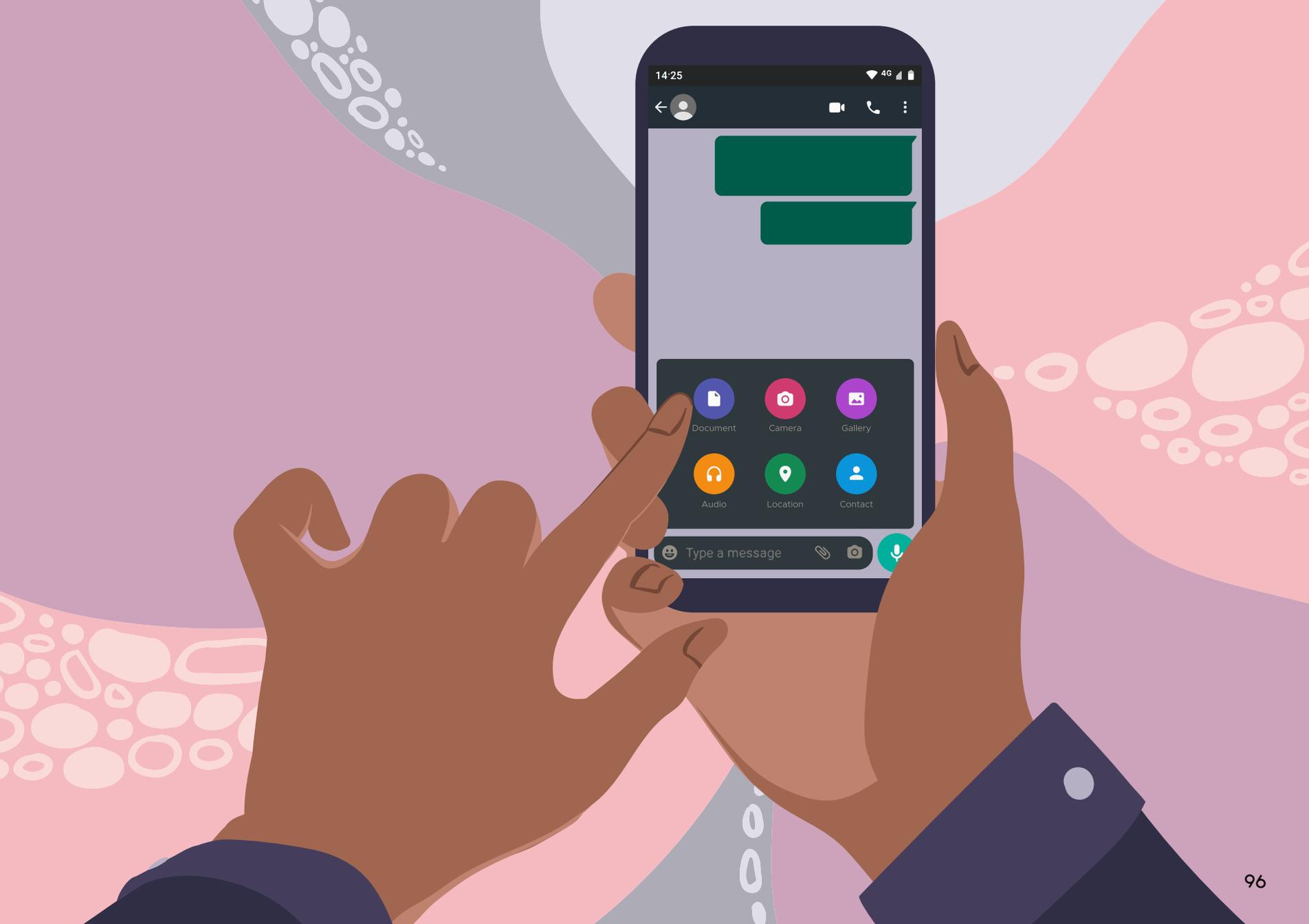
## 4.2.2 TAHAP PELAKSANAAN DAN TAHAP KONTRIBUSI

Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran disesuaikan dengan Kerangka Pengintegrasian Media Sosial Dalam Pembelajaran seperti yang disampaikan di bab 3. Contoh-contoh tahap pelaksanaan berikut ini terdiri dari pembelajaran satu mata bidang dan kolaborasi antar mata bidang yang dikemas dalam bentuk Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) yang terdapat di lampiran. Tahap kontribusi yang merupakan salah satu penerapan dari tahapan *Transcend* di kerangka T3 juga diintegrasikan pada tahap pelaksanaan.



## LAMPIRAN

### CONTOH RPP PENGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA PEMBELAJARAN



# A. CONTOH RPP INTEGRASI MEDIA SOSIAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SMA

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Medsos Jakarta  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : XI/Ganjil  
Materi Pokok : Teks Eksposisi Analitis  
Alokasi Waktu : 8 Minggu x 2 Jam Pelajaran @45 Menit

### A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks eksposisi analitis lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait isu aktual, sesuai dengan konteks penggunaannya	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengidentifikasi dan membandingkan ide pokok, informasi detail, fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari contoh teks <i>analytical exposition</i> dalam bentuk lisan dan tulis dengan baik</li><li>▪ Membandingkan ide pokok, informasi detail, fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari contoh teks <i>analytical exposition</i> dengan jenis teks lainnya dengan baik</li></ul>
4.4 Teks eksposisi analitis 4.4.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks eksposisi analitis lisan dan tulis, terkait isu aktual 4.4.2 Menyusun teks eksposisi analitis tulis, terkait isu aktual, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyusun naskah teks <i>analytical exposition</i> dengan baik</li><li>▪ Menuliskan minimal 500 kata satu teks <i>analytical exposition</i> dari topik-topik tertentu dengan baik</li><li>▪ Mempresentasikan hasil tulisan teks <i>analytical exposition</i> dengan berbagai gaya TED-talks style/Rap/Pidato/Puisi/TikTok video</li></ul>

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat

1. Mengidentifikasi dan membandingkan ide pokok, informasi detail, fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari contoh teks *analytical exposition* dalam bentuk lisan dan tulis dengan baik
2. Membandingkan ide pokok, informasi detail, fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari contoh teks *analytical exposition* dengan jenis teks lainnya dengan baik
3. Menyusun naskah teks *analytical exposition* dengan baik
4. Menuliskan minimal 500 kata satu teks *analytical exposition* dari topik-topik tertentu dengan baik
5. Mempresentasikan hasil tulisan teks *analytical exposition* dengan berbagai gaya TED-talks style/Rap/Pidato/Puisi/TikTok video

## D. Tahap Pelaksanaan

### Kompetensi Dasar

#### Tahapan

#### Rincian Kegiatan

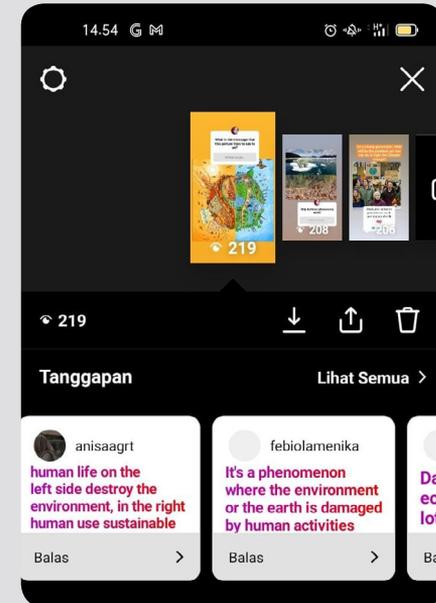
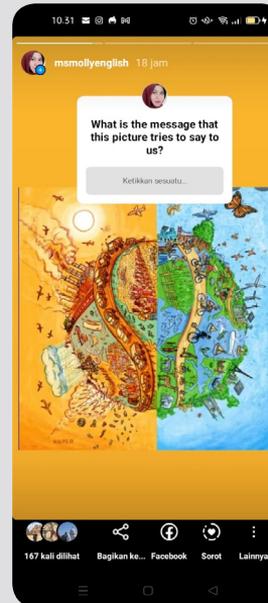
#### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

##### Stimulasi:

(Pertemuan pertama)

- Siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap gambar yang terkait dengan topik yang akan dipelajari
- Pada tahap ini siswa diajak untuk menilik pengetahuan umum (*background knowledge*) mereka terhadap topik yang akan disampaikan.

#### 1. Instagram Story



#### Keterangan

Gambar A: Guru memberikan pertanyaan stimulus melalui Instagram Story

Gambar B: Siswa satu per satu menjawab pertanyaan

## Kompetensi Dasar

### Tahapan

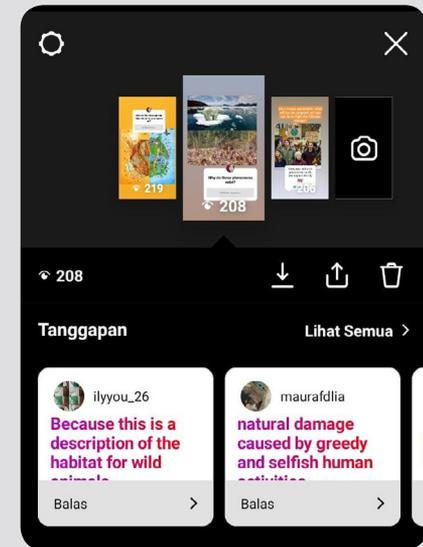
### Rincian Kegiatan

### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Identifikasi Masalah:  
(Pertemuan pertama)

- Siswa dapat mengidentifikasi masalah dari gambar atau video yang disampaikan melalui media sosial.

#### 1. Instagram Story



#### Keterangan

Gambar A: Guru memberikan pertanyaan pengantar yang membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah yang disampaikan melalui gambar tersebut

Gambar B: Siswa satu per satu menjawab pertanyaan

# Kompetensi Dasar

## Tahapan

## Rincian Kegiatan

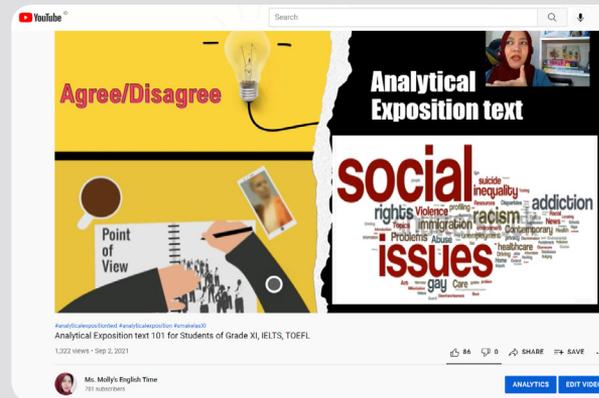
## Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pengumpulan Data  
(Pertemuan ke 2-4)

1. Siswa mengakses referensi sumber-sumber materi ajar yang sesuai dengan topik yang diberikan

2. Siswa menganalisis sumber tersebut sesuai dengan arahan guru seperti menentukan ide pokok, tujuan, unsur kalimat dari sumber yang dicari.

1. YouTube Analytical Exposition



2. YouTube/Instagram Exposition



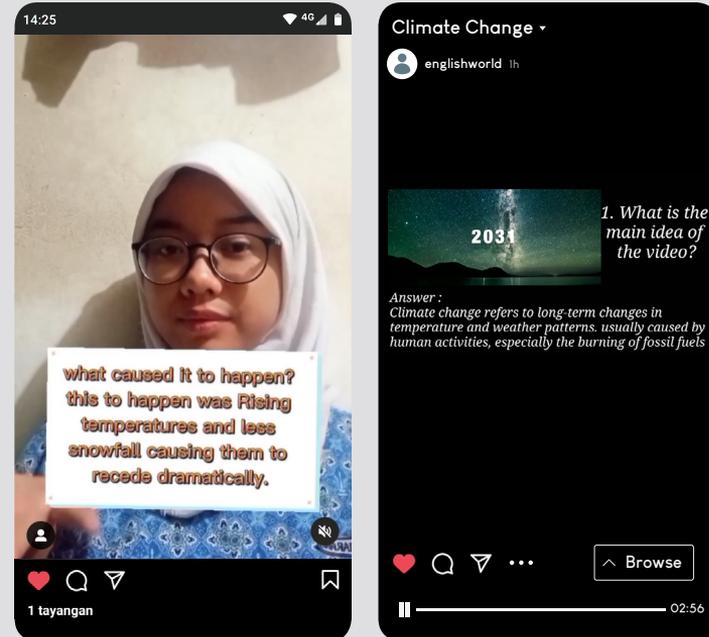
Gambar A:  
YouTube  
Reaction

## Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan



Gambar B: Instagram Reaction

## Kompetensi Dasar

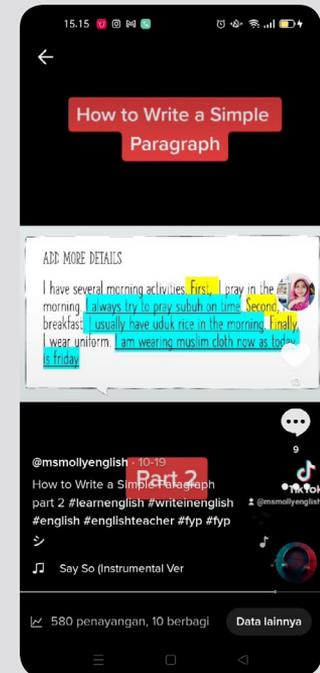
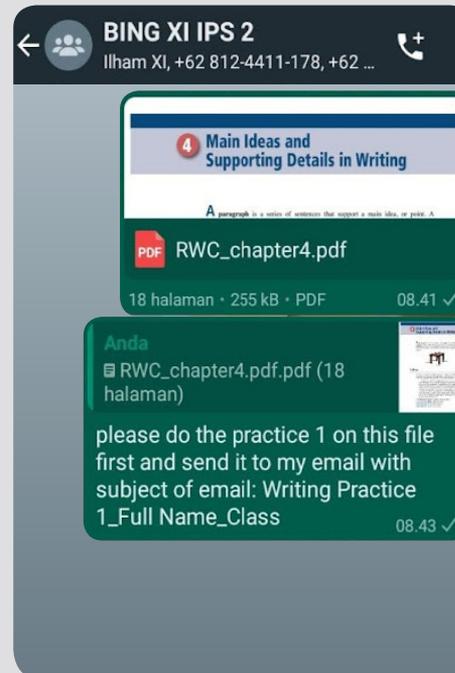
Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

3. Siswa menyimak atau membaca penjelasan serta mengerjakan latihan-latihan dari sumber yang terdapat di media sosial yang telah direkomendasikan oleh guru.

3. WhatsApp Group/Instagram/TikTok Posting



Keterangan

Gambar A: Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru pada WhatsApp Group

Gambar B: Siswa menyimak penjelasan detail dari latihan sebelumnya di akun Instagram/TikTok guru atau sumber lainnya.

## Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

4. Siswa berkolaborasi dengan guru dalam membuat paragraf yang baik sesuai topik yang diberikan

4. TikTok Duet/Instagram Remix



# Kompetensi Dasar

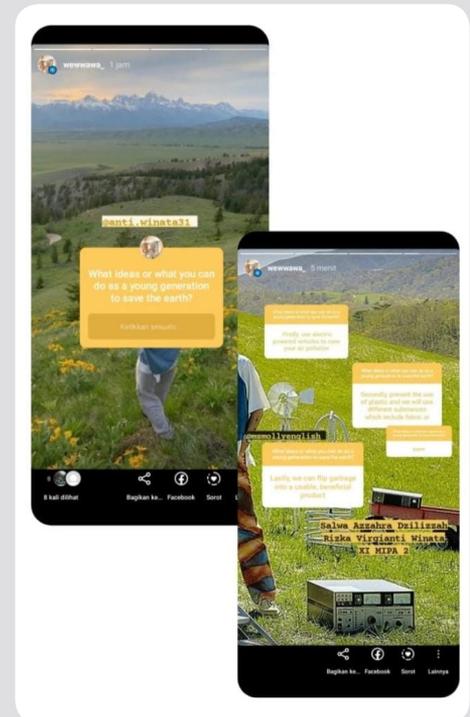
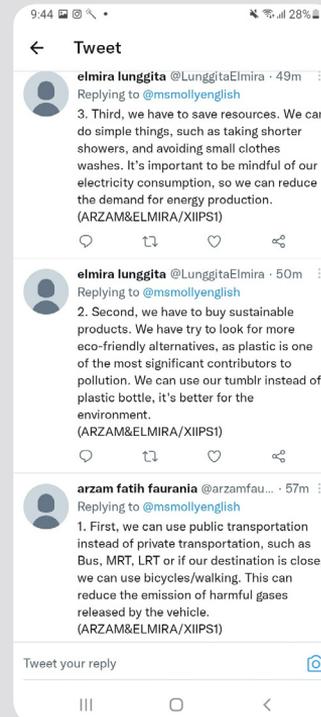
Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

5. Siswa berkolaborasi dengan teman nya untuk menuliskan paragraf sesuai topik yang diberikan

5. Twitter/Instagram Story



# Kompetensi Dasar

Tahapan

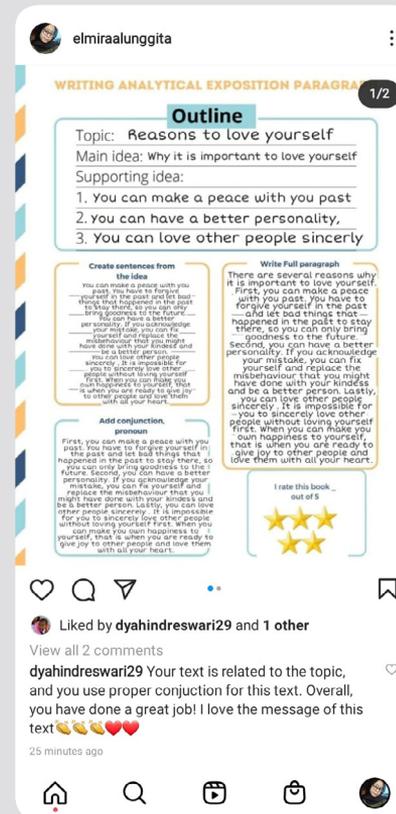
Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pengolahan Data  
(Pertemuan ke 5)

- Siswa saling memberikan *feedback* untuk paragraf yang ditulis oleh temannya

Instagram Posting



# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pembuktian Data/Produksi  
(Pertemuan ke 6)

- Siswa menyelesaikan 1 paragraf yang sudah diperbaiki dari umpan balik yang diberikan dari tahap sebelumnya

Instagram Share Your Photo



# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Kesimpulan dan Refleksi  
(Pertemuan ke 7)

1. Siswa dapat menyimpulkan poin-poin penting dari kegiatan sebelumnya

1. Youtube video summary



# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

2. Siswa dapat merefleksikan hal-hal yang mereka dapat selama proses pembelajaran berbasis media sosial ini

## 2. Twitter Reflection



## Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Penilaian Proyek  
(Pertemuan ke 8)

Siswa membuat tulisan kampanye hasil penulisan sebelumnya untuk membangun kesadaran orang sekitar tentang isu lingkungan

Instagram Post



## B. CONTOH RPP INTEGRASI MEDIA SOSIAL PADA PROJEK KOLABORASI ANTAR MATA PELAJARAN KIMIA, MATEMATIKA, DAN BAHASA INGGRIS

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 30 Jakarta  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : XI/Ganjil  
Materi Pokok : Kimia (Faktor yang mempengaruhi Laju Reaksi); Matematika (Program Linear; B.Ingggris (Teks Eksposisi Analitis)  
Alokasi Waktu : 2 Minggu

#### A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Tujuan
Kimia	<p>3.6 Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi laju reaksi menggunakan teori tumbukan</p> <p>4.6 Menyajikan hasil penelusuran informasi cara-cara pengaturan dan penyimpanan bahan untuk mencegah perubahan fisika dan kimia yang tak terkendali</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Peserta didik mampu mengaplikasikan materi faktor faktor yang mempengaruhi laju reaksi dengan mengamati hasil produk pembuatan tape ketan berdasarkan perbedaan luas permukaan bidang sentuh reaktan ragi dan perbedaan suhu.</li></ul>
Matematika	<p>3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual</p> <p>4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Peserta didik dapat menyelesaikan masalah perdagangan untuk menentukan keuntungan maksimum dengan menerapkan konsep penyelesaian masalah kontekstual dengan menggunakan program linear.</li></ul>
Bahasa Inggris	<p>3.4 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks eksposisi analitis lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait isu aktual, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.4.2 Menyusun teks eksposisi analitis tulis, terkait isu aktual, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Peserta didik mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan Bahasa Inggris dalam menyampaikan dan mempresentasikan seluruh kegiatan yang telah dilakukan dan juga memberikan kesimpulan dari project ini dalam format penulisan <i>analytical exposition</i>.</li></ul>

### C. Langkah Umum Pelaksanaan Proyek Kolaborasi Tiga Mata Pelajaran

1. Siswa dalam 1 kelas dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
2. Tiap-tiap kelompok diminta untuk menjawab.
3. Tiap kelompok diminta untuk membuat video yang berisikan kegiatan-kegiatan di bawah ini:
  - a. Menjawab pertanyaan-pertanyaan pengantar di Instagram story untuk lebih memahami konsep proyek kolaborasi yang diberikan
  - b. Membuat eksperimen membuat tape dari bahan ketan dengan dua kualitas yang berbeda (murah dan mahal) dengan jenis ragi yang berbeda (ditumbuk/halus; dipecah kasar/butiran) dengan menggunakan luas permukaan bidang sentuh reaktan ragi dan perbedaan suhu sebagai variable bebas, waktu fermentasi (40 jam) sebagai variable terkontrol dan hasil sebagai variable terikat. (Kimia)
  - c. Membuat ilustrasi perhitungan keuntungan maksimum (Matematika) dari jenis-jenis tape yang sudah dihasilkan di eksperimen tersebut dengan detail sebagai berikut:

*Buatlah rancangan usaha tape ketan dengan modal maksimum Rp. 100.000,- menggunakan program linear yang meliputi:  
Tabel rencana usaha yang terdiri dari kolom jenis produk, kolom variabel produk, kolom banyak produk, kolom modal & kolom keuntungan Fungsi Kendala & Fungsi Tujuan Penentuan hasil nilai optimum berupa rincian produksi jika keuntungan maksimum yang ingin diperoleh*
  - d. Menyampaikan seluruh rangkaian kegiatan secara bilingual (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) dan juga menjabarkan kesimpulan dari manfaat kegiatan proyek yang telah dilakukan dengan format penulisan *analytical exposition* dalam bahasa Inggris.
  - e. Kesimpulan yang dibuat harus menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:
    1. Bagaimana kualitas masing-masing Tape yang dibuat dengan perbedaan kualitas ketan dan tekstur ragi serta suhu ruangan? (kimia)
    2. Faktor apa saja yang paling dominan dalam mempengaruhi laju reaksi pada pembuatan Tape-tape tersebut? (kimia)
    3. Berapa keuntungan maksimal yang bisa didapatkan dari masing-masing jenis Tape yang dibuat? (Matematika)

4. Faktor apa saja dari Tape-tape tersebut yang mempengaruhi penentuan harga jual? (Kimia-Matematika).
  5. Jenis Tape yang manakah yang dapat memberikan keuntungan maksimal? Jelaskan alasannya. (Kimia-Matematika)
- f. Durasi Video Minimal 5 menit Maksimal 10 menit.
  - g. Untuk penilaian kelompok, siswa diminta mengunggah video tersebut ke akun YouTube salah satu anggota kelompok dan kemudian menyalin tautan url YouTube ke file Word penilaian kelompok.
  - h. Menyimpan file word dengan format nama file Kelas\_Kelompok (isi sesuai nomor kelompok)\_KIMABING
  - i. Mengunggah file word tersebut ke e-learning masing-masing bidang studi.
  - j. Untuk penilaian individu, masing-masing siswa diminta untuk mengunggah video dan tulisan kesimpulan dari hasil projek kolaborasi di masing-masing akun Instagram (penilaian individu).

## D. Tahap Pelaksanaan

### Kompetensi Dasar

#### Tahapan

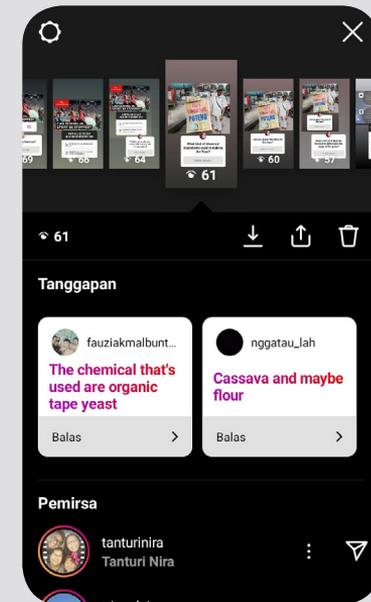
#### Rincian Kegiatan

#### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Stimulasi:  
(Tahap awal)

1. Siswa diminta untuk menebak bahan apa yang digunakan untuk pembuatan tape pada umumnya dalam bahasa Inggris

1. Instagram Story



Keterangan

- Gambar A: Guru memberikan pertanyaan stimulus pengantar siswa sebelum memulai melalui Instagram Story
- Gambar B: Siswa satu per satu menjawab pertanyaan

## Kompetensi Dasar

### Tahapan

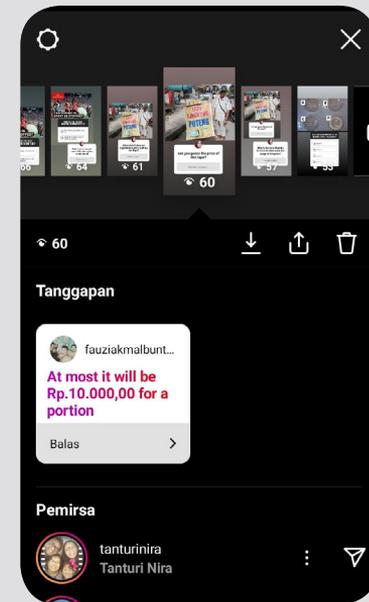
### Rincian Kegiatan

### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

#### Identifikasi Masalah

1. Siswa diminta untuk menebak harga tape yang ditunjukkan di gambar dan mengidentifikasi masalah penetapan harga Tape pada umumnya

#### 1. Instagram Story



#### Keterangan

Gambar A: Guru memberikan pertanyaan pengantar yang membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah yang disampaikan melalui gambar tersebut

Gambar B: Siswa satu per satu menjawab pertanyaan

# Kompetensi Dasar

## Tahapan

## Rincian Kegiatan

## Media Sosial dan Fitur yang digunakan

### Pengumpulan Data

1. Siswa mengakses sumber dari Youtube atau Instagram cara membuat ketan.
2. Siswa menganalisis sumber dengan mendiskusikannya dengan anggota kelompoknya masing-masing melalui grup WhatsApp.

1. YouTube pembuatan Tape ketan



2. WhatsApp Diskusi Kelompok



## Kompetensi Dasar

Tahapan

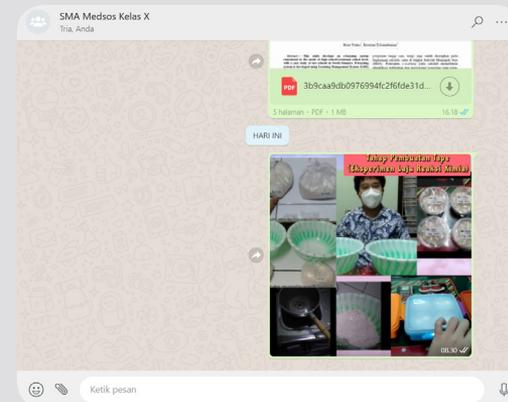
Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pengolahan Data

1. Siswa mulai melakukan eksperimen dan memberikan laporan perkembangan eksperimen di grup WhatsApp.

1. WhatsApp Grup Laporan Perkembangan Eksperimen



# Kompetensi Dasar

Tahapan

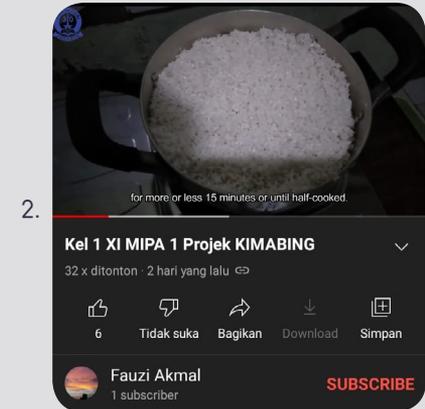
Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pembuktian Data

1. Siswa menyelesaikan eksperimen dan menunjukkan hasil analisa yang menjawab pertanyaan-pertanyaan utama program proyek kolaborasi ini yang direkam dalam satu video dan diunggah di kanal YouTube salah satu siswa

1. YouTube hasil eksperimen



# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan



# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

## 2. YouTube Hasil Analisa Ekperimen Laju Reaksi (Kimia)

- 

Both sticky rice will have the same taste if given the same condition.

Deskripsi ✕

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

Fauzi Akmal
- 

there is no significant difference in quality.

Deskripsi ✕

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

Fauzi Akmal
- 

so the sticky rice that's placed on the fridge is bland.

Deskripsi ✕

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

Fauzi Akmal
- 

sufficient temperature is needed for the growth of fermenting microorganisms.

Deskripsi ✕

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

Fauzi Akmal

# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

## 3. YouTube Hasil Perhitungan Laba Maksimum dengan Konsep Program Linear

1.

Jenis Tape	Kapasitas Panci	Modal	Kemungkinan
Tape mahal	A	3000 A	3000 A
Tape murah	B	3000 B	3000 B
		45 juta rupiah	45.000000

Our program can (P.P.A.M) find from each more expensive sticky note tape

Deskripsi

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

Fauzi Akmal

6 Suka 37 Penayangan 1 Des 2021

2.

We can type the equation of 2 variables and find the optimum value.

Deskripsi

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

Fauzi Akmal

6 Suka 37 Penayangan 1 Des 2021

3.

From the capacity equation, we also get 2 coordinates, namely (0, 30) and (30, 0)

Deskripsi

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

32 x ditonton · 2 hari yang lalu

6 Tidak suka Bagikan Download Simpan

Fauzi Akmal 1 subscriber **SUBSCRIBE**

4.

We can analyze this profit, we produce 29 expensive tapes

Deskripsi

**Kel 1 XI MIPA 1 Projek KIMABING**

32 x ditonton · 2 hari yang lalu

6 Tidak suka Bagikan Download Simpan

Fauzi Akmal 1 subscriber **SUBSCRIBE**

## Kompetensi Dasar

### Tahapan

### Rincian Kegiatan

### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

#### Kesimpulan dan refleksi

1. Siswa dapat menyimpulkan poin-poin penting dari kegiatan sebelumnya dan merefleksikan manfaat yang didapat pada proyek kolaboratif ini melalui diskusi antar guru dan siswa di Instagram Live

1. Instagram Live Diskusi Kesimpulan dan Refleksi hasil Proyek Kolaborasi antar Mata pelajaran



# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan



## C. CONTOH RPP INTEGRASI MEDIA SOSIAL PADA PROYEK KOLABORASI ANTAR MATA PELAJARAN PKN, PJOK, DAN BAHASA INGGRIS

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Medsos Jakarta
Mata Pelajaran	: PKN, PJOK, dan Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: XI/Ganjil
Materi Pokok	: PKN (Dinamika Demokrasi Pancasila sesuai dengan UUD RI 1945); PJOK (Hukuman untuk pengguna dan pengedar Napza); B.Inggris (Teks Eksposisi Analitis)
Alokasi Waktu	: 2 Minggu x 2 Jam Pelajaran @45 Menit

#### A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Tujuan
PKN	<p>3.3 Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p>4.6 Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mampu menganalisa peraturan atau kebijakan hukum yang terkait tentang permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat.</li> </ul>
PJOK	<p>3.10 Menganalisis berbagai peraturan perundangan serta konsekuensi hukum bagi para pengguna dan pengedar narkoba, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya</p> <p>4.10 Mempresentasikan berbagai peraturan perundangan serta konsekuensi hukum bagi para pengguna dan pengedar narkoba, psikotropika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat memaparkan contoh isu yang terkait kasus pengguna dan pengedar NAPZA pada bidang olahraga yang ada di masyarakat</li> </ul>
Bahasa Inggris	<p>3.4 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks eksposisi analitis lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait isu aktual, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.4.2 Menyusun teks eksposisi analitis tulis, terkait isu aktual, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan Bahasa Inggris dalam menyampaikan dan mempresentasikan seluruh kegiatan yang telah dilakukan dan juga memberikan kesimpulan dari project ini dalam format penulisan <i>analytical exposition</i>.</li> </ul>

### C. Langkah Umum Pelaksanaan Proyek Kolaborasi Tiga Mata Pelajaran

1. Mencari dan mengumpulkan isu di bidang olahraga yang berkaitan dengan permasalahan hukum NAPZA dan memaparkannya dengan menggunakan bahasa Inggris dalam bentuk *talkshow*.
2. Menganalisis permasalahan tersebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini:
  1. Apa saja kasus di bidang olahraga yang berkaitan dengan pengguna dan pengedar NAPZA?
  2. Apa hukum-hukum yang terkait dengan isu-isu tersebut?
  3. Bagaimana sistem hukum dan peradilan di Indonesia dapat digunakan untuk menangani kasus-kasus terkait NAPZA di bidang olahraga? Jelaskan secara detail dengan pola esai bahasa Inggris pada format teks *analytical exposition*.
3. Jawablah beberapa pertanyaan pengantar yang akan membantu kelompok anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas di Instagram Story akun guru bahasa Inggris.
4. Menjawab pertanyaan-pertanyaan di poin 2 di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan.
5. Masing-masing kelompok hanya mengirimkan 1 (satu) file LKPD yang sudah berisi semua tulisan anggota grup.

Berikut contoh LKPD:

LKPD PROJECT PKN, OLAHRAGA, BAHASA INGGRIS		
Kelas :		
Nama Anggota :		
YouTube Link :		
Bidang Olahraga :	BADMINTON	
SPORT ISSUES	PENJELASAN PER BIDANG	Nama Penulis
1.SPORT ISSUES (COPY PASTE ISU OLAHRAGA DISINI DENGAN GAMBAR)	SPORT ISSUES (Jabarkan permasalahan olahraga dari berita isu olahraga tersebut dalam bahasa Indonesia disini)  PERMASALAHAN HUKUM: (Jabarkan permasalahan hukum dari isu olahraga di atas kaitkan dengan UU dan kebijakan dan peraturan hukum lainnya)  Argumentation: (Write down your argumentation and/or solution to the issue. Use Analytical Exposition Text writing format  The athlete needs to be imprisoned for 5 years. First, he has violated the law of _____.This means that he has to be responsible to return the money of the winning Second,	Azzam
2. Sport Issues (Pelanggaran hasil pertandingan)		Elmira

6. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 9-10 anggota sesuai jumlah siswa di kelas tersebut.
7. Topik Olahraga untuk tiap-tiap kelompok harus berbeda:  
Kelompok 1: Badminton (Absen 1-10)  
Kelompok 2: Sepak Bola (Absen 11-20)  
Kelompok 3: Tenis (Absen 21-30)  
Kelompok 4 : Renang (Absen 31-40)
8. Tiap-tiap anggota di masing-masing kelompok harus menuliskan 250-300 kata yang menjabarkan hukum yang terkait isu-isu terkait NAPZA di bidang olahraga tersebut dengan format penulisan teks bahasa Inggris *analytical exposition*.
9. Merekam video dan menjelaskan kembali dalam bahasa Inggris apa yang ditulis sebelumnya dalam bentuk *talkshow* dan berikan juga subtitle dalam bahasa Indonesia.
10. Mengunggahnya di kanal YouTube salah satu siswa dan menyalin link video YouTube tersebut ke kolom link yang tersedia di LKPD.
11. LKPD yang sudah diisi dikirimkan dalam bentuk PDF dan diberi nama file:  
Kelas\_Group (isi nomor grup)\_LKPD PKNORING
12. Salah satu anggota grup mengirimkan LKPD kelompok ke elearning masing-masing mata pelajaran

## D. Tahap Pelaksanaan

### Kompetensi Dasar

#### Tahapan

#### Rincian Kegiatan

#### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

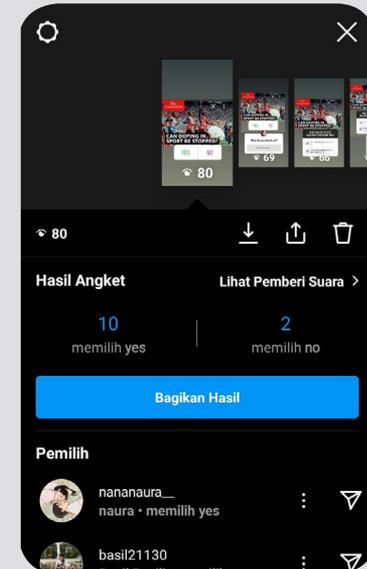
Stimulasi:  
(Tahap awal)

1. Siswa diminta untuk menebak apakah konsumsi Doping oleh atlet dapat dihentikan?

1. Instagram Story



Gambar A



Gambar B

Keterangan

Gambar A: Guru memberikan pertanyaan stimulus pengantar siswa sebelum memulai melalui Instagram Story

Gambar B: Siswa satu per satu menjawab pertanyaan

## Kompetensi Dasar

Tahapan

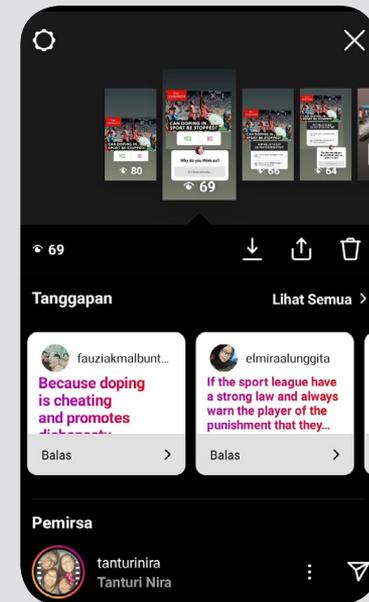
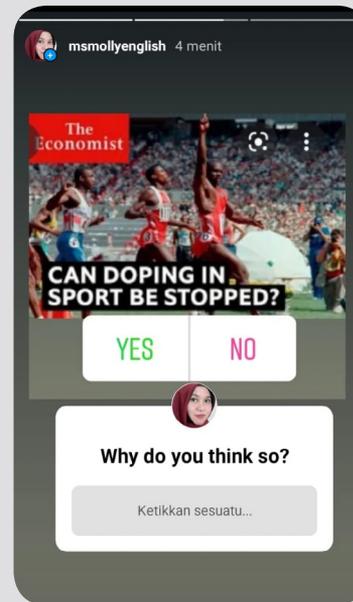
Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Identifikasi Masalah

1. Siswa diminta untuk menjelaskan permasalahan yang terjadi jika penggunaan doping dihentikan atau tidak untuk para atlet yang terjerat.

1. Instagram Story



Keterangan

Gambar A: Guru memberikan pertanyaan pengantar yang membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah yang disampaikan melalui gambar tersebut

Gambar B: Siswa satu per satu menjawab pertanyaan

## Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pengumpulan Data

1. Siswa mengakses sumber dari Youtube atau Instagram terkait kasus penggunaan NAPZA di dunia olahraga dan hukum dan pengadilan untuk menangani masalah tersebut.

A. Instagram: Isu penggunaan doping oleh olahragawan



## Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

B. Penjelasan sanksi hukum untuk penggunaan NAPZA



# Kompetensi Dasar

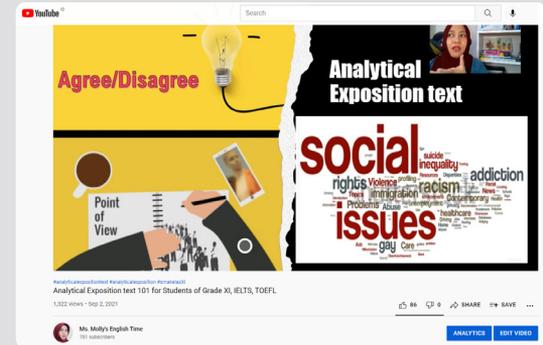
Tahapan

Rincian Kegiatan

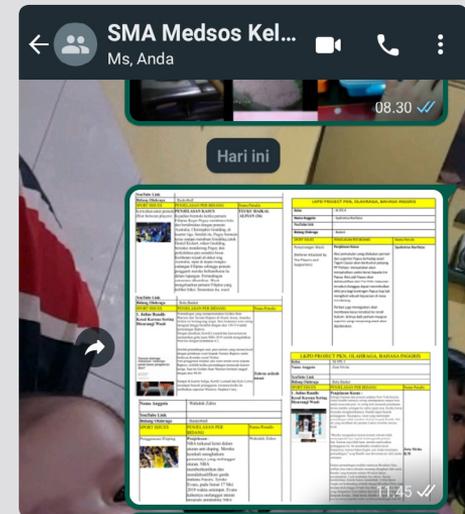
Media Sosial dan Fitur yang digunakan

2. Siswa menganalisis sumber dengan mendiskusikannya dengan anggota kelompoknya masing-masing melalui grup WhatsApp.

- C. YouTube  
Penjelasan  
Penulisan Teks  
bahasa Inggris  
*Analytical Exposition*



2. Diskusi di grup WhatsApp



# Kompetensi Dasar

Tahapan

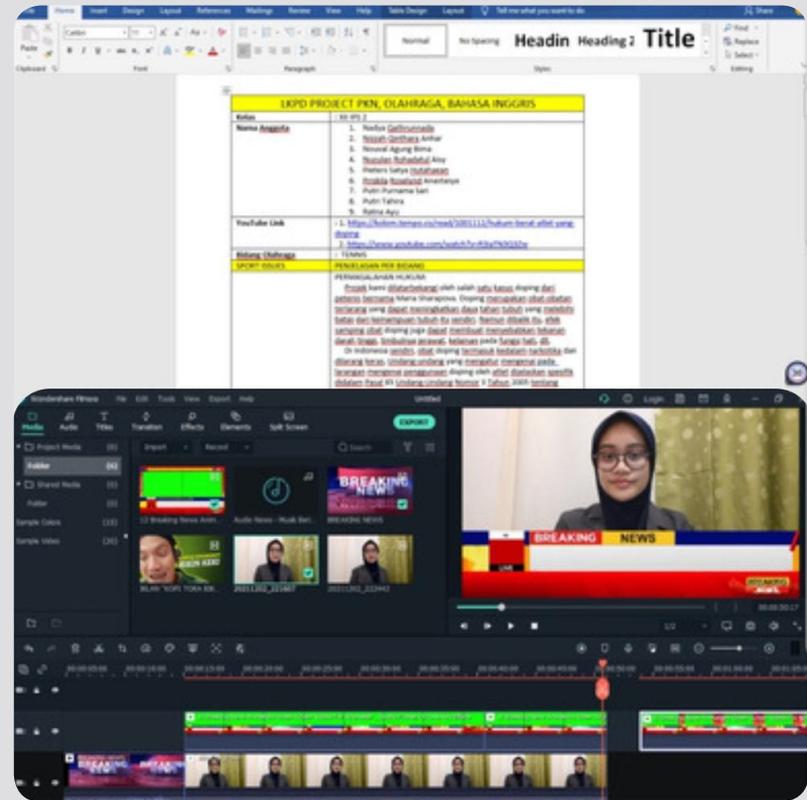
Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pengolahan Data

1. Siswa mulai merekam video analisis

1. WhatsApp Grup Laporan Perkembangan Proyek



# Kompetensi Dasar

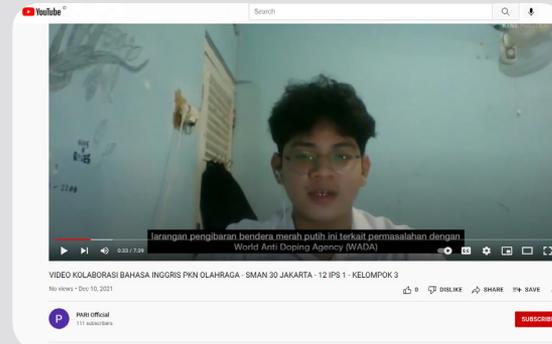
Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan

Pembuktian Data/Produksi

1. Siswa menyelesaikan analisis dan menunjukkan hasil analisa yang menjawab pertanyaan-pertanyaan utama program proyek kolaborasi berbentuk *talkshow* dalam bahasa Inggris yang direkam dalam satu video dan diunggah di kanal YouTube salah satu siswa.



1. Siswa memaparkan isu doping di dunia pertandingan badminton Indonesia



2. Dampak dari tidak patuhnya Indonesia tidak patuh pada tes doping

# Kompetensi Dasar

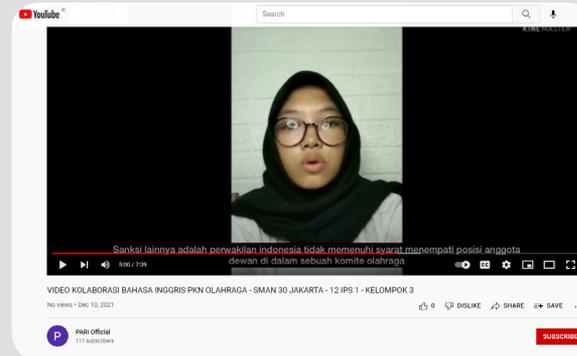
Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan



3. Analisa penegakan hukum



4. Analisa sanksi yang diberikan

# Kompetensi Dasar

Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan



5. Pemberian Solusi

## Kompetensi Dasar

### Tahapan

### Rincian Kegiatan

### Media Sosial dan Fitur yang digunakan

#### Kesimpulan dan refleksi

1. Siswa dapat menyimpulkan poin-poin penting dari kegiatan sebelumnya dan merefleksikan manfaat yang didapat pada proyek kolaboratif ini melalui diskusi antar guru dan siswa di Instagram Live.

1. Instagram Live Diskusi Kesimpulan dan Refleksi hasil Proyek Kolaborasi antar Mata pelajaran

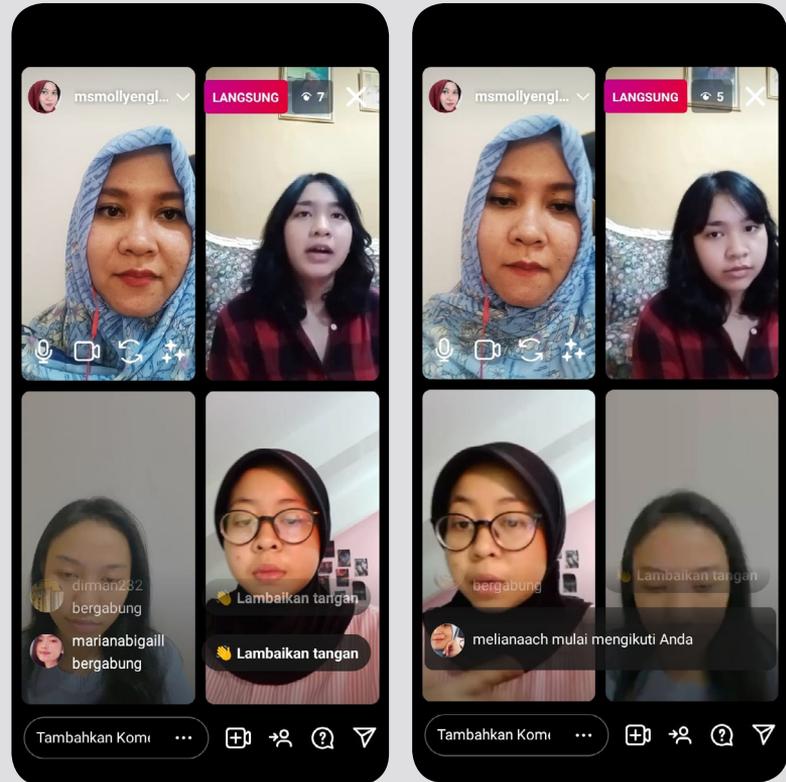


# Kompetensi Dasar

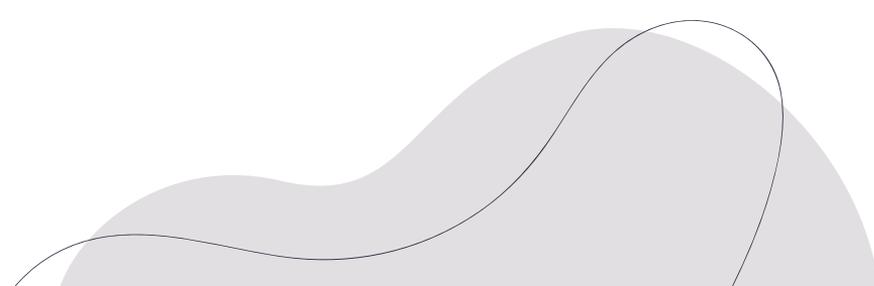
Tahapan

Rincian Kegiatan

Media Sosial dan Fitur yang digunakan



## DAFTAR PUSTAKA

- Alamri, M. M., Almaiah, M. A., & Al-Rahmi, W. M. (2020). Social Media Applications Affecting Students' Academic Performance: A Model Developed for Sustainability in Higher Education. *Sustainability*, 12(16), 6471.
- Alma, B. (2010). Menguasai Metode dan Terampil Mengajar.
- Aloraini, N., & Cardoso, W. (2020). Social Media in Language Learning: A Mixed-methods Investigation of Students' Perceptions. *Computer Assisted Language Learning*, 1-24.
- Al-Rahmi, W. M., Othman, M. S., & Musa, M. A. (2014). The Improvement of Students' Academic Performance by Using Social Media through Collaborative Learning in Malaysian Higher Education. *Asian Social Science*, 10(8), 210.
- An, H., Shin, S., & Lim, K. (2009). The Effects of Different Instructor Facilitation Approaches on Students' Interactions during Asynchronous Online Discussions. *Computers and Education*, 53, 749-760. doi:10.1016/j.compedu.2009.04.015
- Bakshy, E., Messing, S., & Adamic, L. (2015). Exposure to Ideologically Diverse News and Opinion on Facebook. *Science*, aaa1160. doi:10.1126/science.aaa1160
- Barnhart, B. (2021). Everything You Need to Know about Social Media Algorithms. Sprout Social. <https://sproutsocial.com/insights/social-media-algorithms/>
- Bicknell-Holmes, T., & Hoffman, P. S. (2000). Elicit, Engage, Experience, Explore: Discovery Learning in Library Instruction. *Reference Services Review*.
- Burhan, Ahmad F (2020, November 20). Survei KIC: Masyarakat Lebih Percaya Medsos Ketimbang Situs Pemerintah "Survei KIC Masyarakat Lebih Percaya Medsos Ketimbang Situs Pemerintah. *Katadata.co.id*.<https://katadata.co.id/desyetyowati/digital/5fb7b04fa5eb9/survei-kic-masyarakat-lebih-percaya-medsos-ketimbang-situs-pemerinta>
- Christensen, Clayton M. (2013) *The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. Boston, MA: Harvard Business School Press, 1997.
- Computers in Human Behavior, 32, 201-211. doi:10.1016/j.chb.2013.12.007
- Cummings, C. (2014). Teacher Created Prescriptive Interactive Content (TCPIC), SAMR, and Modernizing Remediation in Social Science Education. In *The International Society for the Social Studies Annual Conference Proceedings* (Vol. 1, pp. 37-39).
- 

Darling, D. (2008). *Powerful Learning*.

Direktorat Sekolah Menengah Atas, Dirjen PAUD, Dikdas, Dikmen (2020) *Buku Saku Merdeka Belajar: Prinsip dan Implementasi pada Jenjang Pendidikan SMA*. Direktorat Sekolah Menengah Atas, Jakarta.

Dumont, Hanna, Istance, David & Benavides, Francisco. (2010). *The Nature of Learning Using Research To Inspire Practice*. Norway: OECD.

Hilton, J. T. (2016). A Case Study of the Application of SAMR and TPACK for Reflection on Technology Integration into Two Social Studies Classrooms. *The Social Studies*, 107(2), 68-73.

Jong, B., Lai, C., Hsia, Y., Lin, T., & Liao, Y. (2014). An Exploration of the Potential Educational Value of Facebook.

Kemp, S. (2021, January 27). *Data Pengguna Media Sosial Di Masyarakat Indonesia*. WeAreSocial HootSuites. [www.hootsuites.com](http://www.hootsuites.com)

Kemendikbudristek (2021, November 28). *Kebijakan Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran Setelah Pandemi*.

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., Perrin, A., Analyst, R., Gonzalez-Barrera, A. (2015). *Teens-technology-and-friendships/ NUMBERS, FACTS AND TRENDS SHAPING THE WORLD*. Pew Research Center.

Magana, S. (2017). *Disruptive Classroom Technologies: A Framework for Innovation in Education*. Corwin Press.

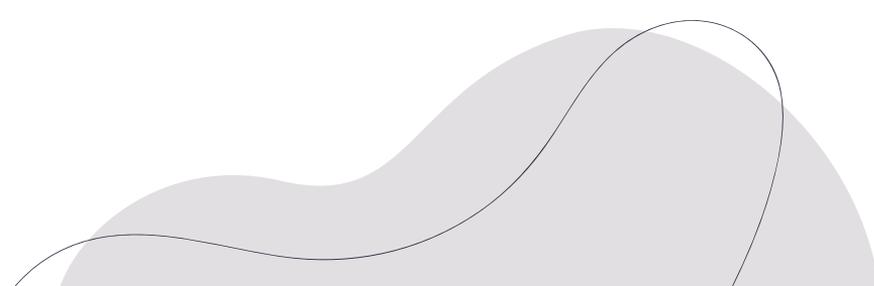
McCarthy, J. (2010). Blended Learning Environments: Using Social Networking Sites to Enhance the First Year Experience. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26. doi:10.14742/ajet.1039

Messing, S., & Westwood, S. J. (2014). Selective Exposure in the Age of Social Media: Endorsements Trump Partisan Source Affiliation When Selecting News Online. *Communication Research*, 41(8), 1042-1063. <https://doi.org/10.1177/0093650212466406>

Michella, W. (2021, Mei 06). *KPAI Ungkap 60% Praktik Prostitusi Dilakukan secara Online* *Sindonews*:<https://nasional.sindonews.com/read/420290/15/kpai-ungkap-60-praktik-prostitusi-dilakukan-secara-online-1620291932>

Minocha, S. (2009). Role of Social Software Tools in Education: A Literature Review. *Education and Training*, 51, 353-369. doi:10.1108/00400910910987174

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.



Mothes, C., & Ohme, J. (2019). Partisan Selective Exposure in Times of Political and Technological Upheaval: A Social Media Field Experiment. *Media and Communication*, 7(3), 42. doi:10.17645/mac.v7i3.2183

Nur, M. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.

O'Bannon, B., Beard, J., & Britt, V. (2013). Using a Facebook Group as an Educational Tool: Effects on Student Achievement. *Computers in the Schools*, 30, 229–247. doi:10.1080/07380569.2013.805972

Peña-López, I. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments*.

Piotrowski, C. (2015). Academic Applications of Social Media: A Review of Peer-review Research in Higher Education. *Psychology and Education: An Interdisciplinary Journal*, 52(3–4), 15–22

Puentedura, R. R. (2013). The SAMR ladder: Questions and Transitions. Retrieved on October, 20, 2021.

Puentedura, R. R. (2014). SAMR: A Contextualized Introduction. *Lecture at Pine Cobble School*. Retrieved on October, 13, 2021.

Stevenson, A. (2010). *Oxford English Dictionary*. Oxford University Press,

Sufyadi, S., Harjatanaya, T. H., Ai, Herutami, I. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta

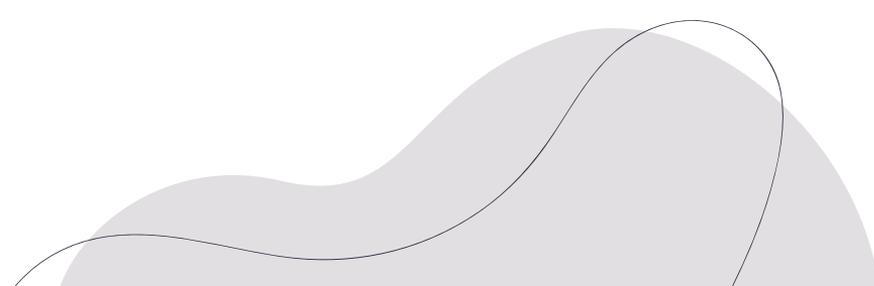
Swart, J. (2021). Experiencing Algorithms: How Young People Understand, Feel About, and Engage With Algorithmic News Selection on Social Media. *Social Media + Society*. <https://doi.org/10.1177/20563051211008828>

Tess, P. (2013). The Role of Social Media in Higher Education Classes (Real and Virtual): A Literature Human Behavior, 29(5), 60–68. doi:10.1016/j.chb.2012.12.032

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.

Usman, Husaini. *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

William, D. (2010). The Role of Formative Assessment in Effective Learning Environments. *The Nature of Learning: Using Research to Inspire Practice*, 135–155





Penggunaan media sosial dalam pembelajaran berbasis Merdeka Belajar diharapkan dapat memberi ruang besar untuk guru dan siswa untuk berprestasi dan berkarya. Media-media sosial seperti WhatsApp, Facebook, YouTube, Instagram, dan TikTok dapat digunakan sebagai media penawar kesenjangan pembelajaran yang ada terutama selama pandemi COVID-19.

Buku ini akan memaparkan dasar-dasar penggunaan media sosial dalam pembelajaran hingga strategi serta praktik baik cara pengintegrasian media sosial dalam kegiatan belajar dan mengajar. Informasi-informasi tersebut diharapkan dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas para pendidik dan siswa dalam menyajikan materi pembelajaran, membuat aktivitas pembelajaran *blended-learning* yang lebih menarik, dan memberikan ruang berkarya dan berprestasi untuk pendidik dan siswa.

