

# PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KONTEN EDUKASI ATAU PEMBELAJARAN DIGITAL

**Yuni Fitriani**

Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Informatika

Universitas Bina Sarana Informatika

[yuni.yfi@bsi.ac.id](mailto:yuni.yfi@bsi.ac.id)<sup>1</sup>

**Received:** October 09, 2021 **Revised:** October 15, 2021 . **Accepted:** Oktober 25, 2021. **Issue Period:** Vol.5 No.4 (2021), Page 1006-1013

**Abstrak:** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Dimana saat ini masyarakat dapat mengakses internet dengan mudah dan berinteraksi dengan berbagai situs media sosial. Media sosial tidak hanya dapat digunakan untuk alat komunikasi, tetapi juga memiliki banyak fungsi bagi masyarakat, salah satunya adalah dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian konten pembelajaran digital. Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan pembelajaran, memperluas materi pembelajaran serta dapat berbagi ilmu pengetahuan kepada pengguna lain di media sosial. Dalam penelitian ini, media sosial yang diteliti adalah Instagram, Facebook, YouTube dan TikTok . Metode penelitian yang digunakan adalah metode semi deskriptif kuantitatif untuk menjelaskan suatu fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka dalam mendeskripsikan atau menggambarkan karakteristik sesuatu dan menilai sifat dari kondisi-kondisi yang tampak. Platform media sosial seperti Instagram, Facebook, YouTube dan juga TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian untuk konten edukasi atau pembelajaran digital. Dimana pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian untuk konten edukasi digital membantu para penggunanya dalam menambah ilmu pengetahuan maupun wawasan baru.

**Kata kunci:** Media sosial, konten, pembelajaran digital

**Abstract:** The development of information and communication technology provides many changes in people's lives. Where nowadays people can access the internet easily and interact with various social media sites. Social media can not only be used for communication tools, but also has many functions for the community, one of which is that it can be used as a medium for presenting digital learning content. The use of social media as a medium of presentation of educational content or digital learning can help identify additional learning content, expand learning materials and be able to share knowledge with other users on social media. In this study, the social media studied were Instagram, Facebook, YouTube and TikTok. The research method used is a semi-descriptive quantitative method to explain an existing phenomenon by using numbers to describe or describe the characteristics of something and assess the nature of the conditions that appear. Social media platforms such as Instagram, Facebook, YouTube and TikTok can be used as a presentation medium for educational content or digital learning. Where the use of social media as a presentation media for digital educational content helps its users in adding new knowledge and insights

**Keywords:** Social media, content, digital learning

## I. PENDAHULUAN



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.609

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era global saat ini, internet dijadikan sebagai salah satu alat komunikasi bagi masyarakat. Dimana masyarakat dapat mengakses internet dengan mudah dan berinteraksi dengan berbagai situs media sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook, Twitter dan Tiktok serta situs media sosial lainnya. Media sosial sebagai suatu aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat berbagi secara online, berdiskusi, melakukan senasasi, melakukan kreativitas serta berpartisipasi dalam segala macam bentuk interaksi sosial lainnya. Dalam <https://pojokpendidikan.or.id/> pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh *We Are Social* dan Hootsuite pada tahun 2018, menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki jumlah pengguna media sosial yaitu mencapai 130 juta pengguna aktif yang menggunakan berbagai situs media sosial seperti Instagram, twitter, facebook dan yang lainnya [1]. Kemudian berdasarkan laporan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 171,1 juta naik sebesar 27,9 juta dari tahun lalu yang berjumlah 143,2Juta. Dari laporan survei juga ditunjukkan penetrasi pengguna internet 2019-2020 mencapai angka 196,71 juta jiwa pengguna internet dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia atau sebesar 73,7 persen [2].

Berhubungan dengan semakin banyaknya pengguna media sosial saat ini, membuat kehadiran situs media sosial dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam hal, salah satunya dapat menjadi pendorong dalam mendukung dan memaksimalkan pola pembelajaran di bidang pendidikan yaitu sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. Pengguna bisa memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang ada di situs media sosial untuk mendukung konten edukasi atau pembelajaran digital. Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan pembelajaran, memperluas materi pembelajaran serta dapat berbagi ilmu pengetahuan kepada pengguna lain di media sosial. Misalnya melalui media sosial seperti Instagram, pengguna bisa membuat konten pembelajaran yang berbentuk infografis atau rangkuman pembelajaran, video pembelajaran, video streaming maupun dalam bentuk Q & A. Kemudian melalui Facebook, pengguna bisa menggunakan *Facebook share* untuk meng-*share* modul pembelajaran dan *Facebook note* untuk berdiskusi mengenai topik pembelajaran. Selain itu melalui YouTube, pengguna dapat membuat channel YouTube yang membantu pengguna membagikan video pembelajaran. Dalam penelitian ini, platform atau situs media sosial yang akan dibahas pemanfaatannya untuk media penyajian konten pembelajaran digital adalah YouTube, Instagram, Facebook dan TikTok.

## II. METODE DAN MATERI

### 2.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode semi deskriptif kuantitatif untuk menjelaskan suatu fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka dalam mendeskripsikan atau menggambarkan karakteristik sesuatu dan menilai sifat dari kondisi-kondisi yang tampak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan karakteristik sesuatu sebagaimana adanya yaitu untuk menjelaskan pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dengan mengkaji atau menganalisa data maupun informasi semi deskriptif kuantitatif yang berhubungan dengan penelitian pada website-website tertentu. Kemudian metode studi pustaka dengan cara mencari sumber referensi maupun literatur yang berhubungan dengan topik permasalahan yang sedang diteliti.

### 2.2. Materi

#### A. Pengertian Media Sosial

Van Dijk dalam Nasrullah mengemukakan bahwa pengertian media sosial merupakan suatu *platform* media yang memfokuskan pada suatu eksistensi pengguna yang memfasilitasi para pengguna dalam beraktivitas maupun dalam berkolaborasi. [3]. Media sosial sebagai sebuah medium di internet yang memungkinkan pengguna bisa mempresentasikan dirinya baik berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya serta membentuk suatu ikatan sosial secara virtual. Media sosial mempunyai batasan dan ciri



husus bila dibandingkan dengan media-media lainnya. Media sosial berawal dari pemahaman bagaimana media sosial digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual.[4]. Pada <https://literasidigital.id/> dalam buku yang berjudul Media Sosial oleh Indriyanto Banyumurti, pengertian media sosial adalah suatu aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat berinteraksi satu sama lain dengan menciptakan suatu konten informasi dan membagikannya serta juga menerima informasi dari pengguna lainnya. Ciri-ciri media sosial antara lain :

1. Bersifat terbuka. Memungkinkan semua orang atau pengguna untuk dapat membuat akun.
2. Halaman profil pengguna. Tersedianya menu profil yang memungkinkan pengguna dapat menyajikan atau menampilkan informasi tentang diri pengguna.
3. Interaksi dengan pengguna lain. Tersedianya fitur untuk berinteraksi dengan pengguna lain seperti like, komentar, sharing dan sebagainya.
4. *User generated content*. Adanya fitur bagi pengguna untuk membuat konten dan menyebarkannya.
5. Tanda waktu di setiap postingan. Pada setiap postingan terdapat tanda waktunya sehingga pengguna dapat mengetahui kapan pengguna membuat postingan.[5]

Sedangkan pada <https://indonesiabaik.id/> dalam buku seri Literasi Digital oleh Direktorat Jenderal Informasi Dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, karakteristik utama yang harus dimiliki sebuah platform atau situs media sosial antara lain:

1. **Platform yang berbasis pengguna**. Sebelum era digital didominasi oleh platform media sosial, semua konten yang tersebar di sebuah situs atau *platform* bersifat satu arah saja. Dimana segala perubahan atau pembaruan yang bergantung pada satu pihak yang dikenal dengan *webmaster*. Hanya saja sekarang ini, semua konten yang tersebar di *platform* media sosial ada dalam kendali para pengguna platform media sosial tersebut.
2. **Bersifat sangat interaktif**. Dalam setiap *platform* atau situs media sosial, interaksi antar pengguna menjadi sangat penting..
3. **Pengguna merupakan pembuat konten**. Media sosial sebagai suatu situs atau *platform* yang berbasis pengguna, dimana semua konten yang berada di dalam platform atau situs media sosial adalah sepenuhnya dalam kendali masing-masing pengguna media sosial tersebut. Tulisan, gambar, video, dan juga audio yang merupakan jenis konten yang dapat dipasang di setiap platform atau situs media sosial itu berbeda-beda.
4. **Pengguna bebas menentukan sendiri pengaturan akunya**. Pilihan untuk pengaturan akun untuk setiap pengguna yang tersedia pada masing-masing *platform* atau situs media sosial memberikan kebebasan bagi setiap penggunanya untuk menyesuaikan sendiri tampilan muka sampai fitur-fitur yang akan ditampilkan.
5. **Bergantung pada hubungan atau interaksi antar pengguna hingga komunitas yang terbentuk**. Yang mana dengan semakin banyaknya jalinan hubungan atau interaksi antar pengguna media sosial dalam sebuah situs atau *platform* media sosial, dengan demikian semakin besar juga kemungkinan adanya jalinan interaksi atau hubungan yang akan terjadi, dan juga semakin banyak terdapat komunitas yang terbentuk atas kesamaan minat yang dimiliki oleh pengguna yang mana dibagikan oleh setiap pengguna di *platform* atau situs media sosial..
6. **Memberikan peluang koneksi yang tak terbatas**. Media sosial memungkinkan setiap pengguna terhubung dengan siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Setiap pengguna dari suatu situs atau *platform* media sosial dapat terhubung dengan teman-teman lama hingga seseorang yang berasal dan berada dari suatu negara yang mungkin selama ini belum pernah pengguna dengar maupun kunjungi sebelumnya. Siapa pun dapat terhubung ataupun terkoneksi dengan siapa saja, di mana saja serta kapan saja selama dapat terhubung dengan internet.[6]

Media sosial mempunyai banyak manfaat bagi masyarakat. Manfaat penggunaan media sosial pada <https://indonesiabaik.id/> dalam buku seri Literasi Digital oleh Direktorat Jenderal Informasi Dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia adalah [6] :

1. **Sebagai media komunikasi digital**. Media sosial dapat membantu pengguna dalam berinteraksi dengan siapa saja, kapan saja dan di mana saja melalui koneksi internet. Sedangkan bagi organisasi, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai saluran komunikasi digital organisasi dengan masyarakat.
2. **Sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri**. Banyaknya informasi yang terdapat di dunia maya menjadikan media sosial sebagai salah satu sarana pembelajaran dan juga pengembangan diri.



3. **Sebagai media hiburan.** Konten-konten yang tersebar di *platform* media sosial saat ini sangat beraneka ragam dan banyak masyarakat yang menjadikan media sosial sebagai media hiburan dalam aktivitas sehari-hari.
4. **Sebagai tempat membuka lapangan pekerjaan.** Banyak terdapat pekerjaan yang lahir dari perkembangan media sosial, seperti pembuat konten, penulis artikel hingga berjualan suatu produk atau barang yang merupakan contoh pekerjaan-pekerjaan yang dapat dilakukan dengan bantuan media sosial.
5. **Sebagai media pemasaran.** Jangkauan media sosial yang sangat luas menjadikan media sosial sebagai salah satu sarana utama bagi organisasi dalam meningkatkan penjualan serta pemasaran digital saat ini.

## B. Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Kaplan dan Andreas dalam <https://indonesiabaik.id/> dalam buku seri Literasi Digital oleh Direktorat Jenderal Informasi Dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, pembagian jenis-jenis media sosial antara lain [6]:

1. **Proyek Kolaborasi (*Collaborative Projects*).** *Collaborative Projects* merupakan suatu media sosial yang mengizinkan ataupun membebaskan para penggunanya untuk bersama-sama membuat atau menambah serta memperbarui sebuah konten. Salah satu contohnya adalah Wikipedia.
2. ***Blog* dan *Microblog*** *Blog* dan *microblog* merupakan salah satu media sosial yang berupa cikal bakal maupun bentuk awal dari pengembangan media sosial. Melalui *platform Blog* and *Microblog* ini, para penggunanya diizinkan untuk membuat suatu konten yang mana pada awalnya didominasi oleh jenis konten tulisan saja dan ditampilkan secara kronologis. Salah satu contohnya Twitter.
3. **Komunitas Konten (*Content Communities*)** Komunitas konten merupakan suatu platform media sosial yang memungkinkan para penggunanya berbagi konten dalam tipe atau bentuk media multimedia seperti foto, video, gambar, audio. Contohnya seperti YouTube, Instagram dan TikTok.
4. **Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Sites*).** Situs Jejaring Sosial merupakan suatu *platform* media sosial yang mana para penggunanya dapat menjalin suatu interaksi atau hubungan dengan pengguna lainnya dengan cara membuat suatu profil yang berisikan informasi pribadi pengguna tersebut, mengundang teman untuk dapat mengakses profil pengguna, sehingga dapat berkiriman pesan singkat melalui *platform* media sosial tersebut. Misalnya, Facebook.
5. ***Virtual Game Worlds*.** *Platform* yang mereplikasi dunia tiga dimensi atau 3D sehingga penggunanya dapat berinteraksi satu sama lain dalam suatu permainan melalui wujud avatar-avatars sesuai keinginan yang selayaknya berada di dunia nyata. Misalnya, *Mobile Legends*.
6. ***Virtual Social Worlds*.** *Platform* yang berwujud dunia virtual, dimana interaksi yang ditawarkan lebih bebas seperti simulasi kehidupan. Misalnya, *Second Life*.

Dalam penelitian ini, jenis media sosial yang akan dibahas antara lain :

1. **Instagram.** Instagram merupakan suatu aplikasi sharing atau berbagi foto, gambar serta video yang mana para pengguna Instagram dapat mengambil foto, mengambil video, serta menerapkan berbagai filter digital dan membagikannya ke pengguna yang lainnya, khususnya untuk para pengikutnya atau *followers*nya. Instagram juga saat ini memiliki fitur Stories dan IGTV. Stories merupakan foto atau video yang akan muncul dalam profil selama 24 jam sedangkan IGTV merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah video dengan durasi panjang dalam format vertikal [5]. Instagram adalah salah satu jenis media sosial milik Facebook, Inc. Instagram berbeda dengan *platform* media sosial lainnya, dimana akses fitur yang dilakukan oleh para pengguna Instagram lebih terbatas apabila melakukan akses melalui perangkat komputer. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi Instagram seperti mengunggah atau *upload* suatu konten dan juga mengirim pesan hanya dapat dilakukan pada aplikasi Instagram di *smartphone* saja [6].
2. **Facebook.** Facebook ditemukan oleh Mark Zuckerberg pada tahun 2004. Media sosial Facebook merupakan pilihan media sosial yang terpopuler di seluruh dunia. Pada aplikasi Facebook tersedia suatu layanan jejaring sosial dengan berbagai macam fitur yang begitu lengkap, seperti *Facebook Feed*, *Facebook Stories*, dan juga *Facebook Marketplace* yang mana dapat diakses oleh para pengguna Facebook [6]. Facebook tidak hanya untuk penggunaan pribadi, tetapi juga dapat digunakan untuk media bisnis, media pembelajaran maupun organisasi. Di Facebook pengguna dapat membagikan tulisan, foto, video, link atau tautan situs dan sebagainya. Selain itu, pengguna juga dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya dengan menanggapi postingan, memberikan komentar dan sebagainya. Dengan kata lain,



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.609

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Facebook adalah bagaimana mendapatkan interaksi dari pengguna lainnya agar berkenan untuk memberikan komentar, like dan membagikan postingan pengguna[5].

3. **YouTube** .YouTube adalah layanan *video sharing* atau berbagi video yang merupakan milik salah satu perusahaan teknologi terbesar di dunia yaitu Google. YouTube sebagai salah satu media sosial yang merupakan sebuah situs web berbagi video atau *video sharing* yang begitu populer yang mana para pengguna YouTube dapat memuat video, menonton video, serta berbagi klip video kepada para pengguna lainnya secara gratis. Media sosial YouTube didirikan oleh tiga orang yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim yang merupakan mantan karyawan PayPal pada bulan Februari tahun 2005. Video-video yang ada di YouTube pada umumnya merupakan video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri [7].
4. **TikTok**. TikTok merupakan suatu jejaring media sosial serta platform video musik yang diluncurkan pada bulan September tahun 2016 yang berasal dari negeri Tiongkok . Aplikasi TikTok memberikan akses kepada para penggunanya untuk dapat membuat video pendek mereka sendiri [8]. Dimana pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk membagikan video pendeknya pada seluruh pengguna lainnya., yang awalnya hanya berdurasi sekitar 15-60 detik hingga menjadi maksimal 3 menit.

### C. Pengertian Pembelajaran Digital

Pada pembelajaran digital ada bermacam jenis materi yang disajikan dalam bentuk digital, yang mana konten pembelajaran digital ini ditujukan untuk membantu dalam memahami materi yang akan dipelajari. Definisi dari pembelajaran digital yang dikemukakan oleh Munir dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Digital adalah suatu sistem yang dapat memfasilitasi para penggunanya untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan juga lebih bervariasi. Tersedianya fasilitas pada sistem pembelajaran digital, para pengguna dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa harus dibatasi dengan jarak, ruang dan juga waktu. Dalam pembelajaran digital semua materi pembelajaran yang dipelajari menjadi lebih fleksibel, tidak hanya dalam bentuk lisan atau verbal, tetapi juga lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Dalam pembelajaran digital diperlukan komunikasi para penggunanya secara interaktif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer beserta internetnya, *handphone* dengan berbagai aplikasinya, video, serta telepon. Pembelajaran digital adalah suatu penerapan konten pembelajaran yang berbasis web ataupun digital. Dimana suatu pembelajaran digital diawali dengan suatu perencanaan yang baik, dan kemudian *delivery content* atau materi pembelajaran yang disampaikan kepada para penggunanya mengacu pada perencanaan tersebut [9].

Pembelajaran digital meliputi perangkat keras atau infrastruktur yang mana terdiri dari seperangkat komputer yang saling berhubungan yang satu dengan yang lain dan juga mempunyai kemampuan untuk berbagi maupun mengirimkan data, baik dalam bentuk teks, pesan, grafis, audio maupun video. Pembelajaran digital menerapkan suatu sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu tempat saja, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka. Interaksi dapat dilakukan, dalam bentuk *real time* seperti atau melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara online (*online meeting*), *real audio* maupun *real video*, dan melalui *chatroom*. Selain itu interaksi lainnya adalah *a real time*, seperti *mailing list*, *discussion group*, *newsgroup*, dan *bulletin board*. Pada pembelajaran digital diterapkan suatu konten digital yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, atraktif, serta interaktif. Dimana suatu konten digital itu bekerja mengemas informasi, mengintegrasikan makna informasi yang di dapat dari program atau kemasan pesannya, sampai pada cara penggunaannya mendapatkan materi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. [9].

Ada tiga fungsi pembelajaran digital sebagai media pembelajaran, yaitu [9] :

1. Fungsi Suplemen atau tambahan. Pada fungsi tambahan atau suplemen ini, penggunanya memiliki kebebasan dalam memilih, apakah akan menggunakan atau memanfaatkan maupun mengakses materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dimana jika memanfaatkan materi pembelajaran elektronik tentu para penggunanya akan mempunyai tambahan ilmu pengetahuan atau wawasan.
2. Fungsi Komplemen Pada fungsi komplemen atau pelengkap, materi pembelajaran digital atau elektronik diatur untuk menjadi materi *reinforcement* atau penguatan yang bersifat *enrichment* atau pengayaan dan remedial atau pengulangan dalam pembelajaran.
3. Fungsi Substitusi Pada fungsi substitusi, para penggunanya diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan tatap muka saja, atau sebagian melalui tatap muka dan sebagian lagi dengan cara pembelajaran digital, atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital.





Instagram mengandeng “Si Nopal” yang merupakan serial komik yang membahas tips dan trik untuk mengetahui berita palsu, cara melindungi akun media sosial dan pentingnya bersikap bijak saat menggunggah atau memberikan informasi atau berita di media sosial [12].

Youtube sebagai media untuk konten pembelajaran digital sangat berperan dalam membantu para penggunanya dalam mempelajari berbagai pengetahuan dan bermanfaat dalam mempermudah pemahaman Media sosial YouTube memberikan variasi video yang memberikan pengalaman belajar bagi penggunanya karena pengguna tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat materi dan pembahasan materi secara langsung saat pembelajaran. Pada <https://sevima.com/>, ada beberapa channel YouTube yang berisikan konten edukasi atau pembelajaran. Seperti channel edukasi YouTube Kok Bisa? Yang memiliki 1,1 M follower. Dimana konten edukasi atau pembelajarannya berisikan materi-materi yang beseperti pengetahuan sains yang kontekstual, pengetahuan umum dan hal-hal lainnya. Channel ini dikemas dalam bentuk animasi kreatif yang membuat lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami oleh penggunanya. Kemudian ada Quipper yang mempunyai follower sebanyak 217 K, dimana Quipper ini merupakan suatu layanan pembelajaran digital yang ditujukan untuk lingkup sekolah yang menyediakan video pembelajaran, materi pembelajaran dan juga soal-soal latihan sesuai kurikulum sekolah. Dan channel edukasi YouTube yang lainnya ada RuangGuru memiliki follower 135K yang merupakan layanan dan penyedia konten edukasi atau pembelajaran terbesar di Indonesia. Di RuangGuru banyak terdapat video pembelajaran secara lengkap bagi para penggunanya [13]. Selain itu pada <https://www.tamasia.co.id/>, ada TED Talk yang merupakan suatu channel yang menggunggah presentasi-presentasi para tokoh-tokoh dunia yang didistribusikan secara online, yang mana bermanfaat untuk menambah wawasan serta *insight* dari para tokoh-tokoh dunia di berbagai bidang. Dan juga ada Gila Eksperimen yang mempunyai *subscriber* sebanyak 800 ribu yang memberikan banyak eksperimen yang seru dan dapat dipraktekkan oleh pengguna. Dimana melalui channel ini, para penggunanya dapat melakukan eksperimen sendiri dan mencari tahu sendiri mengapa hal tersebut dapat terjadi.[14].

Aplikasi TikTok juga dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian konten edukasi pembelajaran digital. Dimana pada <https://news.detik.com/>, seorang pengajar atau guru di Jawa Tengah menggunakan aplikasi Tiktok di masa Pandemi COVID-19 sebagai salah satu medium pembelajarannya kepada peserta didiknya sebagai upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya [15]. Selain itu, pada <https://katadata.co.id/>, Head of Content and User Operations TikTok Indonesia mengatakan bahwa jenis konten yang mengalami kenaikan pada aplikasi TikTok adalah konten edukasi atau pembelajaran. Konten video edukasi atau pembelajaran pada aplikasi TikTok dengan tagar #SamasamaBelajar telah ditonton lebih dari 2 miliar penonton dalam 29 hari dan saat ini telah mencapai 50 miliar views[16]. Dimana konten pembelajaran #SamasamaBelajar berisi video mulai dari berbahasa Korea, ulasan tentang komputer, sampai rumus Matematika. Pada <https://www.liputan6.com/lifestyle/>, Head of Content and User Operations TikTok Indonesia menjelaskan bahwa #SamaSamaBelajar adalah program yang mengajak kreator-kektor dan para pengguna aplikasi TikTok untuk berbagi konten edukasi atau pembelajaran. Selain itu, aplikasi TikTok dimanfaatkan untuk Kompetisi #MerdekaBelajar, yang mana kegiatan ini bertujuan untuk memberikan apresiasi bagi para kreator yang telah memberikan kesempatan serta akses kepada siapa saja untuk belajar dan juga berbagi. Kemudian, ada juga program TikTok Class, yang mana memberikan kesempatan pada setiap pengguna aplikasi TikTok untuk dapat menjadi kreator konten edukasi atau pembelajaran dengan diberikan pelatihan oleh tim TikTok Indonesia [17].

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka *platform* media sosial seperti Instagram, Facebook, YouTube dan juga TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian untuk konten edukasi atau pembelajaran digital. Dimana pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian untuk konten edukasi digital membantu para penggunanya dalam menambah ilmu pengetahuan maupun wawasan baru dan juga membantu penggunanya dalam memahami materi edukasi atau pembelajaran digital yang disajikan di *platform* media sosial. Selain itu,



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.609

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

dengan adanya konten edukasi atau pembelajaran digital melalui media sosial dapat memicu kualitas belajar para penggunanya serta lebih mandiri dan menarik minat penggunanya untuk mengetahui suatu hal yang baru.

Dalam pemanfaatan media sosial untuk konten edukasi digital, para penggunanya diharapkan dapat lebih memahami dalam memilih platform media sosial yang relevan atau sesuai dengan materi yang ingin dipelajari dan dapat memilih konten edukasi atau pembelajaran digital yang berkualitas. Selain itu, dengan berbagai fitur yang tersedia di platform media sosial, diharapkan para penggunanya dapat lebih tertantang lagi dalam menciptakan suatu konten edukasi atau pembelajaran digital.

## REFERENASI

- [1] Pojok Pendidikan (2018) “Media Sosial Untuk Pembelajaran”. <https://pojokpendidikan.or.id/media-sosial-untuk-pembelajaran/>
- [2] APJJI (2020). “Laporan Survei Internet APJJI 2019-2020 (Q2)”. <https://apji.or.id/survei>
- [3] Nasrullah, Rulli. (2015). “Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta. Kencana Prenadamedia Group4
- [4] Nasrullah, Rulli. (2015). “Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi”. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [5] Banyumurti, Indriyatno. (2018). “Media Sosial”. <https://literasidigital.id/books/media-sosial/>, Published by banyumurti.net
- [6] Direktorat Jenderal Informasi Dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. (2018). “Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah”. <https://indonesiabaik.id/ebook/memaksimalkan-penggunaan-media-sosial-dalam-lembaga-pemerintah>.
- [7] Stellarosa, Yolanda, Sandra Jasmine Firyal dan Andre Ikhsano. (2018). “Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend”. Jurnal Lugas. P-ISSN 2580-8338. E-ISSN 2621-1564. Vol. 2, No. 2, Desember 2018. <https://ojs.stiami.ac.id/index.php/lugas/article/view/263>
- [8]. Aji, Wisnu Nugroho, Dwi Bambang Putut Setiyadi. (2020). “Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Ketrampilan Bersastra”. Jurnal METAFORA. ISSN : 2407-2400. Vol. 6 No.2, April 2020. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/7824>
- [9]. Munir. (2017). “Pembelajaran Digital”. Bandung. Alfabeta. [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf)
- [10] Riyanto, Andi Dwi. (2021). “Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2021”. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021/>
- [11]. Kogngosan. (2020). “21 Akun Instagram tentang Pendidikan dan Pengetahuan yang Bermanfaat”. <https://www.kosngosan.com/2020/09/akun-instagram-pendidikan.html>
- [12]. Sevima. (2021). “20 Channel YouTube Pendidikan (Edukasi) Terbaik di Indonesia”. <https://sevima.com/channel-youtube-pendidikan-terbaik/>
- [13]. Natania, Vidya. (2020). “Facebook dan Instagram Berkolaborasi dengan “Si Nopal untuk Menghadirkan Konten Edukasi”. <https://www.gadis.co.id/social/103883/facebook-dan-instagram-berkolaborasi-dengan-si-nopal-untuk-menghadirkan-konten->
- [14]. Tamasia. (2021). “5 Channel YouTube yang Memberikanmu Banyak Wawasan Baru”. <https://www.tamasia.co.id/channel-youtube-edukasi/>
- [15]. DetikNews. (2020). “Cerita Guru di Jateng Gunakan TikTok sebagai Media Belajar Siswa Saat Corona”. <https://news.detik.com/berita/d-4999483/cerita-guru-di-jateng-gunakan-tiktok-sebagai-media-belajar-siswa-saat-corona/>
- [16] Annur, Cindy Mutia. (2020). “Pengguna TikTok Naik 20% Selama Pandemi, Terbanyak Konten Edukasi”. <https://katadata.co.id/ekarina/digital/5ec2245aa8bc7/pengguna-tiktok-naik-20-selama-pandemi-terbanyak-konten-edukasi>
- [17] Riani, Asnida (2021). “3 Cara Tiktok Dorong Eksistensi Konten Edukasi Digital”. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4562313/3-cara-tiktok-dorong-eksistensi-konten-edukasi-digital>



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.609

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).