

INSTAGRAM SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *BLENDED LEARNING*: KAJIAN PENDAHULUAN

Bhramastya Sandy Hargita
Universitas Sriwijaya
Pos-el: bhramastieyo03@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran sejatinya sangatlah berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara bervariasi selain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0. Seluruh kegiatan manusia juga bersinggungan dengan platform digital, tak terkecuali dunia pendidikan. Di era sekarang, rata-rata siswa telah memakai gawai pintar dan sebagai pendidik kita harus piawai memanfaatkan peluang tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu aplikasi dalam gawai pintar yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah *Instagram*. Tentunya *instagram* tidak hanya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar bertatap muka, namun juga kegiatan belajar mengajar kombinasi (model *blended learning*). Sejauh ini, banyak akun-akun *instagram* yang menyebarkan informasi pada khalayak ramai dan berperan sebagai media pembelajaran serta sarana diskusi *online*. Jadi, yang menjadi fokus pembahasan makalah ini ialah *instagram* sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *blended learning*.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, blended learning, instagram*

Abstract

Its true learning Media is instrumental in achieving the learning objectives. The use of varied learning media in addition to increasing motivation for student learning can also make learning more meaningful. Today, the world is entering the era of the 4.0 Industrial Revolution. All human activities are also in contact with digital platforms, which is no exception to the education world. In the current era, the average student has been using smart gadgets and as an educator we must be skilled at taking advantage of these opportunities in teaching and learning activities. One of the apps in the smart device that you can use in learning is Instagram. Of course Instagram can not only be used in teaching and learning activities, but also a combination teaching and learning activity (*blended Learning model*). So far, many Instagram accounts spread information on the public and serve as a learning medium and online discussion tools. So, the focus of the discussion of this paper is Instagram as a media innovation based on the Indonesian language of *blended learning*.

Keywords: *learning media , blended learning, instagram*

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Saat ini guru dituntut untuk menguasai dengan baik berbagai hal yang berkaitan dengan IPTEK demi terciptanya pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini sistem pembelajaran pun juga turut berubah, dari konvensional ke sistem pembelajaran modern. Sistem pembelajaran modern inilah yang memunculkan beragam media pembelajaran berdasarkan TIK (Teknologi, informasi, dan

komunikasi), salah satunya ialah komputer dengan jaringan internetnya.

Menurut Rennie (dalam Yaumi, 2017: 207) pemanfaatan sumber belajar dalam jaringan (*online*) seperti penggunaan IPTEK pada hakikatnya dapat mengubah bentuk interaksi antara peserta didik dengan pendidik, proses belajar, dan hasil belajar. Sejalan dengan hal itu, Manrique (dalam Yaumi, 2017:207) mengemukakan bahwa sumber-sumber belajar secara digital dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran hibrida (pemaduan pembelajaran *online* dan tradisional). Menurut Butzin (dalam Tegeh, 2014) pada abad ke-21 ini sangat tidak

adil apabila siswa dituntut dalam penghargaan terhadap keseragaman (*uniformity*) dan kesesuaian (*conformity*). Siswa harusnya belajar bagaimana cara bekerjasama dengan temannya, bagaimana cara belajar secara mandiri, dan tahu benar cara mengelola waktu belajar. Selain itu siswa juga harus mengetahui cara mengerjakan tugas yang kompleks serta cara mengakses informasi yang berguna. Dengan kata lain, pembelajaran tidak bertumpu lagi pada guru/pendidik, melainkan siswa sendiri lah penggerak-nya.

Sejalan dengan hal tersebut, Sanjaya (dalam Subadiyono, 2018:79) menyatakan bahwa guru merupakan desainer dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menguasai dan merancang berbagai media dan sumber belajar yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang kompleks dengan empat keterampilan dasar yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Seluruh kompetensi keterampilan berbahasa haruslah dicapai oleh peserta didik. Untuk itu, pendidik harus mampu memacu siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Mulyatiningsih (2010) untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, guru harus memiliki ide kreatif dan inovatif dalam merancang strategi dan memilih model pembelajaran.

Maja Grugovic dalam sebuah penelitiannya yang mengkaji "*Technology-Enhanced Blended Language Learning in an ESL Class: A Description of a Model and an Application of the Diffusion of Innovations Theory*" menemukan hasil bahwa teori inovasi dengan model *blended learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa namun perlu dirancang lagi dalam suatu kerangka yang jelas (Yaumi, 2017:210).

Saat ini, media pembelajaran berbasis internet sangat berpotensi untuk dikembangkan dan menjadi inovasi dalam pembelajaran. Teknologi internet yang paling menjadi sorotan ialah *Twitter*, *Facebook*, *Path*, *Printrest*, *Line*, *Tumblr*, dan *Instagram*. Situs jejaring sosial yang memiliki potensi lebih untuk dikembangkan ialah *Instagram*. *Instagram* merupakan jejaring media sosial yang paling banyak digandrungi anak-anak muda. Menurut data yang dirilis dalam sebuah artikel oleh *instagram*, jumlah penggunaanya saat ini mencapai angka 400 juta jiwa dan diprediksi akan terus meningkat.

Instagram memiliki fasilitas fitur untuk dibagikan yakni gambar dan video. Fasilitas tersebut akan dimanfaatkan oleh peneliti dan

dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi *feed design* yang menarik sebagai media pembelajaran. Melalui gambar dan video diharapkan siswa dapat tertarik belajar Bahasa Indonesia. Aditiya (dalam Lindani, 2016:10) mengungkapkan bahwa guru dapat menggunakan fasilitas yang tersedia dari *instagram* untuk menyampaikan tugas yang dikerjakan di rumah dan pembagian informasi seputar materi pelajaran dalam visualisasi gambar yang menarik. Sejalan dengan hal itu, Sentosa (dalam Lindani, 2016:10) juga mengungkapkan teknologi memang efektif digunakan oleh guru sebagai sarana pendukung penyampai materi kepada siswa.

Berangkat dari uraian di atas, penulis berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Melalui media sosial *instagram* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan sumber belajar bahasa Indonesia yang menarik sehingga siswa dapat mengembangkan beragam keterampilan berbahasanya. Oleh karena itu, makalah ini mendeskripsikan *instagram* sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *blended learning*.

2. Pembahasan

2.1 Media Pembelajaran

Media memiliki persamaan makna yang luas dan kompleks (Saettler dalam Yaumi, 2016:5). Istilah "media" (Tunggal: *medium*) kata tersebut ditarik dari bahasa Latin yang memiliki arti antara atau *perantara*, secara meluas maknanya merujuk pada sesuatu yang menyalurkan informasi dan penerima informasi (Yaumi, 2016:5). Sedangkan "pembelajaran" adalah cara yang ditempuh agar peserta didik terfalisilitasi dengan baik sehingga tercapai pula tujuan pendidikan (Driscoll dalam Yaumi, 2012:6). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah semua bentuk alat yang sengaja dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Alat tersebut tentunya juga dapat membuat interaksi peserta didik menjadi aktif sehingga pemahaman yang didapat terhadap suatu materi merata.

Gagner dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) mengemukakan secara jelas dan terstruktur bahwa media pembelajaran ialah alat yang secara fisik dipergunakan guru dalam pembelajaran kelas sebagai sarana penyampai materi. Alat tersebut berupa kaset, alat perekam suara, kamera video, film, pemapar gambar, televisi, dan komputer.

2.2 Kriteria Pemilihan Media

Ada hal yang paling mendasar dalam memilih media pembelajaran untuk siswa yakni tujuan/asas menguntungkan, apakah siswa jadi lebih mudah, apakah siswa menjadi senang belajar, apakah pembelajaran menjadi konkret, dan sebagainya (Suryaman, 2012: 145). Suryaman juga mengemukakan syarat media pembelajaran dalam kategori baik: (a) dapat menjadikan siswa mudah dalam belajar, (b) sesuai karakteristik dan minat siswa, (c) menyesuaikan kompetensi berbahasa, (d) hendaknya diperhatikan pula keefektifan dan keefesienannya, (e) hendaknya juga diperhatikan segi kenemarikannya, (f) terakhir jangan lupa perhatikan segi kepraktisan penggunaan media itu.

2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Muslich (dalam Zahra Alwi dkk, 2018:2) pembelajaran ialah kegiatan aktif yang dilakukan oleh peserta didik dan guru untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik sehingga ke depan mereka mampu mengerjakan sesuatu dari hasil pengetahuan yang didaapat sebelumnya.

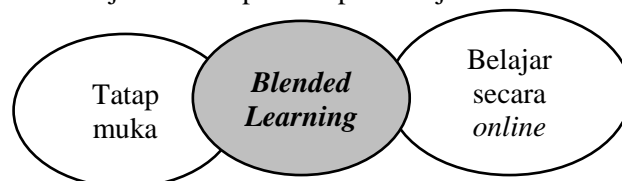
Pembelajaran bahasa Indonsia sendiri ialah kegiatan interaksi aktif yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk meningkat-kan kemampuan berbahasa peserta didik baik lisan, tulisan, serta menumbuhkan rasa apresiatif terhadap kesusastraan Indonesia berdasarkan kompetensi dan indikator pembelajaran yang harus ditempuh.

2.4 Blended Learning

Menurut Liana (dalam Yaumi, 2016:208) *blended learning* merujuk pada kombinasi antara

kelebihan pembelajaran tradisional dan belajar elektronik untuk meningkatkan inisiatif, antusiasme, dan kreativitas peserta didik dalam belajar. Secara etimologi, *blended learning* jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia *blended* berarti mengkombinasikan dengan bagus atau takaran yang tepat, sedangkan *learning* diartikan sebagai pembel-ajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah perbaduan antara pembelajaran langsung dengan pembelajaran tidak langsung sebagai kombinasi karakteris-tik pembelajaran konvensional dan elektronik. Senada dengan hal tersebut, Samler (dalam Husamah, 2011:11) mengungkapkan bahwa *blended learning* berusaha memadukan ranah terbaik dari kegiatan belajar secara *online*, aktivitas belajar resmi/tatap muka terstruktur antara pendidik dengan peserta didik, dan praktik dalam dunia nyata dengan memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar terbaiknya.

Alyan dan Djunaidi (2016:46) menyata-kan bahwa *blended learning* pada hakikatnya tidak meninggalkan model pembelajaran konvensional, namun justru memperkuat pembelajaran tersebut.



Gambar 1 Konsep Blended Learning

Allen dkk. (dalam Husamah, 2013: 18—19) telah membagi secara proporsional penggunaan media dalam pembelajaran daring. Bisa dilihat pembagiannya dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Persentase Penguasaan Media Online dalam Pembelajaran

Persentase Kegiatan Belajar Online/Daring	Bentuk Pembelajaran	Keterangan
0%	Tradisional	Tidak ada aktivitas <i>online</i> dalam pengiri-man konten, konten hanya disampaikan secara langsung dan tertulis.
1—29%	Menggunakan <i>web</i>	Digunakan apabila pendidik hendak menyampaikan suatu hal pada PD yang sifatnya sangat mendesak. Misalnya untuk mengunggah silabus pembelajara atau soal evaluasi peserta didik.
30—79%	<i>Blended</i> /Campuran	Pembelajaran dengan mencampur pertemuan kelas tatap muka dengan pertemuan daring.
80—100%	<i>Online</i>	Sebagian besar pembelajaran menggunakan sistem <i>online</i> .

Sumber: Husamah (18—19)

2.5 Media Sosial

Media sosial ialah suatu produk yang lahir dari kemajuan teknologi berbasis peranti jaringan internet. Adapun tujuannya ialah agar manusia luas dapat dengan mudah saling berinteraksi jarak jauh, mudah bersapa ria dan berbagi informasi (Aditya dalam Lindani, 2016:10). Lebih jauh, Lindani (2016:10) mengungkapkan ciri-ciri dari medsos ialah penyampaian pesan dapat secara luas dan bebas tidak harus melewati operator. Selain itu, estimasi waktu penyampaian pesan juga lebih cepat daripada media lain karena sang penerima pesan lah yang menentukan waktu interaksi dengan rekannya.

2.6 Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Kevyn Systrom dan Mike Kriger di bawah naungan perusahaan yang mereka rintis sendiri yaitu Burbn.Inc. Setelah itu saham mereka diakuisisi oleh perusahaan besar *Facebook* di tahun 2012. Pada mulanya di Indonesia orang menggunakan *instagram* hanya untuk hiburan dan berbagi momen diri mereka pada orang lain namun seiring berjalannya waktu *instagram* memiliki multifungsi sebagai sarana berbagi dan menyebarkan informasi yang terjadi di masyarakat dengan cepat (Nasrullah dalam Maruf, 2017:2—3).

Menurut Winarso (dalam Maruf, 2017:8) *instagram* dapat diartikan sebagai aplikasi yang dapat dipakai oleh sistem operasi gawai *android*, *iOs*, *mapun Windows Phone* yang mana sang pemakai dapat dengan mudah memfoto objek, mengedit gambar hasil bidikan maupun gambar lain, dan mengunggah di akunnya sendiri. *Instagram* sebenarnya ditarik dari kata instan/insta karena mirip seperti kamera zaman dahulu (kamera polaroid) karena terkenal dengan “foto instan”-nya (Wikipedia, 2012). Sejalan dengan hal itu, (Lindani, 2016:10) *instagram* berasal dari kata *istan* dan *telegram* yang fungsinya membagikan foto-foto kepada orang lain (pengikut) dengan cepat megguna-kan jaringan internet.

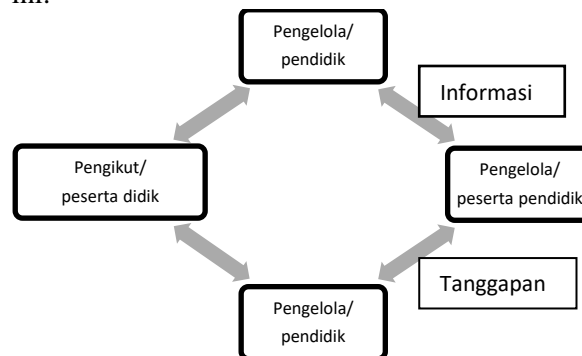
Instagram memiliki keunggulan dari segi tampilan yang mudah dimengerti oleh orang awam sekalipun. *Instagram* hanya memiliki lima menu utama yaitu *take photo*, *home page*, *news feed*, *popular* dan *profil* (Atmoko, 2012:16).

2.7 Penggunaan *Instagram* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Blended Learning*

Sistem kerja yang diterapkan dalam penggunaan *instagram* adalah seperti kebanya-

kan sistem kerja aplikasi media sosial lain yakni berkirim pesan (*chat*) mengunggah konten, dan saling berkomentar. Jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pengelola akun (pendidik) dapat membagikan unggahan berupa konten/materi baik melalui *instastory*, *postpicture* (unggah gambar) maupun *direct mesagge* (pesan) kepada setiap pengikutnya (peserta didik). Kemudian, *followers* (peserta didik) secara otomatis akan menerima informasi melalui unggahan tersebut dan diminta untuk berpartisipasi aktif dalam memberikan tanggapan. Dengan komunikasi bergaya seperti itu, komunikasi yang terjadi tiddaklah berjalan hanya satu arah tetapi bisa terjadi komunikasi dua arah. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan pendidik begitu pula sebaliknya, serta peserta didik dapat berkomunikasi sesama peserta didik melalui kolom komentar yang telah tersedia. Selain itu, apabila dirasa hendak menyampaikan sesuatu secara pribadi antara peserta didik dengan pendidik bisa memanfaatkan fitur *direct message*.

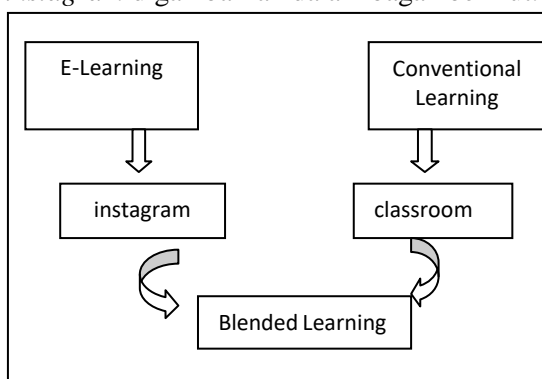
Instagram telah menyediakan beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Berikut beberapa fitur yang telah penulis rinci: fitur siaran langsung (dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampai-kan pembelajaran secara lisan), fitur kuis (dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik), fitur *direct message* (digunakan sebagai sarana berkirim pesan privasi antara peserta didik dengan pendidik) dan fitur unggahan gambar (digunakan sebagai sarana untuk membagikan materi pelajaran dan diskusi melalui kolom komentar). Selain itu, unggahan-unggahan ataupun kumpulan informasi yang dianggap penting dapat dimuat dalam fitur sorotan yang dapat memudahkan peserta didik menilik informasi apa saja yang hendak dibutuhkan. Konsep penggunaan *instagram* dalam pembelajaran digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 2 Konsep Penggunaan Instagram

Telah diuraikan di atas bahwa pembelajar berbasis *blended learning* berupaya untuk memadukan pembelajaran konvensional tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan (*online*). *Blended learning* tidaklah menghilangkan pembelajaran tatap muka, namun justru mendukung pembelajaran tatap muka dengan diperkuat melalui pembelajaran dalam jaringan. *Instagram* merupakan salah satu aplikasi yang cocok digunakan untuk menunjang pembelajaran berbasis *blended learning*.

Adapun rancangan pembelajaran berbasis *blended learning* dengan memanfaatkan aplikasi *instagram* digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 3 Rancangan Pembelajaran Blended Learning

Penulis telah melakukan uji coba sederhana menggunakan aplikasi *instagram* dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara umum yang memuat beberapa konten pengetahuan kebahasaan seperti kata baku, tata bahasa, morfologi, kalimat efektif, dan peribahasa Indonesia. Partisipan uji coba ini dengan kategori kombinasi antara mahasiswa, siswa, dan umum sejumlah 543 orang pengikut terhitung dari tanggal pertama kali ujicoba 11 November 2018. Adapun tujuan uji coba sederhana tersebut untuk mengetahui respon pengikut dan mempelajari keefektifan penggunaan *instagram* dalam pembelajaran.

Berikut contoh uji coba sederhana penggunaan *instagram* sebagai media pembelajaran.



Gambar 4 Contoh Penggunaan Instagram sebagai Media Pembelajaran

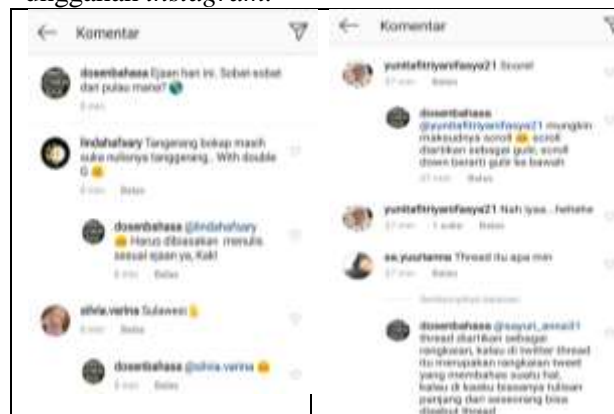
Dari uji coba sederhana yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa fitur-fitur dalam *instagram* terbukti efektif dan dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *blended learning*. Selain segi fitur yang menunjang, partisipan atau pengikut yang tergolong dari siswa, mahasiswa, dan umum sangat aktif memberi tanggapan terhadap konten atau informasi yang dibagikan. Tidak menutup kemungkinan hal tersebut juga efektif dalam pembelajaran resmi antara guru dan siswa saja.

Contoh interaksi pengelola akun dan pengikut melalui fitur *Direct Message*.



Gambar 5 Interaksi Pengelola Akun dan Pengikut Melalui Fitur Direct Message

Contoh interaksi dalam kolom komentar terkait informasi yang dibagikan melalui unggahan *instagram*.



Gambar 6 Interaksi Pengelola Akun dan Pengikut Melalui Fitur Kolom Komentar

5. Simpulan

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *instagram* merupakan salah satu aplikasi dalam gawai/ponsel pintar yang sangat memungkinkan untuk dijadikan inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *blended learning* mengingat saat ini rata-rata siswa telah menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, dari uji coba sederhana yang melibatkan partisipan siswa, mahasiswa, dan masyarakat umum didapatkan

kesimpulan kualitatif bahwa *instagram* dapat memicu keaktifan belajar. Karena melalui unggahan yang dibagikan, penulis mendapat berbagai respon dan umpan balik baik berupa pertanyaan maupun tanggapan dari yang sifatnya tertutup melalui *directmessage* maupun yang terbuka melalui kolom komentar. Berdasarkan asumsi penulis, hal tersebut juga dapat terjadi apabila *instagram* digunakan langsung dalam pembelajaran resmi antara guru dan siswa saja, mengingat siswa secara langsung dapat bersinggungan dengan tugas utama mereka. Namun, kendati demikian perlu juga dilakukan sebuah penelitian secara lebih mendalam untuk melihat keefektifan penggunaan *instagram* dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *blended learning*.

Ucapan terima kasih

Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang terkait dengan penulisan karya ilmiah ini.

Daftar Pustaka

1. Alwi, Zahra dkk. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Pendekatan Saintifik*. Palembang: Noer Fikri.
2. Atmoko, Bambang Dwi. 2012. *Instagram Handbook*. Jakarta: Media Kita
3. Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
4. Alyan dan Junaidi. 2016. "Strategi Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Persamaan dan Fungsi Kuadrat". Dalam <http://ejournal.poltegal.ac.id/index.php/prosiding/article.view/356>. Diakses pada 17 Maret 2019.
5. Husamah. 2013. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Hasil Pustaka.
6. Lindani, Agnisa Ria. 2016. Potensi Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Makalah. Dalam <http://repository.uwks.edu/bitstream/123456789/13995> diakses pada 16 Maret 2019.
7. Mulyatiningsih, E. (2010). *Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan*. Jawa Barat: Di P4tk Bisnis dan Pariwisata.
8. Maruf, Moh. Ali. 2017. Analisa Penggunaan Instagram Sebagai Media Informasi Kabupaten Nganjuk. Skripsi. Dalam <http://digilib.uin-suka.ac.id/28509/1/10730070> diakses pada 17 Maret 2019.
9. Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press
10. Subadiyono, Ernalida, Lestari. 2018. Pengembangan media pembelajaran menulis teks cerpen berbasis aplikasi line@ sma negeri 1 tanjung batu kabupaten ogan ilir. *Logat* 5(1)78—91.
11. Tegeh, I Made dkk. 2009. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
12. Yaumi, Muhammad. 2017. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup