



Media sosial sebagai inovasi pada model PjBL dalam implementasi Kurikulum Merdeka

Social media as an innovation in the PjBL model in the implementation of the Kurikulum Merdeka

Alfin Anwar

SMPN 2 Tolitoli Utara, Kab. Tolitoli, Indonesia

alfinanwar44@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

In the current post-Covid-19 pandemic, one solution for improving education is learning with a Project-based Learning (PjBL) model. PBL, as a teaching model built on learning activities and actual assignments, is considered very suitable to the conditions and needs of Indonesian education today, so this model was later developed in the concept of an independent curriculum. However, in the process, the PjBL learning model is still considered ineffective because teachers do not have sufficient knowledge and skills to make exciting and appropriate media. So, the PjBL model learning in the independent curriculum still requires innovation so that the learning process can take place effectively and efficiently. This study aimed to see the use of social media as an innovation in increasing the effectiveness and efficiency of the PjBL learning model in the Independent Curriculum. The approach used in this study is a descriptive approach using secondary data collection techniques with library methods. The results of this study state that using social media can positively impact learning with the PjBL model because it can develop students' creativity independently.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 30 May 2022

Revised: 6 Aug 2022

Accepted: 13 Aug 2022

Available online: 21 Aug 2022

Publish: 26 Aug 2022

Keyword:

Kurikulum Merdeka; learning media; project-based learning; social media

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Dalam situasi pasca Pandemi Covid-19 saat ini, salah satu solusi untuk perbaikan pendidikan adalah pembelajaran dengan model Project-based Learning (PjBL). PBL sebagai sebuah model pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata dinilai sangat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pendidikan Indonesia saat ini sehingga model ini kemudian dikembangkan dalam konsep kurikulum merdeka. Namun, pada prosesnya model pembelajaran PjBL dirasa masih kurang efektif karena guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam membuat media yang menarik dan sesuai. Sehingga pembelajaran model PjBL dalam kurikulum merdeka masih memerlukan inovasi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pemanfaatan dari media sosial sebagai inovasi dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi model pembelajaran PjBL pada Kurikulum Merdeka. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data sekunder dengan metode kepustakaan. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media sosial dapat berdampak baik bagi pembelajaran dengan model PjBL karena dapat mengembangkan kreatifitas siswa secara mandiri.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka; media pembelajaran; media sosial; project-based learning

How to cite (APA 7)

Anwar, A. (2022). Media sosial sebagai inovasi pada model PjBL dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 237-250.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2022, Alfin Anwar. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: alfinanwar44@guru.smp.belajar.id

INTRODUCTION

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era Revolusi Industri 4.0 kian hari kian berkembang. Hal ini membuat semua negara berlomba-lomba untuk dapat beradaptasi dan bertahan ditengah ketatnya kompetisi di era revolusi industri 4.0 dewasa ini. Salah satu bidang yang mempunyai peranan utama dalam menghadapi kemajuan ini adalah bidang Pendidikan, sesuai yang dinyatakan oleh Syamsuar dan Reflianto (2019) bahwa Indonesia sebaiknya meningkatkan kemampuan dan keterampilan SDM sesegera mungkin melalui pendidikan agar dapat bersaing di era digital saat ini, karena dengan Pendidikan akan membentuk generasi yang kreatif, inovatif dan berdaya saing.

Pendidikan adalah sarana untuk memajukan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, baik ekonomi, kemasyarakatan, teknologi, keamanan, keterampilan, kepribadian luhur, kesejahteraan, budaya, dan kejayaan bangsa. Namun ketika pendidikan nasional tidak disertai dengan nilai-nilai moral, norma dan aturan yang mengikat, sebagai proses kemajuan pendidikan dan koreksi tantangan internal dan eksternal. Kami menghargai pendidikan sebagai sarana pengelolaan dan evaluasi yang tidak diinginkan dalam dunia pendidikan. Kurikulum pendidikan harus tepat waktu didasarkan pada kehidupan yang dinamis, bukan statis diarahkan pada esensi pendidikan humanisasi (Ilham, 2019).

Menurut hasil penelitian oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diinisiasi oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* di tahun 2018 menunjukkan bahwa nilai rata-rata prestasi siswa Indonesia dalam matematika, sains, dan literasi masih berada di peringkat 74, 70, dan 75 dari total 80 negara yang dievaluasi (lihat: <https://bskap.kemdikbud.go.id/pisa>). Angka ini menggambarkan bahwa Indonesia masih memiliki tugas yang berat dalam hal peningkatan mutu Pendidikan nasional terlebih jika PISA masih digunakan sebagai standard Pendidikan internasional. Untuk mengatasi hal tersebut Indonesia perlu menyiapkan Pendidikan generasi muda yang lebih baik dan memiliki keterampilan abad 21 (Martini, 2018).

Keterampilan yang dituntut dalam pembelajaran abad ke-21 tidak hanya kemampuan untuk menghafal seperti yang terjadi pada kebanyakan proses pembelajaran di Indonesia. Namun lebih pada keterampilan berfikir kritis, berfikir kreatif, dan kemampuan untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan anak didik sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Jannah et al., (2020) yang menerangkan bahwa pembelajaran abad 21 berlandaskan tuntutan teknologi yang diseimbangkan dengan tuntutan kebutuhan revolusi industry 4.0 yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan hidup (*life skill*) abad ke-21, yakni keterampilan 4C (Berfikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, dan Kreatifitas). Keterampilan 4C sangat penting karena kegiatan ini memberikan siswa kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok dengan mencoba memecahkan masalah tertentu, meningkatkan toleransi terhadap perbedaan pendapat antara teman sebaya, dan berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah yang terkait dengan menghubungkan hal-hal yang ada didalam kehidupan (Septikasari & Frasandy, 2018).

Seiring berjalannya waktu tantangan yang dihadapi saat ini tidak hanya terkait tuntutan era industri 4.0, namun juga kondisi pandemi Covid-19 yang sempat melumpuhkan hampir seluruh sektor dunia termasuk system pendidikan di Indonesia beberapa tahun silam. Sistem Pendidikan di sekolah telah dialihkan ke system daring atau dikenal dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga berdampak pada ketertinggalan pembelajaran atau *learning loss*. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Maulyda et al. (2021) bahwa pembelajaran dari rumah dengan system PJJ berakibat *Learning loss* dikarenakan kurang efektifnya kegiatan dan waktu pembelajaran bagi siswa.

Melihat berbagai tantangan yang terjadi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI) mencoba untuk melakukan upaya pemulihan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan Kemendikbudristek guna mengatasi permasalahan yang ada ialah mencanangkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang menerapkan model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) yakni pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. PjBL menurut *Buck Institute For Education* (BIE) dalam [Surya et al. \(2018\)](#) adalah kegiatan pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah serta memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka sehingga tercipta peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa.

Keberhasilan Pendidikan pada masa pasca pandemi covid-19 saat ini sangat tergantung oleh inovasi yang dilakukan oleh pendidik/guru. [Rosyiddin et al. \(2022\)](#) menyatakan bahwa inovasi pembelajaran memegang peranan yang penting dalam upaya menyelesaikan segala problematika Pendidikan Indonesia. Salah satu inovasi yang dianggap cocok untuk diterapkan dalam kondisi pembelajaran saat ini adalah pemanfaatan media sosial dalam model pembelajaran PjBL. Sosial media dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan wadah publikasi bagi pembelajaran berbasis *project*. Selain itu [Dutta \(2020\)](#) juga menyatakan bahwa pemanfaatan sosial media dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, media sosial sebagai media pembelajaran juga dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa karna lebih akomodatif dan menyenangkan. Hal ini tentunya sejalan dengan tujuan dan visi misi Pendidikan yang diterjemahkan kedalam beberapa ciri utama profil pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka yakni berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, pada artikel ini penulis akan membahas lebih lanjut terkait pemanfaatan media sosial sebagai inovasi dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran model *Project-based Learning* (PJBL) pada implementasi kurikulum merdeka yang bertujuan untuk mencari tahu sejauh mana sosial media dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran model *Project-based Learning* (PJBL) melalui studi kepustakaan.

LITERATURE REVIEW

Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media perlu menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan konsisten dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Tujuan akhir dari pemilihan media adalah menggunakan media tersebut untuk kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "perantara," "perantara," atau "pengantar." Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau rujukan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media adalah alat yang memediasi atau mengirimkan pesan-pesan doktrinal.

Menurut Wina Sanjaya dalam bukunya yang berjudul "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*" menjelaskan bahwa media dapat diterapkan pada berbagai kegiatan atau bisnis, seperti media penyampaian pesan, media penyisipan magnet, atau panas dalam bidang teknik. Istilah media pendidikan karena media digunakan dalam pendidikan. Menurut Dina Indriana dalam bukunya yang berjudul "*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*" menjelaskan bahwa media merupakan alat yang sangat berguna bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar. AECT 1979, di sisi lain, mendefinisikan media sebagai bentuk saluran untuk proses komunikasi. Pendapat tersebut menyimpulkan bahwa media adalah sarana yang digunakan pengirim pesan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan.

Menurut Yusufhadi Miarso dalam bukunya yang berjudul "*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*" menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu menyampaikan pesan dan merangsang motivasi peserta didik untuk menumbuhkan pikiran, emosi, perhatian, dan proses belajar yang sadar, terarah dan

terkendali. Menurut Nasution dalam bukunya yang berjudul “Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar” menjelaskan bahwa media pendidikan berperan sebagai alat pendidikan. Artinya, mendukung penerapan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Di sisi lain, menurut Azhar Arsyaddalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran”, menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran berarti alat yang dapat mendukung proses pendidikan dan pembelajaran serta menyampaikan maknanya. Pesan menjadi lebih jelas dan kita dapat secara efektif dan efisien mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang dipakai oleh pendidik atau guru dalam rangka penyampaian materi melalui alat bantu audio atau visual guna meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran membantu siswa dalam pembelajaran bermakna dan meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan media dapat menyederhanakan konsep materi yang abstrak menjadi konsep yang lebih kongkrit dan menarik (Febrian & Wirdatul'aini, 2022). Media pembelajaran merupakan salahsatu komponen penting dalam proses pencapaian pembelajaran yang efektif dan efisien, media dalam proses pembelajaran berfungsi memperjelas materi ajar dan sebagai sumber belajar yang berisi konten atau materi ajar dalam bentuk *audio* maupun *visual*. Bahan ajar yang disiapkan oleh guru harus dikemas dan disajikan dengan baik dan menarik guna meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Kusumawati *et al.*, 2021). Dengan demikian dapat diketahui bahwa peran guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang baik dan menarik akan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terlebih materi tersebut disajikan melalui media sosial.

Media Sosial

Pada bukunya yang berjudul “Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)”, Nasrullah menjelaskan bahwa media social suatu *platform digital* yang memfasilitasi eksistensi pengguna dalam aktivitas dan kegiatan berkolaborasi dengan pengguna lainnya. Media sosial sebagai sebuah *platform* di *internet* memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan dirinya kepada pengguna lain baik dalam kegiatan berinteraksi, berbagi, berkolaborasi, dan berkomunikasi serta membentuk ikatan sosial secara digital.

Menurut Indriyatno dalam bukunya yang berjudul “Media Sosial”, Media sosial adalah suatu aplikasi yang berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk dapat membuat konten digital yang dapat dibagikan ke pengguna lain dan juga sebaliknya dapat menerima konten yang dari pengguna lain guna saling berkomunikasi atau berinteraksi satu sama lain. Adapun ciri dari media sosial Indriyanto adalah sebagai berikut:

1. Bersifat publik dan terbuka bagi semua pengguna untuk dapat membuat akun pada media sosial tersebut.
2. Tersedianya menu profil kepada pengguna sehingga pengguna dapat menampilkan atau menyajikan data dirinya pada halaman tersebut.
3. Tersedianya fasilitas untuk dapat berinteraksi dengan pengguna lain, fasilitas ini dapat berupa pesan, komentar, mengikuti, menyukai, membagikan, dan lain sebagainya.
4. Tersedianya fasilitas untuk dapat membuat konten baik seperti fitur editing standard serta memungkinkan untuk menyebarluaskan konten tersebut kepada pengguna lain.
5. Tersedianya keterangan waktu pada konten atau postingan pengguna sehingga pengguna lain dapat mengetahui kapan postingan tersebut di unggah.

Selain itu, Kominfo menjabarkan beberapa ciri utama yang sebaiknya dimiliki oleh platform media sosial (lihat: <https://indonesiabaik.id/ebook/memaksimalkan-penggunaan-media-sosial-dalam-lembaga-pemerintah>), adalah sebagai berikut:

1. Platform yang berbasis pengguna.

Sebelum masuknya era digital yang berbasis media sosial seperti saat ini, keseluruhan konten yang tersebar kepada pengguna masih bersifat satu arah saja. Dimana segala informasi hanya berasal dari satu sumber saja yang biasanya dikenal dengan istilah *Webmaster*. Hal ini berubah semenjak masuknya platform Media sosial yang berbasis pengguna, dimana control informasi atau konten sepenuhnya berada di tangan masing-masing pengguna.

2. Bersifat sangat interaktif.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media sosial kini dapat menyediakan fitur yang memfasilitasi pengguna untuk dapat saling berinteraksi secara interaktif satu sama lain.

3. Pengguna merupakan pembuat konten.

Media sosial adalah platform digital yang berbasis pengguna, sehingga segala konten yang terdapat pada media sosial sepenuhnya berada pada kendali masing-masing pengguna. Jenis konten yang dapat di muat dalam setiap platform media sosial itu berbeda-beda baik dalam bentuk Tulisan, gambar, video, dan juga audio.

4. Pengguna bebas menentukan sendiri pengaturan akunnya.

Setiap pengguna memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan serta pengaturan yang akan ditampilkan ke dalam akun sosial media mereka, hal ini disesuaikan dengan selera dan karakter masing-masing pengguna tersebut.

5. Pengguna dapat membentuk hubungan atau interaksi antar sesama pengguna hingga komunitas.

Dimana semakin banyak dan luas jalinan pertemanan virtual yang terbentuk serta terjalin dalam suatu situs atau platform media sosial, maka dengan demikian semakin besar dan luas pula hubungan, interaksi serta komunikasi yang terjalin antara sesama pengguna pada platform media sosial tersebut. Hal ini kemudian akan membentuk suatu komunitas diantara pengguna platform media sosial yang didasari oleh kesamaan minat dan karakter sehingga dapat saling berbagi konten yang sejenis antar sesama pengguna.

6. Memberikan peluang koneksi yang tak terbatas.

Sifat platform media sosial yang berbasis internet dan dapat diakses dari mana saja memungkinkan para pengguna media sosial untuk dapat terkoneksi dan berhubungan dengan siapa saja pada platform tersebut. Jaringan internet yang luas dapat menjangkau pengguna dari berbagai negara, sehingga pengguna platform media sosial dapat saling terhubung meskipun berada pada wilayah atau negara yang berbeda, koneksi dan interaksi yang terjadi sedemikian luasnya tanpa perlu mempertimbangkan batasan jarak wilayah masing-masing pengguna, sehingga siapapun, dimanapun, dan kapanpun dapat saling terhubung selama masih dapat mengakses jaringan internet.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa Media sosial adalah suatu media yang memiliki akses yang sangat luas serta dapat diakses dengan mudah baik kapanpun dan dimanapun oleh setiap penggunanya. Media sosial memiliki banyak manfaat bagi masyarakat karena dapat mentransformasi pola penyebaran informasi yang dulunya hanya memiliki sumber yang terbatas menjadi tanpa batas, dimana masing-masing pengguna memiliki keleluasaan untuk mengolah serta membagikan informasi mereka secara

digital pada platform media sosial. Manfaat dari platform media sosial juga (lihat: <https://indonesiabaik.id/ebook/memaksimalkan-penggunaan-media-sosial-dalam-lembaga-pemerintah>), yakni:

1. Sebagai media komunikasi digital.

Bagi masyarakat pada umumnya, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media jejaring dengan pengguna masyarakat lain secara virtual guna saling memberi informasi maupun berinteraksi di mana saja dan kapan saja. Sedangkan bagi instansi atau organisasi, media sosial dapat berfungsi sebagai platform komunikasi antar Lembaga maupun Lembaga kepada masyarakat.

2. Sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri.

Seiring dengan perkembangan media sosial yang dapat menyajikan informasi dari berbagai pihak atau sumber, media sosial kini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dan pengembangan diri yakni siswa dapat mencari informasi terkait topik pembelajaran secara mandiri serta dapat membuat konten pembelajaran secara kreatif dengan cara mengunduh konten tersebut ke dalam media sosial.

3. Sebagai media hiburan.

Keleluasaan para pengguna dalam mengolah informasi digital pada masing-masing akun di platform media sosial membuat penyebaran konten pada situs media sosial menjadi sangat banyak dan bervariasi termasuk adalah konten hiburan, sehingga membuat kebanyakan masyarakat mengakses platform media sosial sebagai alternatif media hiburan.

4. Sebagai tempat membuka lapangan pekerjaan.

Media sosial yang memungkinkan masyarakat untuk saling terhubung melalui jaringan internet yang jangkauannya sangat luas memfasilitasi banyak sektor kehidupan manusia termasuk lapangan pekerjaan. Saat ini sudah semakin banyak lapangan pekerjaan baru yang hadir dan berkembang dari pemanfaatan platform media sosial, seperti jasa pembuat konten, penulis artikel, design grafis, hingga dapat berjualan tanpa harus memiliki modal besar serta lokasi yang strategis.

5. Sebagai media pemasaran.

Media sosial yang memiliki akses atau jangkauan yang luas memberikan kesempatan yang baik bagi unit usaha baik perorangan maupun badan usaha untuk mempromosikan serta memasarkan produk mereka, hal ini dinilai semakin efektif oleh semakin berkembangnya platform media sosial saat ini dan telah diakses oleh sebagian masyarakat dunia.

Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Kaplan dan Andreas dalam “*Buku Seri Literasi Digital*” (lihat: <https://indonesiabaik.id/ebook/memaksimalkan-penggunaan-media-sosial-dalam-lembaga-pemerintah>), terdapat beberapa pembagian jenis media sosial antara lain sebagai berikut:

1. Proyek Kolaborasi (*Collaborative Projects*).

Collaborative Projects adalah jenis platform sosial media yang memberikan keleluasaan bagi penggunaannya untuk dapat mengakses dan mengolah konten yang terdapat pada platform tersebut secara bersama-sama. Salah satu contohnya adalah Wikipedia.

2. Blog dan Microblog

Blog dan microblog adalah jenis platform sosial media yang mengizinkan penggunaannya untuk membuat suatu konten yang didominasi tulisan yang ditampilkan secara runtut atau kronologis, pada awalnya

platform media sosial blog dan microblog ini berisikan tulisan saja namun seiring perkembangannya sudah dapat diisi dengan media lain seperti gambar dan video. Jenis platform jenis ini dikatakan sebagai cikal bakal dari perkembangan platform media saat ini. Salah satu contohnya Twitter.

3. Komunitas Konten (*Content Communities*)

Komunitas konten adalah jenis platform Media sosial yang memberikan fitur konten multimedia kepada para penggunanya, konten multimedia ini dapat berupa foto, video, gambar, dan audio yang dikelola dan dibagikan antara sesama pengguna. Contoh media sosial dengan jenis Komunitas konten ini adalah YouTube, Instagram dan TikTok.

4. Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Sites*).

Situs jejaring sosial adalah jenis platform media sosial yang lebih mefokuskan penggunanya pada suatu interaksi atau komunikasi sehingga tercipta hubungan yang erat kepada pengguna lainnya dengan cara membuat suatu profil pengguna yang berisikan identitas atau informasi pribadi dari pengguna tersebut. Interaksi antar pengguna pada platform situs jejaring sosial juga didukung oleh fitur mengundang teman hingga dapat mengirim pesan dan berbagi sumber multimedia antar sesama pengguna pada platform situs jejaring sosial tersebut. Misalnya, Facebook.

5. *Virtual Game Worlds*.

Virtual game Worlds adalah jenis media sosial yang menyediakan fitur 2D sampai 3D yang biasanya berbentuk avatar-avatars yang disesuaikan dengan karakter yang diinginkan oleh pengguna pada platform ini. Cara berinteraksi antara sesama pengguna platform ini biasanya melalui interaksi antar avatar atau karakter dari pengguna tersebut secara virtual selayaknya berinteraksi antar manusia pada duniayata, model platform ini biasanya berbentuk game online dan terkoneksi melalui internet ke pengguna-pengguna di seluruh dunia. Misalnya, Mobile Legends.

6. *Virtual Social Worlds*.

Sesuai Namanya, Virtual Social World adalah jenis media sosial yang memproyeksikan interaksi kehidupan nyata kedalam dunia virtual, dimana interaksi yang terjadi lebih bebas dari virtual game world dan berhubungan dengan simulasi kehidupan. Misalnya, Second Life.

Dari pembahasan diatas dapat diketahui bahwa media sosial memiliki beragam jenis dan fungsi yang sangat luas, melalui perkembangan platform media sosial saat ini masyarakat dunia telah dapat berinteraksi satu sama lain dalam berbagai bentuk, mulai dari sebatas pesan teks hingga berinteraksi langsung secara bebas dalam dunia virtual selayaknya berinteraksi dalam dunia nyata. Hal ini kemudian dapat di aplikasikan untuk berbagai kebutuhan informasi dan komunikasi manusia dalam segala aspek kehidupan, terutama Pendidikan. Menurut [Sholekah & Wahyuni \(2019\)](#) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan media sosial dalam pebelajaran memberikan dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa, adapun indikasi yang terlihat adalah meningkatnya semangat dan motivasi belajar siswa.

[Suryadi et al. \(2018\)](#) juga mengemukakan bahwa Media sosial bila dikaitkan dengan proses pembelajaran merupakan bagian dari media pembelajaran yang mengalami pemutakhiran seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, media sosial juga semestinya mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran. Pertama, survei yang dilakukan oleh [Hamzah \(2015\)](#) tentang pola penggunaan situs jejaring sosial sebagai media pembelajaran bagi siswa. Survei tersebut menggambarkan alur penggunaan media sosial.

Pertama, dosen mengunggah materi, memberikan tugas yang diselesaikan mahasiswa, kemudian dalam forum diskusi bersama dosen dan mahasiswa lainnya, menanggapi materi yang disampaikan oleh kelompok dosen yang telah dibuat sebelumnya. Kedua, studi yang dilakukan Mcdougall (2019) terkait penggunaan media sosial berbasis literasi digital. Penelitian ini menjelaskan bahwa media sosial digunakan sebagai sumber belajar untuk mengekspos siswa pada berita dan informasi palsu. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran juga ditujukan untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media sosial. Ketiga, survei yang dilakukan oleh Kamhar & Lestari (2019) tentang penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran. Dalam survei ini, siswa menjelaskan bahwa mereka menggunakan YouTube sebagai media untuk melihat hasil video yang dibuat oleh grup dan menilai mereka berdasarkan topik, tampilan, suka, dan komentar. Topik yang dipilih sesuai dengan materi bahasa Indonesia yang telah disampaikan sebelumnya.

Adapun hasil studi di atas memberikan kontribusi kepada artikel ini, dapat diketahui bahwa media sosial dapat difungsikan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan keberhasilan proses belajar seperti yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran. Melalui sosial media, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilannya melalui karya berdasarkan materi yang diajarkan di kelas (Rahmatullah *et al*, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di masa pandemi. Hal ini dijelaskan dalam tiga subtopik: perencanaan penggunaan, penggunaan, dan tantangan dalam menggunakan media sosial sebagai pembelajaran. Sedang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi yang dapat memberikan gambaran tentang praktik pembelajaran menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran.

Project-Based Learning (PjBL)

Model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang memfokuskan pembelajaran pada proyek/kegiatan sebagai tujuannya. Dalam proses pelaksanaan pembelajarannya, *Project-based Learning* (PjBL) menekankan pada kegiatan siswa dalam mencari informasi lalu mengolahnya menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa maupun kehidupan orang lain, namun tetap sesuai dengan batasan standar dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum di setiap jenjangnya (Nugraha *et al.*, 2018).

Melihat dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa Model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran atau dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Sebagaimana yang diutarakan oleh Amini *et al.* (2019) bahwa Model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berlandaskan kepada teori *Konstruktivisme* dimana pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (*Student center Learning*), hal ini kemudian memungkinkan guru atau pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna kepada siswa karena siswa dapat langsung berinteraksi dengan masalah dan mencari solusi melalui proyek-proyek yang dihadirkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Irawan *et al.* (2020) bahwa pembelajaran tidak akan terjadi secara baik tanpa adanya aktivitas dan peran serta siswa secara aktif didalam proses pembelajaran, adapun aktivitas yang dimaksud adalah tidak hanya Sebatas mendengarkan dan mencatat, namun banyak aktivitas belajar lain yang dapat memberikan kesempatan keterlibatan langsung kepada siswa disekolah. Oleh karena itu, menurut Maryam (2018) perlu adanya perubahan model pengajaran oleh guru yang biasanya hanya sebatas mengandalkan pengalaman konvensional kearah yang lebih interaktif dan aktif bagi siswa di masa yang akan datang.

Adapun tujuan dan ciri-ciri dari model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) menurut [Eliza et al., \(2019\)](#) adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

- a. Untuk meningkatkan kompetensi anak didik pada pemecahan kasus berbasis proyek.
- b. Untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang baru dalam pembelajaran
- c. Untuk membuat anak didik lebih aktif pada pemecahan kasus dalam proyek yang rumit menggunakan output produk yang nyata.
- d. Untuk meningkatkan & mengembangkan keterampilan anak didik pada pengolahan bahan atau penginderaan buat merampungkan tugas/proyek
- e. Meningkatkan Kerjasama anak didik khususnya dalam PjBL yang berbasis kelompok.

2. Ciri-ciri

- a. Isi, Memperoleh konten yang didasarkan pada gagasan siswa, yaitu gambaran unik dari pengolahan topik terkait dan minat siswa yang sejalan dengan pengalaman siswa sehari-hari..
- b. Kondisi yang mendorong siswa untuk belajar mandiri terutama dalam mengatur tugas dan waktu belajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk mencari sumber yang independen dari berbagai referensi, seperti buku dan internet, ketika mereka benar-benar belajar.
- c. Aktivitas, Temukan aktivitas yang efektif dan menarik, yaitu jawaban atas pertanyaan, dan gunakan keterampilan Anda untuk memecahkan masalah. Kegiatan juga merupakan akumulasi untuk menginisiasi pengetahuan siswa untuk kemudahan transfer dan penyimpanan informasi. Dalam proses pembelajaran, siswa perlu proaktif, menggunakan keterampilannya untuk memecahkan masalah, dan mencapai tujuan pembelajaran yang berbeda.
- d. Hasil, penerapan hasil produktif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran yang lengkap. Ini mencakup kemampuan menerapkan strategi dan strategi pemecahan masalah kognitif. Ini juga mencakup keterampilan, kecenderungan, sikap, dan keyakinan khusus yang terkait dengan pekerjaan produktif sehingga Anda dapat secara efektif mencapai tujuan yang sulit dicapai dengan model pengajaran lainnya.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif, yaitu pendekatan yang dapat memberi gambaran mengenai penelitian yang sedang diamati. Penelitian deskriptif juga dapat dipahami sebagai sebuah metode yang berguna untuk menggambarkan suatu fenomena yang ada dan dilakukan sesuai kondisi penelitian secara apa adanya ([Ain & Huda, 2018](#)). Dengan demikian metode ini berguna untuk melihat gambaran dari seluruh penelitian secara terperinci.

Teknik pengumpulan data sekunder dilakukan dengan metode kepustakaan. Penelitian kepustakaan dapat didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara memilah dan mengumpulkan berbagai macam informasi juga data-data dengan bantuan pustaka-pustaka yang disediakan oleh perpustakaan baik secara daring maupun luring ([Sari & Asmendri, 2020](#)). Penelitian kepustakaan atau disebut juga library research dilakukan dengan cara menelaah, membaca, mencatat berbagai macam bahan bacaan atau literatur yang memiliki kesesuaian dengan pokok pembahasan. Data sekunder dapat berupa jurnal, makalah, artikel yang berhubungan dengan permasalahan tentang model pembelajaran CSCL.

RESULTS AND DISCUSSION

PJJ atau Pendidikan jarak jauh adalah sebuah kebijakan pemerintah terhadap pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi hingga memasuki era kehidupan normal baru. Berdasarkan Surat Edaran Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020, salah satu kriteria pembelajaran jarak jauh adalah menghadirkan berbagai kegiatan pembelajaran memukau memperhitungkan kesenjangan dalam belajar dan fasilitas Pendidikan jarak jauh yang dimiliki siswa di rumah. Menyajikan pembelajaran jarak jauh yang lebih interaktif merupakan tantangan yang harus dipecahkan oleh pendidik (Wulandari & Nugroho, 2020). Oleh sebab itu pendidik perlu menghadirkan sebuah pendekatan yang tepat guna menunjang keefektifan pembelajaran jarak jauh bagi siswa di rumah, di mana siswa dapat menentukan sendiri cara dan kebutuhannya sendiri yang di antaranya adalah dengan menggunakan teknologi (Blaschke, 2012).

Menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif di luar kelas menggunakan teknologi adalah salah satu solusi yang paling efektif dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Brooks melaporkan bahwa penggunaan teknologi merupakan salah satu upaya untuk memperluas pembelajaran di luar kelas (lihat: <https://er.educause.edu/~media/files/library/2016/10/ers1605.pdf?la=en>). Secara khusus prinsip ini mendukung penerapan Pendidikan jarak jauh secara mandiri. Pemikiran ini didasarkan pada fakta di lapangan bahwa siswa saat ini adalah kaum milenial yang melek teknologi, terutama dalam penggunaan perangkat. Sangat disayangkan jika pembelajaran jarak jauh ini hanya sebatas tugas tanpa memanfaatkan platform online secara maksimal. Mengintegrasikan Pendidikan jarak jauh dan prinsip belajar dengan menggunakan teknologi merupakan solusi yang sangat efektif.

Project-based learning yang dijelaskan oleh Purwanti *et al*, menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “*Model project based learning (PBL) dalam pembelajaran mandiri pada program paket C*” adalah model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan konsep pembelajaran eksperimen untuk menemukan jawaban atas masalah yang berkaitan dengan konten atau materi pelajaran di sekolah. Berawal dari pendapat Astutik (2021) bahwa belajar tidak dapat hanya dimaknai sebagai cara untuk memberikan pemahaman konsep kepada siswa tetapi bagaimana caranya siswa dapat memahami lalu menggunakan pengetahuan tersebut untuk proses memecahkan masalah yang ditemui siswa di lingkungan mereka masing-masing. Oleh karena itu, model pembelajaran *Project-based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang benar-benar nyata pada kehidupan siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang memfokuskan siswa pada pengembangan dan kinerja proyek.

Media sosial sebagai inovasi dalam model pembelajaran *Project-based learning*. Pembelajaran yang interaktif dapat diperoleh dari berbagai hal, salah satunya adalah penggunaan media sosial. Pada penelitian Kusadi *et al*. (2020) menjelaskan bahwa siswa yang aktif menggunakan media sosial akan memiliki tingkat kognitif yang lebih baik daripada pengguna pasif. Karena penggunaan media sosial dapat meningkatkan berbagai kreativitas siswa seperti penguasaan konten yang diproduksi secara mandiri sebagai bentuk dari prinsip belajar jarak jauh menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi yang menyediakan banyak informasi dan konten pembelajaran didalamnya. Media sosial dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya untuk menghadirkan pembelajaran jarak jauh yang efektif berdasarkan prinsip *Project-based Learning* (Priyambodo & Saputri, 2021). Penggunaan sosial media pada pembelajaran berbasis Proyek dapat memanfaatkan berbagai platform media sosial seperti Facebook, Instagram dan Youtube dalam beberapa mata pelajaran.

Penggunaan media sosial sebagai publikasi pada Pendidikan berbasis proyek dinilai sebagai sebuah inovasi baru. Pemanfaatan media sosial berdasarkan hasil survei We Are Social bahwa pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta pengguna (lihat: <https://wearesocial.com/uk/blog/2019/01/digital-in-2019-global-internet-use-accelerates/>). Sosial media menawarkan fitur yang sangat membantu berbagai aspek kebutuhan pengguna, 20 jam durasi video diunggah setiap menit yang mencapai 6 miliar penonton setiap harinya (Faiqah *et al*, 2016). Pada penelitian DeCesare (2014) juga mengungkapkan bahwa media sosial sangat sangat berpotensi untuk mempublikasi konten baik audio maupun visual. Ini bisa dilihat dari

kategori jumlah penonton yang tidak terbatas, durasi video yang diupload, dan alat yang disajikan sangat beragam juga meliputi "Sumber video streaming untuk pengajaran, pembelajaran, dan penelitian".

Adapun alasan mengapa memilih media sosial sebagai sebuah media Publikasi Pembelajaran Berbasis proyek adalah:

1. Bisa mengatasi masalah kuota yang biasanya dialami oleh siswa pada saat menggunakan aplikasi meeting pada Pendidikan jarak jauh (PJJ), konten gambar maupun video yang diunggah ke media sosial memiliki keleluasaan untuk mengatur resolusi atau kualitas dari media tersebut yakni: 360p, 720p dan 1020p,
2. konten yang di upload ke media sosial dapat dilihat berulang kali tanpa menghabiskan banyak kuota karena fitur download di media sosial bisa membantu mengatasi permasalahan ini. Disisi lain peserta didik juga dapat menonton video kelompok lain berulang kali dengan satu kali unduhan. Hal ini tentunya sangat membantu siswa dalam hal fleksibilitas pembukaan konten tanpa takut untuk kehabisan kuota internet,
3. sosial media menyediakan akun yang dapat digunakan siswa untuk mengunduh dan mengupload konten tanpa batas dan dapat diakses kapan saja sehingga dapat mendorong siswa untuk selalu belajar.

Media sosial sangat efektif sebagai media publikasi pembelajaran model PjBL . ditengah masalah pandemi yang melanda dunia dan Indonesia khususnya, PJJ dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran. Implementasi pembelajaran ini dapat sering kali menggunakan platform *Video Conference* seperti *Zoom meeting* dan *Google Meet*. Namun pembelajaran jarak jauh model PjBL yang berbasis proyek juga dapat dilakukan dengan cara publikasi kedalam media sosial, Adapun pelaksanaannya dapat memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Mulailah dengan pertanyaan esensial, pembelajaran hendaknya dimulai dengan pertanyaan yang esensial guna membuka pikiran siswa terkait mengapa permasalahan tersebut harus diselesaikan. Siswa diberikan masalah melalui tampilan gambar atau video. Tahap ini membantu kemampuan dan kelancaran berfikir (*fluency*) dan fleksibel (*flexibility*) ketika siswa memberikan ide,
2. Membuat rencana kegiatan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Setiap grup dapat berdiskusi dengan memanfaatkan grup WA sambil tetap berada di forum di Google meet. Perancangan proyek merupakan langkah penting dalam PjBL karena membuat siswa memiliki gambaran tentang pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan. Kemampuan untuk berpikir kreatif dalam membentuk dari elaborasi bisa berkembang ketika siswa membuat desain proyek. adapun kemampuan berpikir kritis dapat terlihat ketika siswa memikirkan solusi atau jawaban dari masalah yang harus mereka pecahkan,
3. Membuat daftar program, siswa membuat dan menentukan jadwal pelaksanaan yang terdiri dari waktu pelaksanaan kegiatan, tempat dan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok,
4. Amati kerja tim siswa dan kemajuan proyek, pada tahap ini guru memantau kegiatan kerja proyek. Kegiatan masing-masing kelompok dapat mempraktekkan kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dengan mengungkapkan ide-ide pribadi. Tahap ini membutuhkan pemantauan dan pengawasan untuk guru jadi sehingga kualitas dari pengawasan proyek kerja siswa menjadi optimal. Adapun Pemantauan aktivitas belajar menggunakan media sosial dapat dilakukan dengan dokumentasi video dari awal proyek pekerjaan sampai selesai dapat digunakan untuk alat bantu supervisi guru. Selain itu, tuntutan untuk mengupload video di media sosial akan membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat video editing,
5. Menilai hasilnya, siswa mengunggah video pekerjaan proyek di YouTube dan menyediakan link video hasil kerja kelompok kepada guru sehingga guru bisa memantau lebih awal sebelum melakukan sebuah evaluasi,

6. Mengevaluasi pengalaman belajar siswa, guru memberikan evaluasi berupa saran atau kritik sebagai cerminan dari hasil proyek yang telah dikerjakan.

Mengirimkan evaluasi bisa dilakukan dengan mengadakan pertemuan kembali melalui *Google Meet* atau dalam bentuk sebuah evaluasi tertulis. Tahapan ini merupakan tahapan untuk mencari solusi yang efektif dan efisien pada tahap awal masalah. Langkah-langkah pelaporan dalam bentuk video kerja proyek di media sosial adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik membuat akun media sosial secara berkelompok menggunakan akun pribadi atau kelompok,
2. Siswa mendokumentasikan semua kegiatan selama pengerjaan proyek, video diedit sesuai kreativitas masing-masing kelompok,
3. Siswa mengunggah video di akun media sosial masing-masing grup,
4. Siswa mengirim tautan video yang diunggah kepada guru sehingga guru dapat melakukan evaluasi.

CONCLUSION

Berdasarkan pembahasan pada artikel ini, dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan bantuan publikasi media sosial dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, dimana dengan adanya media sosial menambah kreativitas siswa dalam menyajikan konten gambar atau video sebagai dokumentasi pekerjaan proyek. Selain itu, masalah kuota yang dialami siswa saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dapat teratasi karena video pada sosial media dapat diatur sesuai kebutuhan agar lebih hemat pengeluaran kuota. Konsep PjBL dengan publikasi media sosial tidak hanya bisa diterapkan selama PJJ di masa pandemi tetapi bisa juga digunakan sebagai sebuah alternatif guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran khususnya yang menggunakan model PjBL.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Ain, N., & Huda, C. (2018). Pendekatan saintifik di sekolah dasar. *Momentum: Physics Education Journal*, 2(1), 1-7.
- Amini, R., Setiawan, B., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2019). The difference of students learning outcomes using the project-based learning and problem-based learning model in terms of self-efficacy. *Journal of Physics*, 13 (1), 1-7.
- Astutik, F. I. (2021). Efektifitas perangkat pembelajaran fisika model Project-based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan proses sains materi elastisitas. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 9(3), 64-71.
- Blaschke, L. M. (2012). Heutagogy and lifelong learning: A review of heutagogical practice and self-determined learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(1), 56-71.
- DeCesare, J. A. (2014). User uploads and YouTube one channels for teaching, learning, and research. *Library Technology Reports*, 50(2), 12-20.

- Dutta, A. (2020). Impact of digital social media on Indian higher education: Alternative approaches of online learning during COVID-19 pandemic crisis. *International journal of scientific and research publications*, 10(5), 604-611.
- Eliza, F., Suriyadi, S., & Yanto, D. T. P. (2019). Peningkatan kompetensi psikomotor siswa melalui model pembelajaran Project-based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(2), 57-66.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, S. A. (2016). YouTube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas Makasar Vidgram. *Jurnal E Komunikasi Kareba*, 5(2), 259-272
- Febrian, D., & Wirdatul'aini, W. (2022). Hubungan antara media pembelajaran online dengan hasil belajar kelas VIII. 7 dan VIII. 8 pada kegiatan ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Family Education*, 2(1), 24-31.
- Hamzah, A. (2015). Pola penggunaan situs jejaring sosial sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa. *Teknoin*, 21(4), 167-177.
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological impacts of students on online learning during the pandemic COVID-19. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 7(1), 53-60.
- Jannah, M., Prasojo, L. D., & Jerusalem, M. A. (2020). Elementary school teachers' perceptions of digital technology based learning in the 21st century: Promoting digital technology as the proponent learning tools. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 1-18.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat sosial media YouTube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan sosial dan berpikir kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18-27.
- Kusumawati, N. P. Y. S., Jayanta, I. N. L., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Learning video: Efforts to improve the quality of natural resource learning for elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 461-470.
- Martini, E. (2018). Membangun karakter generasi muda melalui model pembelajaran berbasis kecakapan abad 21. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 21-27.
- Maryam, S. (2018). Progressive interview learning model as innovation in improving students' literacy. *International Journal of Language and Literature*, 2(1), 37-51.
- Maullyda, M. A., Erfan, M., & Hidayati, V. R. (2021). Analisis situasi pembelajaran selama pandemi COVID-19 di SDN Senurus: Kemungkinan terjadinya learning loss. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 4(3), 328-336.
- Mcdougall, J. (2019). Media literacy versus fake news: Critical thinking, resilience, and civic engagement. *Media studies*, 10(19), 29-45.
- Nugraha, A. R., Kristin, F. & Indri, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Project-based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 6(1), 9-15.

- Pantiwati, Y. & Husamah. (2014). Analisis kemampuan literasi sains siswa SMP Kota Malang. *Prosiding Konferensi Ilmiah Tahunan Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia (HEPI)*, 1(1), 158-167.
- Priyambodo, P., & Saputri, W. (2021). Bagaimana menjadi guru sains di era 4.0 bagi generasi y dan z?. *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(2), 154-165.
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 89-107.
- Rosyiddin, A. A. Z., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). Inovasi pembelajaran sebagai upaya menyelesaikan problematika pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44-53.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.
- Sholekah, D. D., & Wahyuni, S. (2019). Pemanfaatan media sosial dalam proses pembelajaran di SMPN 1 Mojo Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(1), 50–60.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran Project-based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41-54.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan sosial media whatsapp pengaruhnya terhadap disiplin belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (studi kasus di SMK Analis Kimia YKPI Bogor). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 1-22.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Wulandari, E., & Nugroho, W. (2020). Sikap siswa terhadap video pembelajaran jarak jauh materi statistika pada media sosial YouTube. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 1-9.