



## SOCIAL MEDIA INTERDISCIPLINARY IN MULTIMODALITY OF INTERACTIVE ARTS AND CULTURE LEARNING FOR MILLENIALS

Yasinda Widya Fahmi<sup>1</sup>, Djuli Djatiprambudi<sup>2</sup>, Warih Handayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
<sup>1</sup>[yasindawidya@yahoo.com](mailto:yasindawidya@yahoo.com), <sup>2</sup>[djulip@yahoo.com](mailto:djulip@yahoo.com)

### ABSTRACT

This study aimed to explore the problems in learning interactive art and culture at Junior High School level which was categorized as the millennial generation. The focus of this study laid in the interdisciplinary aspect of social media in multimodality of learning arts and culture. In order to reveal the opportunities and challenges of the use of social media in its development as a medium in interactive art and culture learning, as well as the students' responses about it. This study used qualitative-analytic method. Data were obtained from observation conducted from January to June 2020 at junior high schools in Surabaya, East Java. The results showed that the learning involvement experienced by students had complexity and multimodality, including collaborative work, observing, and evaluating each other's work, and involvement in finding, identifying, and exploring trends related to delivery in social media as a medium for art and culture learning. This implied that this learning involvement was able to motivate students to be more actively involved in learning with a sense of joy; positioning artwork with others on social media; increasing the contextual and conceptual understanding in the learning materials and applying it as a process of actualizing aesthetic skills; and improving critical thinking and problem-solving skills.

**Keywords:** interdisciplinary; social media; multimodality; interactive art and culture learning; millenials

## INTERDISIPLINARITAS MEDIA SOSIAL DALAM MULTIMODALITAS PEMBELAJARAN SENI BUDAYA INTERAKTIF BAGI GENERASI MILLENIAL

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi permasalahan pembelajaran seni budaya interaktif pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tergolong dalam generasi millennial. Fokus kajian terletak pada aspek interdisiplinartas media sosial dalam multimodalitas pembelajaran seni budaya. Lebih lanjut, untuk mengetahui tentang peluang, tantangan, dan respons dari peserta didik tentang pemanfaatan media sosial dalam pengembangannya sebagai salah satu media dalam pembelajaran seni budaya interaktif. Metode penelitian menggunakan kualitatif-analitik. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi yang dilakukan selama bulan Januari 2020 hingga Juni 2020, dan kuesioner terhadap 75 guru seni budaya SMP dan 500 siswa SMP yang diambil secara acak, dengan batasan spasial di Surabaya, Jawa Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan belajar yang dialami peserta didik memiliki kompleksitas dan multimodalitas, antara lain dalam kerja kolaboratif, saling mengamati dan mengevaluasi karya yang dibuat, dan keterlibatan dalam mencari, mengidentifikasi, dan mengeksplorasi tren terkait penyampaian dalam media sosial sebagai media pembelajaran seni budaya. Implikasi dari keterlibatan belajar tersebut mampu memotivasi peserta didik untuk semakin aktif terlibat dalam pembelajaran terdapat rasa senang dalam belajar; memosisikan karyanya dengan karya lainnya dalam media sosial; meningkatkan pemahaman kontesktual dan konseptual dalam materi seni budaya dan mengaplikasikannya sebagai proses aktualisasi keterampilan estetika peserta didik; dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah

**Kata Kunci:** interdisiplinartas; media sosial; multimodalitas; pembelajaran seni budaya interaktif; generasi millennial

Submitted	Accepted	Published
31 September 2020	16 Januari 2021	26 Januari 2021

Citation	:	Fahmi, Y.W., Djatiprambudi, W.D., & Handayani, W. (2020). Social Media Interdisciplinary in Multimodality of Interactive Arts and Culture Learning for Millenials. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 5(1), 145-158. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8257">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8257</a> .
----------	---	---

### PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif di era *Internet of Thing (IoT)* telah menarik perhatian para akademisi, pemerhati, dan bahkan ilmuwan dalam dunia pendidikan (Grossman, 2017; Johnson, 2014). Pembelajaran interaktif adalah proses

belajar dalam lingkungan yang mendukung interaksi terstruktur antara guru dan peserta didik, dan antar peserta didik (Mumford & Dikilitaş, 2020). Berbeda dengan pembelajaran konvensional, yang dianggap tidak memberikan

kesempatan untuk terjadinya diskusi secara aktif. Hal tersebut karena pembelajaran konvensional dianggap hanya memberikan komunikasi satu arah, di mana hanya guru yang memberikan informasi kepada peserta didik (Castaño-Muñoz et al., 2014).

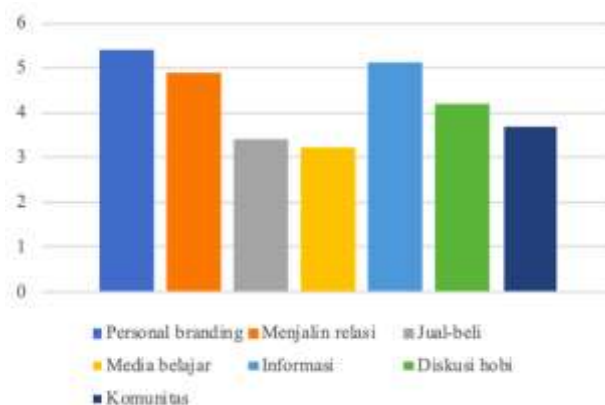
Kompleksitas konvensional yang terjadi misalnya seperti pengaturan ruang kelas yang biasanya mengikuti format guru di depan kelas secara kronologis memberikan materi dengan dengan model ceramah (Kearns, 2019), memberikan contoh kepada peserta didik (Dussel & Priem, 2017), dan memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih sendiri dengan pekerjaan rumah (Komalasari, 2010). Hal tersebut memang menunjukkan bahwasanya tidak ada masalah berarti dalam pembelajaran konvensional, namun perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran untuk memberikan pengalaman aktif kepada peserta didik. Oleh karenanya, pembelajaran interaktif muncul sebagai opsi solusi model pembelajaran di era IoT dan dalam pendidikan kontemporer yang memanfaatkan dunia digital (Gomis-Porqueras & Rodrigues-Neto, 2018; Sudarsana et al., 2019).

Sistem pendidikan di sekolah belum mengadaptasi dan mengaplikasikan lingkungan belajar interaktif secara kompleks. Padahal, sistem pendidikan saat ini menuntut untuk adanya tiga hal, yaitu yang di dalamnya terdapat aspek interdisiplin, interaktif, dan multimodal (Moran, 2002; Sampurno & Camelia, 2020). Salah satu mata pelajaran yang sarat akan tiga hal tersebut

adalah mata pelajaran seni budaya (Frois, 2010; Strycker, 2020).

Seni budaya merupakan mata pelajaran wajib yang menjunjung tinggi nilai-nilai kedaerahan sebagai pondasi kebudayaan bangsa. Pembelajaran seni budaya memberikan gambaran secara kesejarahan, fenomenologis, dan kontemporer terkait seni dan budaya. Hal tersebut memberikan pemahaman baik secara praktik maupun teoretik kepada peserta didik tentang seni, estetika, keterampilan, pemahaman tradisi dan budaya Indonesia. Pembelajaran seni budaya pada aplikasinya belum memanfaatkan aspek interdisiplin, interaktif, dan multimodalitas. Salah satu alasannya adalah tentang kesiapan dan pemahaman guru dan peserta didik dalam model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran interaktif mewajibkan guru dan peserta didik untuk memiliki kompetensi kebaruan. Selain itu, guru dan peserta didik wajib memiliki sudut pandang kebaruan dan dekat dengan teknologi digital, salah satunya media sosial.

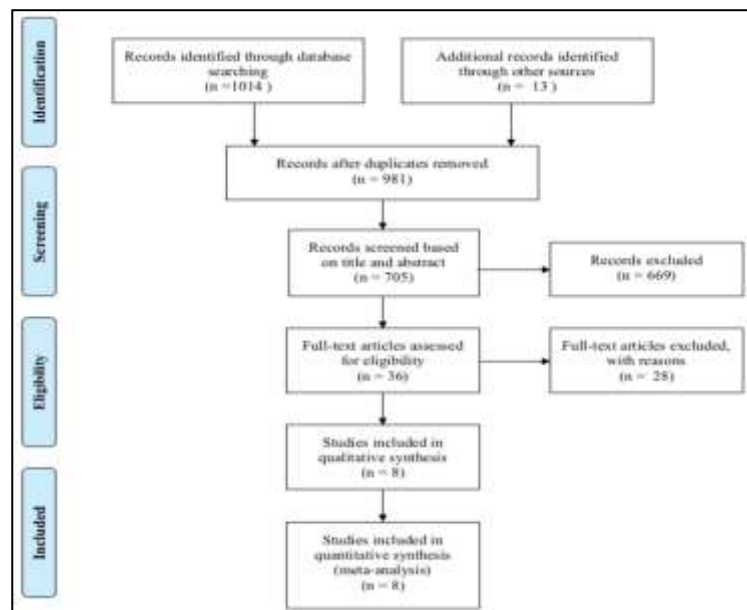
Integrasi yang berlangsung antara model pembelajaran, pembelajaran seni budaya, dan pemanfaatan media sosial sebagai segitiga triadik pembelajaran interaktif belum dipahami dengan baik. Perkembangan pemanfaatan media sosial mulai nampak, namun belum maksimal karena terdapat kecenderungan pemanfaatan media sosial saat ini hanya sebatas pada unggahan teks, foto, dan dokumen yang bersifat *personal branding* (Gambar 1).



Gambar 1. Grafik Penggunaan Medsos (Sumber: dokumentasi penulis berdasarkan survey, 2020)

Berkaitan dengan hal tersebut, penelusuran terkait penelitian tentang pembelajaran seni budaya interaktif masih sulit ditemukan, khususnya dalam lingkup batasan spasial di Indonesia. Penelusuran terhadap penelitian yang relevan dilakukan dengan melakukan *review* secara sistematis, yang dalam penelitian ini menggunakan bantuan alur

PRISMA (Gambar 2) (Moher et al., 2009). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian adalah “pembelajaran interaktif”, “*interactive education*”, “*media social*”, “seni budaya”, dan “*art and culture education*”. *Screening* dilakukan di beberapa *platform* database antara lain *google scholars*, ScienceDirect, Taylor Francis Online, dan *neliti.com*.



Gambar 2. Alur PRISMA dalam penelusuran penelitian relevan (Sumber: penulis, 2020)

Penelitian pendidikan di Indonesia cenderung mengulas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan modul atau metode yang belum memanfaatkan media sosial (Syahid, 2003; Malla, 2017; Fachrurrofi, 2019; Utami & Nugraheni, 2019). Sebagian besar penelitian tersebut mengatakan, bahwa pengembangan paradigma dalam pengembangan media pembelajaran terlambat dikarenakan belum adanya pemahaman terkait potensi atau peluang, gangguan, dan implementasi pembelajaran interaktif di sekolah. Akibatnya secara tidak langsung peserta didik memiliki kesempatan yang sedikit dalam berinteraksi secara global dalam ranah pendidikan interaktif sehingga menyebabkan lambatnya transfer pengetahuan yang bersifat global dalam ranah pendidikan seni,

budaya, dan kreativitas ( Sugiarta, 2007; Leow & Neo, 2014; Sandfort, 2016). Kecenderungan penelitian pendidikan di Indonesia tidak menyentuh aspek yang bersifat kontekstual seperti halnya multimodalitas yang ada di dalamnya.

Penelitian tentang berbagai aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan pembelajaran pernah dilakukan (Deslauriers et al., 2011; Rudolph et al., 2014). Deslauriers dkk. (2011) menerapkan metode berbasis penelitian yang memungkinkan peserta didik membuat prediksi, argumen, dan kritik pada proyek mereka sendiri. Kegiatan interaktif antar peserta didik secara signifikan meningkatkan hasil belajar yang tercermin dari nilai tes (Deslauriers et al., 2011). Lain halnya dengan penelitian tentang

keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi (Boyle & Nicol, 2003). Keterlibatan aktif peserta didik diperoleh ketika ada peluang bagi guru untuk berinteraksi dengan peserta didik secara individu (Boyle & Nicol, 2003). Di sisi lain, hal tersebut mengarahkan pada keniscayaan bahwa media sosial mampu membantu mengurangi batasan antara guru dan peserta didik melalui *platform* media sosial (Boyle & Nicol, 2003). Ironisnya, sedikit yang membahas soal multimodalitas dari media sosial dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi muasal tentang permasalahan pembelajaran seni budaya interaktif pada jenjang Sekolah Menengah Pertama sebagai generasi millennial. Hal tersebut penting dibahas, karena mampu menjadi titik awal dan menjadi fokus dalam kajian tentang aspek interdisiplinartitas media sosial dalam penyampaiannya yang multimodal dalam pembelajaran seni budaya. Lebih lanjut, untuk mengetahui tentang peluang, tantangan, dan respons dari peserta didik tentang pemanfaatan media sosial dalam pengembangannya sebagai salah satu media dalam pembelajaran seni budaya interaktif dan berkelanjutan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif-analitik. Pendekatan kualitatif-analitik digunakan karena memanfaatkan kata-kata dalam pengumpulan data hingga analisis, sehingga mampu memberikan penjelasan yang detail terhadap masalah terkait interdisiplinartitas media sosial dan multimodalitas pembelajaran seni budaya (Denzin & Lincoln, 2018; Lune & Berg, 2017). Di dalam penelitian ini, pengumpulan data juga dilakukan dengan meminjam konsep penelitian kuantitatif, yaitu kuesioner (Leavy, 2017), namun pada hakekatnya penelitian ini tetap mengarah pada pendekatan kualitatif (Tashakkori & Creswell, 2008). Hal tersebut digunakan untuk mengatasi kekurangan model penelitian utama yaitu kualitatif-analitik, yang kurang mampu menunjukkan fakta empiris terkait penggunaan media sosial, kepuasan, dan pengembangannya. Sehingga dalam konsep

penelitian (dalam Leavy, 2017), diperbolehkan untuk meminjam konsep penelitian kuantitatif. Setelah mendapatkan data empiris berbasis angka dari kuesioner, maka analisis menjadi lebih tajam dan dapat dibuktikan dengan data kuantitatif.

Penelitian ini terdapat tiga tahapan, *pertama*, penulis mengidentifikasi peluang kegiatan pembelajaran seni budaya SMP dengan memanfaatkan media sosial untuk meningkatkan pembelajaran seni budaya interaktif. Identifikasi dilakukan dengan survey yang dilakukan terhadap 500 siswa SMP yang berada di Surabaya, Jawa Timur, yang dipilih secara acak dengan model *random sampling* (Shkedi, 2019). Selain itu, survey juga dilakukan terhadap 75 guru seni budaya yang mengajar pada jenjang SMP di Surabaya, Jawa Timur. Hal tersebut dilakukan sebagai pijakan awal dalam analisis terkait respons dan muasal permasalahan dalam pembelajaran seni budaya interaktif.

Untuk tahap kedua, penulis menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran seni budaya, yang dilakukan pada Januari 2020 hingga Juni 2020. Pada tahap *ketiga*, atas hasil penelitian yang dilakukan, peserta didik akan diberikan tugas berupa esai reflektif terkait pembelajaran seni budaya interaktif menggunakan media sosial. Esai reflektif dipilih karena mampu memberikan penjabaran terhadap perspektif peserta didik sebagai bentuk penciptaan makna dari pengalaman belajarnya (Boud et al., 1985; Van Manen, 1995), dan memberikan wawasan tentang pendekatan pedagogis yang berpusat pada peserta didik dalam proses pengembangan model pembelajaran seni budaya interaktif (Berkowitz & Bier, 2014; Choi & Piro, 2009).

Sebagai pedoman proses refleksi, pertanyaan wawancara terbuka dikembangkan dan diberikan untuk (1) mengartikulasikan proses belajar peserta didik dan refleksi dari semua kegiatan pembelajaran seni budaya menggunakan media sosial, dan (2) mencerminkan pengaruh kegiatan pembelajaran interaktif melalui media sosial dan interdisiplinartitas yang terjadi serta peluang multimodalitas yang muncul. Wawancara terbuka digunakan untuk memberikan keluasan bahasan terhadap fenomena media sosial dan multimodalitas pendidikan seni budaya. Lebih

lanjut, hal tersebut didasari dengan konsep pembuatan instrumen penelitian dalam proses refleksi yang mengedepankan aspek teks dan konteks penelitian (Leavy, 2017).

Untuk menganalisis data dan esai reflektif, analisis dilakukan dengan mengikuti prosedur yang diuraikan oleh Van Manen (1990). Pertama, data berupa deksriptif dan kuantitatif dibaca dengan cermat untuk mengidentifikasi teks yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Kedua, data dianalisis dengan menyampaikan realita yang terjadi sesuai dengan penelitian, kemudian dilakukan kajian analitik terkait pertanyaan penelitian terkait interdisiplinartitas media sosial dalam multimodalitas pembelajaran seni budaya interaktif bagi generasi millennial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

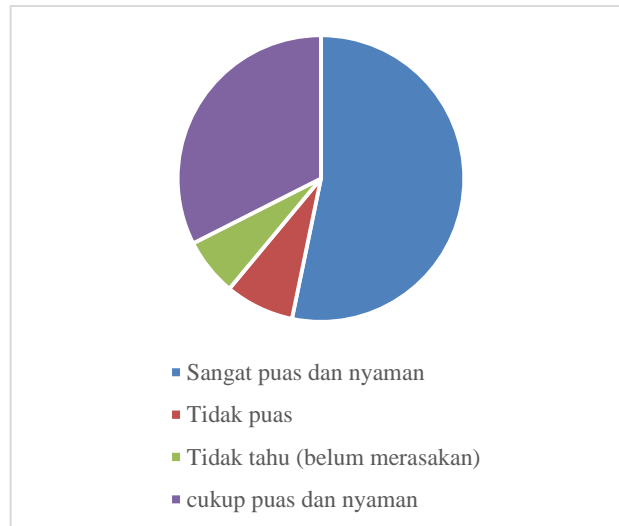
Pembelajaran interaktif dianggap sebagai sinonim untuk pembelajaran kooperatif melalui kerja kolaboratif, kerja kelompok, dan pembelajaran berbasis proyek (Knežević & Kovačević, 2011), yang berkaitan dengan topik yang dipilih sendiri oleh peserta didik, metodologi berbasis penelitian, dan pemecahan masalah dalam tugas kooperatif-kolaboratif (Riska, 2010). Lebih lanjut, pembelajaran interaktif mengaktualisasikan lingkungan belajar yang mendukung interaksi antar kelompok peserta didik (Leow & Neo, 2014). Namun demikian, Knežević dan Kovačević (2011) di sisi lain mendefinisikan pembelajaran interaktif sebagai metode pengorganisasian pembelajaran yang fokus pada proses belajar dan interaksi yang ada di dalamnya sebagai sebuah kesatuan proses belajar. Oleh karenanya, pembelajaran interaktif dianggap sebagai pendekatan pedagogis yang memfasilitasi perkembangan peserta didik dengan memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan teman sebaya dan kemandirian yang tumbuh dalam pembelajaran.

Posisi pembelajaran interaktif di era *Internet of Thing (IoT)* dan dengan segmentasi generasi millennial menempatkan dirinya pada posisi liminal, yang mampu berkolaborasi dengan disiplin lain dengan interdisiplinartitas. Sepertihalnya penggunaan media sosial seperti Twitter, Facebook, YouTube, Instagram, dan

TikTok berpengaruh dalam pendidikan pada siswa SMP yang tergolong sebagai generasi milenial (Blankenship, 2011). Media sosial menyediakan konektivitas sosial dan ruang pribadi yang hilang di sebagian besar teknologi IoT sebelumnya (Irwin et al., 2012). Generasi millennial saat ini familiar dengan teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi media sosial yang ada (Irwin et al., 2012). Hal tersebut memberikan peluang terhadap media sosial dalam pembelajaran. Media sosial memperluas peran IoT dalam pembelajaran dari pencarian informasi sederhana (Castaño-Muñoz et al., 2014), menjadi pembelajaran interaktif dengan mengkomunikasikan dan berbagi diskusi, penelitian, dan hasil pembelajaran antara peserta didik dan guru (Johnston-Goodstar et al., 2014; McClure et al., 2017; Son et al., 2019). Intervensi media sosial dalam lingkungan pembelajaran interaktif sebagai sistem pembelajaran berbasis IoT yang menawarkan fleksibilitas dan kompleksitasnya dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari keterampilan atau konsep baru dalam ranah akademik, yang dalam penelitian ini adalah seni budaya. Dukungan media sosial terhadap pembelajaran interaktif seni budaya terletak pada aksesibilitas peserta didik dalam berdiskusi secara daring dengan peserta didik lainnya dengan beragam latar belakang budaya. Hal ini memberikan pengalaman estetik yang baru bagi peserta didik sehingga mampu menumbuhkan kepekaan budaya dan salah satu aspek penting dalam pelestarian seni budaya Indonesia. Pengalaman yang dimunculkan mulai dari bentuk informasi, kesejarahan, ketokohan, perkembangan, dan positioning seni budaya Indonesia di era saat ini, dan juga umpan balik dan kesempatan untuk merefleksikannya.

Menurut Blankenship (2011), media sosial telah digunakan dalam pembelajaran sejak tahun 1980-an, meski belum adanya integrasi interdisiplin dan perspektif multimodalitas di dalamnya. Media sosial bermanfaat bagi peserta didik dengan meningkatkan keterlibatan dan minat, serta membantu mendapatkan lebih banyak otonomi diri dan tanggung jawab atas pendidikan mereka sendiri. Selain itu, peserta didik yang ragu untuk berbicara di kelas akan merasa lebih

nyaman berbagi ide melalui mengetik atau menulis menggunakan media sosial (Blankenship, 2011).



**Gambar 3. Prosentase Kepuasan Dan Kenyamanan Terhadap Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Sosial (Sumber: dokumentasi penulis berdasarkan survey, 2020)**

Di dalam suasana pembelajaran interaktif terjadi diskusi secara bebas dan cair antara guru dan peserta didik, dan antar peserta didik (Kim et al., 2002). Selain itu, untuk menghasilkan diskusi interaktif yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran interaktif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menemukan topik secara pribadi, metodologi berbasis inkuiri, dan pemecahan masalah berbasis keterampilan pengendalian diri dan kerja kolaboratif (Harton, Richardson, Barreras, Rockloff, & Latanā, 2002; Johnson, 2014; Sandfort, 2016). Lebih lanjut, para akademisi percaya bahwa pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat bagi siswa (Csikszentmihalyi, 2014; Ulusman & Bayburtlu, 2012; Xia, 2020). Pembelajaran interaktif memungkinkan komunikasi dan kerjasama terjadi antara peserta didik dan guru sebagai kerja kolaboratif dan membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan dalam prosesnya. Selain itu, peserta didik memiliki pengalaman belajar yang dipersonalisasi sesuai dengan karakteristik masing-masing (Leow & Neo, 2014).

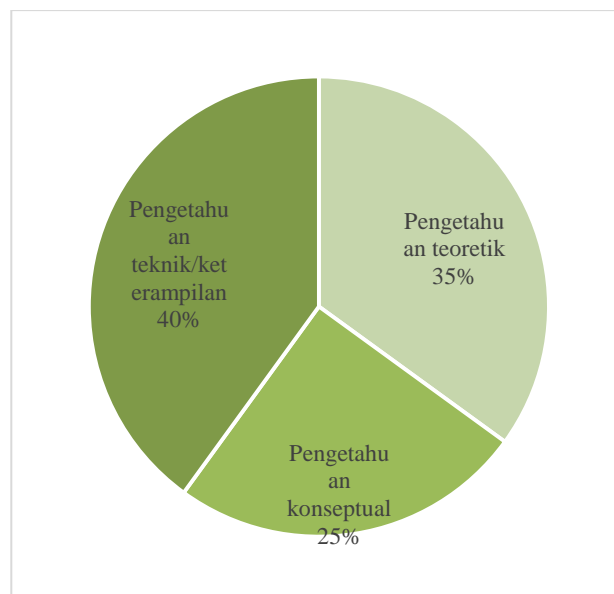
Pembelajaran interaktif menggunakan media sosial telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang akademik dan terbukti berhasil dalam

beberapa disiplin ilmu, termasuk seni budaya (Colman, 2018; Mignonneau & Sommerer, 2005; Patelli, 2017; Sandfort, 2016). Penerapan media sosial dalam pembelajaran seni budaya turut membantu dalam hal referensi belajar. Selama ini referensi belajar terkait seni budaya baik bentuk buku, dokumen, foto, atau manuskrip yang berkaitan dengan seni budaya Indonesia cenderung sulit ditemukan. Menggunakan platform media sosial sebagai media pembelajaran seni budaya interaktif mampu memberikan peluang terbentuknya komunikasi antar komunitas seni budaya dengan mudah, yang mengaburkan batasan jarak yang biasanya menjadi kendala dalam pertemuan luring (Gehlbach, 1990; Lee, 2017). Peserta didik dapat semakin terlibat dalam diskusi terkait seni budaya dan meningkatkan minat pada materi pelajaran seni budaya menggunakan platform media sosial; dengan demikian, mereka mendapatkan lebih banyak kontrol diri dan tanggung jawab untuk pendidikan terkait seni budaya (Blankenship, 2011). Media sosial memberikan peluang interdisiplinartitas yang cukup luas, dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran seni budaya interaktif.

Interdisiplinaritas yang dimiliki oleh media sosial dapat membuka peluang dalam memaksimalkan multimodalitas yang ada dalam pembelajaran seni budaya (Albers, 2006; Bourelle et al., 2015). Pembelajaran seni budaya memiliki multimodalitas dalam materi, terutama dalam peningkatan keterampilan praktek dan pemahaman konseptual terkait seni budaya. Oleh karenanya, dengan memanfaatkan interdisiplinaritas media sosial untuk mengembangkan keterampilan seni peserta didik, dan menunjukkan bahwa dari keterampilan yang dikembangkannya terdapat konseptualisasi terhadap seni budaya yang baik. Situs jejaring sosial seperti Youtube, Instagram, dan TikTok yang familiar diakses oleh peserta didik berpengaruh meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam hal keterampilan dan pemahaman konseptual.

Kegiatan pembelajaran interaktif dengan Youtube, Instagram, dan TikTok meningkatkan

keterlibatan peserta didik dalam eksplorasi keterampilan estetik yang diaplikasikan dalam teknologi melalui proses pengolahan melalui perangkat lunak (Lin et al., 2015; Tusiime et al., 2020). Peserta didik memiliki kesempatan untuk berbagi pengetahuan kepada netizen dengan cara berkarya melalui platform tersebut. Selain berbagi pengetahuan, peserta didik juga mendapatkan keterampilan dalam bidang teknologi dengan pengetahuan, pemahaman, dan kemahiran dalam melakukan editing agar apa yang dibagikannya semakin menarik khalayak. Oleh karenanya, media sosial dapat digunakan untuk mengelola kegiatan bersifat keterampilan yang sarat pengalaman estetik, memberikan informasi, dan mendapatkan keterlibatan peserta didik dalam komunitas pembelajaran daring melalui interaktivitas dan kolaborasi yang terjadi di dalamnya (Irwin et al., 2012; Rasheed et al., 2020).



**Gambar 4. Presentase Pengetahuan Yang Diperoleh Peserta Didik Melalui Pembelajaran Seni Budaya Interaktif Memanfaatkan Media Sosial (Sumber: dokumentasi penulis berdasarkan survey, 2020)**

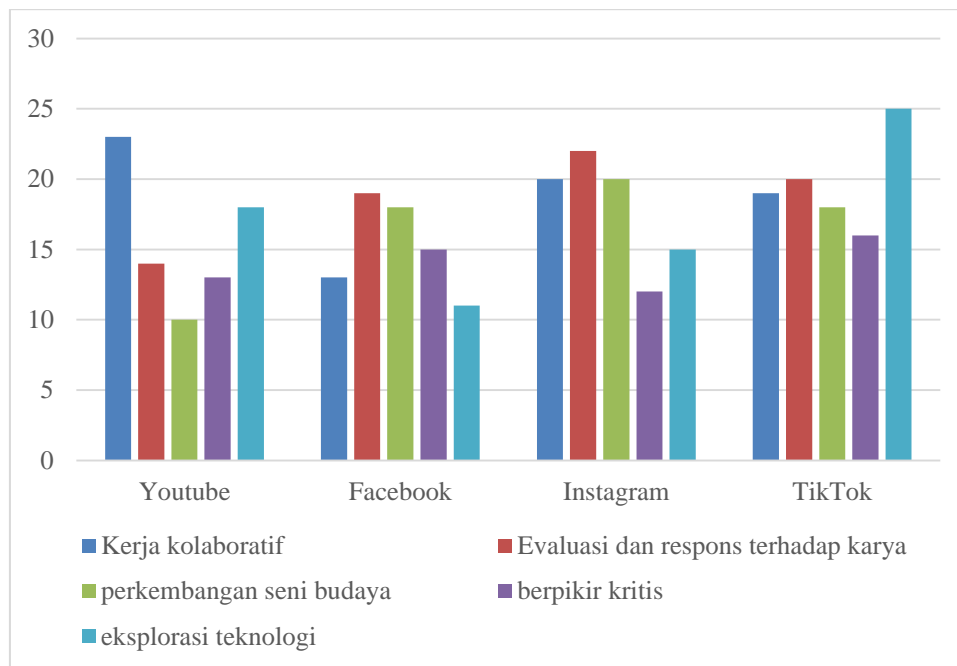
Kegiatan pembelajaran seni budaya interaktif dengan media sosial memiliki keterpaduan untuk pengalaman belajar kolaboratif antara peserta didik dan pemerhati budaya. Lingkungan belajar yang interaktif dengan media sosial dengan menunjukkan bahwa media sosial

membantu peserta didik untuk menikmati belajar dalam kelompok dan memiliki pengalaman evaluasi yang positif (Hamilton et al., 2020; Willis, 2007). Selain itu, khususnya TikTok digunakan untuk memfasilitasi keterampilan pengolahan video dan penyampaian informasi

terkait seni budaya secara bersamaan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media sosial memiliki kompleksitas sebagai media pembelajaran interaktif.

Lima kecenderungan muncul dari respons peserta didik untuk menjelaskan berbagai jenis kegiatan dalam pembelajaran seni budaya interaktif yang mereka alami melalui media sosial: (1) berkolaborasi dengan teman sebaya, (2)

mengamati dan mengevaluasi hasil belajar teman sebaya, (3) mencari tren terkait perkembangan dalam seni budaya, (4) keterampilan berpikir kritis, dan (5) pemanfaatan serta eksplorasi teknologi. Lima respons tersebut sebagai tanda adanya implikasi interdisiplineritas dalam multimodalitas pembelajaran seni budaya menggunakan media sosial.



**Gambar 5. Kecenderungan Pengalaman Yang Diperoleh Melalui Pembelajaran Seni Budaya Interaktif (Sumber: dokumentasi penulis berdasarkan survey, 2020)**

Peserta didik melalui kerja kelompok dapat bekerja secara kolaboratif dan menyelesaikan tugas dan proyek dalam pelajaran seni budaya melalui media sosial. Media sosial menyediakan lingkungan belajar yang interaktif bagi peserta didik untuk bekerja sebagai tim (Akcaoglu & Bowman, 2016; Miller et al., 2016). Media sosial ini memperluas batasan ruang dan waktu untuk berkomunikasi dengan apresiator dari berbagai tempat. Terutama melalui Instagram dan TikTok, peserta didik membagikan penelitian dan ide mereka tentang seni budaya dengan penyampaian yang sesuai dengan tren pada media sosial tersebut. Tanpa kendala dari aspek ruang

dan waktu, peserta didik dapat dengan leluasa mengakses informasi yang dibagikan oleh peserta didik atau akademisi lain. Selain itu, Instagram dan TikTok menjadi ruang atau tempat peserta didik mempresentasikan hasil pembelajaran seni budaya sebagai grup sehingga membuat peserta didik terlibat dalam kerja kolaboratif.

Ketika peserta didik mengunggah karyanya dalam media sosial, maka saat itu juga mereka membukakan akses kepada peserta didik lainnya dan juga netizen untuk mengapresiasi, menilai, dan mengevaluasi karya mereka (Colman, 2018; Gao & Wang, 2019; Sudarsana et al., 2019). Hal tersebut memberi tantangan dalam

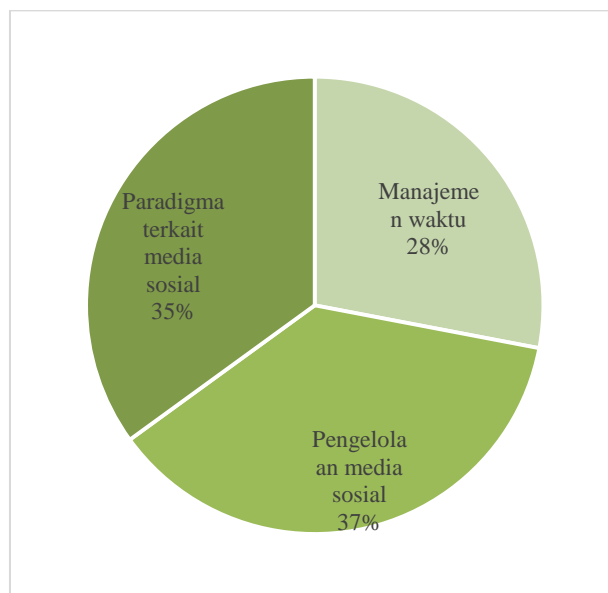


cara penyampaian dan memberikan kompetisi positif antar peserta didik dalam melakukan penyampaian semenarik mungkin di media sosialnya agar mengundang lebih banyak apresiator. Lebih lanjut, dengan hal tersebut turut memberikan andil pada penyebaran informasi terkait seni budaya Indonesia, dan secara tidak langsung membuka peluang terjadinya proses pelestarian seni budaya Indonesia (Hawkesworth et al., 2009).

Berkaitan dengan cara penyampaian melalui media sosial, peserta didik mengawalinya dengan secara aktif mencari tren mode kecenderungan gaya unggahan dari setiap platform media sosial dan mengidentifikasinya. Alhasil, kegiatan interaktif di media sosial terjadi sebagai pembelajaran aktif untuk memfasilitasi kompetensi penelitian peserta didik yang tentunya meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Pembelajaran seni budaya secara aktif terjadi melalui pembelajaran kolaboratif melalui media sosial saat guru dan peserta didik secara bersamaan mendiskusikan penelitian yang mereka lakukan terkait tren unggahan media sosial yang berkaitan dengan seni budaya.

Menggunakan media sosial sebagai pembelajaran seni budaya interaktif memberikan rasa senang bagi peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran dengan menikmati proses penggunaan media sosial untuk semua kegiatan pembelajaran seni budaya interaktif. Kegiatan interaktif melalui media sosial meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta keterampilan berpikir sistematis (Bown & Ferguson, 2018; Reveley, 2013).



**Gambar 6. Kekurangan Pembelajaran Memanfaatkan Media Sosial Menurut Peserta Didik (Sumber: dokumentasi penulis berdasarkan survey, 2020)**

Di sisi lain, terdapat tantangan dalam menggunakan media sosial dalam lingkungan pembelajaran terkait dengan kompetensi teknologi, manajemen waktu, dan motivasi diri. Banyak guru yang merasa belum sepenuhnya memenuhi syarat untuk mengajar seni budaya menggunakan platform media sosial, dan peserta

didik merasa tidak nyaman belajar melalui media sosial karena belum nyaman menggunakannya untuk tujuan pendidikan. Beberapa peserta didik tidak terbiasa dengan platform pembelajaran media sosial sehingga kurang dalam kompetensi meta-kognitif, keterampilan manajemen waktu, dan pembelajaran mandiri (Goodsett, 2020;

Sajjani et al., 2020; Xia, 2020). Tantangan ini dapat diatasi dengan menyediakan kurikulum baru untuk mengakomodasi fleksibilitas yang melekat dalam lingkungan pembelajaran interaktif melalui media sosial.

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pembelajaran seni budaya interaktif melalui media sosial memberikan aliran informasi lebih luas dan bebas dari keterbatasan ruang dan waktu. Peserta didik dapat berbagi komentar dan sudut pandang keilmuan antar peserta didik dan bahkan netizen. Dengan demikian, kegiatan ini memfasilitasi komunikasi antara peserta didik dalam meningkatkan keterlibatan belajar mereka.

Keterlibatan belajar yang dialami memiliki kompleksitas dan multimodalitas, antara lain berkolaborasi dalam kerja kelompok dan kerja kolaboratif; saling mengamati dan mengevaluasi karya yang dibuat, dan keterlibatan dalam mencari, mengidentifikasi, dan mengeksplorasi tren dan informasi terkait penyampaian informasi dalam media sosial dalam lingkup pembelajaran seni budaya. Lebih lanjut, kegiatan ini memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran karena di dalamnya terdapat kesenangan dalam belajar, dapat memosisikan karyanya dengan karya lainnya yang ada dalam media sosial; meningkatkan pemahaman kontekstual dan konseptual dalam materi seni budaya dan mengaplikasikannya sebagai proses aktualisasi keterampilan estetis peserta didik; dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Secara pedagogis, bukti empiris ini memberikan contoh kepada guru untuk memasukkan media sosial dalam pembelajaran seni budaya sebagai modal interaktivitas yang terjadi di dalamnya. Selain itu, kegiatan pembelajaran seni budaya interaktif yang dikembangkan dan diakses dalam penelitian ini harus memerhatikan pembelajaran interaktif peserta didik di lingkungan kelas bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam teknologi. Lebih lanjut, penelitian yang akan datang perlu mempertimbangkan untuk menyelidiki bagaimana kegiatan pembelajaran seni budaya interaktif dengan media sosial dapat

dimasukkan ke dalam mata pelajaran lain. Oleh karenanya, pemahaman pendidik, lingkungan, dan peserta didik dalam perubahan paradigma terkait media sosial dan posisinya dalam era IoT dan budaya siber. Hal tersebut diperlukan dalam tujuan interkoneksi antar materi, mata pelajaran, dan media dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, mampu menjadi pijakan awal terhadap interkoneksi dalam disiplin keilmuan eksakta, sosial humaniora, dan estetika.

Penelitian ini memiliki kekurangan, yaitu dalam cakupan spasial baik dalam pengambilan data dan jenjang pendidikan yang diteliti. Perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang media sosial dalam pendidikan seni budaya di jenjang lainnya, dan di regional lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan temuan yang variatif sehingga mampu menjadi wacana yang aktual dalam proses pengembangan dan kajian pendidikan seni budaya, mengingat media sosial telah menjadi genre budaya baru bagi milenial.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akcaoglu, M., & Bowman, N. D. (2016). Using instructor-led Facebook groups to enhance students' perceptions of course content. *Computers in Human Behavior*, 65, 582–590. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.029>
- Albers, P. (2006). Imagining the possibilities in multimodal curriculum design. *English Education*, 38(2), 75–101. <http://www.jstor.org/stable/40173215> <http://www.jstor.org/page/info/about/policies/terms.jsp>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2014). Research Based Character Education. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 591, 72–85. <https://doi.org/10.1177/0002716203260082>
- Blankenship, M. (2011). How social media can and should impact higher education. *Education Digest*, 76(7), 39–42.
- Boud, D., Keogh, R., & Walker, D. (1985). *Reflection: Turning experience into learning*. Kogan.

- Bourelle, T., Bourelle, A., & Rankins-Robertson, S. (2015). Teaching with Instructional Assistants: Enhancing Student Learning in Online Classes. *Computers and Composition*, 37, 90–103. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2015.06.007>
- Bown, O., & Ferguson, S. (2018). Understanding media multiplicities. *Entertainment Computing*, 25(October 2017), 62–70. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.11.001>
- Boyle, J. T., & Nicol, D. J. (2003). Using classroom communication systems to support interaction and discussion in large class settings. *Research in Learning Technology*, 11(3 SE-Original Research Articles). <https://doi.org/10.3402/rlt.v11i3.11284>
- Castaño-Muñoz, J., Duarte, J. M., & Sancho-Vinuesa, T. (2014). The Internet in face-to-face higher education: Can interactive learning improve academic achievement? *British Journal of Educational Technology*, 45(1), 149–159. <https://doi.org/10.1111/bjet.12007>
- Choi, H., & Piro, J. M. (2009). Expanding arts education in a digital age. *Arts Education Policy Review*, 110(3), 27–34. <https://doi.org/10.3200/AEPR.110.3.27-34>
- Colman, A. (2018). Net.art and Net.pedagogy: Introducing Internet Art to the Digital Art Curriculum. *Studies in Art Education*, 46(Technology Issue), 61–73.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Applications of Flow in Human Development and Education*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-94-017-9094-9\\_2](https://doi.org/10.1007/978-94-017-9094-9_2)
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (Fifth Edit). Sage Publications. <https://doi.org/10.1007/s11229-017-1319-x>
- Deslauriers, L., Schelew, E., & Wieman, C. (2011). Improved Learning in a Large-Enrollment Physics Class. *Science*, 332(6031), 862 LP – 864. <https://doi.org/10.1126/science.1201783>
- Dussel, I., & Priem, K. (2017). The visual in histories of education: A reappraisal. *Paedagogica Historica*, 53(6), 641–649. <https://doi.org/10.1080/00309230.2017.1392582>
- Fachrurrofi, F. (2019). Tradisi Babanyo di Kabupaten Bandung Barat untuk Bahan Pembelajaran di SMA. *Lokabasa-Journal of Language Studies, Literature, and Culture Regions and His Teachings*, 10(1), 108–116. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i1>
- Frois, J. P. (2010). Lacan in Art Education. *Visual Arts Research*, 36(2), 1–14.
- Gao, S., & Wang, C. ming. (2019). Crisis of the human and the responsibilities of art/education. *Inter-Asia Cultural Studies*, 20(1), 140–149. <https://doi.org/10.1080/14649373.2019.1577586>
- Gehlbach, R. D. (1990). Art education: Issues in curriculum and research. *Educational Researcher*, 19(7), 19–25. <https://doi.org/10.3102/0013189X019007019>
- Gomis-Porqueras, P., & Rodrigues-Neto, J. A. (2018). Teaching technologies, attendance, learning and the optimal level of access to online materials. *Economic Modelling*, 73(May 2017), 329–342. <https://doi.org/10.1016/j.econmod.2018.04.009>
- Goodsett, M. (2020). Best practices for teaching and assessing critical thinking in information literacy online learning objects. *Journal of Academic Librarianship*, October 2019. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2020.102163>
- Grossman, J. (2017). Adaptation in Visual Culture. In *Adaptation in Visual Culture*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-58580-2>
- Hamilton, L. A., Suda, K. J., Heidel, R. E., McDonough, S. L. K., Hunt, M. E., &

- Franks, A. S. (2020). The role of online learning in pharmacy education: A nationwide survey of student pharmacists. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 12, 614–625. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2020.01.026>
- Harton, H. C., Richardson, D. S., Barreras, R. E., Rockloff, M. J., & Latanã©, B. (2002). Focused Interactive Learning: A Tool for Active Class Discussion. *Teaching of Psychology*, 29(1), 10–15. [https://doi.org/10.1207/S15328023TOP2901\\_03](https://doi.org/10.1207/S15328023TOP2901_03)
- Hawkesworth, C. J., Cawood, P. A., Kemp, A. I. S., Storey, C. D., & Dhuime, B. (2009). A Matter of Preservation. *Science*, 323(5910), 49–50. <https://doi.org/10.1126/science.1168549>
- Irwin, C., Ball, L., Desbrow, B., & Leveritt, M. (2012). Students' perceptions of using Facebook as an interactive learning resource at university. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28(7), 1221–1232.
- Johnson, G. M. (2014). The ecology of interactive learning environments: Situating traditional theory. *Interactive Learning Environments*, 22(3), 298–308. <https://doi.org/10.1080/10494820.2011.649768>
- Johnston-Goodstar, K., Richards-Schuster, K., & Sethi, J. K. (2014). Exploring Critical Youth Media Practice: Connections and Contributions for Social Work. *Social Work (United States)*, 59(4), 339–346. <https://doi.org/10.1093/sw/swu041>
- Kearns, A. J. (2019). The ethical demand in teaching and learning. *Teaching and Teacher Education*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.07.004>
- Kim, B., Williams, R., & Dattilo, J. (2002). Students' perception of interactive learning modules. *Journal of Research on Technology in Education*, 34(4), 453–473. <https://doi.org/10.1080/15391523.2002.10782361>
- Knežević, S., & Kovačević, B. (2011). Interactive learning and students' competences in teaching literature. *Metodički Obzori*, 6(13), 83–92.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama.
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. The Guilford Press.
- Lee, K. (2017). Rethinking the accessibility of online higher education: A historical review. *Internet and Higher Education*, 33, 15–23. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.01.001>
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99–110.
- Lin, T.-B., Chen, V., & Chai, C. S. (Eds.). (2015). *New Media and Learning in the 21st Century; A Social-Cultural Perspective*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-326-2>
- Lune, H., & Berg, B. L. (2017). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences* (Ninth edit). Pearson.
- Malla, H. A. B. (2017). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural Humanistik dalam Membentuk Budaya Toleransi Peserta Didik Di SMA Negeri Model Madani Palu, Sulawesi Tengah. *Inferensi*, 11(1), 163. <https://doi.org/10.18326/infsl3.v11i1.163-186>
- McClure, M., Tarr, P., Thompson, C. M., & Eckhoff, A. (2017). Defining quality in visual art education for young children: Building on the position statement of the early childhood art educators. *Arts Education Policy Review*, 118(3), 154–163. <https://doi.org/10.1080/10632913.2016.1245167>
- Mignonneau, L., & Sommerer, C. (2005). Designing emotional, metaphoric, natural

- and intuitive interfaces for interactive art, edutainment and mobile communications. *Computers and Graphics (Pergamon)*, 29(6), 837–851. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.001>
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., & Wang, X. (Eds.). (2016). Education and Young People. In *How the World Changed Social Media* (pp. 70–84). UCL Press.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D., & The PRISMA Group. (2009). Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses: The PRISMA Statement. *PLoS Med*, 6(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pmed1000097>
- Moran, J. (2002). *Interdisciplinarity*. Routledge.
- Mumford, S., & Dikilitaş, K. (2020). Pre-service language teachers reflection development through online interaction in a hybrid learning course. *Computers and Education*, 144(September 2019). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103706>
- Patelli, P. (2017). A field is to play. Enacting mental images of the soundscape. *Emotion, Space and Society*, 25, 44–53. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2016.11.002>
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers and Education*, 144(March 2019). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Reveley, J. (2013). The Exploitative Web: Misuses of Marx in Critical Social Media Studies. *Science and Society*, 77(4), 512–535. <https://doi.org/10.1521/siso.2013.77.4.512>
- Riska, P. A. (2010). *The impact of smart board technology on growth in mathematics achievement of gifted learners*. Liberty University.
- Rudolph, A. L., Lamine, B., Joyce, M., Vignolles, H., & Consiglio, D. (2014). Introduction of interactive learning into French university physics classrooms. *Physical Review Special Topics - Physics Education Research*, 10(1).
- Sajnani, N., Mayor, C., & Tillberg-webb, H. (2020). Aesthetic presence: The role of the arts in the education of creative arts therapists in the classroom and online. *The Arts in Psychotherapy*, 69(February). <https://doi.org/doi.org/10.1016/j.aip.2020.101668>
- Sampurno, M. B. T., & Camelia, I. A. (2020). *Art and Fun Digital Learning for Children with Special Needs: A Case Study on Applying Art as a Learning Technology*. 380(SoSHEC), 175–180. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.38>
- Sandfort, J. R. (2016). Using Technology to Support Interactive Learning. *Journal of Public Affairs Education*, 22(3), 321–326. <https://doi.org/10.1080/15236803.2016.12002250>
- Shkedi, A. (2019). *Introduction to Data Analysis in Qualitative Research*. Springer International Publishing.
- Son, J., Sun, J., & Lee, J. (2019). Interactive learning through social media for large size classes in the clothing and textile curriculum. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 12(2), 129–139. <https://doi.org/10.1080/17543266.2018.1534002>
- Strycker, J. (2020). K-12 art teacher technology use and preparation. *Heliyon*, 6(7). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04358>
- Sudarsana, I. K., Nakayanti, A. R., Sapta, A., Haimah, Satria, E., Saddhono, K., Achmad Daengs, G. S., Putut, E., Helda, T., & Mursalin, M. (2019). Technology Application in Education and Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012061>

- Sugiarta, A. N. (2007). *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di Rumah Singgah Kota Bekasi)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syahid, A. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi*. Universitas Negeri Malang.
- Tashakkori, A., & Creswell, J. (2008). Mixed Methodology Across Disciplines. *Journal Of Mixed Methods Research*, 2(1), 1–5.
- Tusiime, W. E., Johannesen, M., & Gudmundsdottir, G. B. (2020). Teaching art and design in a digital age: challenges facing Ugandan teacher educators. *Journal of Vocational Education and Training*.  
<https://doi.org/10.1080/13636820.2020.1786439>
- Ulusman, L., & Bayburtlu, C. (2012). Paradigm for Art Education; Creation Story of Jewels, Theme, Design, Artwork, 3D. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 284–288.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.160>
- Utami, V. M., & Nugraheni, T. (2019). Penerapan Model Treffinger Berbasis Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Siswa. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 3(2), 79–85.
- Van Manen, M. (1990). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. University of Western Ontario.
- Van Manen, M. (1995). On the epistemology of reflective practice. *Teachers and Teaching*, 1(1), 35–50.
- Willis, J. (2007). The neuroscience of joyful education. *Educational Leadership*, 64, 1–4.
- Xia, X. (2020). Learning behavior mining and decision recommendation based on association rules in interactive learning environment. *Interactive Learning Environments*.