

PERAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KREATIVITAS CALON GURU IPS DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN YANG MENARIK**Amirah Zahra Muthi¹, Desy Safitri², Sujarwo,³**^{1,2,3}Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakartaamrhzhra15@mhs.unj.ac.id, desysafitri@unj.ac.id, sujarwo-fis@unj.ac.id

Abstract: *In an increasingly advanced technological era, the use of social media and digital technology has a significant impact on various aspects of life, including education. This research discusses how the use of social media, such as YouTube, TikTok, and Instagram, affects teachers' creativity in designing interesting learning activities. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, unstructured interviews with social studies education students from UNJ, and literature review. The results showed that most prospective teachers tend to use YouTube as a source of reference for varied and effective learning methods. However, other social media platforms such as TikTok are also an interesting alternative in finding learning inspiration. Social media has a positive impact on teachers' creativity in developing interactive, fun and varied learning. In addition, social media also encourages teachers' interest in creating their own educational content, although it requires careful preparation and strategy. Thus, it is recommended that prospective teachers make more use of the advantages of the YouTube platform in presenting comprehensive content, but also remain open to variations of other social media platforms to get inspiration for learning.*

Keywords: *Social Media, Teacher Candidate Creativity, Learning Methods, Learning Media*

Abstrak: Dalam era teknologi yang semakin maju, penggunaan media sosial dan teknologi digital memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan media sosial, seperti YouTube, TikTok, dan Instagram, memengaruhi kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara tidak terstruktur dengan mahasiswa Pendidikan IPS dari UNJ, dan review literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar calon guru cenderung menggunakan YouTube sebagai sumber referensi metode pembelajaran yang variatif dan efektif. Meskipun demikian, platform media sosial lain seperti TikTok juga menjadi alternatif menarik dalam mencari inspirasi pembelajaran. Media sosial memberikan dampak positif terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bervariasi. Selain itu, media sosial juga mendorong minat guru untuk membuat konten edukatif sendiri, meskipun memerlukan persiapan dan strategi yang matang. Dengan demikian, disarankan agar calon guru lebih memanfaatkan keunggulan platform YouTube dalam menyajikan konten yang komprehensif, tetapi juga tetap

terbuka terhadap variasi platform media sosial lainnya untuk mendapatkan inspirasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Sosial, Kreativitas Calon Guru, Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Di era yang semakin canggih ini, teknologi telah memberikan kemudahan yang besar bagi manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi memungkinkan orang untuk terhubung dengan lebih mudah dan cepat melalui platform media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai bentuk komunikasi digital lainnya. Misalnya, *video call* dan konferensi *online* memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara langsung tanpa harus berada di tempat yang sama secara fisik. Tentunya, ini sangat memudahkan dalam menjalankan aktivitas bisnis, pertemuan, dan kerja sama lintas negara tanpa harus melakukan perjalanan jauh.

Perkembangan teknologi juga telah membawa dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Adopsi pembelajaran *online*, platform interaktif, dan sumber belajar digital telah mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Guru dapat menggunakan berbagai *tools* dan platform untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, dan kuis *online*.

Melalui perangkat digital, materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas dalam proses pembelajaran tidak hanya dipermudah aksesnya terhadap pengetahuan, tetapi juga ditingkatkan. Selain itu, meskipun berada di lokasi yang berbeda siswa juga dapat dengan mudah berkolaborasi, berdiskusi, dan belajar secara kolaboratif dengan teman-teman mereka, karena adanya platform pembelajaran interaktif.

Sajian pembelajaran interaktif dapat ditemui di berbagai platform media sosial populer seperti *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, dan platform lainnya. *YouTube* sering digunakan untuk konten video pembelajaran yang mendalam dan tutorial. *TikTok*, juga menjadi tempat bagi konten pendidikan yang kreatif dan menghibur, meskipun awalnya dikenal sebagai platform hiburan singkat, *TikTok* juga sering kali menyajikan konten edukasi dalam format yang singkat dan mudah dicerna. *Instagram*, dengan fitur *IGTV* dan postingan berdurasi singkat, juga menyediakan ruang untuk konten pembelajaran yang menarik dan menginspirasi.

Terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh (Permana, 2018) peneliti menyatakan bahwa tidak sepenuhnya membawa dampak negatif tetapi media sosial juga memberikan dampak positifnya. Hal ini tentunya tergantung dari penggunaan media sosial itu sendiri. Khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar, telah terbukti bahwa media sosial menjadi salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh (Pujiyanti & Ningsih, 2021) juga menyatakan penggunaan media sosial dalam konteks pendidikan dapat mengubah paradigma dari pandangan bahwa pandemi ini akan menghambat kemajuan, menjadi pandangan yang melihatnya sebagai peluang untuk memanfaatkan teknologi yang sangat membantu dalam perkembangan pendidikan.

Banyak penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media sosial yang memberikan dampak positif bagi siswa sebagai salah satu sarana pembelajaran yang dimanfaatkan (Antoni, 2018; Arlina et al., 2023; Permana, 2018; Pujiyanti & Ningsih, 2021; Rahman et al., 2023), akan tetapi studi yang secara khusus berfokus pada dampak media sosial bagi guru dalam meningkatkan kreativitas mengajarnya, masih terbilang minim. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan media sosial sebagai sarana edukasi dapat meningkatkan kreativitas seorang guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, terutama dalam menciptakan metode dan media pembelajaran yang menarik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yang mencakup beberapa teknik pengumpulan data dan analisis. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, yang dimana penulis mengamati berbagai konten edukasi yang ada di platform sosial media seperti *YouTube*, *Instagram*, dan juga *TikTok*. Selanjutnya, melakukan wawancara tak terstruktur dengan beberapa mahasiswa Pendidikan IPS dari UNJ yang telah melakukan PKM. Wawancara ini akan menggali pandangan, pengalaman, dan ide-ide guru terkait dengan penggunaan media sosial dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap kreativitas mereka.

Terakhir penulis juga melakukan *literature review*, untuk mengumpulkan informasi terkait teori-teori dan penelitian terdahulu tentang penggunaan media sosial dalam pendidikan, kreativitas guru, dan pengaruhnya terhadap pengembangan kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data secara sistematis, pengolahan data untuk mengidentifikasi pola-pola atau tema-tema yang muncul, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang ditemukan dari observasi, wawancara, dan review literatur. Kesimpulan yang ditarik akan mencerminkan dampak penggunaan media sosial dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik.

KAJIAN PUSTAKA

Media Sosial

(Rahman et al., 2023) Media sosial adalah platform yang memfasilitasi penggunaannya untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagi informasi, dan membentuk kemitraan. Dalam konteks ini, penggunaan media sosial melibatkan penggunaannya dalam interaksi sesuai keinginan, memungkinkan mereka untuk bebas berbagi, bertukar, dan mendiskusikan ide, informasi pribadi, serta konten live mereka melalui berbagai

media multimedia seperti teks, gambar, video, atau audio, serta platform *online* yang tersedia saat terhubung ke Internet (Jati, 2016).

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, yang merupakan seorang professor di *ESCP Business School* dengan spesialisasi dalam bidang media sosial, media sosial didefinisikan sebagai "*sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun berdasarkan ideologi dan teknologi tertentu, yang memfasilitasi penciptaan dan pertukaran konten yang dihasilkan oleh pengguna.*"

(Nusantara, 2017) Menurut Kaplan dan Haenlein pada tahun 2010, ada enam jenis media sosial yang telah mereka klasifikasikan dalam skema mereka. Skema ini dijelaskan dalam artikel "*Horizons Bisnis*", diantaranya yaitu:

- 1) Proyek Kolaborasi adalah jenis situs web yang memungkinkan penggunaannya untuk mengubah, menambahkan, atau menghapus konten yang ada di situs tersebut. Contoh yang terkenal adalah Wikipedia.
- 2) Blog dan Mikroblog adalah jenis media sosial di mana pengguna memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri, termasuk curhat (curahan hati) atau memberikan kritik terhadap kebijakan pemerintah. Contoh yang terkenal adalah *Twitter*.
- 3) Konten adalah jenis situs web di mana para pengguna saling berbagi konten media, seperti video, gambar, dan buku elektronik (*e-book*). Contoh yang terkenal adalah *YouTube* dan *TikTok*.
- 4) Situs jejaring sosial adalah jenis aplikasi di mana pengguna diberikan izin untuk terhubung dengan orang lain dengan cara membagikan informasi pribadi seperti foto-foto atau video. Contohnya adalah *Facebook* dan *Instagram*.
- 5) *Virtual Game World* adalah jenis platform di mana pengguna dapat memasuki dunia permainan virtual yang merupakan replika dari lingkungan 3D (tiga dimensi). Pengguna dapat muncul dalam bentuk avatar yang dipilih dan berinteraksi dengan orang lain seperti di dunia nyata. Contohnya adalah permainan daring (*online game*).
- 6) *Virtual Social World* adalah jenis dunia virtual sosial di mana pengguna merasa hidup dalam lingkungan virtual dan berinteraksi dengan orang lain, mirip dengan *Virtual Game World*. Namun, *Virtual Social World* cenderung lebih bebas dan menyerupai kehidupan nyata atau realistis. Contohnya adalah *Second Life*.

Dari klasifikasi tersebut, terbukti bahwa media sosial memiliki peran yang luas dalam memfasilitasi interaksi, berbagi informasi, dan menciptakan lingkungan virtual yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan platform yang memfasilitasi berbagai bentuk interaksi dan komunikasi antara pengguna. Hal ini meliputi berbagi informasi, diskusi, dan pembentukan kemitraan. Media sosial memungkinkan pengguna untuk berinteraksi sesuai keinginan mereka, baik itu dalam bentuk konten teks, gambar, video, atau audio, melalui berbagai platform *online* yang tersedia saat terhubung ke Internet.

Kreativitas Guru

Kreatif adalah istilah yang berasal dari kreativitas, sementara kreativitas sendiri merujuk pada tindakan atau kegiatan yang melibatkan aspek-aspek kreatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

(Nur Istiqomah et al., 2023) Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide atau karya yang baru, yang bisa berupa gagasan atau produk yang jauh berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, dengan memperhatikan berbagai aspeknya. Kreativitas memungkinkan individu untuk mengekspresikan dan mengembangkan potensi kekuatan pikiran mereka, sehingga mereka dapat menciptakan hal-hal baru yang unik dan menarik. Seorang guru yang kreatif mampu mengendalikan metode pembelajaran secara optimal, sehingga dapat mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahaminya.

Menurut Fitriyani (2021), karakteristik guru kreatif mencakup pembelajaran yang memiliki konsep imajinatif, merangsang gagasan dan karya orisinal, serta bervariasi, dengan interaksi positif antara guru dan peserta didik. Sedangkan Menurut Ramli Abdullah (2016), kreativitas guru ditandai dengan ciri-ciri berikut ini:

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban, dan solusi untuk masalah, memberikan tantangan, serta menawarkan berbagai cara untuk melaksanakan berbagai hal dengan memberikan lebih dari satu jawaban. Dalam proses berpikir ini, yang ditekankan adalah jumlah atau kuantitas dari ide yang dihasilkan, bukan kualitasnya.
- b. Keluwesan berpikir (*flexibility*), orang yang kreatif adalah orang yang memiliki keluwesan berpikir, meliputi kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, jawaban, atau pertanyaan yang beragam, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan menggunakan berbagai pendekatan atau cara berpikir.
- c. Elaborasi (*elaboration*), yakni kemampuan untuk membuat gagasan atau produk menjadi lebih kaya dan menarik dengan menambahkan detail-detail yang lebih mendalam.
- d. Originalitas (*originality/keaslian*), kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dan unik, memikirkan cara-cara yang tidak konvensional untuk berbicara, dan membuat kombinasi yang tidak biasa dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Menurut Wijaya, Cece, dan Tabrani Rusyan (Edi Waluyo 2013:23), faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan kreativitas di antara guru adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkungan kerja yang mendukung untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menjalankan tugas.
- 2) Kolaborasi yang efektif antara berbagai staf pendidikan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- 3) Penghargaan dan motivasi terhadap usaha positif guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

- 4) Penurunan perbedaan status yang memungkinkan hubungan yang lebih harmonis di antara personel sekolah.
- 5) Memberikan kepercayaan kepada guru untuk mengembangkan diri dan mengekspresikan ide kreatif mereka.
- 6) Memberikan kewenangan yang cukup kepada guru untuk menyelesaikan tugas dan mengatasi masalah yang timbul.
- 7) Memberikan kesempatan kepada guru untuk berpartisipasi dalam merumuskan kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dalam konteks pendidikan di sekolah.

Secara keseluruhan, kreativitas merujuk pada kemampuan individu untuk menghasilkan ide atau karya yang baru, berbeda, dan unik. Hal ini dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal, dengan memperhatikan berbagai aspeknya. Seorang guru yang kreatif mampu mengendalikan metode pembelajaran secara optimal, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam memahaminya.

Metode Pembelajaran

Menurut Ramayulis sebagaimana dikutip oleh (Hamid, 2019), metode pembelajaran merujuk pada strategi yang digunakan oleh guru untuk mengajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran adalah cara guru mengajar dan membantu siswa belajar. Ini meliputi berbagai teknik dan strategi untuk mengajarkan materi, memastikan pemahaman, dan mendorong partisipasi siswa. Metode ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Menurut (Ilham et al., 2022), metode pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penggunaan metode yang tepat dapat memungkinkan guru untuk mengajar dengan efektif, mencapai tujuan pembelajaran, serta membuat siswa merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, jika metode yang digunakan tidak sesuai, hal ini dapat mengakibatkan suasana belajar yang tidak kondusif dan menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar.

Ada berbagai metode pembelajaran yang tetap populer dalam proses belajar-mengajar hingga saat ini. Di antaranya adalah metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode proyek, metode karya wisata, metode sosio drama, metode demonstrasi, dan metode simulasi. (Hamid, 2019)

Metode ceramah adalah cara menyampaikan materi pelajaran secara lisan oleh pengajar kepada peserta didik. Metode tanya jawab adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh anak didik. Metode diskusi adalah metode yang digunakan untuk memecahkan atau menemukan solusi masalah yang ditentukan dalam mempelajari materi pembelajaran. Metode proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah atau tugas tertentu. Metode karya wisata merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dengan membawa mereka ke objek di luar kelas atau ke

lingkungan nyata. Metode sosiodrama merupakan metode pengajaran yang memungkinkan siswa untuk berperan dalam situasi kehidupan masyarakat, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Metode demonstrasi adalah cara pengajaran yang menggunakan contoh nyata atau demonstrasi untuk mengilustrasikan konsep atau proses yang diajarkan kepada para siswa. Metode simulasi adalah teknik pembelajaran yang mensimulasikan situasi nyata atau kondisi tertentu agar siswa dapat belajar dan berlatih tanpa risiko yang sebenarnya terjadi.

Media Pembelajaran

Heinich, seperti yang disitir oleh (Tunjung & Purnomo, 2020), menggambarkan media pembelajaran sebagai penghubung yang mengirim pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau pembelajaran antara sumber informasi dan penerima pesan. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai penghubung yang memfasilitasi transfer pengetahuan dan konsep dari sumber informasi kepada siswa dengan cara yang sesuai untuk proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukmadinata oleh (Tunjung & Purnomo, 2020) mengartikan media pembelajaran sebagai berbagai jenis stimulus dan sarana yang digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat di bagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah Visual dan Audio Visual. Media pembelajaran Visual dan Audio Visual memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi secara lebih baik. Media visual memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami konsep atau informasi dengan lebih jelas melalui gambar, grafik, dan tata letak yang terstruktur dengan baik. Sementara itu, media audio visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dengan menggabungkan unsur suara dan visual yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran agar terasa lebih menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media sosial yang sering dijadikan referensi

Hasil wawancara tidak terstruktur, didukung dengan pengamatan pada beberapa platform media sosial, menunjukkan bahwa sebagian besar calon guru cenderung menggunakan platform *YouTube* sebagai sumber referensi untuk cara mengajar yang menarik. Mereka memanfaatkan *YouTube* untuk mencari beragam metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Meskipun demikian, tidak sedikit juga calon guru yang mencari referensi metode dan media pembelajaran di platform media sosial *TikTok* dan *Instagram*.

Dua informan mahasiswa Pendidikan IPS UNJ yang telah melakukan Praktik Keterampilan Mengajar di SMP (AP dan FV) menyatakan preferensi mereka terhadap platform media sosial *YouTube* untuk mencari referensi mengajar karena dianggap lebih efisien dalam durasi kontennya. Namun, satu informan lainnya yang juga mahasiswa Pendidikan IPS UNJ dan telah melakukan Praktik Keterampilan Mengajar di SMP (DDR) lebih memilih mencari referensi konten di platform *TikTok*. Terkait hal itu, dapat dilihat pada penjelasan lebih detail dalam kutipan wawancara berikut.

DDR: "Saya biasanya mencari referensi cara ngajar di *TikTok*, karena disana banyak sekali guru-guru yang membuat konten terkait media atau metode pembelajaran yang variative. Akan tetapi, kekurangannya terdapat di langkah-langkagnya. Oleh karenanya, saya mengatasi hal itu dengan mencari lebih lengkap di *YouTube* biasanya."

Dari kutipan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa platform media sosial yang lebih efisien dan efektif adalah *YouTube*. Hal ini disebabkan oleh penyajian konten yang lebih lengkap dan memudahkan calon guru untuk mengadaptasi metode dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan mengajar mereka. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa platform media sosial lain seperti *TikTok* juga digunakan sebagai preferensi calon guru untuk menemukan beragam metode dan media pembelajaran yang menarik. Dengan kata lain, sementara *YouTube* dianggap lebih komprehensif dalam penyajian konten pembelajaran, *TikTok* tetap menjadi alternatif yang menarik bagi beberapa calon guru dalam mencari inspirasi dan variasi dalam pembelajaran.

Implikasi media sosial terhadap kreativitas calon guru dalam mengembangkan pembelajaran

Media sosial merupakan platform yang memfasilitasi penggunaanya berinteraksi secara *online* sering kali memberikan dampak buruk bagi manusia. Salah satu dampaknya yakni menjadi tempat berkembangnya konten yang bersifat negatif, seperti ujaran kebencian, intimidasi, dan penyebaran konten yang tidak pantas. Ketidakseimbangan informasi yang terjadi di media sosial juga dapat memengaruhi pola pikir dan sikap seseorang, terutama jika informasi yang diterima tidak diverifikasi dengan baik.

Meskipun media sosial sering kali diidentifikasi dengan dampak negatifnya, namun tidak dapat dipungkiri bahwa platform ini juga memberikan dampak positif, terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu dampak positif yang signifikan adalah kemudahan akses terhadap informasi dan sumber belajar yang luas. Melalui media sosial, guru dan siswa dapat mengakses berbagai materi pelajaran, tutorial, diskusi, dan sumber belajar lainnya secara mudah dan cepat.

Selain itu, media sosial juga memfasilitasi kolaborasi dan pembelajaran antar individu atau kelompok secara *online*. Guru dapat memanfaatkan platform seperti *YouTube*, *TikTok*, atau *Instagram* untuk membagikan konten edukatif yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, hal ini juga memiliki

dampak positif bagi calon guru secara pribadi, yaitu meningkatkan kreativitas mereka dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik.

Terbukti dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan tiga informan mahasiswa Pendidikan IPS UNJ yang telah melakukan Praktik Keterampilan Mengajar di SMP, mereka menyatakan sebagai berikut.

AP: "Menurut saya, dengan adanya konten-konten edukasi di media sosial tersebut metode pembelajaran yang digunakan oleh calon guru ketika mengajar menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya bersifat ceramah sehingga anak-anak dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pengalaman saya ketika PKM adanya konten-konten edukasi membantu saya dalam membuat media pembelajaran, salah satu contohnya setelah melihat konten edukasi saya menjadi tau website yang dapat membantu saya dalam membuat teka teki silang secara cepat hanya dengan mengetik kata kunci dari materi pembelajaran yg sedang diajarkan. Selain menghemat waktu saya dalam membuat media pembelajaran peserta didik juga terlihat antusias dalam mengerjakan penugasan."

FV: "Menurut aku, secara pribadi konten-konten media sosial tentu jelas mempengaruhi kreativitas guru maupun calon guru. Bahkan pengalaman dari teman-teman lain yang sudah mengikuti PKM, juga senang mencari referensi dari medsos untuk media dan metode yang bisa di terapkan dalam kegiatan mengajar."

DDR: "Menurut aku dengan adanya konten-konten di sosmed kita jadi punya bahan referensi buat dijadiin media pembelajaran di kelas, karena tanpa adanya konten-konten tersebut kita sebagai calon guru suka bingung akan memakai metode apa, dan akhirnya berujung hanya menggunakan metode ceramah. Jadi, dengan adanya konten tersebut sangat membantu dan dengan metode pembelajarannya variatif siswa siswinya juga tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya dengan ceramah, penjelasan ppt abis itu dikasih tugas aja."

Dari kutipan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa media sosial memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas para guru dan calon guru dalam proses pengajaran. Melalui media sosial, mereka dapat mencari referensi metode dan media pembelajaran yang menarik untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, mereka dapat menggunakan atau mengadaptasi metode dan media pembelajaran yang telah disajikan dalam konten media sosial tersebut. Bahkan, mereka juga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran dari konten yang ada, menjadikannya lebih menarik dan mengasyikkan bagi siswa. Dengan demikian, media sosial tidak hanya menjadi sumber inspirasi, tetapi juga alat untuk meningkatkan kreativitas seorang guru maupun calon guru.

Adanya konten-konten media sosial tersebut juga berpengaruh positif pada keinginan guru maupun calon guru untuk membuat konten edukasi pula. Terbukti dari pernyataan dua informan (FV dan DDR), mereka menyatakan:

FV: "Kalo dari aku pernah terpikirkan untuk membuat konten, tetapi untuk saat ini belum terlaksana karena merasa masih banyak pengalaman yang harus *di-explore*, untuk ditampilkan kepada orang-orang."

DDR: "Aku sempat terpikirkan, namun untuk realisasinya yang belum bisa karena kendala di waktu, alat, kesediaan tempat, dll. Hal ini karena, membuat konten edukasi menurut aku butuh ide yang fresh, terlebih sudah banyak konten yang ada di YouTube dan TikTok. Jadi, tidak bisa sembarangan untuk membuat kontennya, butuh sesuatu yang baru juga agar konten yang dibuat ramai penonton dan peraktekan. Selain itu, juga butuh persiapan yang matang agar konten yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh penonton."

Hasil kutipan tersebut menunjukkan bahwa mereka terinspirasi untuk membuat konten edukatif juga. Namun, diperlukan pertimbangan yang matang agar konten tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan efektif kepada penonton. Dengan demikian, pembuatan konten edukatif melalui media sosial memerlukan strategi dan perencanaan yang baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implikasi media sosial terhadap kreativitas calon guru dalam mengembangkan pembelajaran terlihat signifikan. Media sosial memberikan akses kepada para calon guru untuk dapat memanfaatkan konten edukatif dalam mengembangkan pembelajaran yang bervariasi, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media sosial tidak hanya menjadi sumber inspirasi tetapi juga alat untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pengajaran.

Selain itu, adanya konten-konten edukatif di media sosial juga mendorong minat calon guru untuk membuat konten edukasi sendiri. Namun, diperlukan persiapan dan strategi yang matang agar konten tersebut efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada penonton.

Saran

Dari kesimpulan tersebut maka disarankan agar calon guru lebih memanfaatkan keunggulan platform YouTube dalam menyajikan konten yang komprehensif untuk mengadaptasi metode dan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Selain itu, penting juga untuk tetap membuka diri terhadap variasi platform media sosial lainnya untuk mendapatkan inspirasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Antoni, D. (2018). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI SUMSEL

MEDIA OF SOCIAL MEDIA UTILIZATION AS A LEARNING AT HIGH COLLEGE STUDENTS IN SOUTH SUMATRA. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1.

- Arlina, Munawwarah, R., Hajar Hasibuan, S., Yudha Lesmana, D., & Manik, S. (2023). Studi Kasus: Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran di Perguruan Tinggi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2).
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15344>
- Hamid, A. (2019). BERBAGAI METODE MENGAJAR BAGI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *AKTUALITA Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan, Volume 9, Edisi 2*. www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id
- Ilham, M., Agus, I., Fatimah Kadir, S., & Nursagita, Y. (2022). PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 5 RANOMEETO, KAB. KONAWA SELATAN The Effect Of Distance Learning Methods On Students' Learning Outcomes In SDN 5 Ranomeeto, Kab. South Konawe. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14(01), 2623–2685.
- Nur Istiqomah, A., Lestari, W., Tria Anggraeni, F., & Tri Puji Utami, W. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 6, No. 2*, 10–18.
- Nusantara, C. (2017). PERAN MEDIA SOSIAL UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1(2).
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 54.
<https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431>
- Pujiyanti, & Ningsih, T. (2021). Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran Ips Era. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 7. No. 2.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Irfan Syam, M., Mukramin, un, Ode Ingra Kurnawati, W., Muhamamdiyah Makassar, U., Sultan Alauddin No, J., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03).
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). KREATIVITAS GURU IPS DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SMP NEGERI 2 SEMARANG DAN MTS NEGERI 1 SEMARANG.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>