

# Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Berbantuan *Instagram*: Sebuah Studi Deskriptif

Kabul Prasetya<sup>1</sup>, Sudaryanto<sup>2</sup>)

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Univeritas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

Instagram, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran

---



---

**Abstrak:** Revolusi industri 4.0 menghasilkan banyak produk ciptaan manusia dengan bantuan kecerdasan buatan. *Instagram* menjadi salah satu produk aplikasi yang tersemat fitur yang cerdas ini, hal ini membuat masyarakat digital di Indonesia menggandrungi *Instagram*, termasuk masyarakat digital berjenjang usia SMP/ sederajat hingga SMA/ sederajat. *Instagram* dinilai menjadi wadah yang potensial untuk menjadi media pembelajaran. Dengan menggunakan dua fitur unggulan yang ada pada media sosial *Instagram*, yaitu penerapan filter pada menu pengunggahan *Instagram stories* dan penggunaan stiker kuis pada menu pengunggahan *Instagram stories* juga. Diharapkan media ini menjadi warna baru sebagai komponen pembelajaran yang selama ini terkesan monoton dan membosankan. Karena, pada media ini penyajiannya dirasa cukup menarik dengan dibalut audio dan visual, juga karena *instagram* sudah menjadi aplikasi yang umum dipakai oleh sasaran pembelajaran. Selain itu, media ini sangat fleksibel digunakan dimana saja dan kapan saja, terlebih lagi pada masa pembelajaran daring saat ini, yang waktunya terkadang tidak menentu. Penelitian ini secara umum berisi penjelasan deskriptif mengenai cara penggunaan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran.

---

**How to Cite:** Prasetya, K., Sudaryanto. (2021). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Berbantuan *Instagram*: Sebuah Studi Deskriptif. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 mengantarkan zaman pada sebuah penggunaan teknologi yang mutakhir, dengan genggam tangan saja, dan ruang waktu yang tidak terbatas. Revolusi industri yang terjadi dewasa ini ditandai dengan berlakunya beberapa pilar pendukungnya, yaitu pertama *internet of things* atau yang dalam pengertiannya adalah skenario dimana objek memiliki kemampuan untuk memindahkan data secara real time dengan bantuan koneksi internet. (Azmar, 2018). Diberlakukan juga *big data* yang berarti tempat terhimpunnya data besar, baik yang terkontruksi dan tidak terkontruksi. Juga *Artificial intelligence* yang berarti teknologi komputer yang dirancang khusus memiliki kecerdasan layaknya manusia, dengan kemampuan mempelajari, kemudian mengolah data yang diterima secara berkesinambungan. Seiring berjalannya revolusi industri, begitu banyak juga ditemukan model teknologi terbaru, kehadirannya mengakibatkan sebuah perubahan yang signifikan pada *habit* penemunya sendiri, yaitu manusia. Kehadirannya menghasilkan usaha terbaru, berbagai macam lapangan pekerjaan, jenis pekerjaan, profesi pekerjaan muncul dengan wajah yang baru, yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. (Ghufron, 2018). Sebut saja pekerjaan-pekerjaan yang dapat dilakukan hanya dengan duduk di depan komputer, membuat sebuah karya, baik karya berbentuk audio, visual, maupun audio visual.

Berkerja dengan waktu semau sendiri tanpa khawatir akan dikejar target oleh atasan. Ketika karya tersebut sudah berhasil untuk dibuat, maka pembuat dapat sesuka hati untuk mengunggah karyanya, pada *platform* manapun. Sebut saja jika karya berbentuk visual dapat di unggah pada website *freepik*, *usplash image*, dan *website* serupa lainnya. Jika karya tersebut berbentuk audio dapat diunggah pada *Spotify*, *Joox*, dan *website* serupa lainnya. Jika karya yang dibuat mengandung audio dan visual, maka lebih banyak platform

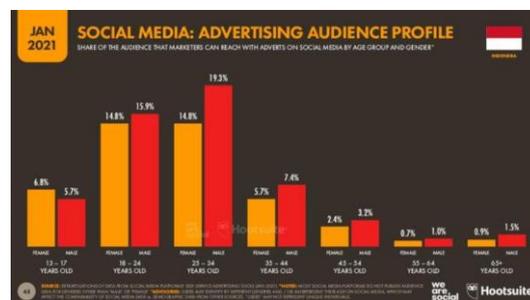
digital yang menyediakan wadah untuk itu, semacam *youtube*, *tiktok*, dan yang paling sering digunakan adalah media sosial kepunyaan Mark Zuckerberg yaitu *facebook* dan *Instagram*. Media sosial *Instagram* banyak digunakan bukan tanpa alasan, *Instagram* atau lebih dikenal dengan IG adalah aplikasi yang lazim ditemui pada *smartphone*. *Instagram* adalah jejaring sosial yang lahir dari sebuah perusahaan bernama *Burbn, Inc.* yang berdiri pada 6 Oktober 2010.

Pengguna *Instagram* dapat mengambil kemudian membagikan foto atau video kepada khalayak umum, disamping dua fitur utama itu terdapat pula fitur-fitur yang tidak kalah menarik, yaitu menerapkan filter digital. Filter *Instagram* hadir dengan jumlah yang begitu banyak juga dengan berbagai visualisasi yang interaktif. Terdapat salah satu filter yang bermanfaat yaitu berjudul “Tebak KBBI”. Filter itu menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai teknis pengembangannya. Bentuk filter tersebut berisi pertanyaan mengenai kaidah penulisan kata yang baku menurut KBBI.

Harapannya, penggunaan media sosial *Instagram* bukan hanya untuk hiburan yang menghabiskan waktu semata, namun juga dapat dimanfaatkan sekaligus dimaksimalkan sebagai media untuk belajar khususnya Bahasa Indonesia, dengan pemanfaatan filter kuis Bahasa Indonesia, umumnya belajar teknologi komunikasi. Pemaksimalan media sosial untuk pembelajaran diharapkan dapat mengentaskan keadaan literasi di Indonesia. Dari hasil the *Programme For International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 pada kategori kemampuan membaca, Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara. Capaian peringkat Indonesia dalam penilaian PISA selalu konstan sejak awal keikutsertaan Indonesia dalam penilaian, yaitu dari tahun 2000 sampai tahun 2018. Dengan hasil yang konsisten berada di peringkat bawah membawa konsekuensi pemikiran bahwa kualitas pendidikan Indonesia tidak sesuai dengan standar masyarakat global dan berada di bawah negara-negara lain di dunia (Hewi & Shaleh, 2020). Riset lain oleh Central Connecticut State University (CCSU) pada tahun 2016 Indonesia berada di peringkat 60 dari 61 negara, bahkan indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 yang artinya setiap 1000 orang hanya satu yang gemar membaca (Devega, 2017).

Pemaksimalan media sosial *Instagram* diharapkan menjadi media yang tepat untuk menanggulangi masalah yang cukup pelik tersebut, karena media sosial *Instagram* cukup mencerminkan kriteria media pembelajaran yang baik. Arshad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* menjelaskan kriteria media yang baik antara lain: 1) sesuai dengan tujuan, berarti media harus mengacu pada ranah kompetensi pembelajaran, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. 2) praktis, luwes, dan bertahan, artinya dapat memanfaatkan sesuatu yang sederhana menjadi istimewa juga efektif. 3) mampu dan terampil, artinya media yang digunakan harus mampu digunakan secara terampil tanpa memberatkan si pengguna media tersebut.

4) penegelompokan sasaran, yang artinya setiap media yang akan digunakan mempunyai sasaran pembelajarannya media harus disesuaikan dengan kelompok penerima media tersebut. 5) mutu teknis, yang artinya segala media yang digunakan harus terjamin kualitasnya agar hasil yang didapat juga maksimal. Sejauh ini media sosial *Instagram* belum dapat dimaksimalkan secara baik sebagai media pembelajaran, seharusnya dengan menjamurnya pengguna media sosial *Instagram* menjadi potensi yang besar agar dapat dimanfaatkan kelebihannya. Lebih dari itu agar stigma buruk orang tua terhadap media sosial dapat perlahan dihilangkan.



Sumber: <https://tekno.kompas.com>

Menurut data yang dikaji oleh *We Are Social* dan *Hoot Suite* dan diterbitkan pada laman *kompas* pada bulan Januari 2021 pengguna *Instagram* di Indonesia pada rentan usia 13-17 tahun berada pada angka 12,5% dengan rincian 6,8% pengguna perempuan dan 5,7% pengguna laki-laki, jika diangkakan keduanya berada pada jumlah sepuluh hingga sebelas juta pengguna. Usia 13-17 tahun merupakan usia umum pelajar pada jenjang pendidikan SMP/ sederajat hingga SMA/ sederajat. Dapat dimaknai secara umum bahwa sepuluh hingga

sebelas juta pelajar mengonsumsi media sosial *Instagram*. Hal tersebut dapat diambil sebagai celah untuk melaksanakan metode pembelajaran yang relevan, karena pada umumnya generasi Z sangat mudah belajar teknologi. Dapat disimpulkan bahwa media sosial *Instagram* dengan berbagai fitur unggulnya dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar, baik jenjang SD bahkan hingga perguruan tinggi, tergantung pada muatan kuis di filter inastagram dan pertanyaan di stiker kuis. Penggunaan media sosial *Instagram* dalam penelitian ini sebagai alternatif media ajar. Sebagai bentuk upaya mengubah kegiatan pembelajaran yang membosankan selama pandemi menjadi menyenangkan dan interaktif, disamping itu tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai dengan semestinya.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif dideskripsikan sebagai strategi inquiri yang berproses pada pencarian makna, penjelasan konsep, karakteristik, gejala, simbol, juga deskripsi mengenai fenomena, fokus, dan multimetode, bersifat alami dan holistik yang mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara yang penajiannya secara naratif. Dengan singkat penelitian kualitatif merupakan cara untuk menemukan jawaban dari suatu fenomena atau pernyataan melalui pengimplementasian prosedur ilmiah secara sistematis. (Shidiq & Choiri, 2019). Lebih lanjut Poerwondari (2005) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif. Hal yang mendasari penelitian kualitatif adalah ingin mengetahui fenomena yang terjadi pada kondisi alamiah. Sesuai dengan permasalahan yang dirundung pada fokus dari penelitian ini, yaitu rencana penggunaan media sosial *Instagram* sebagai komponen penunjang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media pembelajaran**

Sebelum melangkah pada pengertian media pembelajaran, terlebih dahulu untuk mengetahui pengertian dari media. Media yang merupakan bentuk jamak dari medium arti secara harafiahnya adalah perantara atau pengantar. Pendapat mengenai pengertian media pernah disampaikan oleh Miarso (1989) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian. Sedangkan pendapat lain oleh Degeng yaitu komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan pada pembelajar. Sedangkan pada KBBI V pengertian dari media adalah sesuatu yang terletak diantara dua pihak. Sementara itu pengertian dari pembelajaran menurut KBBI V adalah proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Pendapat serupa diutarakan oleh Sudjana (2012:28) yang menyampaikan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat peserta didik melakukan kegiatan belajar. Lebih lanjut hermawan (2013: 9) menjelaskan pengertian dari pembelajaran adalah komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses atau aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan. Jadi, pengertian dari media pembelajaran adalah perantara atau alat yang digunakan oleh pendidik yang disampaikan oleh peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pendapat ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Falah yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar serta memperjelas penyampaian pesan informasi untuk mencapai tujuan. Sedangkan Falahudin (2014) menyampaikan media pembelajaran adalah alat atau bahan untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar. Lebih lanjut adanya media pembelajaran menjadi alat bantu untuk guru yang tidak dapat dihilangkan dari proses pembelajaran karena guru sebagai penyalur pesan besar perannya untuk menyampaikan informasi. (Muhson, 2010).

### **Fungsi media pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen utama sistematis pembelajaran tentu memiliki fungsi yang vital, yang berbeda dengan komponen pembelajaran lainnya. Fungsi itu dapat didapat dengan semestinya apabila sesuai dengan kriteria-kriteria pembuatannya. Fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai tujuan intruksional, dimana informasi yang terdapat pada media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental dan aktivitas nyata. (Jannah, 2009). Fungsi-fungsi pendukung dari media pembelajaran antara lain: 1) bersifat fiksatif, artinya mempunyai kemampuan untuk menangkap, menyimpan, menampilkan obyek materi. 2) bersifat manipulatif, artinya dapat kembali menampilkan obyek dengan sedikit perubahan sesuai dengan kebutuhan. 3) bersifat distributif, artinya dengan menggunakan media sasaran yang dituju dapat lebih banyak dan luas.

### Jenis media pembelajaran

Menurut Djamarah (2002: 140) media pembelajaran diklasifikasikan dalam tiga bentuk yaitu media audio, media visual, dan audio visual. Pernyataan Djamarah yang membagi media menjadi tiga klasifikasi tersebut atas dasar pembagian media pembelajaran menurut indera penerimanya. 1) media audio, diartikan sebagai media yang diterima oleh indera pendengaran, dewasa ini media audio yang kondang digunakan antara lain: *podcast*, siaran radio dan hal semacamnya. 2) media visual, media ini diartikan sebagai media yang diterima indera penglihatan, media ini dapat berbentuk 2D juga 3D namun tidak dapat mengeluarkan suara. Sedangkan 3) media audio visual adalah gabungan antara media audio dan visual, media audio visual dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan. Media ini dapat menyampaikan informasi baik secara bentuk fisik gambar juga dengan tambahan suara. Beberapa contoh media audio visual adalah video pembelajaran yang ada pada *youtube*, persentasi bersuara dan hal semacamnya.

### Instagram

*Instagram* atau lebih dikenal dengan IG adalah salah satu media sosial yang dapat ditemui pada *smartphone* dan *website*. *Instagram* saat ini menjadi salah satu media sosial yang paling banyak penggunanya di negara Indonesia, karena mempunyai fitur yang menarik dan bervariasi. Secara umum *Instagram* menyediakan layanan berbagi foto dan video, disamping layanan utama itu *Instagram* juga memiliki fitur dapur *editing* foto agar foto dan video yang akan dibagikan kepada khalayak dapat disesuaikan visualisasi maupun audio sesuai dengan keinginan pengguna. Nama *Instagram* berasal dari kata ‘instan’ dan ‘telegram’ yang menjadi dasar penamaan instan karena terinspirasi dari foto polaroid yang pada masanya terkenal dengan foto instan. Logo dari *Instagram* sendiri berupa kamera polaroid. *Instagram* didirikan dari sebuah perusahaan bernama Burbn, Inc. yang berdiri pada 6 Oktober 2010. Perusahaan ini didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang saat ini menjadi CEO dari *Instagram*. Kedua CEO tersebut memutuskan untuk lebih memfokuskan Burbn pada aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi foto dan video, berkomentar, dan juga kemampuan untuk menyukai sebuah foto. Aplikasi inilah yang merupakan cikal bakal dari *Instagram*. Awalnya aplikasi ini hanya dapat dinikmati oleh pengguna iPhone. Pada 9 April 2012, *Instagram* diambil alih facebook senilai hampir \$1 miliar dalam bentuk tunai dan saham.

### Fitur-fitur Instagram

Diantara berbagai macam fitur yang tersedia pada *Instagram* terdapat beberapa fitur unggulan yang menjadikan *Instagram* banyak sekali pemintannya. Diantaranya akan diperinci sebagai berikut:

#### a. Kamera

*Instagram* memiliki fitur kamera agar memudahkan pengguna jika ingin menangkap momen secara langsung dengan aplikasi *Instagram* itu sendiri, sehingga tidak perlu menggunakan aplikasi kamera bawaan *smartphone*.

#### b. Editing

Foto maupun video yang akan diunggah di ruang umum pada *Instagram* dapat diatur dahulu dari segi visualisasi maupun audio menggunakan fitur edit yang ada pada *instagram*, baik foto dan video langsung dari bidikan kamera *Instagram* maupun foto dan video yang berasal dari galeri *smartphone*.

#### c. Instagram stories

*Instagram stories* adalah fitur unggahan foto maupun video yang dibatasi durasi penayangannya hanya selama 24 jam saja, setelahnya foto dan video akan terhapus secara otomatis oleh sistem. Pada fitur

*Instagram stories* ini pengguna dapat menerapkan filter-filter digital yang dibuat oleh pengguna Instagram lainnya.

d. *Live*

Fitur *live* merupakan fitur siaran langsung yang disediakan oleh *Instagram*, di dalam fitur ini pengguna dapat melakukan aktivitas interaksi secara *realtime* dengan pengikutnya.

e. IGTV

Fitur IGTV merupakan fitur pengunggahan video yang dapat berdurasi lama, tidak seperti pada fitur unggah video pada beranda utama yang dibatasi dengan waktu satu menit.

f. Filter digital

Dari sekian banyak fitur Instagram, fitur filter digital menjadi salah satu yang paling sering dipakai oleh pengguna, karena dengan menerapkan filter digital pengguna dapat membuat foto maupun video yang interaktif. Dalam filter instagrampun tersedia berbagai visualisasi 2D juga 3D yang dapat dicari pada kolom pencarian filter. Filter *Instagram* juga dapat dibuat oleh pengguna siapa saja yang memiliki kemampuan untuk menciptakan filter melalui aplikasi pihak ketiga besutan *Facebook*.

### Kelebihan *Instagram*

*Instagram* menjadi salah satu dari pemuncak media sosial dengan pengguna paling banyak bukan tanpa alasan, berikut kelebihan-kelebihan *Instagram*:

a. Privasi dan keamanan

Salah satu kelebihan dari *Instagram* adalah menjamin keprivasian dan keamanannya, *Instagram* membatasi usia pengguna di bawah 13 tahun untuk melihat konten tertentu. Untuk melindungi anak-anak dari konten tertentu yang mungkin tidak cocok untuk mereka.

b. Gratis

Fitur tanpa berbayar mutlak membuat pengguna *Instagram* sangat banyak, *Instagram* tidak memerlukan biaya tambahan baik dari saat pengunduhan maupun biaya langganan.

c. Sarana komunikasi

*Instagram* juga dapat menjadi wadah untuk berkomunikasi karena *Instagram* menyediakan fitur *direct message*.

d. Fitur cukup lengkap

*Instagram* layaknya gabungan dari beberapa aplikasi cerdas dari *smartphone*, seperti *telegram*, *snaphat*, *tiktok*, dan sejenisnya. *Instagram* merangkum fitur andalan dari media sosial lain kemudian dikemas menjadi wujud yang berbeda namun tetap menarik.

e. Fitur yang ada dapat dijadikan sebagai media pembelajaran

Penerapan filter menjadi salah satu media yang dapat digunakan sebagai komponen dan perangkat pembelajaran. Terkhusus pada penelitian ini fitur penerapan filter pada *Instagram stories* menjadi objek utama yang akan dikaji kelayakannya.

### Instagram sebagai media pembelajaran

Penggunaan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran belum banyak digunakan, karena kurang pekanya khalayak atas keunggulan media sosial tersebut, disamping itu stigma-stigma buruk mengenai media sosial juga sudah lebih dahulu menjadi konsumsi publik. Hal tersebut mengakibatkan pembatasan dari orang tua terhadap putra dan putrinya untuk bermain media sosial. Problematika ini dinilai menjadi celah bagi peneliti untuk dijadikan sebagai objek kajian. *Instagram* digunakan untuk media pembelajaran sebagai upaya variatif komponen pembelajaran, agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tercapai tujuan dari pembelajaran.

Pada era revolusi industri 4.0 ini mayoritas peserta didik mencari informasi yang aktual menggunakan media sosial. Pemanfaatan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran harus mulai digalakkan mulai dari saat ini. Melihat dari kesuksesan *youtube* yang dapat diubah menjadi wadah dari media-media pembelajaran. *Instagram* tentu juga dapat dimaksimalkan. Media-media sosial yang digunakan sebagai media pembelajaran dimanfaatkan karena memiliki banyak keunggulan yang terletak pada pemanfaatan informasi

yang luas dalam aspek interaksi. (Selwyn, 2009). Media sosial tidak melulu tentang hal negatif, terkhusus pada pembahasan penelitian ini. *Instagram* akan diulas dalam hal positif untuk media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia

Keberhasilan dari *Instagram* sebagai media pembelajaran pernah diabadikan oleh Lodya sesriyani dan Nur najibah pada penelitiannya yang berjudul “Analisis Penggunaan Instagram Sebagai Media pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi” hasil dari penelitian tersebut menunjukkan dampak positif antara lain: (1) mahasiswa merasa sangat percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris, (2) mahasiswa lebih memperhatikan penggunaan grammar yang benar dalam berbicara, (3) mahasiswa lebih mudah mengoreksi kesalahan ucapan yang dilakukan temannya, (4) komentar negatif yang diberikan temannya memotivasi mahasiswa untuk berbicara lebih jelas dan lancar. (Sesriyani & Sukmawati, 2019). *Instagram* memunculkan peluang yang begitu besar bagi guru untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Instagram* hadir mempersembahkan kecanggihan yang mutakhir yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis, lugas, dan cepat dengan fitur yang akan dimaksimalkan dalam penggunaannya.

### Cara pemanfaatan

*Instagram* digunakan sebagai media pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena memiliki salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan diantara banyak fitur lainnya yaitu fitur penerapan filter pada menu unggahan *Instagram stories* dan penggunaan stiker kuis pada menu pengunggahan *Instagram stories*. Media *Instagram* terbilang fleksibel dan luwes untuk digunakan, *Instagram* dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik pada saat pelajaran sinkron maupun asinkron. Pada kondisi yang terjadi saat ini yaitu pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran terpaksa harus dilakukan secara jarak jauh. Namun, hal itu bukan menjadi halangan untuk media sosial *Instagram* digunakan sebagai komponen pembelajaran, justru hal ini akan membuat warna baru dalam pembelajaran jarak jauh yang sudah dilakukan sebelum-sebelumnya.

*Instagram* yang pada saat pandemi menjadi salah satu media yang sangat banyak digunakan oleh pengguna *smartphone* menjadikan itu sebagai peluang agar informasi dan pesan pembelajaran dapat dikenal secara umum dan luas. Sebut saja ketika seorang pengguna *Instagram* mengunggah video *Instagram stories* miliknya, kemudian video *Instagram stories* tersebut dilihat oleh ratusan pengikutnya di Instagram, secara logis pesan yang disampaikan pada video itu juga akan dilihat oleh ratusan hingga ribuan pengikutnya. Dilihat dari penghitungan matematis peluang tersebar media ini sangat besar, hal ini perlahan demi perlahan akan mengubah sebuah kebiasaan buruk pengguna *Instagram* kemudian mengubah stigma negatif penggunaan media sosial. Berikut skenario pemanfaatan media sosial Instagram untuk pembelajaran.

1. Penerapan filter
  - a. Buka Instagram
  - b. Buka fitur cerita anda
  - c. Geser kesamping tombol navigasi berwarna putih hingga menemukan pilihan filter
  - d. Klik keterangan nama pada filter
  - e. Gulir kebawah kemudian pilih jelajahi galeri efek
  - f. Cari filter bernama “Tebak KBBI”, “Kuis KBBI”
  - g. Klik tombol coba kemudian klik tombol bersimbol pita
  - h. Mulai gunakan filter dengan menekan tombol shutter kamera
  - i. Bagikan cerita ke pengikut dengan klik cerita anda
2. Penerapan stiker kuis
  - a. Buka Instagram
  - b. Buka fitur cerita anda
  - c. Bidik gambar dengan tombol shutter
  - d. Klik ikon stiker
  - e. Pilih ikon kuis
  - f. Buat pertanyaan sekaligus jawaban yang benar pada stiker kuis tersebut
  - g. Bagikan cerita ke pengikut dengan klik cerita anda

## Filter berbasis *augmented reality* yang dimanfaatkan

1. Filter bernama “Tebak KBBI” oleh ramadhansatria



- b. Filter bernama “Kuis KBBI” oleh ovalhudi\_



3. Filter bernama “Tebak Penyair” oleh kprasetya\_



4. Filter bernama “baca puisi” oleh kprasetya\_



#### 5. Filter bernama “Semua Bisa Siaran” oleh anak.radio



### Kekurangan *Instagram* jika dijadikan media pembelajaran

1. Bergantung pada koneksi internet  
Instagram sebagai sosial media yang berbasis pada penggunaan teknologi *cloud computing* dan *internet of things* tentunya membutuhkan koneksi internet sebagai syarat penggunaannya. Koneksi internet yang dibutuhkan juga berimbas kepada biaya operasional yang diperlukan.
2. Rawan disalahgunakan  
Penggunaan media sosial Instagram sebagai media pembelajaran rawan untuk disalahgunakan, sebab instagram menjadi aplikasi yang sudah lazim digunakan oleh pelajar untuk bersenang-senang, jika tanpa pengawasan maka hal tersebut sangat mungkin terjadi.

### KESIMPULAN

Revolusi industri 4.0 dengan pengenalan teknologi *internet of things* dan *cloud computing* mengantarkan peradaban layaknya suatu yang dapat digenggang tangan. Selaras dengan itu bermunculan banyak perangkat lunak dengan berbantuan *artificial intelligence*. Salah satu dari sekian banyak yang muncul adalah *Instagram*, walaupun pada awal kemuculan belum terlalu memanfaatkan *artificial intelligence* namun belakangan ini

sebuah fitur cerdas sudah tersematkan pada media sosial *Instagram* yaitu penerapan filter dengan bantuan *augmented reality*. Fitur yang cerdas ini semakin membuat masyarakat digital di Indonesia menggandrungi *Instagram*, termasuk masyarakat digital berjenjang usia SMP/ sederajat hingga SMA/ sederajat. Hal tersebut dinilai menjadi wadah yang potensial untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Instagram*. Dengan menggunakan dua fitur unggulan yang ada pada media sosial *Instagram*, yaitu penerapan filter pada menu pengunggahan *Instagram stories* dan penggunaan stiker kuis pada menu pengunggahan *Instagram stories* juga. Cara penyebarluasan media ini dengan dilihatnya *instagram stories* selaku pembelajaran. Diharapkan media ini menjadi warna baru sebagai komponen pembelajaran yang selama ini terkesan monoton. Karena, pada media ini penyajiannya dirasa cukup menarik dengan berbantuan audio dan visual, juga karena *Instagram* sudah menjadi aplikasi yang umum dipakai oleh sasaran pembelajaran. Selain itu, media ini sangat fleksibel digunakan dimana saja dan kapan saja, terlebih lagi pada masa pembelajaran daring saat ini yang waktunya terkadang tidak menentu. Selanjutnya, media *Instagram* diharapkan mampu menjadi variasi media pembelajaran yang sudah ada sebelum-sebelumnya seperti *youtube* yang sudah sukses terlebih dahulu.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penutup dari penelitian ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang membantu penelitian ini selesai dengan baik. Yang utama terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak nikmat, tidak lupa juga terimakasih diucapkan kepada Bapak Sudaryanto M. Pd. Yang telah membimbing sekaligus menjadi korespondensi penulis dalam penelitian ini. Ucapan terimakasih kepada pengguna Instagram bernama ramadhansatria, ovalhudi\_, dan anak radio atas karya yang sudah disediakan kepada khalayak umum berupa filter yang edukatif. Tidaklah berlebihan juga apabila ucapan terimakasih diberikan kepada diri sendiri atas kemauan yang besar mengubah keisengan menjadi sebuah artikel penelitian, dan membuat karya sederhana berupa filter edukatif. Tentu jika tidak dengan masukan dan saran pihak yang sudah disebutkan penelitian ini tidak akan selesai dengan baik. Dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis akan selalu siap apabila diberi masukan yang bersifat mendukung. Semoga adanya penelitian ini dapat menjadi sumber penelitian yang relevan oleh peneliti-peneliti yang akan datang.

## REFERENSI

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Azmar, N. J. (2018). Masa depan perpustakaan seiring perkembangan revolusi industri 4.0 : mengevaluasi peranan pustakawan. *Energies*, 10(1), 33–41.
- Degeng, I N. S. (1989). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdikbud
- Devega, E. 2017. *Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos.*, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/>. Diakses tanggal 17 September 2021.
- Djamarah, Syaiful Bachri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta Grafindo Persada.
- Falahudin, Iwan. (2014). “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4 (1), 104-117.
- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Poerwandari, Kristi, 2005. Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia. Jakarta : Fakultas Psikologi UI
- Selwyn, N. (2009). Faceworking: exploring students' education- related use of Facebook. *Learning Media and Technology*, 34(2), 157-174
- Sesriyani, L., & Sukmawati, N. N. (2019). Analisis Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. *EDUKA : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(1). <https://doi.org/10.32493/eduka.v4i1.3822>