



## PANDUAN GURU DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN *ONLINE* DENGAN MEDIA SOSIAL

**Muhammad Sabir Ramadhan**

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Asahan

[ramasabir@gmail.com](mailto:ramasabir@gmail.com)

### Abstrak

Pandemi COVID-19 secara global telah mengubah cara pembelajaran berlangsung dengan cepat. Siswa lebih tertarik pada media sosial daripada pembelajaran *online*. Hal ini diperkuat dengan statistik terbaru yang menunjukkan peningkatan pemanfaatan sosial media di seluruh dunia selama wabah COVID-19. Media sosial menjadi alternatif yang menarik bagi guru dalam kegiatan pembelajaran daring karena siap pakai dan banyak digunakan oleh siswa. Penggunaan media sosial seharusnya dapat mendorong pembelajaran yang aktif, interaktif, komunikatif, kreatif, dan kolaboratif pada siswa karena mereka sudah terbiasa menggunakannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan panduan digital untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran *online* menggunakan media sosial. Penelitian berikut memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan studi kasus dengan tujuan membuat model yang memungkinkan guru mengembangkan pembelajaran daring dengan media sosial dengan menggabungkan dua model, yaitu Model *ASSURE* dan Model *Conley* dan *Sabo*. Penelitian ini berkolaborasi dengan guru-guru sekolah menengah untuk melakukan diskusi kelompok terarah. Hasil penelitian ini menggambarkan pandangan guru terhadap pedoman digital yang dikembangkan. Keterbatasan kemampuan dalam menggunakan teknologi menjadi salah satu hal yang menjadi pertimbangan. Panduan digital pembelajaran daring ini memotivasi guru untuk berinovasi di tengah pandemi COVID-19. Panduan digital pembelajaran daring memandu guru dalam mengembangkan pembelajaran daring di media sosial agar siswa merasa nyaman dalam belajar.

**Kata kunci:** COVID-19, panduan digital, desain pembelajaran, media sosial.

### Article History:

Received: February 2025  
Reviewed: February 2025  
Published: February 20254

Plagiarism Checker No 234  
Prefix DOI :  
10.8734/Kohesi.v1i2.365  
Copyright : Author  
Publish by : Kohesi



This work is licensed under  
a [Creative Commons  
Attribution-NonCommercial  
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



## PENDAHULUAN

Kondisi pandemi COVID-19 yang terjadi secara global mampu membuat perubahan sistem pembelajaran dengan cepat (Sparrow et al., 2020). Penerapan berbagai kebijakan pemerintah, baik secara nasional maupun daerah, turut mempengaruhi kinerja proses pembelajaran di berbagai institusi. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Implementasi Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran COVID-19 merekomendasikan kegiatan belajar mengajar melalui pembelajaran daring. Kebijakan ini menegaskan bahwa guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran melalui berbagai media berbasis daring (Olum et al., 2020). Namun kini, siswa lebih tertarik dengan media sosial daripada pembelajaran daring (Fleischmann, 2018). Hal ini diperkuat oleh statistik terbaru yang menunjukkan peningkatan penggunaan media sosial di seluruh dunia selama periode COVID-19. Siswa semakin aktif menggunakan media sosial untuk berbagai tujuan, mulai dari bersosialisasi hingga mencari referensi kegiatan hiburan (Al-Bahrani et al., 2015; Supardi et al., 2021). Oleh karena itu, guru harus melihat hal ini sebagai peluang yang bisa dimanfaatkan demi mengatasi polemik tantangan yang timbul ketika pelaksanaan pembelajaran daring (Liu & Zhang, 2021; Yuzulia, 2021). Hal ini nampaknya memungkinkan, mengingat penggunaan media sosial dalam pembelajaran merupakan salah satu tren dan isu berkembang dunia Teknologi Pendidikan akhir-akhir ini (Selwyn & Oliver, 2011). Pemanfaatan media sosial dalam kegiatan pembelajaran sudah tidak asing lagi (Bearman et al., 2020). Telah terdapat banyak penelitian yang mengkaji hal ini baik dalam konteks pendidikan formal maupun informal. Berbagai platform telah dikembangkan dan dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Dhawan (Dhawan, 2020), pembelajaran daring mencakup pengalaman belajar dalam lingkungan sinkron maupun asinkron dengan memanfaatkan berbagai perangkat, seperti ponsel atau laptop dan lainnya yang terhubung ke internet. Dengan pembelajaran daring, siswa dapat belajar dan berinteraksi dengan instruktur serta sesama siswa dari lokasi mana pun secara mandiri (Williams-Pierce, 2016; Aswan, 2022). Pembelajaran daring adalah menciptakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi berupa media seperti internet dan media lainnya dalam mengakses pembelajaran untuk menghasilkan interaksi antar pembelajar, dan menyediakan dukungan dalam proses pembelajaran guna memperoleh, membentuk pengetahuan, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian mengenai penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran dilakukan oleh Dennen dkk. (Dennen dkk., 2020) untuk mengulas ruang lingkup penelitian mengenai media sosial dan hubungannya dengan pendidikan. Berdasarkan analisis di atas, penelitian ini memiliki kebaruan yaitu mengembangkan panduan digital untuk membantu guru merancang pembelajaran daring dengan menggunakan media sosial. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis meyakini bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan panduan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran daring menggunakan media sosial yang dapat digunakan secara optimal.

Menurut Mahmud dkk. (Mahmud dkk., 2020), media sosial mungkin merupakan teknologi lain yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar, tetapi belum diadopsi. Kegagalan pendidik dalam membentuk dan menggunakan atau mengadopsi media sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran mungkin disebabkan oleh kecenderungan penggunaan teknologi digital seperti media sosial dalam pembelajaran yang masih rancu dan



rumit (Szeto et al., 2016). Selain itu, diperlukan juga panduan yang lebih spesifik mengenai potensi dan karakteristik media sosial (Conley & Sabo, 2015). Media sosial dalam konteks pembelajaran dianggap dapat mendorong pembelajaran yang aktif, interaktif, komunikatif, kreatif, dan kolaboratif (Greenhow, Cho, et al., 2019; Greenhow et al., 2020; Greenhow, Galvin, et al., 2019). Selain itu, penggunaan media sosial juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena dapat menghubungkan pembelajaran yang berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas bagi siswa (Hrastinski & Aghaee, 2012). Namun, penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran ini dapat menjadi lebih optimal. Guru masih perlu melihat nilai lebih dari penggunaan media sosial dengan benar. Kecenderungan penggunaan media sosial dalam pembelajaran masih perlu diperjelas, dan kompleksitas pemilihan jenis media sosial dalam desain pembelajaran, sebagian besar dilakukan tanpa dasar (Bal et al., 2015). Dikatakan bahwa ketika guru merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media sosial, beberapa melakukannya secara intuitif karena mereka merasa telah menggunakan media sosial tertentu untuk waktu yang lama. Sebaliknya, ada juga yang memilih media sosial tertentu karena popularitasnya dan merasa telah mengalami proses pembelajaran tersebut. Sudah banyak penelitian yang mengkaji pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal di tingkat dasar maupun menengah (Askari et al., 2018), pendidikan tinggi (Ansari & Khan, 2020), maupun pendidikan non-formal untuk mengembangkan praktik profesional pendidik dalam pembelajaran (van Bommel et al., 2020). Berbagai platform media sosial telah digunakan untuk tujuan pembelajaran, termasuk 500 situs jejaring sosial seperti Facebook, *Microblogging* Twitter, media *sharing* YouTube, dan sebagainya. Sejumlah penelitian mengungkapkan temuan yang positif dan menjanjikan. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran ini dapat mendorong pembelajaran yang aktif, interaktif, komunikatif (Ma et al., 2017), kreatif (Greve et al., 2020), kolaboratif (Greenhow, Galvin, et al., 2019), dan kontekstual (Greenhow & Chapman, 2020). Dalam beberapa kasus, terdapat tantangan dalam penggunaan media sosial, seperti tantangan yang muncul secara intrapersonal dan interpersonal dari komunitas sekolah serta pendidik dan sosial budaya (Carpenter & Harvey, 2019). Hal ini disebabkan oleh berbagai masalah seperti informasi yang menyesatkan di sumber-sumber *online*, masalah privasi, dll. Masalah muncul ketika guru perlu melihat nilai lebih dari media sosial atau membangun dan menggunakan jaringan untuk memajukan tujuan pembelajaran dan pengajaran.

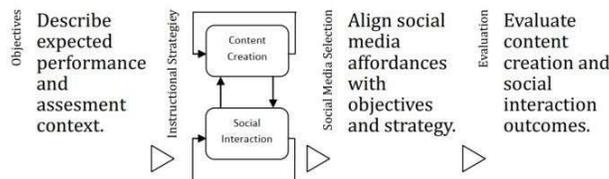
## METODE

Setelah melakukan kajian literatur terhadap beberapa literatur yang berkaitan dengan desain pembelajaran, pembelajaran daring, dan media sosial, ditemukan sebuah model untuk mendesain pembelajaran daring, dengan acuan utama adalah model desain pembelajaran media sosial (*Social media instructional design*, Conley & Sabo, 2015) dan model ASSURE. Model yang ditemukan terdiri dari enam langkah, yaitu: *analyze learner characteristics* (mengkaji karakteristik peserta didik.), *state objectives* (menyampaikan tujuan), *select, modify, or design materials* (memilih, mengubah, atau mendesain materi), *utilize media and materials* (menggunakan media dan materi), *require learner participation* (mendorong keterlibatan siswa), dan *evaluation* (menilai).



Gambar 1. Model ASSURE

Model ASSURE memiliki enam tahapan dalam pengembangan/pemilihan media dalam pembelajaran. Model ASSURE banyak digunakan untuk pemilihan media karena langkah-langkah dalam model ini membantu kita dalam memilih media yang cocok untuk materi pembelajaran. Sehingga model ini menjadi salah satu pilihan untuk dimodifikasi dan dipasangkan dengan model lain yang akan saling melengkapi dalam membuat panduan digital.



Gambar 2. Model Conley & Sabo

Model desain pembelajaran media sosial dikembangkan oleh Conley & Sabo sebagai alat untuk mendesain pembelajaran menggunakan media sosial. Model desain pembelajaran media sosial yang mereka kembangkan dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran formal dan informal yang dapat meningkatkan perolehan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Model ini bertujuan untuk memandu para desainer dan pengembang belajar secara sistematis dalam proses pembuatannya melalui beberapa langkah.



Gambar 3. Panduan Digital untuk Media Sosial



Dari kedua model pengembangan pembelajaran yang menjadi acuan utama tersebut, model pengembangan pembelajaran daring, khususnya yang memanfaatkan media sosial, terdiri dari 6 tahapan yaitu: 1) Analisis siswa, 2) Merumuskan tujuan, 3) Menentukan strategi pembelajaran, 4) Memilih media sosial, 5) Mengembangkan pengalaman belajar, dan 6) Mengevaluasi. Model ini akan dikombinasikan. Model panduan ini akan membantu guru dalam memberikan pembelajaran *online* melalui media sosial.

### **Populasi dan Pengambilan Sampel**

Penelitian ini bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor, Jawa Barat, Indonesia. Peneliti tertarik untuk meneliti di sana karena media pembelajaran yang digunakan tidak hanya konvensional, para peserta didik dapat menggunakan gawai mereka untuk media pembelajaran, salah satunya adalah *browsing* internet tentang tugas dan pengawasan guru. Selain itu, lima sekolah menengah atas menggunakan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran. Penelitian ini berkolaborasi dengan 15 guru SMA yang pernah menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran dan 15 guru yang belum pernah menggunakan media sosial.

### **Pengumpulan dan Analisis Data**

Dalam pengumpulan data terkait implementasi panduan digital, peneliti menggunakan proses *Focus Group Discussion* (FGD) (Odimegwu, 2000). Pengumpulan data kualitatif melalui Focus Group Discussion (FGD) telah banyak digunakan karena memberikan kemudahan bagi peneliti dalam membangun hubungan yang terbuka, meningkatkan kepercayaan, serta memahami persepsi, sikap, dan pengalaman informan. Metode ini memungkinkan adanya diskusi yang mendalam dan fleksibel mengenai topik tertentu, sehingga peneliti dapat mengumpulkan informasi dari partisipan dengan latar belakang yang beragam secara efektif. Selain itu, dinamika kelompok dalam FGD sering kali menghasilkan wawasan yang berharga, menarik, dan kadang tidak terduga. Dalam studi ini, lima kelompok diskusi dibentuk dengan masing-masing terdiri dari enam guru SMA. Sebagai pelengkap FGD, wawancara mendalam juga digunakan untuk mendapatkan data yang lebih rinci tanpa mengesampingkan aspek komparabilitas dan reliabilitas. Partisipan wawancara dipilih secara acak, dan wawancara dilakukan setelah sesi FGD dengan lima guru SMA. Untuk memastikan kelancaran proses pengumpulan data, peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara serta alat perekam. Dalam rangka menjaga kode etik penelitian, semua nama yang digunakan dalam penelitian ini merupakan nama samaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, yang berfokus pada kompleksitas responden serta pemahaman yang menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti. Proses analisis berlangsung selama dan setelah pengumpulan data. Data yang diperoleh dalam penelitian ini masih dalam bentuk mentah sehingga perlu melalui proses pengeditan, pengelompokan, penggabungan, dan analisis agar sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 1994), yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sebelum memasuki tahap reduksi, data dikumpulkan dalam periode tertentu. Setelah itu, peneliti melakukan analisis awal terhadap data yang telah direduksi untuk mengidentifikasi pola dan hubungan yang muncul. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif sering kali menghasilkan temuan baru yang belum pernah diungkap



sebelumnya. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi yang memberikan pemahaman lebih jelas terhadap suatu objek yang sebelumnya masih samar, hubungan kausal antara variabel, atau bahkan pengembangan teori baru. Pada tahap akhir analisis, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis melalui proses diskusi dan verifikasi. Selain itu, interpretasi hasil penelitian juga mengacu pada kriteria penilaian yang dikemukakan oleh Sudjana (2002). Hasil penilaian dari para ahli dihitung rata-ratanya dan dikategorikan sebagai berikut: skor 3,26 - 4,00 menunjukkan hasil "sangat baik," skor 2,50 - 3,25 dikategorikan "baik," skor 1,76 - 2,49 dianggap "kurang baik," sedangkan skor 1,00 - 1,75 menunjukkan hasil "sangat buruk."

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskusi kelompok terarah (FGD) Pendekatan ini juga diterapkan dalam penelitian ini untuk membantu peneliti dalam memahami temuan yang diperoleh. Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan sebanyak dua kali, yakni sebelum dan setelah pengenalan panduan digital. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 12 guru laki-laki dan 18 guru perempuan yang mengajar di sebuah sekolah menengah atas di Bogor, Jawa Barat. Rentang usia peserta adalah 25 hingga 50 tahun. Tujuan dari pelaksanaan FGD ini adalah untuk mengidentifikasi secara detail implementasi panduan digital yang telah dikembangkan oleh peneliti.

- **CB** : Saya rasa para guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran daring yang efektif, namun kami memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi. Jadi, kami membutuhkan panduan pembelajaran daring. (Kelompok 2, 2021).
- **AL** : Pengalaman saya dalam melakukan proses pembelajaran *online* adalah, setelah menyelesaikan tugas, mahasiswa melakukan diskusi di grup *Whatsapp*. Namun, karena keterbatasan penggunaan teknologi, saya sering kehilangan data tugas. Selain itu, ketidakmerataan sarana dan prasarana yang dimiliki guru menjadi penyebab terhambatnya kegiatan pembelajaran. (Kelompok 4, 2021).
- **BA** : Menurut saya, sebagai guru, pelatihan yang sering diadakan oleh departemen dalam penguasaan teknologi membutuhkan waktu yang lama. Jadi, saya mengalami kesulitan untuk memahami pelatihan media pembelajaran hanya dalam waktu singkat. Di saat yang sama, proses pembelajaran harus tetap berjalan. (Kelompok 5, 2021) Berdasarkan hasil diskusi guru, mereka merasa kesulitan ketika pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini disebabkan karena mereka sering mengikuti pelatihan namun dalam waktu yang singkat. Salah satu peserta di kelompok 2 membutuhkan panduan belajar. Maka, salah satu alternatifnya adalah memfasilitasi guru dengan menguasai berbagai aplikasi pembelajaran daring melalui buku panduan. Selain itu, panduan digital pembelajaran *online* ini digunakan sebagai referensi guru. Oleh karena itu, kami mengolah hasil FGD dengan melakukan analisis. Tahap analisis ini merangkum kompetensi dan kebutuhan pembelajaran guru. Peserta di kelompok 1 sampai 5 dapat mengoperasikan alat teknologi. Hanya saja, mereka membutuhkan bimbingan untuk belajar secara mandiri untuk pembelajaran daring. Namun, penelitian ini menemukan bukti bahwa merancang kegiatan pembelajaran media sosial dengan mempertimbangkan kesesuaian teknologi media sosial berdasarkan kategori pembelajaran yang beragam dapat mencapai proses kognitif dan pengetahuan tertinggi pada siswa. Hal ini didasarkan pada studi oleh Greenhow dkk. (Greenhow, Galvin, dkk., 2019). Jadi, kami melakukan desain



panduan sesuai dengan kebutuhan guru. Pada pertemuan kedua, kami melakukan FGD lagi. Sebelum FGD dimulai, peneliti memperkenalkan dan memberikan contoh penggunaan panduan digital kepada para guru. Setelah itu, setiap kelompok diarahkan untuk menggunakan panduan tersebut.

- **JJ** : Panduan ini menyenangkan untuk digunakan oleh para guru. Dalam kondisi pandemi seperti ini, kami membutuhkan pelatihan dan bimbingan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dalam mengajar. Jadi, panduan ini sangat sesuai dengan kebutuhan kami. Beberapa guru di Kabupaten Bogor masih membutuhkan bantuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang cocok untuk siswa. Oleh karena itu, panduan digital ini dapat memotivasi para guru untuk berinovasi. (Kelompok 1, 2021).
- **LL** : Panduan ini mudah dimengerti oleh saya. Media sosial yang acapkali dimanfaatkan mahasiswa dapat digunakan sebagai sarana kegiatan belajar mengajar yang inovatif karena hampir semua mahasiswa menggunakan media sosial seperti Instagram dan Facebook. Dengan adanya panduan ini, kami terbantu untuk menentukan materi mana yang sesuai dengan model pembelajaran daring ini. (Kelompok 2, 2021).
- **AO** : Saya tidak sabar untuk memperkenalkan media pembelajaran *online* ini kepada para siswa. Meskipun penggunaan media sosial telah diterapkan di beberapa sekolah dan guru, namun di daerah saya masih sedikit yang menggunakannya. Oleh karena itu, panduan ini membantu memberikan referensi bagi kami. (Kelompok 3, 2021).

Hasil analisis ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan sumber belajar dari internet serta pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa untuk lebih mengekspresikan diri dalam menyelesaikan tugas dan mencari inspirasi melalui berbagai referensi yang tersedia. Selain itu, fleksibilitas ruang dan waktu dalam pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk belajar secara lebih mandiri. Keberadaan internet harus dipandang sebagai sarana yang mendukung proses belajar di era digital (Fianu et al., 2020). Pentingnya konsep kemandirian dalam pembelajaran perlu diajarkan kepada seluruh siswa. Dalam hal ini, peran guru sebagai motivator, fasilitator, dan pemandu sangat dibutuhkan agar pembelajaran mandiri menjadi lebih bermakna (Xie et al., 2020). Pertama, hasil belajar akan lebih berkualitas, orisinal, dan tahan lama karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pendekatan aktif dan partisipatif yang melibatkan aspek emosional, kognitif, serta keterampilan mereka. Dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, materi yang dipelajari siswa saat ini akan cepat usang, sehingga mereka perlu dipersiapkan untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Selain itu, pemberdayaan guru menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kompetensi mereka di tengah tantangan pandemi. Melalui program pemberdayaan, guru dilatih untuk menciptakan lingkungan belajar yang profesional dan kondusif dalam menjalankan tugas mereka. Hal ini berdampak positif terhadap kemajuan siswa serta efektivitas kegiatan belajar mengajar selama pandemi. Mitchell Steward (Mulyani et al., 2021; Perguna et al., 2021; Thoonen et al., 2011) menyatakan bahwa pemberdayaan memungkinkan suatu organisasi untuk merespons permintaan dengan cepat, fleksibel, dan efisien. Dalam konteks pendidikan, pengangkatan dan pemberdayaan guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan, sehingga pembelajaran tetap optimal sebagaimana yang terjadi dalam sistem pendidikan sebelum peralihan ke pembelajaran daring.



Pembelajaran daring merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk dilakukan oleh pengajar dan siswa dalam lingkungan digital. Proses ini mengadopsi model interaktif berbasis internet dan Learning Management System (LMS) sebagai platform utama dalam penyampaian materi pembelajaran (Arriany & Aswan, 2022; Hsu et al., 2019). Williams-Pierce (2016) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai program yang dirancang untuk menyelenggarakan kelas secara virtual guna menjangkau audiens dalam skala besar dan luas. Pendekatan pembelajaran daring memiliki berbagai karakteristik, di antaranya adalah prinsip konstruktivisme, konstruktivisme sosial, komunitas pembelajar yang inklusif, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, serta aspek keaktifan, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan. Selama pandemi COVID-19, metode ini menjadi solusi utama dalam memastikan keberlanjutan proses belajar mengajar (Jogezai et al., 2021; Kuhfeld et al., 2020; Senapati et al., 2020). Guru tetap dapat menjalankan tugas mengajar, sementara siswa tetap dapat belajar dari rumah dengan dukungan teknologi. Pembelajaran daring erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi berbasis internet, sehingga ketersediaan dan akses terhadap teknologi informasi menjadi faktor kunci dalam efektivitasnya. Berbagai penelitian juga mengungkapkan bahwa implementasi pembelajaran daring yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Arnidah et al., 2022; Aswan, 2018; Siregar & Aswan, 2019).

Materi yang disampaikan dalam pembelajaran daring tidak selalu dapat dipahami dengan baik oleh semua peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi dalam berbagai format, seperti e-book yang dibagi per bab, presentasi dalam bentuk PowerPoint, serta video pembelajaran. Berdasarkan pengalaman mengajar secara daring, sistem ini lebih efektif untuk pemberian tugas dan kuis dibandingkan dengan penyampaian materi secara langsung. Ketika siswa diberikan tugas atau kuis dalam suatu pertemuan, mereka cenderung lebih tekun dalam mempelajari bahan ajar yang tersedia di aplikasi atau mencari sumber lain guna menyelesaikan tugas tersebut. Ada semacam dorongan untuk memahami materi agar dapat menyelesaikan tugas atau kuis yang diberikan. Sebaliknya, jika guru hanya mengunggah materi tanpa memberikan bimbingan atau asistensi, efektivitas pembelajaran dapat berkurang secara signifikan. Kemampuan pengajar dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran daring juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer atau perangkat digital lainnya untuk mendukung pembelajaran daring (Sütçü, 2020). Meskipun beberapa guru dapat menggunakan komputer, keterampilan mereka dalam mengakses internet, memanfaatkan aplikasi pembelajaran, serta membuat materi interaktif masih terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya solusi inovatif agar pembelajaran tetap berjalan optimal selama pandemi COVID-19. Dalam kondisi ini, pembelajaran jarak jauh tidak berorientasi pada ketuntasan kurikulum, melainkan lebih menitikberatkan pada penguatan kompetensi literasi dan numerasi (Sparrow et al., 2020). Dalam praktiknya, pembelajaran daring memanfaatkan berbagai perangkat teknologi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi lingkungan. Guru dapat memilih aplikasi yang paling sesuai untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran daring lebih sering berfokus pada pemberian tugas daripada penyampaian materi yang komprehensif. Meskipun teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan, keberadaannya tidak dapat menggantikan peran guru sepenuhnya. Secanggih apa pun teknologi yang digunakan, fungsinya tetap terbatas pada transfer



pengetahuan, bukan pada pembentukan karakter peserta didik.

Maka dari itu, panduan ini bisa digunakan menjadi model pembelajaran alternatif oleh guru (Holden, 2016). Penelitian ini mengklasifikasikan teknologi media sosial ke dalam beberapa klasifikasi yaitu alat berbagi pengalaman dan sumber daya (Rahman et al., 2020; Zgheib & Dabbagh, 2020), alat berbagi media, alat jejaring sosial, dan alat komunikasi. Klasifikasi aktivitas dan teknologi media sosial ini didasarkan pada jenis pengetahuan berdasarkan teori *Krathwohl* (Kratwohl, 2002) yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Aktivitas dan teknologi media sosial ini juga diklasifikasikan berdasarkan Taksonomi Digital *Bloom* (Go-Ranova, 2019) ke dalam beberapa kategori yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, mengevaluasi, dan mencipta. Hasil penelitian ini menunjukkan bukti bahwa merancang kegiatan pembelajaran media sosial dengan mempertimbangkan kesesuaian teknologi media sosial berdasarkan berbagai kategori tersebut dapat mencapai kemampuan proses kognitif dan pengetahuan tertinggi pada siswa. Data yang diperoleh dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut.

Hasil penilaian masing-masing ahli diambil rata-rata dan diinterpretasikan dengan kriteria sangat baik. Model ini dapat digunakan dalam uji coba pembelajaran lebih lanjut sehingga dapat diuji keefektifan penggunaan model ini dalam pembelajaran. Pembelajaran *online* adalah menciptakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media seperti internet dan media lainnya dalam mengakses pembelajaran untuk membangkitkan interaksi antar peserta didik dan menyediakan dukungan dalam proses pembelajaran guna memperoleh, mengembangkan pengetahuan, serta membangun pengalaman belajar yang bermakna yang menyenangkan. Merumuskan tujuan pembelajaran yang terukur yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang diharapkan, dan konteks untuk menilai keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang esensial. Penelitian ini mencoba mengembangkan panduan digital untuk mendesain pembelajaran menggunakan media sosial bagi guru yang mengacu pada model desain pembelajaran media sosial. Panduan desain pembelajaran digital dengan memanfaatkan media sosial dikembangkan menjadi panduan yang lebih praktis bagi guru, disertai dengan contoh-contoh konkret penerapannya. Pengembangan panduan yang lebih aplikatif dan mudah bagi guru menjadi solusi untuk mengatasi masalah pemanfaatan tersebut. Teknologi digital seperti media sosial dalam pembelajaran masih rancu dan kompleks. Hal ini mengacu pada desain dengan aktivitas pembelajaran media sosial yang terstruktur dengan baik yang dapat mengoptimalkan penggunaannya dan meningkatkan keterlibatan proses kognitif dan tingkat pengetahuan yang lebih tinggi.



Tabel 1. Data Hasil Pengujian

Aspek	Indikator	Item	Rata-rata Indikator	Item rata-rata	Total
Daftar isi	Kesesuaian materi dengan tujuan panduan	1	3.55	3.50	
	Penjelasan materi pelajaran	2 -7	3.51		
Bahasa	Isi panduan ini mudah diterapkan	8	3.40	3.45	
	Kesederhanaan penggunaan bahasa	9	3.45		
Prinsip-prinsip Desain Pesan	Pemilihan ukuran huruf	10	3.60	3.48	3.46
	Penggunaan warna	11	3.45		
Presentasi Paduan Sistematika	Kompatibilitas ilustrasi/gambar	12	3.40	3.1	
	Daya tarik ilustrasi/gambar	13	3.45		
	Kecukupan pengenalan panduan	14-15	3.50		
	Kemudahan daftar isi	16	3.40		
	Akses mudah ke tautan sumber daya pembelajaran	17	3.25		

## REFERENSI

- Al-Bahrani, A., Patel, D., & Sheridan, B. (2015). "Engaging students using social media: The students' perspective". *International Review of Economics Education*, 19, 36–50. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2015.06.001>
- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). "Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning". *Smart Learning Environments*, 7(1).
- Arnidah, A., D, S., Sinaga, A. V., & Aswan, D. (2022). "The Development of Blended Learning in Learning Evaluation Subject in Universities in Makassar City". *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3289–3302. <https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V14I3.1296>
- Arriany, I., & Aswan, D. (2022). Pengembangan "Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 584–594. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7027543>
- Askari, E., Brandon, D., Galvin, S., & Greenhow, C. (2018). "Youth, learning and social media in k-12 education: The state of the field". *Proceedings of International Conference of the Learning Sciences*, ICLS, 1(2018-June), 344– 351.
- Aswan, D. (2018, October 25). "Pengaruh Pemanfaatan Media E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Majene". *Prosiding Seminar Nasional Dan Temu Kolegial Ke Iv Asosiasi Program Studi Teknologi Pendidikan Indonesia (APS-TPI) : Innovative Learning in Digital Era, Building 21St Century Generation*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.2575928>
- Aswan, D. (2022). "Analisis Kebutuhan Sumber Belajar LMS Pada Mata Kuliah Micro Teaching". *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 5(1), 11–15. <https://doi.org/10.31960/IJOLEC.V5I1.1715>
- Bal, A. S., Grewal, D., Mills, A., & Ottley, G. (2015). "Engaging Students With Social Media". *Journal of Marketing Education*, 37(3), 190-203. <https://doi.org/10.1177/0273475315593380>
- Bearman, M., Lambert, S., & O'Donnell, M. (2020). "How a centralised approach to learning design influences students: a mixed methods study". *Higher Education Research and Development*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2020.1792849>



- Carpenter, J. P., & Harvey, S. (2019). "There's no referee on social media": Challenges in educator professional social media use. *Teaching and Teacher Education*, 86, 102904. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102904>
- Conley, Q., & Sabo, K. E. (2015). "The social media instructional design model: a new tool for designing instruction using social media". *International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments*, 3(4), 290. <https://doi.org/10.1504/ijsmile.2015.074008>
- Dennen, V. P., Choi, H., & Word, K. (2020). "Social media, teenagers, and the school context: a scoping review of research in education and related fields". *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1635–1658. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09796-z>
- Dhawan, S. (2020). "Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis". *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Fianu, E., Blewett, C., & Ampong, G. O. (2020). "Toward the development of a model of student usage of MOOCs". *Education and Training*, 62(5), 521–541. <https://doi.org/10.1108/ET-11-2019-0262>
- Fleischmann, K. (2018). "Online design education: Searching for a middle ground". *Arts and Humanities in Higher Education*, 19(1), 36–57. <https://doi.org/10.1177/1474022218758231>
- Goranova, E. (2019). "Creation of Electronic Learning Objects for the High Cognitive Levels of Bloom's Digital Taxonomy". *Knowledge International Journal*, 31(2), 585–590.
- Greenhow, C., & Chapman, A. (2020). "Social distancing meet social media: digital tools for connecting students, teachers, and citizens in an emergency". In *Information and Learning Science* (Vol. 121, Issues 5–6). <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0134>
- Greenhow, C., Cho, V., Dennen, V. P., & Fishman, B. J. (2019). "Education and Social Media: Research Directions to Guide a Growing Field". *Teachers College Record*, 121(14), 1–15.
- Greenhow, C., Galvin, S. M., Brandon, D. L., & Askari, E. (2020). "A decade of research on K- 12 teaching and teacher learning with social media: Insights on the state of the field". *Teachers College Record*, 122(6), 4–48.
- Greenhow, C., Galvin, S. M., & Staudt Willet, K. B. (2019). "What Should Be the Role of Social Media in Education?" *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 6(2), 178–185. <https://doi.org/10.1177/2372732219865290>
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A., & Süßenbach, J. (2020). "The use of digital media in primary school PE– student perspectives on product-oriented ways of lesson staging". *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>
- Holden, J. I. (2016). "Mobile inquiry-as-play in mathematics teacher education". *On the Horizon*, 24(1), 71–81. <https://doi.org/10.1108/OTH-08-2015-0046>
- Hrastinski, S., & Aghaee, N. M. (2012). "How are campus students using social media to support their studies? An explorative interview study". *Education and Information Technologies*, 17(4), 451–464. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9169-5>
- Hsu, H. P., Wenting, Z., & Hughes, J. E. (2019). "Developing Elementary Students' Digital Literacy Through Augmented Reality Creation: Insights From a Longitudinal Analysis of Questionnaires, Interviews, and Projects". *Journal of Educational Computing Research*, 57(6), 1400–1435. <https://doi.org/10.1177/0735633118794515>



- Jogezai, N. A., Baloch, F. A., Jaffar, M., Shah, T., Khilji, G. K., & Bashir, S. (2021). "Teachers' attitudes towards social media (SM) use in online learning amid the COVID-19 pandemic: the effects of SM use by teachers and religious scholars during physical distancing". *Heliyon*, 7(4).  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06781>
- Kratwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212–218.
- Kuhfeld, M., Soland, J., Tarasawa, B., Johnson, A., Ruzek, E., & Liu, J. (2020). "Projecting the Potential Impact of COVID-19 School Closures on Academic Achievement". *Educational Researcher*, 49(8), 549–565. <https://doi.org/10.3102/0013189X20965918>
- Liu, D., & Zhang, H. (2021). "Developing a New Model for Understanding Teacher Satisfaction With Online Learning". *SAGE Open*, 11(3). <https://doi.org/10.1177/21582440211036440>
- Ma, J., Chiu, D. K. W., & Tang, J. K. T. (2017). "Exploring the Use of Social Media to Advance K12 Science Education". *International Journal of Systems and Service-Oriented Engineering*, 6(4), 47-59. <https://doi.org/10.4018/ijssoe.2016100104>
- Mahmud, M. M., Ubrani, M. B., & Foong, W. S. (2020). "A Meta-Analysis of Blended Learning Trends. ...", *E-Management, and E-Learning*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). "Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. (Second)". *SAGE Publication*.
- Mulyani, Fidyati, Suryani, Suri, M., & Halimatussakdiah. (2021). "University students' perceptions through e-learning implementation during covid-19 pandemic: Positive or negative features dominate?" *Studies in English Language and Education*, 8(1).  
<https://doi.org/10.24815/siele.v8i1.17628>
- Odimegwu, C. O. (2000). "Methodological Issues in the Use of Focus Group Discussion as a Data Collection Tool". *Journal of Social Sciences*, 4(2–3), 207–212.  
<https://doi.org/10.1080/09718923.2000.11892269>
- Olum, R., Atulinda, L., Kigozi, E., Nassozi, D. R., Mulekwa, A., Bongomin, F., & Kiguli, S. (2020). "Medical Education and E-Learning During COVID-19 Pandemic: Awareness, Attitudes, Preferences, and Barriers Among Undergraduate Medicine and Nursing Students at Makerere University, Uganda". *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 7, 238212052097321. <https://doi.org/10.1177/2382120520973212>
- Perguna, L. A., Apriyanti, N., & Kurniasih, D. (2021). "Alternative Online Learning Using Social Media as a Panacea". *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(7).  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v16i07.21209>
- Rahman, N. S. A., Handayani, L., Othman, M. S., Al-Rahmi, W. M., Kasim, S., & Sutikno, T. (2020). "Social media for collaborative learning". *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(1). <https://doi.org/10.11591/ijece.v10i1.pp1070-1078>
- Selwyn, N., & Oliver, M. (2011). Learning, media and technology: Looking backwards and moving forward. *Learning, Media and Technology*, 36(1), 1–3.  
<https://doi.org/10.1080/17439884.2011.557916>
- Senapati, A., Khan, N., & Chebrolu, L. B. (2020). "Impact of Social Media and Virtual Learning on Cardiology During the COVID-19 Pandemic Era and Beyond". In *Methodist DeBakey cardiovascular journal* (Vol. 16, Issue 3). <https://doi.org/10.14797/mdcj-16-3-e1>



- Siregar, E., & Aswan, D. (2019). "Development of Blended Learning for Optimization Courses in Education Technology Master Program". *International Conference on Education Technology*, 372, 235–241.
- Sparrow, R., Dartanto, T., & Hartwig, R. (2020). "Indonesia Under the New Normal: Challenges and the Way Ahead". *Bulletin of Indonesian Economic Studies*, 56(3), 269–299. <https://doi.org/10.1080/00074918.2020.1854079>
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Tarsito.
- Supardi, S., Juhji, J., Azkiyah, I., Muqdamien, B., Ansori, A., Kurniawan, I., & Sari, A. F. (2021). "The ICT basic skills: Contribution to student social media utilization activities". *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1). <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20598>
- Sütçü, S. S. (2020). "Blogging in EFL Learners' Academic Writing". *International Journal of Progressive Education*, 16(6), 344–351. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.280.21>
- Szeto, E., Cheng, A. Y. N., & Hong, J. C. (2016). "Learning with Social Media: How do Preservice Teachers Integrate YouTube and Social Media in Teaching?" *Asia-Pacific Education Researcher*, 25(1), 35–44. <https://doi.org/10.1007/s40299-015-0230-9>
- Thoonen, E. E. J., Slegers, P. J. C., Oort, F. J., Peetsma, T. T. D., & Geijssel, F. P. (2011). "How to improve teaching practices: The role of teacher motivation, organizational factors, and leadership practices". *Educational Administration Quarterly*, 47(3), 496–536. <https://doi.org/10.1177/0013161X11400185>
- van Bommel, J., Randahl, A. C., Liljekvist, Y., & Ruthven, K. (2020). "Tracing teachers' transformation of knowledge in social media". *Teaching and Teacher Education*, 87, 102958. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102958>
- Williams-Pierce, C. (2016). On Reading and Digital Media: Rejoinder to "Digital Technology and Student Cognitive Development: The Neuroscience of the University Classroom." *Journal of Management Education*, 40(4), 398–404. <https://doi.org/10.1177/1052562916633867>
- Xie, X., Siau, K., & Nah, F. F. H. (2020). "COVID-19 pandemic–online education in the new normal and the next normal". *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 22(3), 175–187. <https://doi.org/10.1080/15228053.2020.1824884>
- Yuzulia, I. (2021). "The Challenges of Online Learning during Pandemic: Students' Voice". *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 08–12. <https://doi.org/10.31294/w.v13i1.9759>
- Zgheib, G. E., & Dabbagh, N. (2020). "Social media learning activities (Smla): Implications for design". *Online Learning Journal*, 24(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v24i1.1967>