

## PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF DALAM MATA KULIAH PEMROGRAMAN

(Studi kasus Mata Kuliah Pemrograman Mobile di STMIK STIKOM Indonesia)

Dewa Putu Yudhi Ardiana<sup>1)</sup>, Made Dona Wahyu Aristana<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>STMIK STIKOM Indonesia  
[dewayudhi@stiki-indonesia.ac.id](mailto:dewayudhi@stiki-indonesia.ac.id)

<sup>2)</sup>STMIK STIKOM Indonesia  
[aristana@stiki-indonesia.ac.id](mailto:aristana@stiki-indonesia.ac.id)

### ABSTRACT

*The development of information and communication technology has an impact on the availability of various alternatives for delivering learning materials. One of the alternative channels to convey information is social media, which shows growth every year. This research takes a case study in the mobile programming course at the STMIK STIKOM Indonesia campus. This study aims to develop learning media by utilizing Instagram social media to delivering programming material. The selection of social media Instagram as a delivery tool is based on an online survey conducted on STMIK STIKOM Indonesia students in February 2021, which shows 89% actively use Instagram. The model used in this research is Decide Design Development - Evaluation (DDD-E) as a learning media development framework. This study uses testing from material experts, media experts and small group evaluations to determine the feasibility of learning media so that they can be used in learning. The results show that Instagram social media can be used to convey simple theories or concepts of programming.*

Keywords: Learning Media, Social Media, DDD-E, Instagram

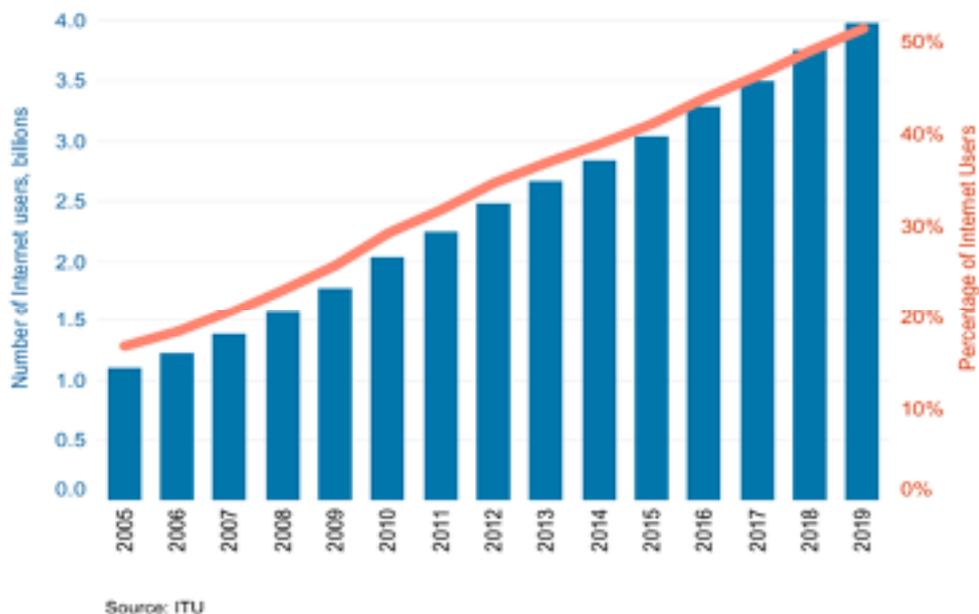
### ABSTRAK

*Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memberi dampak tersedianya berbagai alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu dari alternatif saluran untuk menyampaikan informasi adalah media sosial yang tiap tahunnya selalu menunjukkan pertumbuhan. Penelitian ini mengambil studi kasus pada mata kuliah pemrograman mobile di kampus STMIK STIKOM Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial Instagram sebagai sarana penyampaian materi pemrograman. Pemilihan media sosial Instagram sebagai sarana penyampaian didasarkan survey online yang dilakukan terhadap mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia pada bulan februari 2021 yang menunjukkan 89% aktif menggunakan Instagram. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Decide Design Development – Evaluation (DDD-E) sebagai framework pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pengujian dari ahli materi, ahli media dan evaluasi kelompok kecil untuk menentukan kelayakan media pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukan media sosial instagram dapat digunakan untuk menyampaikan teori atau konsep sederhana dari pemrograman.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Sosial, DDD-E, Instagram

## PENDAHULUAN

Teknologi Internet merupakan salah satu contoh dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Information and Communication Technology (ICT) yang terus menunjukkan perkembangan. Internet merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan jutaan komputer dengan berbagai jenis dan tipe (Kaunang dkk., 2021). Jika dianalogikan internet ini seperti sebuah jalan yang dapat menghubungkan berbagai tempat di seluruh dunia (Marlina dkk., 2020). Internet telah membantu baik itu individu ataupun organisasi untuk dapat saling bertukar data dan informasi dimana saja dan kapan saja melampaui batasan jarak dan waktu (Ardilla dkk., 2020). Seiring berkembangnya infrastruktur yang mendukung dan perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses internet memberikan dampak meningkatnya pengguna internet setiap tahunnya (Watrianthos dkk., 2020). International Telecommunication Union (ITU) pada webnya memberikan statistik jumlah pengguna internet di seluruh dunia dari tahun 2005 sampai 2019 sebagai berikut:



Gambar 1. Statistik Pengguna Internet dari tahun 2005 sampai 2019.

Sumber (ITU, 2021) diakses tahun 2021

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa tiap tahunnya pengguna internet mengalami peningkatan. Dari tahun 2005 yang mencapai sekitar 1,1 miliar pengguna internet hingga tahun 2019 yang mengalami peningkatan mencapai sekitar 4 miliar pengguna. Jumlah tersebut diprediksi akan makin meningkat seiring dengan makin bertambahnya perangkat yang digunakan untuk terkoneksi dengan internet dan berkembangnya perangkat Internet of Things (IoT). Internet juga sudah dapat dinikmati oleh berbagai tingkat masyarakat. Jika dahulu internet hanya dapat diakses oleh kalangan tertentu karena untuk dapat terkoneksi harus berlangganan koneksi internet di Internet Service Provider (ISP), saat ini banyak masyarakat sudah dapat terhubung dengan internet menggunakan koneksi seluler. Penyedia layanan seluler juga menawarkan layanan yang semakin beragam untuk terkoneksi dengan internet.

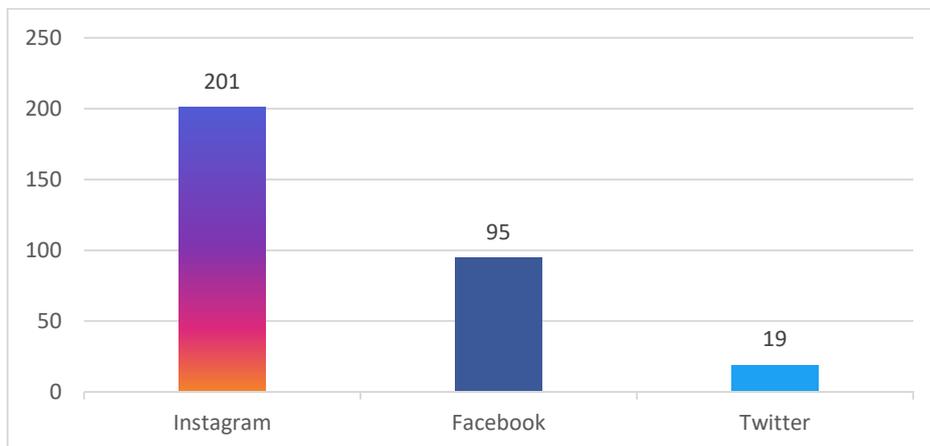
Sebagai sebuah media untuk berkomunikasi, Internet menghadirkan kecepatan akses untuk informasi dimana saja dan kapan saja (Radovilsky, 2015). Manusia

dikarunia rasa ingin tau yang terus berkembang (Ardiana dkk., 2021). Hal ini menjadi salah satu faktor kebutuhan akan akses informasi yang cepat, sehingga internet menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Meningkatnya pengguna internet juga berdampak pada peningkatan penggunaan media sosial yang memanfaatkan internet. Menurut Digital 2021: Global Overview Report yang dikeluarkan oleh WeAreSocial dan Hootsuite pada bulan januari 2021 menunjukkan jumlah pengguna aktif media sosial di seluruh dunia telah mencapai 4,20 miliar (Kemp, 2021). Jumlah tersebut telah mencakup 53,6% dari total populasi di seluruh dunia.



Gambar 2. Digital 2021: Global Overview Report.  
sumber: (Kemp, 2021)

Pada penelitian ini, peneliti melakukan survey berupa angket online yang disebarakan secara acak ke 220 mahasiswa aktif STMIK STIKOM Indonesia yang mengambil mata kuliah pemrograman yang pemrograman mobile pada bulan Februari 2021, untuk melihat media sosial yang banyak digunakan. Pada angket online tersebut mahasiswa boleh memilih lebih dari satu, mengingat dengan adanya smartphone memungkinkan untuk menggunakan banyak media sosial. Hasil dari angket online tersebut menunjukkan media sosial yang paling banyak digunakan adalah Instagram dengan presentase 89% dari total responden menggunakannya. Berikut adalah tiga besar sosial media yang banyak digunakan:

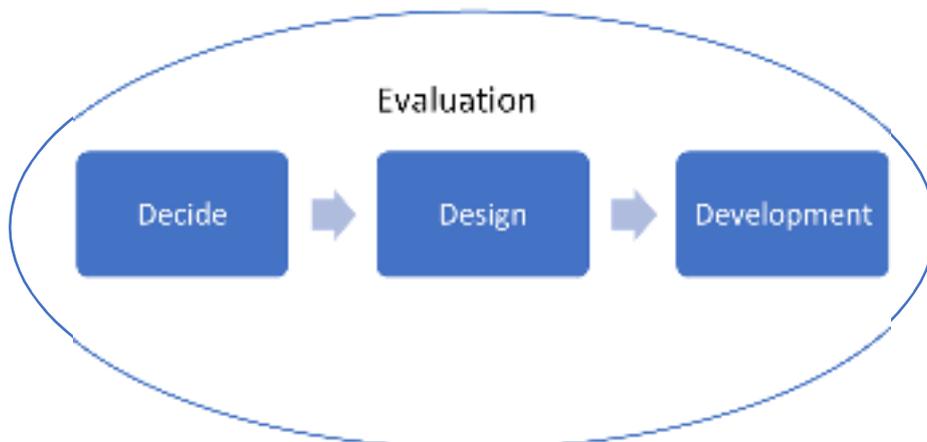


Gambar 3. Hasil Survey Penggunaan Media Sosial Mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia

Berdasarkan data tersebut terdapat peluang dari pemanfaatan media sosial instagram untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran sehingga makin banyak saluran belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan saluran tersebut telah sering digunakan. Media sosial Instagram sendiri telah banyak digunakan dalam pembelajaran seperti pembelajaran bahasa (Afrizal, 2020) dan pembelajaran agama (Sari dan Lubis, 2017). Masih belum banyak penelitian yang menggunakan media sosial Instagram untuk mata kuliah pemrograman.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan kerangka model pengembangan Decide, Design, Development dan Evaluation (DDD-E) yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Framework DDD-E. Diadaptasi dari (Tegeh dkk., 2014)

Pada tahapan decide atau menetapkan merupakan tahapan perencanaan dari pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahapan ini mata kuliah pemrograman yang akan dijadikan studi kasus dalam pengembangan media pembelajaran. Beberapa referensi yang digunakan dengan melakukan pengamatan atau observasi terkait akun Instagram yang membahas pemrograman. Terdapat dua akun yang dijadikan referensi yaitu @petanikode untuk akun dengan bahasa Indonesia dan @pycoders untuk akun dengan bahasa inggris.



Gambar 5. Akun Instagram @petanikode sebagai referensi



Gambar 6. Akun instagram @pycoders sebagai referensi

Setelah melakukan observasi atau pengamatan terhadap dua akun tersebut. Didapat temuan kedua akun tersebut tidak memposting cara melakukan coding secara penuh. Post terkait pemrograman lebih banyak membahas terkait konsep ataupun potongan kode baik itu sebuah ringkasan informasi ataupun potongan kode tersebut dijadikan sebuah kuis dan selanjutnya pengikut dari akun tersebut menjawab dengan memberikan komentar dari kuis tersebut sehingga terjadi interaksi yang tidak langsung.

Mata kuliah pemrograman mobile sendiri terdiri dari dari bagian teori yang membahas tentang konsep dari pemrograman mobile dan bagian praktikum yang menerapkan atau mengimplemtasikan konsep tersebut kedalam kode pemrograman sehingga dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat berjalan pada platform mobile. Berdasarkan pengamatan dari kedua referensi tersebut untuk bagian konsep atau teori dapat menggunakan post Instagram yang terdiri dari beberapa slide. Untuk bagian praktikum karena menggunakan video yang menampilkan tahapan melakukan kode program tidak dapat menggunakan post biasa karena post video Instagram hanya bisa 30 detik sedangkan video yang akan disiapkan dengan durasi 30 sampai 45 menit. Sehingga alternatif yang dapat digunakan adalah menggunakan IG TV yang dapat menampung video hingga 60 menit.

Permasalahan yang ditemui ketika mengupload video di IG TV adalah ukuran dari layer yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengakses video tersebut. Ketika diakses menggunakan smartphone, tampilan dari kode program tidak terlihat dengan jelas. Kode dari program yang diajarkan tersebut akan jelas ketika dilihat menggunakan komputer, laptop atau perangkat dengan layar yang lebih besar. Dapat dipahami kenapa pembelajaran yang menggunakan media sosial Instagram lebih banyak untuk bahasa dan sosial karena tidak menampilkan tulisan dalam ukuran kecil seperti yang terjadi pada video pemrograman. Sehingga alternatif yang dapat digunakan adalah menambahkan link video untuk diakses ke youtube.

Pada tahapan design dilakukan perancangan sesuai dengan topik dan bentuk dari media pembelajaran yang telah direncanakan dan diwujudkan dalam tahapan development. Evaluasi media pembelajaran dilakukan ahli materi untuk mengecek

kebenaran dari informasi yang disampaikan pada media pembelajaran dan ahli desain dengan dua aspek penilaian yaitu aspek media untuk mengukur kesesuaian, kemudahan dan kejelasan dari media, dan aspek kemenarikan dari media (Purba dkk., 2020). Pengujian kepada ahli dilakukan secara iterasi. Ketika belum dinyatakan layak maka akan diperbaiki dan diujikan Kembali setelah dilakukan perbaikan. Setelah dianggap layak oleh ahli media dan ahli desain, selanjutnya dilakukan pengujian kepada lima orang mahasiswa dalam evaluasi kelompok kecil untuk memberikan gambaran respon awal mahasiswa terhadap media yang sedang dikembangkan. Hasil evaluasi kelompok kecil menunjukkan media dapat digunakan dalam pembelajaran dan media sosial Instagram cocok untuk menyampaikan konsep yang dibuat sederhana dan beberapa slide untuk meningkatkan pemahaman dari mahasiswa terhadap konsep tersebut.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bertumbuhnya pengguna media sosial seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna internet. Hal tersebut memberikan peluang untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial Instagram cocok untuk digunakan dalam menyampaikan teori atau konsep sederhana dari pemrograman. Selain itu dapat juga digunakan untuk menampilkan pembahasan dari potongan kode program.

Penelitian ini hanya studi awal dari pemanfaatan media sosial Instagram dalam pembelajaran pemrograman. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengukur efektifitas dari penggunaan media sosial Instagram dalam pembelajaran pemrograman. Selain itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait motivasi mahasiswa ketika menggunakan media sosial Instagram dalam pembelajaran.

## REFERENSI

- Afrizal, D. Y. 2020. "Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia". *PROSIDING SAMASTASeminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1–6.
- Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., dkk. 2021. **Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan**. Yayasan Kita Menulis, diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=P9kWEAAAQBAJ>.
- Ardilla, Y., Kusdinar, A. B., dkk. 2020. "PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI".
- ITU 2021. "Statistics". diambil 10 Februari 2021, dari <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>.
- Kaunang, F. J., Karim, A., dkk. 2021. **Konsep Teknologi Informasi**. Yayasan Kita Menulis.
- Kemp, S. 2021. "Digital 2021: Global Overview Report". diambil 1 Maret 2021, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>.
- Marlina, L., Ardiana, D. P. Y., dkk. 2020. **DIGITAL MARKETING**. *Widina Bhakti Persada Bandung*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., dkk. 2020. **Teknologi Pendidikan**. Yayasan Kita Menulis.
- Radovilsky, Z. 2015. "Designing and Implementing an E-Commerce System". New York: Business Expert Press.
- Sari, M. P., dan Lubis, E. E. 2017. "Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam Oleh Mahasiswa Fisip

---

Universitas Riau". **Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau**, 4(2), 1–13.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., dkk. 2014. **MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN**. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Watrianthos, R., Siregar, M. N. H., dkk. 2020. **Belajar dari Covid-19: Perspektif Teknologi dan Pertanian**. (A. Rikki, Ed.). Medan: Yayasan Kita Menulis.