

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial berasal dari dua kata yakni media dan sosial. Media Menurut KBBI adalah alat, (sarana) komunikasi. Beberapa ahli, seperti Laughey dan Mc Quail (dalam Nasrullah (2017)) juga menjelaskan bahwa media sosial merupakan alat komunikasi. Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan dalam kegiatan komunikasi. Kata sosial menurut KBBI berarti segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat. Definisi sosial dalam media sosial adalah individu yang ada dalam komunitas tidak hanya ada pada sebuah lingkungan, melainkan harus berkolaborasi dengan lingkungan lain sehingga tercipta suatu kerja sama karena kerja sama merupakan karakter dari sosial (Funch dalam (Nasrullah, 2017)).

Sosial Media merupakan media online pendukung interaksi satu sama lain dengan menggunakan teknologi yang berbasis *website* dan dapat mengubah komunikasi menjadi dialog yang interaktif. Ada beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: WhatsApp, Facebook, Youtube, Twitter, Instagram, Blog, dan lain-lain (Doni, 2017). Menurut (Dang et al., 2018) Media sosial adalah teknologi jaringan yang digunakan oleh pengguna internet untuk menghasilkan berla melalui dan untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi.

Media sosial merupakan media yang memudahkan pengguna dalam berkontribusi, berbagi dan membuat karakter, khususnya blog, jejaring sosial, ensiklopedia online. Peran media sosial mempunyai impact luar biasa dalam kehidupan manusia sebagai pembentuk perilaku dan segala aspek bagian kehidupan seperti politik, ekonomi sosial dan budaya yang menyeluruh (Wahyuni, 2017). Fungsi media sosial memang sangat besar mulai dari media interaksi sosial manusia, sebagai pendukung pengetahuan dan informasi secara lebih luas, juga sebagai bentuk transformasi praktik komunikasi satu arah seperti media ke dalam praktik komunikasi *audience*. Dari pengertian yang ada, penulis dapat menyimpulkan pengertian media sosial yaitu sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis internet, yang dikenal dan digunakan oleh sebagian besar orang untuk memudahkan aktivitas sehari-hari dalam berkomunikasi dan berbagi informasi, ataupun hanya sekedar mencari hiburan.

2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki enam karakteristik menurut Mitra dan Cohen dalam (Kade Galuh, 2016). Keenam karakteristik ini adalah:

1. *Intertextuality*, artinya dalam media sosial setiap teks yang ada memiliki tautan atau hubungan dengan teks lainya.
2. *Nonlinearity*, setiap web page atau komentar tidak dapat diketahui awalan dan akhirnya, atau bisa dikatakan bahwa topik yang terakhir menjadi bahasan yang baru.
3. *Blurringg the reader atau writerdistinction*, pembaca dan penulis memiliki pembeda yang kabur, dikarenakan seorang yang memproduksi konten, mendistribusikan tetapi sekaligus menjadi konsumen dari konten itu sendiri atau dapat dikatakan sebagai user-content-generated.

4. *Multimediality*, yaitu adanya pertemuan antara berbagai media yang berupa gambar, suara ataupun teks yang ada di media sosial.
5. Internet yang memiliki sifat yang global sehingga konten yang dibuat dapat disebarluaskan serta diakses secara luas dan tanpa adanya batasan.
6. *Ephemerality*, berhubungan dengan ketidakstabilan teks yang ada dalam media sosial dan dapat dihilangkan baik secara sengaja ataupun tidak oleh pengguna.

3. Fungsi Media Sosial

Menurut Kietzmann, et. Al (2011) dalam (Rahadi, 2017) media sosial ini menggambarkan *framework honetcomb* yang mendefinisikan media sosial dengan tujuh kotak bangunan fungsi, yaitu:

1. *Identity*, mendeskripsikan penggolongan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi dan lain sebagainya.
2. *Conversations*, media sosial berfungsi sebagai alat komunikasi antar pengguna.
3. *Sharing*, yaitu media sosial berfungsi sebagai alat untuk pertukaran informasi, penerimaan konten berupa teks, gambar atau video yang dilakukan antar pengguna.
4. *Presence*, media sosial menggambarkan penggunanya dapat mengakses pengguna lain.
5. *Relationship*, media sosial berfungsi sebagai penghubung antara pengguna satu dengan pengguna lainnya.
6. *Reputation*, media sosial berfungsi dalam mengidentifikasi pengguna.
7. *Groups*, media sosial berfungsi dalam membantu pengguna membentuk suatu komunitas yang memiliki latar belakang, minat dan juga demografi.

4. Jenis Media Sosial

Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) dalam (Rahadi, 2017) disebutkan bahwa media sosial dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

1. *Collaborative Projects*, merupakan media sosial yang dapat menggarap konten dan dapat diakses secara bebas. Jenis media sosial yang termasuk kedalam jenis ini adalah WIKI atau Wikipedia. Jenis ini biasanya dimanfaatkan untuk mendukung dalam citra perusahaan, terlepas dari kebenaran konten yang ada dalam situs tersebut.
2. *Blogs and Microblogs*, merupakan aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam menuangkan tulisan mengenai berbagai topik dan dapat dimuat dalam bentuk gambar, teks ataupun video.
3. *Content Communities*, merupakan aplikasi yang memiliki tujuan untuk berbagi dengan pengguna lain dalam berbagai bentuk visual. Jenis media sosial ini biasanta digunakan oleh perusahaan untuk mempublikasikan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat dengan maksud agar dapat membangun citra yang positif perusahaan.
4. *Social Networking Sites*, yaitu jenis media sosial yang dapat mendukung user dalam membuat profil sert dapat menjadi penghubung dengan pengguna lainnya. Situs ini dapat mengunggah berbagai hal yang bersifat pribadi.
5. *Virtual game worlds*, merupakan jenis media untuk permainan multiplayer, karena sangat informatif dan interaktif sehingga banyak menarik perhatian konsumen untuk mengetahui informasi mengenai desain grafis dengan permaninan warna yang cukup menarik.
6. *Virtual social worlds*, merupakan aplikasi yang mendorong aktifitas yang jelas dalam internet. Dalam aplikasi ini user dapat berhubungan melalui platform yang bergaya tiga dimensi. Aplikasi ini juga sangat membantu dalam mengaplikasikan rencana marketing atau informasi dengan menarik dan interaktif.

5. Platform Media Sosial

Platform media sosial:

Tabel 2. 1 Platform Media Sosial

No	Platform media sosial	Deskripsi
1	YouTube	YouTube adalah platform media sosial berbasis video memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran, seperti aksesibilitas yang luas dan beragam konten edukatif yang dapat diakses kapan saja. Platform ini memudahkan visualisasi materi yang kompleks, memungkinkan siswa belajar mandiri dengan kecepatan mereka sendiri, dan mendukung interaksi melalui fitur komentar. Selain itu, kontennya gratis, tersedia dalam berbagai format seperti video interaktif dan live streaming, serta dapat diperbarui secara berkala, menjadikannya alat yang efektif dan fleksibel untuk pembelajaran di era digital.
2	Instragram	Instagram termasuk media sosial berbasis visual yang memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran. Dengan visualisasi yang kuat, Instagram memungkinkan penyampaian materi melalui gambar, infografis, dan video pendek yang memudahkan pemahaman siswa. Akses yang mudah dan fitur real-time seperti stories dan IGTV memungkinkan pengajar membagikan konten secara cepat dan efisien. Selain itu, interaksi antara pengajar dan siswa dapat terjadi secara langsung melalui komentar, live streaming, dan polling, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Dengan jangkauan yang luas, konten edukatif dapat dilihat oleh lebih banyak orang, sementara kreativitas dalam penyampaian materi melalui berbagai format, seperti carousel dan video tutorial, menjadikan Instagram platform yang

		efektif dan menarik untuk pembelajaran di era digital.
3	Facebook	Facebook termasuk media sosial berbasis jejaring sosial yang memungkinkan pengguna berinteraksi melalui teks, gambar, dan video. Keunggulannya sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya menyediakan platform diskusi melalui grup, di mana pengajar dan siswa dapat berbagi materi, berinteraksi, dan berdiskusi secara real-time. Fitur seperti Facebook Live dan posting artikel memudahkan penyebaran informasi edukatif dalam berbagai format. Selain itu, Facebook memungkinkan kolaborasi antar siswa dan pengajar, serta mendukung pembelajaran jarak jauh dengan mudah diakses oleh banyak pengguna.
4	TikTok	TikTok termasuk media sosial berbasis konten video pendek yang memungkinkan pengguna berbagi informasi secara kreatif dan cepat. Keunggulannya sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya menarik perhatian melalui format video singkat yang mudah dipahami dan menarik. TikTok memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menghibur, melalui tutorial, tips, dan penjelasan singkat. Pengguna dapat belajar berbagai topik dengan cepat, serta berinteraksi melalui komentar dan fitur live streaming, yang memungkinkan pembelajaran interaktif dan fleksibel kapan saja dan di mana saja.
5	Twitter	Twitter termasuk media sosial berbasis microblogging yang memungkinkan pengguna berbagi informasi dalam format singkat, dengan batasan karakter. Keunggulannya sebagai media pembelajaran adalah penyebaran informasi secara cepat dan padat. Pengguna dapat mengikuti akun-akun edukatif, berdiskusi melalui thread, dan memanfaatkan fitur tagar (hashtag) untuk mengakses topik atau diskusi tertentu. Twitter

		juga memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung, bertukar ide, serta berbagi sumber belajar dengan mudah, sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih dinamis dan interaktif.
6	Whatsapp	WhatsApp termasuk media sosial berbasis pesan instan (messaging app) yang memungkinkan komunikasi real-time melalui teks, suara, dan video. Keunggulannya sebagai media pembelajaran adalah kemudahan dalam berkomunikasi secara langsung antara guru dan siswa, baik melalui pesan pribadi maupun grup. WhatsApp memfasilitasi pembagian materi belajar, diskusi kelompok, serta pengiriman tugas secara cepat dan praktis. Fitur seperti panggilan video dan suara juga memungkinkan interaksi yang lebih personal dan mendukung pembelajaran jarak jauh secara efektif.
7	Telegram	Telegram termasuk media sosial berbasis pesan instan (messaging app) yang mendukung komunikasi melalui teks, suara, video, dan file dalam jumlah besar. Keunggulannya sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuan untuk membuat grup dengan anggota yang sangat banyak, hingga ratusan ribu orang, dan fitur channel yang memungkinkan penyebaran informasi satu arah. Telegram juga mendukung pengiriman file berukuran besar dan berbagai jenis format, sehingga memudahkan distribusi materi pembelajaran, dokumen, atau video. Fitur bot dan pengaturan privasi yang baik membuat Telegram fleksibel dan aman digunakan dalam pembelajaran.
8	Line	LINE adalah platform media sosial yang sering digunakan untuk pesan instan, panggilan suara, dan video, serta berbagi konten multimedia. Sebagai media pembelajaran, LINE memiliki keunggulan dalam kemudahan akses dan

		interaktivitas. Fitur seperti grup chat memungkinkan kolaborasi dan diskusi kelompok, sedangkan fitur saluran (LINE Official Accounts) dapat digunakan untuk menyebarkan materi pembelajaran secara terstruktur. Selain itu, LINE mendukung berbagi dokumen, video, dan gambar, yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.
9	Tumblr	Tumblr adalah platform media sosial yang menggabungkan blog dengan fitur berbagi konten multimedia seperti gambar, teks, dan video. Sebagai media pembelajaran, Tumblr unggul dalam penyampaian informasi secara visual dan kreatif, yang mempermudah eksplorasi topik melalui berbagai bentuk konten. Fitur reblog memungkinkan pengguna untuk berbagi dan mendiskusikan materi pembelajaran, sementara kemampuan untuk mengatur konten dalam blog pribadi atau grup mempermudah penyampaian materi secara terstruktur. Tumblr juga mendukung kolaborasi antar pengguna dan menyediakan platform untuk eksplorasi ide-ide inovatif dalam pendidikan.
10	Pinterest	Pinterest adalah platform media sosial berbasis visual yang memungkinkan pengguna untuk menemukan, menyimpan, dan berbagi gambar dan ide melalui papan (boards) dan pin. Sebagai media pembelajaran, Pinterest unggul dalam menyediakan inspirasi visual dan materi referensi yang bermanfaat, seperti infografis, diagram, dan ide-ide kreatif. Fitur pencarian dan pengaturan papan memudahkan pengguna untuk mengorganisasi dan mengakses materi pembelajaran secara terstruktur. Selain itu, Pinterest memungkinkan kolaborasi dalam pembuatan papan bersama, yang dapat mendukung proyek kelompok dan berbagi sumber daya

		pendidikan secara efektif.
11	Reddit	Reddit adalah platform media sosial berbasis forum yang memungkinkan pengguna untuk berdiskusi, berbagi, dan menemukan konten dalam berbagai subforum yang disebut "subreddits." Sebagai media pembelajaran, Reddit unggul dalam menyediakan akses ke berbagai sumber informasi dan diskusi mendalam mengenai topik-topik spesifik melalui komunitas yang relevan. Keunggulan utamanya termasuk keberagaman perspektif, pertanyaan yang sering diajukan, serta kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan ahli atau praktisi di bidang tertentu. Fitur voting dan komentar mempermudah penilaian dan penyaringan informasi yang berguna, sehingga mendukung pembelajaran berbasis komunitas dan berbagi pengetahuan.
12	Snapchat	Snapchat adalah platform media sosial yang berfokus pada berbagi foto dan video sementara dengan fitur tambahan seperti filter dan teks. Sebagai media pembelajaran, Snapchat menawarkan keunggulan dalam hal keterlibatan dan kreativitas, dengan memungkinkan pengguna membuat konten visual yang menarik dan interaktif. Fitur seperti Stories dan Snap Maps dapat digunakan untuk berbagi materi pembelajaran secara dinamis dan real-time. Selain itu, Snapchat memungkinkan pembuatan konten edukatif yang mudah dicerna dan berbagi pengetahuan dalam format yang lebih personal dan menarik, memfasilitasi komunikasi langsung dan kolaborasi dalam proses belajar.
13	LinkedIn	LinkedIn adalah platform media sosial yang berfokus pada jejaring profesional dan pengembangan karier. Sebagai media pembelajaran, LinkedIn unggul dalam menyediakan akses ke konten profesional dan pendidikan, seperti artikel industri,

		kursus online, dan webinar. Fitur seperti LinkedIn Learning menawarkan berbagai kursus yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan di berbagai bidang. Selain itu, LinkedIn memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan profesional dan ahli di bidang mereka, memperluas jaringan, dan mendapatkan wawasan serta peluang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan terbaru dalam industri mereka.
14	Threads	Threads adalah platform media sosial yang dirancang untuk berbagi pembaruan dan interaksi berbasis teks dengan fokus pada pembahasan cepat dan real-time. Sebagai media pembelajaran, Threads unggul dalam memberikan akses cepat ke diskusi dan topik terkini melalui update dan thread yang terorganisir. Fitur berbagi dan membalas pesan memfasilitasi dialog yang dinamis, memungkinkan pengguna untuk bertukar ide dan sumber daya secara langsung. Selain itu, kemampuan untuk mengikuti pembicaraan dan mengelompokkan informasi mempermudah penelusuran dan penyimpanan materi pembelajaran yang relevan, mendukung proses belajar yang aktif dan terlibat.

2.1.2 Media pembelajaran virtual

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana fisik yang dapat merangsang pikiran, perhatian, kemampuan, dan keterampilan seorang peserta didik sehingga mampu mendorong yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memudahkan dalam menyampaikan materi dan mempermudah penerima materi dalam memahami isi materi tersebut (Pranantyo, 2012).

Media pembelajaran diartikan sebagai semua bentuk fisik yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dari

proses pembelajaran tersebut. Sedangkan media pembelajaran sendiri dapat berupa apa saja yang dapat mensupport penyampaian materi. Seperti contohnya kapur tulis, gambar, video, slide, komputer, internet, DVD, CD-ROM, dan lainnya (Yaumi, 2015).

Lateheru dalam Pranantyo (2012) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau materi pengajaran dari berbagai sumber (guru atau sumber lainnya) yang ditujukan kepada penerima (peserta didik ataupun orang yang ingin belajar) dengan menggunakan indera mereka, baik salah satu alat. Dari beberapa pengertian tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran yaitu suatu alat atau sarana untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang digunakan oleh pendidik atau beberapa sumber yang dapat menghasilkan pengetahuan, kepada peserta didik atau informan lainnya dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pengertian Pembelajaran Virtual

Stonebraker, P.W. dan James E.H mengartikan bahwa pembelajaran virtual sebagai berikut "*Virtual learning is defined as the delivery of learning through electronic mediation which bridges the gap caused when the instructor and student are separated in either time or place*". Sehingga, dapat diartikan pembelajaran virtual merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan perbedaan tempat, waktu, dan terpisahkan oleh jarak, dengan menggunakan obyek nyata menggunakan media maya atau elektronik. Sedangkan media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran virtual yaitu televisi, radio, website, video, dan media lainnya (Astuti, 2014).

Hamdanah (2014) mengartikan bahwa pembelajaran virtual atau virtual learning merupakan sebuah pembelajaran maya yang sistem pembelajarannya akan berubah-ubah tergantung dimana pembelajaran maya tersebut dilaksanakan. Pembelajaran virtual juga dikaitkan dengan istilah dan konsep seperti pembelajaran jarak jauh, e-pembelajaran,

pembelajaran berbasis web, pembelajaran secara talian (*online learning*), dan sebagainya.

Proses pembelajaran virtual dapat dilakukan oleh pendidik secara langsung (*live*), misalnya saja seorang pendidik menyampaikan materi pembelajaran di depan media komputer atau handphone dengan sistem *video call grup* yang diikuti oleh peserta didiknya yang berada di tempat yang berbeda antara keduanya. Proses belajar mengajar tersebut tetap berjalan dengan baik, siswa dapat bertanya kepada guru, dan guru juga dapat memberikan pertanyaan kepada siswanya. Dalam hal tersebut maka proses pembelajaran virtual juga dapat melakukan interaksi antara peserta didik dan pendidik. Komunikasi dalam pembelajaran virtual juga dapat dilakukan dengan e-mail ataupun aplikasi lainnya yang dapat menunjang komunikasi antara pendidik dan peserta didik baik perorangan ataupun secara grup atau kelompok (Isniatun, 2005).

Saat ini, pembelajaran virtual banyak dijadikan sebagai proses pembelajaran alternatif oleh pendidik, karena pembelajaran ini tidak terikat oleh ruang dan waktu. Akan tetapi, proses pembelajaran virtual dengan pembelajaran konvensional mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu pembelajaran virtual diharapkan dapat dijadikan penunjang proses pembelajaran konvensional, apa yang peserta didik belum pahami dapat disampaikan dalam pembelajaran virtual (Sohibun dan Ade, 2017).

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Virtual

Menurut Edi *et al* (2020), materi dan aktivitas dalam menunjang proses pembelajaran virtual akan berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pendidik yang akan menyelenggarakan pembelajaran virtual harus paham mengenai perbedaan dari keduanya agar proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan secara maksimal. Untuk mencapai pembelajaran virtual secara maksimal, maka harus paham mengenai prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dan dijalankan dalam proses

pembelajaran. Mengadopsi dari prinsip pembelajaran elektronik terdapat tujuh prinsip yaitu:

a. Prinsip Kebebasan

Prinsip kebebasan dalam pembelajaran virtual ini merupakan pemberian ruang dan waktu yang luas serta fleksibel oleh pendidik kepada peserta didik untuk mengikuti dan mengerjakan kegiatan belajar dan mengerjakan tugas. Oleh karena itu, perlu adanya rancangan khusus dalam hal penyampaian materi serta cara penyajian materi oleh pendidik agar dapat memberikan kelonggaran baik dari segi materi, jarak, tempat, dan waktu untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk membedakan dan memberikan kelebihan antara pembelajaran virtual dengan pembelajaran tatap muka atau konvensional. Karena dengan adanya kelonggaran tersebut maka dengan diadakannya pembelajaran virtual maka akan membuka kesempatan belajar bagi peserta didik yang sedang melakukan study sambil bekerja, membantu orang tua, dan Kegiatan positif lainnya dengan tidak mengenal tempat dan waktu.

b. Prinsip Kemandirian

Pembelajaran virtual atau jarak jauh sangat membutuhkan pribadi yang mandiri bagi peserta didiknya. Karena pembelajaran ini peserta didik harus memutuskan pilihan yang terbaik untuk mengatur waktu belajar, memutuskan waktu untuk mengerjakan tugas, memutuskan sumber yang akan digunakan dalam memahami materi, memutuskan metode yang digunakan untuk memahami materi yang telah disampaikan, serta memutuskan tempat belajar yang akan peserta didik pakai untuk pembelajaran virtual. Oleh karena itu, peserta didik perlu diberikan kepercayaan yang penuh dan kesempatan untuk membangun sikap mandiri supaya proses pembelajaran virtual dapat terlaksana secara maksimal.

c. Prinsip Keluwesan

Waktu dan tempat pada saat, melaksanakan kegiatan pembelajaran virtual sangat fleksibel atau bisa berubah mengikuti kondisi dan situasi yang dihadapi saat pembelajaran. Selain waktu dan tempat yang tidak paten, dalam pembelajaran virtual untuk proses pembelajaran, pelaksanaan, materi belajar, serta tugas yang ada harus disclesaikan peserta didik dengan bersifat luwes. Artinya, dapat diubah dan dimodifikasi menyesuaikan kondisi dan situasi yang dihadapi saat pembelajaran. Peserta didik juga dapat memutar, mengatur kegiatan belajar, mencari sumber belajar, dan mengikuti ujian serta mengakhiri pendidikan diluar ketentuan waktu yang ada.

d. Prinsip Keterkinian

Dalam melaksanakan pembelajaran virtual ini, pendidik harus mampu memberikan materi kepada peserta didik yang kekinian yaitu materi yang benar-benar relevan dari berbagai sumber. Karena pembelajaran virtual ini cenderung menggunakan internet yang dinilai sangat canggih untuk menemukan materi-materi kekinian dan sedang dibutuhkan, dan akan sangat cepat untuk mendapatkan informasi atau materi yang baru. Dengan memanfaatkan internet sehingga materi yang diajarkan kekinian, maka akan menjadikan pembelajaran virtual dinilai lebih dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tatap muka secara langsung dan tentunya menjadi peluang untuk bertahan dan berkembang di dalam persaingan bebas.

e. Prinsip Kesesuaian

Dalam pembelajaran virtual, materi dan sumber belajar harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tentunya akan berguna pada saat berada di lapangan kerja atau berada di lingkungan masyarakat maju. Dalam proses pembelajarannya, perangkat atau platform yang digunakan untuk media penunjang pembelajaran harus sesuai dengan kondisi ekonomi peserta didik, dan tentunya kondisi wilayah atau geografis peserta didik.

f. Prinsip Mobilitas

Proses pembelajaran virtual harus memberikan keleluasaan bagi peserta didiknya untuk mengubah kegiatan belajar, mengubah tempat untuk proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat leluasa mengikuti proses pembelajaran virtual.

g. Prinsip Efisiensi

Ciri khas dari pembelajaran virtual yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara praktis. dan bermutu tanpa ada prosedur yang rumit dan dapat menguras energi yang besar, biaya yang besar, dan sumber daya. Dalam kegiatan pembelajaran virtual, pendidik dan peserta didik harus dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dan teknologi yang ada seoptimal mungkin untuk menjadikan proses pembelajaran yang efektif dan menyesuaikan kebutuhan serta dapat mengikuti perkembangan zaman saat ini.

4. Karakteristik Pembelajaran Virtual

Munir (2009) mengatakan sistem pembelajaran virtual dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka memiliki karakteristik yang berbeda.

Karakteristik sistem pembelajaran virtual atau jarak jauh yaitu:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran virtual disesuaikan dengan jenis, jenjang, dan sifat pendidikan. Sedangkan waktu yang digunakan juga menyesuaikan keadaan pembelajaran tersebut. Program pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan sikap pembelajaran, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik, dan untuk menilai keberhasilan pembelajaran tersebut dilakukan dengan penilaian sendiri (*self evaluation*).
- 2) Dalam menerapkan pembelajaran virtual, tidak ada kontak langsung atau pertemuan tatap muka dan komunikasi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Pertemuan secara langsung dilakukan jika antara pendidik dan peserta didik ada acara

atau moment tertentu yang dianggap sangat penting sekali dan tidak bisa dibahas secara virtual.

- 3) Saat proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik terpisahkan oleh jarak dan tidak ada tatap muka seperti proses pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, peserta didik harus dapat belajar mandiri dengan bantuan sumber-sumber yang ada dan bantuan belajar yang terbatas dari orang lain.
- 4) Pendidikan virtual menekankan peserta didik untuk belajar secara mandiri (*self study*). Oleh karena itu, proses pembelajaran virtual dalam pemberian bimbingan oleh pendidik, penyajian materi pembelajaran, serta jaminan keberhasilan dari pembelajaran virtual tersebut harus dikelola secara sistematis. Untuk itu, lembaga pendidikan harus bisa mengatur peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- 5) Dalam pembelajaran virtual, lembaga pendidikan bertugas untuk merancang dan menyajikan materi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik secara virtual, serta memberikan pelayanan saat proses pembelajaran kepada peserta didik.
- 6) Penyampaian materi dalam pembelajaran virtual disampaikan menggunakan media pembelajaran berbasis internet atau e-learning. Media tersebut antara lain seperti komputer, televisi, radio, handphone, ipad, dan sebagainya yang berfungsi menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam menerima materi. Sehingga, setelah proses pembelajaran selesai, materi pembelajaran dapat disimpan dan dilihat serta dipelajari kembali oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun.
- 7) Media pembelajaran berbasis internet atau e-learning akan menghubungkan antara pendidik dengan peserta didik, pendidik dengan pendidik lainnya, atau pendidik dengan lembaga akademik sehingga akan terjadi komunikasi dua arah atau interaktif.

- 8) Proses pembelajaran yang bersifat individual mengakibatkan jarang terjadinya pembelajaran yang bersifat kelompok antara setiap peserta didik.
- 9) Peran pendidik dalam proses pembelajaran virtual yaitu sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memberikan pelayanan terbaik dengan memberikan arahan pembelajaran kepada peserta didik, menyampaikan materi dengan baik, menyusun materi dengan baik, sedangkan peserta didik dituntut untuk selalu aktif dalam pembelajaran virtual tersebut.
- 10) Sistem pembelajaran virtual yang mandiri, menuntut peserta didik untuk berperan aktif, interaktif, dan partisipatif pada saat proses pembelajaran untuk meminimalisir terjadinya kegagalan dalam proses belajarnya. Karena akan sedikit mendapat bantuan dari pendidik atau orang lain.
- 11) Sumber belajar dalam pembelajaran virtual dirancang dengan kebutuhan materi pembelajaran dan kurikulum, yang diterapkan.

2.1.3 *Microlearning*

Menurut Susilana (dalam Nugrah, dkk, 2021) bahwa *Microlearning* merupakan sebuah metode pembelajaran dengan skala kecil di mana konten (*object learning*) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi “*short content*” yang memungkinkan seseorang secara cepat memahami konten dan memungkinkan untuk belajar di mana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. *Microlearning* dapat membuat konten pembelajaran lebih mudah dipahami dan dapat diingat dalam waktu yang lama, selain itu juga *microlearning* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Microlearning dapat membuat konten pembelajaran lebih mudah dipahami dan dapat diingat dalam waktu yang lama, selain itu juga *microlearning* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Mohammed, Wakil, & Nawroly, 2018). Selain itu, pada penelitian lain dijelaskan juga bahwa *microlearning* ini dapat memberikan solusi praktis yang canggih untuk masalah pelatihan dan pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi modern (Al-Shehri, 2021) penyajian yang singkat menjadikannya mudah untuk dipahami ketika digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran. Hal tersebut senada dengan yang dipaparkan oleh Susilana et al. (2020) mengenai potensi *Microlearning* untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Selain itu Mohammed et al. (2018) juga menjelaskan mengenai efektivitas dan efisiensi yang didapatkan dari pemanfaatan *Microlearning* dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut terlihat bahwa penggunaan *Microlearning* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu pengetahuan yang diperoleh dari *Microlearning* juga dapat bertahan lebih lama dalam ingatan.

2.1.4 *Self Directed Learning*

Self-Directed Learning (SDL) adalah proses pembelajaran yang dilakukan berdasarkan inisiatif individu mahasiswa. Dalam metode ini, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap pengalaman belajar sepenuhnya dilakukan oleh mahasiswa itu sendiri. Pendekatan ini bertujuan untuk menyadarkan dan memberdayakan mahasiswa bahwa belajar adalah tanggung jawab pribadi mereka (Kemenristek Dikti, 2014).

Model pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL) adalah pendekatan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan inisiatif pribadi tanpa bantuan orang lain (Mahardika & Afriyanti, 2023). Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan, prestasi, dan pengembangan individu. SDL mengajarkan kesiapan siswa untuk belajar mandiri dengan indikator seperti merumuskan tujuan, mengidentifikasi sumber belajar, menentukan strategi, dan mengevaluasi hasil belajar (Puspita et al., 2024). Selain itu, SDL juga membentuk karakter siswa untuk lebih bertanggung jawab dan aktif dalam proses belajar. Dalam SDL, siswa dapat menyesuaikan gaya dan kecepatan belajar sesuai minat dan keterampilan mereka, serta memilih materi dan alat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Haka & Sari, 2021). Penerapan model ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terbukti dari hasil belajar yang mereka capai.

Model SDL memberi kebebasan kepada siswa untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran mereka secara mandiri, meskipun terkadang membutuhkan bantuan orang lain (Wahyudi et al., 2024). Dengan menggunakan model ini, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi mereka (Yudho et al., 2022). Langkah-langkah Model Pembelajaran Self Directed Learning. Menurut Baharuddin et al. (2022), langkah-langkah SDL untuk meningkatkan hasil belajar siswa meliputi:

- a. Preplanning (aktivitas awal pembelajaran),

- b. Menciptakan lingkungan belajar positif,
- c. Mengembangkan rencana pembelajaran,
- d. Mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang tepat,
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan monitoring,
- f. Mengevaluasi hasil belajar individu

2.1.5 *Student Center Learning*

Pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) muncul sebagai alternatif untuk mengatasi masalah yang timbul dari pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL). SCL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, dengan guru berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator. Dalam pendekatan ini, guru tidak hanya mengajar di depan kelas, tetapi juga membantu siswa memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31) menyatakan bahwa pembelajaran aktif adalah sistem pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk mencapai hasil yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Metode pendidikan di Perguruan Tinggi perlu disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks ini, SCL menjadi pendekatan yang sangat relevan bagi perguruan tinggi. Beberapa karakteristik utama dari SCL adalah: (a) pembelajar dewasa yang aktif secara mental, interaktif, mandiri, bertanggung jawab atas proses belajarnya, mampu belajar di luar kelas, dan memiliki semangat untuk terus belajar sepanjang hayat, (b) memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk mengembangkan potensi mereka, mengeksplorasi, dan mentransformasikan ilmu pengetahuan, (c) pembelajaran yang bersifat kolaboratif, kooperatif, dan kontekstual, (d) peran dosen yang beralih dari sumber utama pengetahuan menjadi fasilitator yang menerapkan prinsip "Patrap Tri Loka" secara menyeluruh. Pembelajaran kontekstual

memerlukan desain pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan bidang ilmu setiap program studi. Dalam pembelajaran ini, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan praktis (hands-on) dan pemikiran kritis (minds-on) secara integratif.

Dalam pendekatan ini, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, memiliki kemampuan untuk mencari sumber informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan, serta dapat mengembangkan dan mempresentasikan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan mereka menggunakan berbagai sumber belajar. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih materi yang ingin mereka pelajari (Pongtuluran dan Rahardjo, 1999).

Menurut Endang Nugraheni (2007), dalam pembelajaran yang berfokus pada siswa, peran guru adalah sebagai fasilitator yang membantu siswa mengakses berbagai sumber belajar yang ada. Guru juga bertugas untuk menemukan topik yang menarik minat siswa, yang selanjutnya digunakan sebagai panduan untuk membantu mereka dalam pembelajaran yang berfokus pada hal-hal yang relevan dan penting bagi siswa dalam konteks dunia saat ini. Pembelajaran yang berpusat pada siswa harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti membangun persepsi siswa melalui pengalaman, meyakini bahwa masalah yang diungkapkan siswa adalah isu penting dalam perkembangan pengetahuan mereka, serta mendorong siswa untuk terus mengekspresikan diri dan mengungkapkan masalah yang ingin mereka pelajari. Pembentukan karakter yang sesuai dengan budaya bangsa tidak hanya dilakukan melalui kegiatan belajar-mengajar di sekolah, tetapi juga melalui pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, yang mencakup nilai-nilai seperti religiusitas, kejujuran, kedisiplinan, toleransi, dan tanggung jawab. Pembiasaan ini tidak hanya mengajarkan tentang apa yang benar dan salah, tetapi juga membantu siswa merasakan perbedaan antara nilai baik dan buruk, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka, baik di lingkungan

keluarga maupun masyarakat (Hapsari, 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang dapat mengembangkan potensi siswa, terutama dalam hal karakter, dengan menanamkan nilai-nilai disiplin dan kemandirian.

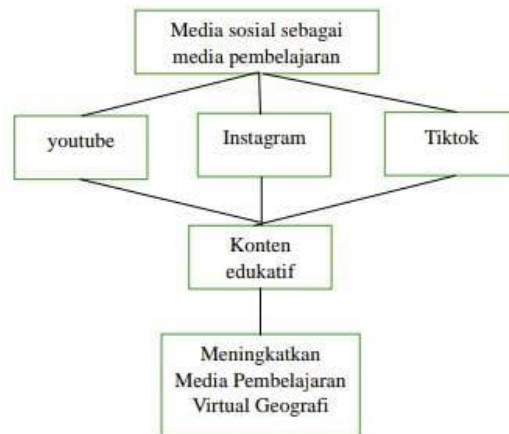
2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian oleh Cahyaningrum *et al* (2024) mengatakan bahwa kontribusi penting terhadap pemahaman mengenai penggunaan media sosial Instagram sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Implikasinya dapat mencakup pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa dalam konteks teknologi informasi. Melalui desain penelitian yang komprehensif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan media sosial Instagram sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.

Penelitian Selanjutnya oleh Pujiono (2021) menjelaskan bahwa media sosial adalah media pembelajaran yang relevan dalam menjadi jembatan atau perantara antara guru dan murid di era digital saat ini. Selain itu, penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran juga perlu dilakukan dengan bijak, yaitu dengan mereduksi dampak negatifnya dan meningkatkan dampak positif atau manfaatnya. Media sosial yang merupakan bagian dari kemajuan teknologi, akan mampu memberikan layanan yang sangat relevan dalam proses pembelajaran dan mudah untuk digunakan. Penulis optimis, penggunaan media sosial akan bekerja efektif dan efisien, dan akan dapat dimanfaatkan oleh para guru masa kini hanya dengan melalui *smartphone* mereka

2.3 Kerangka Konseptual

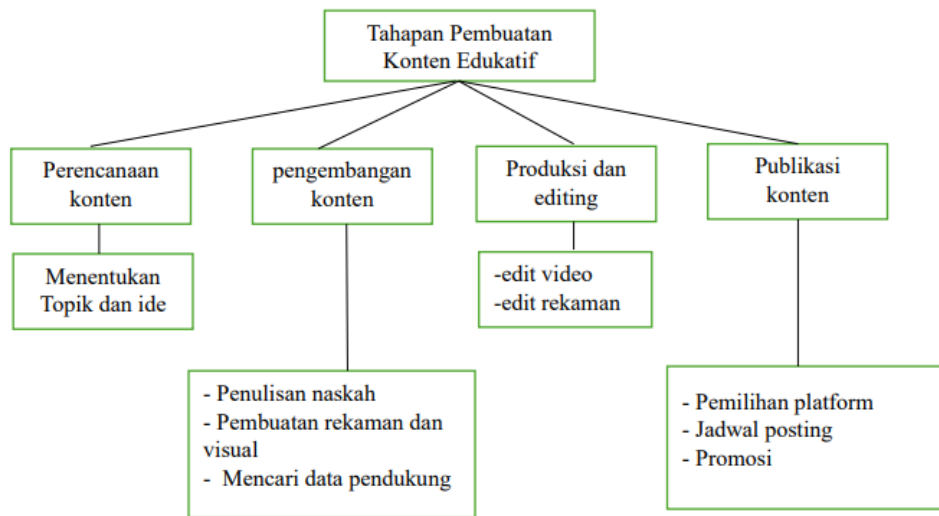
Kerangka konseptual 1 Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran virtual geografi. Berdasarkan kerangka konseptual 1 Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran virtual geografi yaitu youtube, Instagram dan tiktok. Dengan mengunggah konten edukatif, untuk meningkatkan media pembelajaran virtual geografi.



(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1

Tahapan pembuatan konten edukatif untuk meningkatkan media pembelajaran virtual geografi Berdasarkan kerangka konseptual 2, tahapan pembuatan konten edukatif yaitu pertama perencanaan konten dengan menentukan topik dan ide untuk konten yang akan dibuat, lalu pengembangan konten dengan membuat naskah, rekaman, serta mencari data pendukung untuk editing. Setelah itu produksi dan editing, rekaman suara, dan visual serta naskah yang sudah dibuat akan di edit dengan bantuan data pendukung yang sudah dibuat. Lalu setelah itu publikasi konten, dengan memilih platform, lalu menentukan jadwal posting, lalu promosi. Sebelum dipublikasikan konten akan direview dan evaluasi terlebih dahulu.



(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teoretis pada penelitian ini, maka peneliti menyusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran?
2. Seberapa sering Anda menggunakan media sosial untuk mencari materi pembelajaran atau informasi terkait mata kuliah Geografi?
3. Apa pendapat Anda tentang pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran di jurusan Pendidikan Geografi
4. Apa kelebihan yang Anda rasakan ketika menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya?
5. Apakah Anda merasa media sosial mempermudah pemahaman materi yang diajarkan dalam mata kuliah Geografi? Jika ya, bagaimana caranya?
6. Apa yang di cari dimedia sosial?

7. Apakah Anda merasa pembelajaran melalui media sosial membantu Anda mengembangkan keterampilan tertentu, seperti analisis data atau pemecahan masalah? Jelaskan.
8. Apakah Anda merasa media sosial memberikan Anda kesempatan untuk memperdalam pemahaman materi yang sulit?
9. Platform media sosial mana yang menurut Anda paling efektif dalam membantu Anda belajar? Mengapa?
10. Apakah Anda lebih suka menggunakan media sosial untuk belajar secara individu atau dalam kelompok diskusi? Jelaskan alasannya
11. Apakah Anda merasa media sosial cukup fleksibel untuk mendukung gaya belajar Anda?
12. Seberapa besar pengaruh media sosial terhadap pemahaman dan prestasi akademik Anda di jurusan Pendidikan Geografi?
13. Apakah Anda merasa lebih nyaman belajar melalui media sosial dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (misalnya di kelas)? Mengapa?
14. Apakah penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar Anda? Bagaimana?
15. Apa saja kendala yang Anda hadapi ketika belajar menggunakan media sosial?
16. Apakah Anda menggunakan media sosial hanya untuk pembelajaran, atau juga untuk keperluan lain seperti hiburan atau jejaring sosial
17. Apakah Anda merasa media sosial cukup fleksibel untuk mendukung gaya belajar Anda?
18. Apakah Anda sudah melihat atau menggunakan konten edukatif Geografi yang diposting oleh peneliti di media sosial? Jika ya, bagaimana tanggapan Anda terhadap konten tersebut?
19. Apakah konten yang diposting di media sosial tersebut menurut Anda menarik dan mudah dipahami?
20. Apakah Anda tahu bagaimana proses pembuatan konten pembelajaran di media sosial?

21. Seberapa aktif Anda berinteraksi dengan konten edukatif yang diposting di media sosial (like, share, comment)?
22. Seberapa aktif Anda berinteraksi dengan konten edukatif yang diposting di media sosial (like, share, comment)?
23. Aspek apa yang harus diperbaiki dari konten tersebut?
24. Apakah ada fitur tambahan atau jenis konten lain yang ingin Anda lihat di channel media sosial pembelajaran ini
25. Apakah menurut Anda konten edukatif di media sosial berkontribusi pada pemahaman Anda dalam mata kuliah Geografi?
26. Apakah ada saran untuk meningkatkan konten edukatif yang diposting di media sosial agar lebih efektif dalam mendukung pembelajaran Geografi?
27. Apakah Anda lebih suka konten pembelajaran dalam bentuk video, teks, atau gambar? Mengapa?
28. Bagaimana kualitas visual dan audio konten di media sosial yang Anda akses? Apakah cukup jelas?
29. Apakah Anda pernah membuat konten pembelajaran sendiri untuk dibagikan di media sosial? Jika ya, seperti apa kontennya?
30. Kesulitan yang Anda hadapi saat membuat konten?