

**MEDIA PEMBELAJARAN  
INOVATIF VLOG YOUTUBE SEBAGAI WUJUD  
PENINGKATAN KUALITAS GURU SOSIOLOGI**

**THRIWATY ARSAL  
YYFR. SUNARJAN  
SHARFINA KARAMINA**



**pena persada**

**CV. PENA PERSADA**

**MEDIA PEMBELAJARAN  
INOVATIF VLOG YOUTUBE SEBAGAI WUJUD  
PENINGKATAN KUALITAS GURU SOSIOLOGI”**

**Penulis :**

Thriwaty Aرسال  
Yyfr. Sunarjan  
Sharfina Karamina

**ISBN :** 978-623-315-042-2

**Design Cover :**

Retnani Nur Brilliant

**Layout :**

Hasnah Aulia

**Penerbit CV. Pena Persada**

**Redaksi :**

Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas Jawa  
Tengah

Email : [penerbit.penapersada@gmail.com](mailto:penerbit.penapersada@gmail.com)

Website : [penapersada.com](http://penapersada.com)

Phone : (0281) 7771388

**Anggota IKAPI**

All right reserved

Cetakan pertama : 2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan cara apapun  
tanpa ijin penerbit

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku referensi tentang media pembelajaran vlog youtube. Bahan referensi ini terdiri dari bagian empat bagian yaitu bagian pertama Inovasi Pembelajaran, bagian kedua Konsep Pendidikan dan Profesionalisme Guru Pada Era Digitalisasi, bagian ketiga Kreativitas dan Inovasi Guru Sosiologi Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran di Sekolah, bagian keempat Media Pembelajaran Inovatif Vlog youtube dan bagian ke lima Penutup

Penulis menyadari bahwa, buku referensi ini, tentunya masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap saran dan kritikan dari berbagai pihak demi kesempurnaan materi buku teks ini selanjutnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan buku berikutnya. Semoga buku ini bermanfaat bagi mahasiswa, dosen serta pembaca umum dalam mempelajari inovasi media pembelajaran terutama yang berkaitan dengan teknologi.

Semarang, Desember 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Inovasi Pembelajaran Sosiologi .....	1
B. Permasalahan yang Dihadapi Guru Sosiologi di Era Digitalisasi .....	4
C. Model Pembelajaran Inovatif .....	6
D. Tantangan Pembelajaran Sosiologi di Masa Depan.....	11
<b>BAB II KONSEP PENDIDIKAN DAN PROFESIONALISME GURU PADA ERA DIGITALISASI</b>	
A. Konsep Pendidikan .....	16
B. Profesionalisme Guru di Era Digital.....	17
C. Guru Profesional.....	18
D. Teknologi Digital .....	25
E. Guru Profesional dan Edukasinet .....	33
<b>BAB III KREATIFITAS GURU SOSIOLOGI DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH</b>	
A. Kreatifitas Guru Sosiologi .....	35
B. Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran .....	36
C. Pembelajaran Inovatif .....	39
D. Inovasi Guru Sosiologi Terhadap Media Pembelajaran.....	41
<b>BAB IV MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF VLOG YOUTUBE</b>	
A. Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Sosiologi .....	49
B. Model Pembelajaran Inovatif .....	52
C. Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Vlog.....	55
D. Penguasaan Guru Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Inovatif .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	66

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Inovasi Pembelajaran Sosiologi

Inovasi merupakan suatu upaya perubahan untuk menciptakan pembaharuan yang lebih baik dan baru. Berdasarkan temuan penelitian di lapangan, salah satu inovasi yang dilakukan guru sosiologi adalah memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru ketika melakukan kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru sosiologi dapat dibagi menjadi dua yaitu media pembelajaran klasik dan modern atau berkaitan dengan teknologi. Perkembangan zaman dan teknologi yang sangat cepat saat ini menuntut tiap individu untuk dapat berfikir dan bergerak secara cermat dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.

Pendidikan menjadi salah satu alat yang penting dalam mengimbangi perkembangan yang sedang terjadi. Pendidikan sendiri merupakan sebuah proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, ketrampilan dan sikap serta tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan pelatihan. Tujuan pelaksanaan pendidikan yang diharapkan adalah pendidikan yang bermutu dan berkualitas (Zainuddin, 2008). Oleh karena itu dibutuhkan individu-individu yang aktif, kreatif, dan mampu mengaplikasikan setiap pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan. Hal semacam itu juga harus diimbangi dengan proses pembelajaran yang mendukung para siswa untuk dapat berperan aktif dalam menggali dan mengkonstruksikan

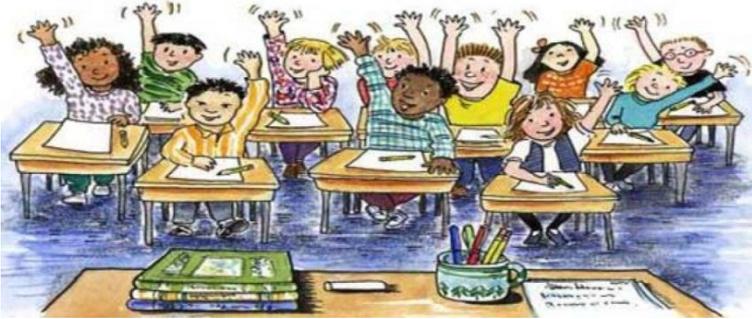
pengetahuan dengan kemampuannya sendiri sehingga tidak tertinggal dalam perkembangan yang terjadi.

Selama ini pemerintah sudah mencoba untuk memperbaiki kondisi pendidikan yang ada di Indonesia, diantaranya adalah dengan memperbaharui kurikulum yang ada supaya dapat mengimbangi dengan tuntutan zaman. Adanya kurikulum baru diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran dua arah sehingga tidak hanya guru yang menjadi pusatnya atau guru sentris (*teacher centered*), namun dalam pelaksanaannya masih banyak ditemui sekolah-sekolah ataupun guru-guru yang masih menerapkan proses pembelajaran konvensional, berpusat pada guru, berjalan satu arah, dan dengan sumber belajar yang masih terbatas pada buku-buku pelajaran. Pembelajaran yang seperti itu mengakibatkan proses pembelajaran yang dilakukan tidak bisa optimal, sehingga mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik dan terkesan membosankan. Faktor yang mempengaruhi antara lain model pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik. Menurut Karwati dan Priansa (2014: 148) minat (*interest*) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri untuk memilih objek lain yang sejenis. Objek dari minat bisa berbagai macam, baik makhluk hidup, aktivitas, benda mati, pekerjaan dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan tersebut, di ketahui bahwa objek dari minat dapat berasal dari berbagai hal. Model pembelajaran dalam dunia pendidikan juga dapat menjadi suatu objek dari minat untuk belajar. Mata pelajaran sosiologi pada umumnya disampaikan dengan model pembelajaran yang kurang menarik minat belajar siswa. Guru menerangkan materi sementara siswa mendengarkan dan mencatat poin yang dianggap penting kemudian sesekali diselingi dengan tanya

jawab. Model pembelajaran seperti ini telah diterapkan selama bertahun-tahun lamanya.

## Model Pembelajaran Inovatif



<https://www.masukuniversitas.com/model-pembelajaran-inovatif/>

Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran menuju arah perbaikan yang bersifat *student centered* yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya (Trianto, 2013). Guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui variasi berbagai model pembelajaran, oleh karena itu guru harus mempunyai kreativitas dalam mengajar agar mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Model pembelajaran inovatif berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar sehingga para guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah. Guru setidaknya dapat menggunakan media yang murah dan efisien meskipun sederhana hal tersebut dapat menjadikan suatu upaya untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru juga harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia karena guru dituntut untuk

dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Pemanfaatan teknologi komputer diharapkan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui visualisasi *vlog Youtube*. *Youtube* adalah sebuah situs jejaring yang menawarkan sebuah pola interaksi yang agak unik, mengandalkan video sebagai konten. Salah satu keberhasilan dalam memanfaatkan *Youtube* pada bidang pendidikan seperti yang dijelaskan oleh Luhsasi (2017) bahwa video pembelajaran ekonomi-akuntansi berbasis *YouTube* ini dilengkapi dengan efek suara dan animasi hal ini membuat mahasiswa lebih tertarik untuk menyimak dan mempelajari materi yang disajikan. Adanya pengembangan media pembelajaran melalui video ini menunjukkan kreatifitas dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa. Kreatifitas seperti ini dapat menumbuhkan cara pemahaman materi secara efisien sehingga keefektifan dalam mempelajari materi dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam pembelajaran.

Melalui model pembelajaran *Vlog YouTube* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang beragam dan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, peserta didik juga dapat lebih aktif serta berpikir secara kritis dalam menanggapi *Vlog Youtube* yang diperlihatkan oleh guru.

## **B. Permasalahan Yang Dihadapi Guru Di Era Digitalisasi**

Proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode konvensional menjadi salah satu penyebab kualitas guru masih rendah. Guru-guru masih sering menggunakan metode ceramah pada saat kegiatan belajar mengajar pada proses pembelajaran di kelas walaupun sudah menggunakan kurikulum 2013. Hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa proses pembelajaran menjadi membosankan selain itu kurangnya guru yang menggunakan model pembelajaran yang variatif juga dapat merugikan peserta didik karena guru

cenderung menggunakan metode ceramah/konvensional dan belum menerapkan pembelajaran inovatif.

Guru mata pelajaran sosiologi yang masih menggunakan metode konvensional mengalami berbagai kendala atau masalah yang berkaitan dengan kurang waktu atau kurang dapat mememanajemen waktu di kelas karena menggunakan metode ceramah, selain itu hanya mengandalkan buku paket dalam proses pembelajaran. Diharapkan guru dapat mengembangkan model pembelajaran inovatif berbasis *vlog Youtube* sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan dalam mengajar di kelas.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah untuk di pahami oleh peserta didik. Media pembelajaran hendaknya juga sesuai dengan kondisi sosial di dalam kelas meskipun media pembelajaran itu bagus akan tetapi bila tidak sesuai dengan kondisi kelas maka akan sulit di terima oleh peserta didik. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar dan mampu menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah. Guru setidaknya dapat menggunakan media yang murah dan efisien meskipun sederhana hal tersebut dapat menjadikan suatu upaya untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Penambahan pembelajaran berbasis teknologi seperti *Youtube* diperlukan dalam dunia pendidikan karena peran guru sebagai sumber belajar sangat berkaitan dengan materi pelajaran. Hal tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah apabila guru kurang menggunakan media pembelajaran ataupun memanfaatkan adanya perkembangan teknologi, maka peran guru dapat bergeser.

Model pembelajaran inovatif dapat berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Perkembangan teknologi informasi semakin pesat sehingga di era generasi *millennial* ini khususnya remaja lebih suka melihat sinetron, film, bermain *game*, internet yang akan menjadi guru dunia digital

daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Generasi Y atau disebut juga *milineal* (1981-1994) generasi yang sudah menggunakan sesuatu dengan teknologi, instan, senang dengan *game online*, rasa penasaran yang tinggi, rasa ingin tahu dan gandrung akan media sosial (Hidayat, 2018). Generasi *millenial* yang sangat akrab dengan dunia digital ini lebih sering mendapatkan informasi dari gadget khususnya melalui media sosial yang dimiliki, berbagai macam informasi didapatkan dari adanya pemanfaatan internet di kehidupan sehari-hari yang termasuk di dalamnya pada saat mengerjakan tugas-tugas sekolah, oleh karena itu ketika berada di lingkungan sekolah khususnya pada saat kegiatan belajar mengajar menjadi acuh terhadap guru.

### C. Model Pembelajaran Inovatif

Apabila mengkaji sumber ilmiah tentang pembelajaran, maka beberapa konsep yang dapat dipahami dari makna pembelajaran inovatif, antara lain.

1. Model pembelajaran inovatif dan partisipatif dapat menumbuhkembangkan pilar-pilar pembelajaran pada siswa, antara lain: *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar berbuat), *learning to gether* (belajar hidup bersama), dan *learning to be* (belajar menjadi seseorang) (Djohar, 1999);
2. Model pembelajaran inovatif dan partisipatif tersebut mampu mendorong siswa untuk mengembangkan semua potensi dirinya secara maksimal, dengan ditandai oleh keterlibatan siswa secara aktif, kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran di sekolah;
3. Model pembelajaran inovatif dan partisipatif tersebut mampu mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan; dan
4. Model pembelajaran inovatif dan partisipatif tersebut mampu mendorong siswa untuk melakukan perubahan perilaku secara positif dalam berbagai aspek kehidupan (baik secara pribadi atau kelompok).



pembelajaran di kelas serta dapat motivasi belajar peserta didik, hasil belajar, minat terhadap pembelajaran di kelas dan kreativitas peserta didik. Apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran inovatif dengan baik akan tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas, namun penelitian-penelitian tentang model pembelajaran inovatif berbasis Vlog *Youtube* masih jarang dilakukan padahal berbagai macam bentuk Vlog saat ini banyak diminati oleh generasi *millennial* kemudian bagaimana model pembelajaran inovatif berbasis Vlog *Youtube* pada guru sosiologi. Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan usaha-usaha untuk menjawab dan mengungkap pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab oleh penelitian-penelitian sebelumnya khususnya bagaimana model pembelajaran inovatif berbasis Vlog *Youtube* pada guru sosiologi.

Penelitian Lisnawati (2013) pada aktivitas/kegiatan MGMP IPS SMP Komda Pati dalam peningkatan profesionalisme Guru IPS adalah sebagai berikut sebesar 91% guru mengikuti kegiatan dengan aktif. Program yang perlu dikembangkan dalam bimbingan teknis dan atau workshop pengembangan karir PTK dikdas, antara lain pengembangan materi dan penyusunan struktur program. Strategi atau metode yang digunakan dalam pelaksanaan bimtek atau *workshop* pengembangan karir PTK dikdas ini, antara lain: ceramah, tanya jawab, diskusi, *brainstorming*, *role playing*, kerja kelompok, simulasi, peragaan, eksperimen, studi dokumen. Menurut Paek (2010) dalam jurnal yang berjudul "*Content analysis of antismoking videos on Youtube: message sensation value, message appeals, and their relationships with viewer responses*" hasil penelitian menunjukkan bahwa 934 video klip anti-merokok yang ada di *Youtube* digunakan sebagai media kampanye anti-merokok dengan karakteristik sebagai berikut: pesan nilai sensai dan tiga pesan jenis daya tarik (ancaman, social dan humor).

Demikian juga Nasim (2013) yang menjelaskan bahwa dasar pemikiran dan keyakinan yang berlaku tentang praktik

merokok ini menggunakan video *Youtube* dan 90 % video mengilustrasikan teknik produk modifikasi cerutu sebagai cara baru bagi pemuda untuk mengakses informasi mengenai produk modifikasi cerutu yang mungkin memiliki implikasi penting untuk kebijakan dan pencegahan pengendalian tembakau.

Potret (2014) dalam jurnal yang berjudul "*Investigating Participatory Dynamics through Social Media Using a Multideterminant "Frame" Approach: The Case of Climategate on Youtube*" menjelaskan bahwa kerangka kerja untuk menguji hubungan antar sosial, instrumental dan partisipasi determinan teknologi melalui media sosial yang diterapkan dalam kerangka multideterminan untuk menyelidiki dinamika partisipatif di *Youtube* dalam kasus *climategate*. Analisis interpretasi kami terhadap video dan komentar menunjukkan bagaimana tanggapan publik terhadap *climategate* dituliskan sekitar 3 kerangka utama yang dominan, diperkuat dengan penggilan ke tindakan kolektif dan bentuk media.

David (2017) dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Konten Vlog dalam *Youtube* terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi" menjelaskan bahwa pengaruh variabel X (konten Vlog) terhadap variabel Y (Sikap Mahasiswa) yaitu sebesar 37,21% dan sisanya 62,79% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Variabel tersebut terbagi tiga yaitu variabel komunikasi, variabel antara, dan variabel efek. Apabila konten Vlog sering ditonton maka akan terjadi pembentukan sikap pada mahasiswa Ilmu Komunikasi.

Oktavia (2017) dalam jurnal penelitian yang berjudul "Hubungan Penggunaan *Youtube* sebagai Sumber Belajar dan Keterampilan Membaca Peta dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 17 Banda Aceh" menyatakan bahwa penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar dan keterampilan membaca peta dengan hasil belajar IPS terpadu sebesar 0,41 yang berarti memiliki hubungan yang

sedang. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar dan keterampilan membaca peta dengan hasil belajar IPS Terpadu, penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar memiliki pengaruh positif sebesar 0,47 terhadap hasil belajar peserta didik. Artinya setiap terjadi peningkatan satu satuan pada variable maka hasil belajar akan ikut meningkat sebesar 0,47.

Fatmawati (2018) dalam jurnal yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Media Youtube Di MA Annajah Ponpes Al Halimy Sesela” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik A (menggunakan media *Youtube*) dengan kelompok B (tidak menggunakan media *Youtube*) dalam pembelajaran biologi di MA Annajah Ponpes Al Halimy Sesela. Rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Youtube* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan tanpa menggunakan media *Youtube*. Rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran biologi dengan media youtube adalah 61,68 sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran biologi dengan tanpa menggunakan media *Youtube* adalah 59,23.

Suryanta (2018) dalam jurnal yang berjudul “*The Effect of The Use of Youtube Video Media and Conventional Pictures on The Result of Remote Kick Exercise of Extracurricular Participants in SMP Islam Al-Bisyri Semarang*” menyatakan bahwa ada efek yang berbeda antara penggunaan media pembelajaran (*Youtube* dan gambar konvensional) pada tendangan jarak jauh (*long passing*) dari mereka yang berpartisipasi dalam klub dan yang bukan klub di peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Islam Al-Bisyri Semarang diterima. Berdasarkan hasil studi dapat diidentifikasi bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran (*Youtube* dan gambar konvensional) pada siswa yang berpartisipasi dalam klub dan yang bukan klub pada tendangan jarak jauh mereka (lewat lama) di sekolah serta

menunjukkan pentingnya belajar dengan menggunakan media audio-visual untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

#### **D. Tantangan Pembelajaran Sosiologi Di Masa Depan**

Indonesia masa depan adalah Indonesia yang maju, berdaulat, adil dan makmur sebagaimana dituangkan dalam Visi Indonesia Emas 2045. Visi tersebut semakin menunjukkan realitas seiring hasil berbagai kajian yang mengemuka. McKinsey (2012) memprediksi bahwa pada Tahun 2030, Indonesia akan tumbuh menjadi negara dengan tingkat ekonomi terbesar ke-7 di dunia, melompat dari posisi 16 pada Tahun 2012. Dalam kurun waktu 15 tahun ke depan akan terjadi lonjakan kebutuhan tenaga kerja terampil (*skilled worker*) dari 55 juta menjadi 113 juta pada tahun 2030. Peluang bisnis sebesar 1,8 triliun US Dollar meliputi bidang jasa, pertanian, dan perikanan juga diprediksikan terjadi. Kondisi ini diperkuat dengan ketersediaan sumberdaya manusia Indonesia yang melimpah yang dikenal dengan istilah bonus demografi. Badan Pusat Statistik memproyeksikan bahwa pada tahun 2019, kelompok usia produktif akan mencapai besaran 67 persen dari total populasi penduduk dan sebanyak 45 persen dari 67 persen tersebut berusia antara 15–34 tahun. Puncak bonus demografi pertama akan terjadi pada tahun 2034, dengan kondisi terdapat 60 tenaga kerja produktif untuk mendukung 100 penduduk, angka ketergantungan penduduk di bawah 50, dan berkontribusi sebesar 0,22 persen poin terhadap pertumbuhan ekonomi (Bappenas, 2017). Kondisi tersebut melahirkan dua sisi mata pisau yang sama tajam, dalam arti bahwa kemampuan mengelola sumberdaya manusia dengan baik akan melahirkan kemajuan yang luar biasa, namun kelalaian dalam mengelola sumberdaya manusia tersebut akan melahirkan bencana yang luar biasa pula. Dengan demikian sumberdaya manusia merupakan faktor penentu kemajuan suatu bangsa.

Dunia dewasa ini dihadapkan pada perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan akselerasi yang luar biasa cepat, sering berubah, tak terduga, *unstructure*, dan belum

pernah terbayangkan sebelumnya. Berbagai tantangan eksternal seperti era globalisasi, tuntutan abad XXI, revolusi industri 4.0, *society 5.0*, *disruption era*, bergesernya generasi dari milenial ke generasi Z dan Alpha, serta *Asean Economic Community*, makin menguatkan pentingnya reorientasi penyiapan sumberdaya manusia masa depan. Dalam konteks perubahan yang amat cepat dan *unstructured* tersebut maka peningkatan kompetensi sumber daya manusia saat ini dirasa tidak mencukupi lagi, yang diperlukan adalah penyiapan kompetensi baru yang berbeda dari kompetensi sebelumnya. Analog dengan dibutuhkankannya kompetensi baru tersebut, maka paradigma pendidikan dengan komponen utama pembelajaran tentunya juga mengalami perubahan. Pendidikan melalui pembelajaran dirancang mampu menumbuhkan kemampuan-kemampuan esensial yang diperlukan bagi lulusan untuk hidup di era mendatang dengan berbagai dinamika perubahan tersebut.

Revolusi industri 4.0 membawa dampak yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan. Era ini ditandai dengan pesatnya perkembangan dalam bidang *internet of Things*, *Artificial intelligent*, *new material*, *big data*, *robotics*, *augmented reality*, *cloud computing*, *additive manufacturing* & *3D Printing*, *nanotechnology* & *biotech*, *generic editing*, dan *e-learning*. Era ini membutuhkan SDM yang berkualitas, mampu berfikir kritis dan sistemik (*thinking critically and systemic*), mampu berkomunikasi secara lateral maupun dengan *higher level*, mempunyai kemampuan berwirausaha (*entrepreneurship*), dan belajar sepanjang hayat. *Lifelong learning is becoming an economics imperative* (The Economist, 2017).

Society 5.0 hadir seiring akselerasi teknologi di era Revolusi Industri 4.0. dengan terminologi *super-smart society*. Dalam era *Society 5.0*, *artificial intelligence*, *robotics* dan *the Internet of Things* berkembang secara integratif untuk mendukung layanan dan kenyamanan manusia. Era ini akan ditandai dengan digital transformation of manufacturing menuju digitalisasi ekonomi dan teknologi yang akan

mewarnai seluruh aspek kehidupan masyarakat. Oleh karenanya penguasaan teknologi digital merupakan aspek yang harus dimiliki oleh SDM masa depan.

Memasuki Abad XXI berbagai kajian merumuskan kompetensi yang diperlukan di Abad XXI (OECD, 2008; Trilling & Fadel, 2009). Kompetensi tersebut meliputi aspek kemampuan dasar (bahasa, seni, matematik, ekonomi, sains, geograf, sejarah, sosiologi dan kewarganegaraan); kemampuan belajar dan inovasi (kreatifitas dan inovasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi); kemampuan mengelola informasi, media, dan teknologi informasi; serta kemampuan hidup dan karir (*life and career skills*). Kreatifitas dan inovasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi merupakan kata kunci untuk menyiapkan SDM masa depan yang mampu hidup di Abad XXI.

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah peningkatan kualitas kompetensi seorang guru. Menurut undang-undang tentang guru dan dosen disebutkan bahwa guru profesional adalah guru yang memiliki keempat kompetensi antara lain: kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian. Permasalahannya sekarang adalah bagaimana kesadaran guru dalam melaksanakan kompetensi yang ada pada dirinya dan langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi. Sejauh mana peran guru dalam meningkatkan mutu pendidikan saat ini. Bagaimana guru dapat memiliki wawasan berpikir global dalam konteks lokal kedaerahan yang mengedepankan adat istiadat dan budaya daerah (kearifan lokal) setempat. Hal ini merupakan tantangan yang dihadapi guru sebagai pelaku utama pendidikan. Guru sosiologi harus memiliki jiwa konselor yang memegang peranan dalam membentuk karakter siswa. Guru diharapkan tidak hanya transfer pengetahuan tetapi lebih dari itu pengembangan sikap dan spiritual sehingga akan tercipta keseimbangan antara kompetensi intelektual dengan kompetensi sikap dan spiritual. Guru terutama guru sosiologi mempunyai tugas untuk

mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Kehadiran teknologi komputer dan internet dapat memudahkan siswa dalam merekonstruksi pengetahuannya sendiri, akan tetapi pada tahap bimbingan individu terhadap kesulitan dan kemajuan belajar siswa, peran guru tidak tergantikan.

Guru merupakan aspek utama yang turut menentukan kualitas sumberdaya manusia masa depan. Analisis meta yang dilakukan terhadap lebih dari 800 penelitian (Hattie, 2009) yang kemudian di-*upgrade* dengan meta analisis dari 1200 hasil penelitian (Hattie, 2015) menunjukkan bahwa dari berbagai macam faktor penentu pencapaian hasil belajar siswa, guru merupakan faktor utama yang menjadi penentu. Guru merupakan masukan instrumental yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan mutu pendidikan yang berkualitas (Fitzsimons, 1997:10; Walter & Grey, 2002; Stronge, Gareis, & Little, 2006:2; dan Glattorn, Jones & Bullock, 2006:3). Inovasi-inovasi pendidikan sangat tergantung dari kemampuan pelaksana dalam hal ini guru. Oleh karenanya guru masa depan sangat dituntut memiliki standar kompetensi selaras dengan kebutuhan pengembangan pendidikan.

Guru masa depan adalah guru yang memiliki kompetensi masa depan sekaligus mampu memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik secara utuh sehingga memiliki kemampuan yang dibutuhkan di era mendatang. Guru dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran abad 21 yang berfokus pada pengembangan *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration*, dan *communication*. Guru juga harus mampu memfasilitasi anak didiknya menguasai *new literacy*. Penguasaan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia merupakan kemampuan yang utuh untuk dapat melaksanakan tugas profesional sebagai seorang guru di era digital, era revolusi industri 4.0. Selain itu guru juga harus mampu melaksanakan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi digital melalui model TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*). Seorang guru profesional dituntut untuk

menguasai berbagai teknologi, baik *hard technology* maupun *soft technology*, menguasai konsep dan praktek berbagai model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan efektif, dan menguasai konten/materi substansi yang akan dipelajari siswanya.

## **BAB II**

# **KONSEP PENDIDIKAN DAN PROFESIONALISME GURU PADA ERA DIGITALISASI**

### **A. Konsep Pendidikan**

Konsep pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan itu dilakukan secara sadar oleh peserta didik untuk mampu bersaing di era globalisasi, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sekolah memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam mempersiapkan warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan negara kesatuan republik Indonesia.

merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat terjadi apabila adanya interaksi secara langsung antara pendidik dengan peserta didik. Interaksi tersebut dapat terjadi ketika saat diadakannya proses belajar mengajar secara langsung di sekolah. Dalam proses pembelajaran pendidik atau guru memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi peserta didik.

Menurut Samino dan Marsudi (2013) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komperhensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang

dilakukan secara sadar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk memberi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu dan dapat belajar dengan baik dengan memperoleh berbagai pengalaman dan pengalaman itu menambah tingkah laku siswa.

Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik menurut (Arikunto dalam Samino dan Marsudi, 2012: 48). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian terhadap sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi ajar yang telah disampaikan oleh guru. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar digunakan oleh pendidik sebagai acuan mengukur seberapa besar peserta didik sudah menguasai pembelajaran. Domain hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Saat ini pembelajaran yang inovatif yang akan mampu membawa perubahan hasil belajar pada siswa. Pendidik harus pintar memilih strategi yang cocok digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dan membuat nyaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

## **B. Profesionalisme Guru Di Era Digital**

Guru merupakan komponen pendidikan yang utama. Berbagai komponen pendidikan lainnya, seperti kurikulum, sarana prasarana, dan lainnya tidak akan berarti apa-apa, jika tidak ada guru yang menerapkan dan menggunakannya. demikian pentingnya seorang guru, telah disepakati bahwa guru merupakan tenaga profesional yang membutuhkan

berbagai persyaratan yang menjamin profesinya itu dapat dilaksanakan dengan baik. Persyaratan profesi tersebut terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam era digital seperti yang terjadi saat ini, guru profesional kembali dipertanyakan persyaratannya. Selain persyaratan-persyaratan yang telah dimiliki sebelumnya, ia perlu ditambah dengan persyaratan lainnya yang sesuai. Dengan merujuk berbagai literatur yang otoritatif dalam jumlah yang memadai, serta disajikan secara deskriptif analitis, tulisan ini lebih lanjut memfokuskan pembahasannya pada persyaratan guru profesional yang dibutuhkan di era digital.

### **C. Guru Profesional**

Guru adalah pendidik profesional dengan utama mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Sebagai tenaga profesional guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Kompetensi pedagogik meliputi 18 butir kemampuan, yaitu: Pemahaman wawasan atau landasan pendidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya. Sedangkan kompetensi kepribadian meliputi 13 butir kompetensi, yaitu: beriman dan betakwa, berakhlak mulia, arif dan bijaksana, demokratis, mantap, berwibawa, stabil, dewasa, jujur, sportif, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan. Selanjutnya kompetensi sosial meliputi 13

kemampuan, yaitu:berkomunikasi secara lisan, tulisan dan/atau isyarat secara santun, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional, bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, pimpinan satuan pendidik, orang tua atau wali peserta didik, bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar dengan mengindahkan norma serta sistem nilai yang berlaku dan menerapkan prinsip persaudaraan sejati dan semangat kebersamaan. Sedangkan kompetensi profesional meliputi penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam, konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi atau seni yang relevan.

Selanjutnya Soetjipto menjelaskan pengertian profesi yang ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut: (a)Melayani masyarakat, merupakan karier yang akan dilaksanakan sepanjang hayat (tidak berganti-ganti pekerjaan); ((b)Memerlukan bidang ilmu dan keterampilan tertentu di luar jangkauan khalayak ramai (tidak setiap orang dapat melakukannya); (c)Menggunakan hasil penelitian dan aplikasi dari teori ke praktek (teori baru dikembangkan dari hasil penelitian); (d)Memerlukan latihan khusus dengan waktu yang panjang; (e)Terkendali berdasarkan lisensi baku dan atau mempunyai persyaratan masuk (untuk menduduki jabatan tersebut memerlukan izin tertentu atau ada persyaratan husus yang ditentukan untuk dapat mendudukinya); (f)Otonomi dalam membuat keputusan tentang ruang lingkup kerja tertentu (tidak diatur oleh orang luar); (g)Menerima tanggung jawab terhadap keputusan ang diambil dan untuk kerja yang ditampilkan yang berhubungan dengan layanan yang diberikan (langsung bertanggung jawab terhadap apa yang diputuskannya, tidak dipindahkan ke atas atasan atau instansi yang lebih tinggi; (h)Mempunyai komitmen terhadap jabatan dan klien, dengan penekanan terhadap layanan yang aan diberikan; (i)Menggunakan administrasi untuk memudahkan profesinya, relatif bebas dari supervisi dalam jabatannya; (j)Mempunyai organisasi yang diatur oleh anggota profesi

sendiri; (k) Mempunyai asosiasi profesi dan atau kelompok “elit” untuk mengetahui dan mengakui keberhasilan anggotanya; (l) Mempunyai kode etik untuk mengerjakan hal-hal yang meragukan atau menyangsikan yang berhubungan dengan layanan yang diberikan; (m) Mempunyai kadar kepercayaan yang tinggi dari publik dan kepercayaan diri setiap anggotanya; dan (n) Mempunyai status sosial dan ekonomi yang tinggi.

Kriteria guru profesional tersebut telah dimuat dalam Pasal 1, 2 dan 3 Undang-undang Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru. Ini berarti bahwa secara nasional kriteria guru profesional tersebut telah disepakati. Kesepakatan kriteria guru profesional tersebut sudah merupakan hasil kajian yang mendalam oleh tim perancang undang-undang tersebut yang terdiri dari para pakar, pejabat dan praktisi pendidikan. Kajian terhadap berbagai literatur yang oritatif dan kredibel dalam rangka menetapkan kriteria guru profesional tersebut diyakini dan dipastikan sudah dilakukan. Demikian pula pada saat uji publik dalam kaitan dengan kemungkinan penerapan kriteria tersebut bisa diterapkan sudah dibicarakan secara mendalam.

Saat ini masyarakat termasuk para guru sudah memasuki era digital, yaitu suatu era yang sudah melampaui era teknologi komputer. Menurut data yang diketahui, bahwa jumlah penjualan komputer saat ini sudah cenderung menurun dan terkalahkan oleh jumlah penjualan teknologi digital handphone. Hal ini antara lain disebabkan oleh adanya sejumlah kelebihan teknologi digital dibandingkan komputer atau laptop. Dari segi isi atau programnya, teknologi digital handphone lebih lengkap dibandingkan komputer; dari segi pelacakan dan sistem kerjanya dalam mencari data nampak lebih cepat, dari segi harganya lebih terjangkau; dari segi bentuk dan besarnya lebih simpel dan bisa disimpan disaku baju, dari segi ongkos operasinya lebih ringan dan dari segi mobilitasnya lebih fleksibel. Dengan berbagai kondisi objektif, sudah dapat dipastikan, bahwa jumlah masyarakat yang menggunakan teknologi digital akan jauh lebih banyak, hingga

ke peloksok pedesaan dibandingkan dengan penggunaan teknologi komputer. Tidak hanya itu, ekspansi dan daya inovasi teknologi digital handhone jauh juga lebih cepat. Ia benar-benar mengikuti selera masyarakat, bahkan jauh melebihi selera dan imajinasi masyarakat. Teknologi digital telah menawarkan beragam komunikasi, yakni selain dalam komunikasi dengan voice dan sms, juga bisa melalui face books, wash up, yo tobe, astagram, yo tube. Selain dapat mengirim data, teknologi digital juga dapat menyimpan data hampir tanpa batas, menyediakan data melalui Google; bisa mendengarkan musik, bacaan ayat-ayat al-Qur'an, do'a, gruping tadarusan dan tahfidz al-Qur'an, kirima pesan puisi, doa, taushiyah, mengecek tabungan di bank, transaksi, dan lain sebagainya. Masyarakat saat ini telah memasuki era digital.

Guru profesional yang ditandai oleh empat macam kompetensi (paedagogik, kepribadian, sosial dan profesinal) sebagaimana tersebut di atas kembali dipertanyakan. Yakni apakah kriteria kompetensi tersebut masih memadai, atau sudah tidak memadai lagi, sehingga perlu adanya penyempurnaan. Dilihat dari segi waktu dirumuskannya kriteria tersebut, yakni sekitar tahun 2008 yang berarti baru berumur 9 tahun, nampak bahwa rumusan kriteria tersebut disusun pada masa yang sudah masuk ke era digital. Dugaan ini benar adanya, karena di dalam kriteria kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial sebagaimana tersebut di atas sudah memasukan unsur teknologi digital. Pada kompetensi pedagogik sudah dimasukkan keharusan pemanfaatan teknologi pembelajaran; dan pada kompetensi sosial sudah dimasukkan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. Namun demikian, kriteria kompetensi pedagogik dan sosial tersebut masih perlu disempurnakan karena beberapa alasan. Pertama, jarak waktu sembilan tahun yakni tahun 2008 ketika Undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 sampai dengan sekarang untuk melihat perkembangan teknologi digital sudah cukup lama, karena ekspansi dan ekselerasi inovasi teknologi digital pada setiap tahun selalu

mengalami perkembangan yang luar biasa. Seseorang yang hidupnya selalu mengikuti perkembangan teknologi digital akan tidak pernah berhenti untuk menyediakan waktu, pikiran dan dana untuk mengadakan, mencari dan memburunya, karena tanpa itu, kelengkapan sarana dan prasarana kehidupannya akan terasa kurang, dan social psychologinya akan terasa terganggu, ia merasa dirinya sebagai orang yang kurang up to date. Selanjutnya, walaupun kriteria guru profesional tersebut di atas sudah bernuansa teknologi digital, yakni menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional serta pemanfaatan teknologi pembelajaran, namun kriteria tersebut belum secara eksplisit menyebutkan teknologi digital.

Secara harfiah berarti ilmu tentang teknik. Ia merupakan aplikasi dari sintesis sains atau natural sciences dengan teknik. Sains adalah hasil penelitian empirik berupa observasi dan eksperimen yang dirumuskan dengan bantuan akal pikiran. Sedangkan teknologi adalah aplikasi atau cara-cara penerapan sains dalam realitas kehidupan melalui eksperimen dan kegiatan piloting selama bertahun-tahun. Dengan demikian teknologi adalah hasil penelitian terapan. Penelitian model seperti biaya memerlukan ketekunan, waktu dan biaya yang tinggi. Oleh sebab itu yang akan menguasai perkembangan teknologi adalah bangsa-bangsa yang memiliki etos kerja keilmuan yang tinggi serta anggaran yang besar. Itulah sebabnya, negara-negara yang melahirkan dan mengembangkan teknologi adalah negara-negara yang sudah maju. Amerika, Jepang, Korea, Finlandia, dan China, misalnya termasuk negara yang melahirkan berbagai teknologi digital yang sangat dinamis, karena bangsa-bangsa tersebut di samping memiliki modal, juga memiliki modal etos kerja dan ketekunan di atas rata-rata bangsa lain.



Sumber: <https://slideplayer.info/slide/11910721/>

Teknologi memang buatan manusia, namun ketika teknologi tersebut lahir ia memiliki sifat, karakter, kepribadian, jati diri atau akhlaknya sendiri. Sifat-sifat tersebut pada mulanya dilahirkan dan dilekatkan oleh manusia pada teknologi tersebut. Dengan kata lain, pada teknologi tersebut terdapat sebagian dari hasil akal pikiran manusia. Sebagai hasil dari akal pikiran manusia seharusnya teknologi tunduk pada kemauan manusia. Namun dalam realitanya tidak demikian. Teknologi memiliki sifat, karakter, kepribadian, jati diri atau akhlaknya sendiri. Jika seseorang ingin memanfaatkan teknologi tersebut ia harus mengikuti sifat, karakter, kepribadian, jati diri atau akhlaknya sendiri. Tanpa mau mengikuti sifat, karakter, kepribadian, jati diri atau akhlaknya, maka manusia tidak akan dapat memanfaatkan teknologi tersebut. Oleh karena itu orang yang mau memanfaatkan teknologi, harus terlebih dahulu diperkenalkan dan dibiasakan menggunakan teknologi tersebut, melalui kegiatan pelatihan, magang, learning by doing, dan sebagainya.

Teknologi memiliki karakter dan budayanya sendiri. Sebuah cangkuk misalnya, adalah teknologi tradisional yang amat sederhana. Namun ketika seseorang akan menggunakannya ia harus mengikuti logikanya, misalnya cara memegangnya, cara mengayunkannya, posisi orang yang menggunakannya, arah yang dikenai sasaran dan sebagainya.

Tanpa mau mengikuti logikanya, maka cangkul yang dibuatnya itu akan menjadi “senjata makan tuan”. Ia tidak akan menghasilkan tanah yang gembur, melainkan kaki yang baba belur. Demikian pula teknologi digital, walaupun ia buatan manusia, namun ia memiliki logikanya sendiri. Manusia yang menggunakannya harus mengikuti logikanya itu. Di antara logika teknologi digital adalah: (1) Sistemik. Yakni bahwa ia dirancang dalam sebuah sistem yang canggih, yaitu suatu keadaan di mana antara satu bagian dengan bagian lainnya saling berkaitan dan berurutan. Satu sistem akan tampil dan berfungsi sebagaimana mestinya, apabila satu sistem yang lain yang merupakan patner yang merupakan pre-requisitenya sudah ada. Karena sistem tersebut selalu di up date, maka seseorang yang akan menggunakannya harus terus meng update kemampuan memahami perkembangan sistem tersebut. Sebagai suatu sistem, teknologi digital tak ubahnya seperti anggota tubuh manusia yang antara satu dan lainnya saling berkaitan. Ketika ada bagian anggota badan yang terluka, maka yang merasakannya bukan hanya bagian anggota yang terkena luka itu saja, melainkan sekujur tubuh ikut merasakannya.

Oleh karena itu, jika ada salah satu elemen yang rusak, terutama pada elemen yang pokok, maka teknologi digital tersebut tidak akan dapat bekerja, atau akan mati. Jika dalam tubuh manusia, komponen yang paling urgen adalah jantung, maka dalam teknologi digital adalah chip-nya, jika chipnya dicabut, maka teknologi digital akan berhenti bekerja. Agar seseorang dapat menggunakan teknologi digital secara benar, maka ia harus mempelajari sistemnya, sebagaimana diatur dalam manual books yang dikeluarkan oleh perusahaan atau industri yang mengeluarkan teknologi digital tersebut.

Pada dasarnya teknologi digital atau teknologi apapun bersifat netral. Ia tidak baik atau tidak buruk oleh dirinya sendiri, melainkan amat bergantung pada manusia yang merancang dan menggunakannya. Jika orang yang merancangnya memasukan sistem, program atau menu yang tidak baik, kotor, seperti gambar, video atau film porno, atau

tindakan kekerasan, maka teknologi tersebut menjadi kotor, dan orang yang menggunakannya akan terkena pengaruh buruk, misalnya ia terdorong untuk melakukan perbuatan buruk tersebut, seperti melakukan kegiatan pesta seks, pesta minuman keras, tindakan kriminal, dan lain sebagainya. Sebaliknya, jika orang yang merencangkannya memasukan sistem, program atau menu yang baik, seperti menu bacaan atau hafalan al-Qur'an, bacaan do'a, taushiyah, kegiatan sosial keagamaan dan gambar-gambar yang membangkitkan spiritualitas, maka orang yang menggunakannya akan terdorong untuk melakukan hal-hal yang baik.

Dengan karakter teknologi digital yang demikian, maka penggunaan teknologi digital tergantung pada manusia yang merancang dan menggunakannya. Dalam kaitan ini, maka pemberian wawasan yang benar dan komprehensif tentang teknologi digital, serta landasan moral dan etik yang berbasis pada nilai-nilai agama, budaya, tradisi, dan kearifan lokal, nasional dan internasional perlu dimiliki oleh setiap orang yang menggunakannya. (3) Terbatas. Walaupun teknologi digital tersebut sudah semakin canggih dan telah dapat melayani kebutuhan manusia terutama dalam membangun komunikasi dan melakukan tukar menukar informasi, namun ia tetap saja terbatas. Ia tidak dapat berbuat sendiri, tidak bisa menentukan dirinya sendiri, ia tidak memiliki perasaan, keinginan, dan kehendak atas dirinya sendiri. Karena itu, sehebat apapun kemampuan teknologi digital, ia tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran manusia. Teknologi sehebat apapun tidak akan dimintakan pertanggung jawaban; yang dimintakan tanggung jawab adalah orang yang menggunakannya.

#### **D. Teknologi Digital**

Sebagaimana telah disebutkan di atas, bahwa sebagai salah satu syarat guru profesional di era digital, adalah seorang guru yang selain memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional sebagaimana telah disebutkan di atas,

juga harus memiliki wawasan, ketertarikan, kepedulian, kepekaan, kesukaan, serta kemampuan dan keterampilan dalam menggunakannya. Penggunaan teknologi digital ini demikian penting, karena beberapa pertimbangan sebagai berikut.: *Pertama*, bahwa mutu pendidikan di Indonesia, mau jauh tertinggal dibandingkan dengan mutu pendidikan di negara-negara lain. Di antara sebab ketertinggalnya ini karena rendahnya mutu tenaga guru, dan di antara sebab rendahnya mutu guru dalam hal wawasan, ketertarikan, kepedulian, kepekaan, kesukaan, serta kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Beberapa negara, seperti Myanmar, Singapura, Vietnam, Filipina, Brunnei Darussalam, Thailand, Malaysia.

Pada tahun 2003, atau 14 tahun yang lalu, Myanmar telah menetapkan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi sebagai bagian dari 10 butir kebijakan pada pendidikan dasar. Sementara itu pada jenjang perguruan tinggi ada 36 program yang terfokus pada 6 kawasan, yaitu pengembangan sumber daya manusia, penggunaan teknologi, penelitian, masyarakat belajar sepanjang hayat, peningkatan mutu pendidikan dan pelestarian nilai-nilai dan identitas nasional. Demikian pula Singapura, sejak tahun 1997 telah menetapkan untuk membawa bangsanya menjadi bangsa yang berfikir dan memiliki warga negara yang siap serta mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan dan kesejahteraan Singapura. Untuk itu teknologi komunikasi dan informasi, dengan penekanan pada komputer, tidak lagi pada radio dan TV, digunakan secara luas untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan belajar mandiri. Program-program berbasis komputer telah digunakan di sekolah untuk mempersiapkan siswa-siswa menghadapi tantangan abad 21.

*Kedua*, bahwa teknologi digital memiliki berbagai fungsi yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Sudirdjo dan Siregar (2004) menyebutkan 8 fungsi dari teknologi pembelajaran termasuk digital yaitu (1) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar; (2)

memotivasi siswa; (3) menyajikan informasi; (4) merangsang diskusi, (5) mengarahkan kegiatan siswa; (6) melaksanakan latihan dan ulangan, (7) menguatkan belajar, dan (8) memberikan pengalaman simulasi.

Sedangkan Ryan (1997) mengatakan: *Social media is the umbrella term for web-based software and service that allow used to come together online and exchange, discuss, communicates and participate in any form of social interaction. That interaction can encompass text, audio, images, video, and other media, individually or in any combination. It can involve the generation of new contents, the recommendation of and sharing of existing content; reviewing and rating products, services and brands discussing the hot topics of the day; pursuing hobbies, interests, and passions, sharing experience and expertise. In fact almost anything, that can be distributed and shared through digital channels in fair game.*



Sumber: <https://siedoo.com/berita-27009-pemanfaatan-teknologi-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-sangat-penting/>

Media sosial adalah sebuah istilah yang memayungi web yang berbasis pada perangkat lunak dan pelayanan yang membolehkan pada pengguna untuk datang bersama-sama

pada online dan tukar menukar informasi, diskusi, komunikasi dan partisipasi dalam berbagai bentuknya yang terdapat dalam interaksi sosial. Interaksi tersebut, dapat mendorong penggunaan bahan bacaan, pendengaran, khayalan, video dan media lainnya, secara individual atau gabungan. Teknologi juga dapat menjangkau generasi pada isi yang baru, saran dan masukan untuk saling tukar menukar informasi, menilai dan menata ulang suatu produk, pelayanan dan pendelegasian, mendiskusikan tentang berbagai topik harian, meningkatkan gemeraman, daya tarik dan passion, tukar menukar pengalaman dan keahlian. Faktanya, semua hal tersebut dapat didistribusikan and dikerjasamakan melalui jaringan teknologi digital sebagai permainan yang adil.

*Ketiga*, bahwa teknologi digital merupakan sebuah proses revolusi yang mau tidak mau harus dijalani. Alvin Toffler membagi masyarakat ke dalam masyarakat agraris (*agricultural society*), masyarakat industri (*industrial society*) dan masyarakat informasi (*informatical society*). Masyarakat agraris ditandai oleh pola hidup yang berorientasi pada masa lalu, kurang menghargai waktu, bekerja tanpa perencanaan, komunikasi secara face to face, ukuran kekayaan pada tanah dan hewan ternak, dan menggunakan teknologi sederhana yang bisa didaur ulang (re-cycle) dengan alam secara cepat. Sedangkan masyarakat industri, ditandai oleh pola hidup yang berorientasi pada masa depan, sangat menghargai waktu, bekerja dengan perencanaan, komunikasi jarak jauh, ukuran kekayaan pada penguasaan mesin industri, dan menggunakan teknologi canggih yang sulit didaur ulang. Sementara itu, masyarakat informasi, selain ditandai oleh ciri-ciri masyarakat industri juga ditandai oleh penggunaan teknologi penerima, penyimpan, pengolah dan pengirim data yang canggih (komputer dan laptop, dan kini teknologi digital yang dapat memainkan peran melebihi kemampuan komputer dan laptop dalam berbagai aspeknya.

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini, nampaknya harus melayani ketiga model masyarakat tersebut. Melayani

model masyarakat agraris lebih mudah dibandingkan menghadapi masyarakat industri, dan menghadapi masyarakat informasi lebih sulit dibandingkan dengan menghadapi masyarakat industri. Hadirnya ketiga model masyarakat ini, akan merubah paradigma yang mendasari berbagai komponen pendidikan. Konsep belajar mengajar pada masyarakat informasi bukan lagi dengan cara transfer of knowledge atau transfer of skill, melainkan lebih ditekankan pada menggerakkan, memotivasi, menjembatani, memfasilitasi, agar peserta didik tergerak melakukan berbagai kegiatan guna memperoleh pengetahuan yang dikehendaknya yang selanjutnya diberikan penguatan, pengayaan, atau perbaikan oleh guru. Demikian pula paradigma yang mendasari konsep kurikulum dan silabus, sumber bahan ajar, lingkungan dan evaluasi pendidikan juga mengalami perubahan, dan semua harus berbasis sesuai keadaan masyarakat. Jika selama ini para guru terbiasa bertugas melaksanakan pekerjaan profesionalnya dengan paradigma pendidikan yang berbasis masyarakat agraris dan industri, maka saat ini, para guru harus melaksanakan pekerjaan profesionalnya dengan paradigma pendidikan yang berbasis informasi digital. Merubah paradigma dari agraris ke industri, dan dari industri ke informasi, bukanlah pekerjaan yang mudah karena selain membutuhkan perubahan sikap mental, mindset, pola pikir, paradigma, juga membutuhkan sarana prasarana, biaya dan lain sebagainya. Dalam konteks ini, para guru harus siap untuk berani keluar dari kebiasaan lama (*out of the box*).



Sumber: <https://offshoringtbos.com/wp-content/uploads/2016/06/The-Importance-of-Social-Media-for-Freight-Forwarders.jpg>

*Keempat*, bahwa dilihat dari segi fungsinya, teknologi digital selain dapat bekerja lebih cepat, juga dapat menjangkau wilayah yang lebih cepat. Dengan menggunakan teknologi digital, batas-batas teritorial sudah tidak menjadi penghalang lagi. Batas-batas wilayah walaupun fisiknya tetap ada, namun fungsinya sudah tidak dapat menghalangi lagi (borderless). Dalam kaitan ini tepat sekali apa yang dikatakan sebagai berikut: *Because new technologies become generally available more quickly, tool has become even more of a critical element in strategy. Nothing stays proprietary for long. And no role played can master every thing. Thus, operating globally means opportunity with partners and that in turn means a further spread of technology.* Teknologi baru secara umum menyediakan percepatan lebih banyak, maka waktu menjadi demikian elemen yang paling kritis dalam menentukan strategi. Tidak ada tempat tinggal yang dapat disediakan untuk sepanjang zaman. Tidak ada seorang pemain yang dapat menjadi guru bagi semua hal. Dengan demikian,

pelaksanaan secara global berarti bekerjasama dengan patner dan hal itu sudah demikian pada tahap selanjutnya menyebarkan teknologi.

Dalam rangka pemerataan pendidikan yang merupakan salah satu program yang penting dari pemerintah, karena merupakan amanat Undang-undang Dasar 1945, maka penggunaan teknologi digital menjadi sangat penting. Hal yang demikian, disebabkan karena Indonesia adalah termasuk salah satu negara terbesar di dunia yang ditandai oleh karakter wilayahnya yang bersifat kepulauan yang antara satu dan lainnya berjauhan, sulit ditempuh dengan jalan darat. Problema teritori dalam kaitannya dengan pemerataan pendidikan ini akan dapat diatasi dengan penggunaan teknologi digital. Untuk itu berbagai sarana prasarana dan infra struktur yang memungkinkan jaringan teknologi digital tersebut dapat ditransmisikan, seperti jaringan listrik, tiang pemancar, kabe jaringan dan lainnya harus disiapkan. Beberapa daerah yang terpencil, seperti wilayah Indonesia Indonesia Timur, Kalimantan, Sulawesi dan lainnya perlu dibantu penyediaan sarana prasana dan infra struktur tersebut dalam kurun waktu yang pasti dan dilaksanakan secara terencana.

*Kelima*, dewasa ini sumber belajar makin banyak dan varitif, baik dari segi materi, jenis maupun bentuknya. Berbagai sumber belajar tersebut tidak mungkin lagi dapat dikuasai oleh seorang yang waktu, tenaga, dan lainnya terbatas. Sumber dan baha ajar saat ini sudah tersebar di berbagai media, seperti *google, face book, you tobe, email, faximile, sms, vido call* dan lain sebagainya. Perkembangan sumber belajar yang demikian itu telah merubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat manual atau face to face menjadi bersifat digital dan terjadi secara inter-connecting. Terkait dengan ini, menarik sekali apa yang dikatakan oleh Damain Ryan: Social media website come in a wide variety of "flavours", which are all broadly based around the premise of personal interaction; creating, exchanging and sharing contents, rating and discussing its relative merits as a community. The contents can be links to

other website, new articles or blog post, photographs, audio, video, questions posed by other users, anything, in fact, that can be distributed in digital form.

Media sosial sudah sangat berkembang luas yang semakin luas jangkauannya guna mendukung interaksi antara manusia, menciptakan, tukar menukar and sharing pendapat, penyusunan dan diskusi tentang keunggulan yang relatif pada sebuah masyarakat. Isi tersebut dapat berhubungan dengan website yang lain, artikel yang baru atau post blog, potografi, audio, video, pertanyaan yang diterapkan oleh pengguna, apapun dalam faktanya dapat dibagikan melalui bentuk digital.

*Keenam*, bahwa penggunaan teknologi digital dalam bentuk online misalnya sudah merambah ke dalam kegiatan sosial, ekonomi, politik, budaya dan lain sebagainya. Penggerakan masa dan pembentuk opini publik yang biasanya dilakukan dengan cara kampanye yang berhadapan langsung (face to face) dengan kelompok sasaran misalnya sudah dapat digantikan melalui blog, situs, web, face book, what's up dan sebagainya. Selanjutnya mempengaruhi orang untuk membeli sebuah jasa atau produk dalam bentuk makanan, minuman, pakaian, peralatan kosmetik, peralatan teknologi, dan lainnya sudah dapat dilakukan melalui teknologi digital dalam bentuk on line. Seseorang yang membutuhkan jasa antara jemput dengan kendaraan roda dua, roda empat, kereta api, pesawat udara dan lainnya sudah dapat diorder melalui jaringan on line. Sikap dan budaya masyarakat yang sudah demikian familiar atau akrab dengan teknologi digital dalam bentuk on line adalah merupakan momentum yang tepat untuk dimanfaatkan.

Dengan memperhatikan dan mempertimbangkan beberapa kondisi objektif dan gagasan-gagasan inovatif dan akseleratif dalam bidang pelayann pendidikan yang berbasis digital technology, maka mau tidak mau seorang guru profesional harus menguasai teknologi digital tersebut dan menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran.

## **E. Guru Profesional Dan Edukasinet**

Dari paparan tersebut di atas, sudah dapat diketahui, bahwa guru profesional di era digital adalah guru yang dalam melaksanakan tugas-tugasnya sebagaimana disebutkan di atas berbasis pada penggunaan jaringan yang didukung teknologi digital. Kegiatan yang demikian itu selanjutnya dikenal dengan nama EdukasiNet yaitu situs pembelajaran yang menyediakan bahan belajar berbasis web yang bersifat interaktif serta menyediakan fasilitas komunikasi antara pengajar dengan peserta didik, antara peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar lain. Penggunaan teknologi digital tidak hanya dalam kegiatan belajar mengajar saja, melainkan juga dalam melaksanakan tugas-tugas lainnya, seperti dalam pengelolaan administrasi pendidikan, pemberian tugas-tugas, pelaksanaan evaluasi dan lain sebagainya. Selain itu, guru yang dibutuhkan di era digital adalah guru yang memiliki kemahiran dalam menilai penggunaan teknologi yang edukatif dan non edukatif. Guru hendaknya terus mengevaluasi kemampuan siswa yang dibutuhkan untuk bersaing dalam ekonomi global. Ia juga harus menjadi pembelajar seumur hidup dan harus bersedia untuk belajar tidak hanya dari rekan-rekan mereka, tetapi juga dari siswa mereka juga.

Lebih lanjut Rahman, menyebutkan, bahwa guru profesional di era digital adalah guru yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Bahkan informasi yang diakses oleh para generasi digital ini tak terbatas pada informasi yang berkaitan dengan pendidikan saja, melainkan informasi yang berkaitan dengan kepentingan pribadi mereka. Generasi tersebut memiliki beberapa ciri yang dapat terlihat dalam kehidupan sehari-harinya. Ciri-cirinya menurut Arief, sebagaimana dikutip Muhammad Khairil, adalah seperti sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan, khususnya lewat jejaring sosial, seperti facebook, twiter, atau sms. Melalui media tersebut mereka lebih bebas berekspresi, baik apa yang mereka rasakan maupun pikirkan secara spontan. Kelebihan dari

generasi tersebut memiliki daya toleransi yang lebih besar terhadap perbedaan kultur dan sangat peduli pada lingkungan, serta mampu melakukan berbagai aktivitas dalam waktu bersamaan, seperti membaca buku sembari mendengarkan musik. Sedangkan kelemahannya ialah selalu menginginkan segala sesuatu secara cepat, tanpa bertele-tele ataupun berbelit-belit. Selain itu, generasi tersebut cenderung kurang dalam komunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis, cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan tidak menghargai proses.

### BAB III

## KREATIFITAS DAN INOVASI GURU SOSIOLOGI DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

#### A. Kreatifitas Guru Sosiologi

Guru berperan sebagai agen perubahan dapat mengubah paradigma berpikrnya yaitu dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik maka pembelajaran dibuat semenarik mungkin untuk memotivasi peserta didik sehingga senang belajar, dengan demikian merangsang otak untuk dapat menerima pengetahuan atau pemahaman baru lebih cepat. Media pembelajaran juga yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan contoh yang diberikan oleh guru. Melalui media pembelajaran guru diharapkan dapat lebih efektif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS seperti yang diungkapkan Arsyad (2007) mengenai media pembelajaran yang meliputi:

1. media sebagai alat dan komunikasi sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
2. fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. seluk beluk proses belajar;
4. hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. nilai dan manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
7. berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. media dalam setiap pembelajaran;
9. usaha inovasi dan dalam media pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *audio-visual* adalah dalam bentuk video. Media *audio-visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan

visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua karakteristik tersebut. *Youtube* adalah sebuah situs jejaring yang menawarkan sebuah pola interaksi yang agak unik, mengandalkan video sebagai konten. Vlog yang menjadi salah satu contoh media pembelajaran di *Youtube* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan antusias belajar (Luhsasi, 2017).

Peran guru pada kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu guru memberikan ilustrasi mengenai suatu permasalahan, dengan guru menggunakan media yang beragam dalam menyampaikan materi serta melibatkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran guna melatih keterampilan peserta didik. Pembelajaran sosiologi di kelas diharapkan menjadi lebih menyenangkan, peserta didik juga dapat lebih aktif serta berpikir secara kritis dalam menanggapi Vlog *Youtube* yang diperlihatkan oleh guru IPS, selain itu guru juga diharapkan dapat membentuk keterampilan sosial peserta didik karena kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang penting untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam kehidupan bermasyarakat khususnya partisipasi sosial peserta didik, interaksi dan kerjasama antar peserta didik, kerjasama antara peserta didik dengan guru sehingga menciptakan suasana kelas yang baru, peserta didik dapat lebih kreatif dan kritis serta guru yang lebih berinovasi.

## **B. Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran**

Menurut Zahroh (2015:157-186) guru sebagai profesi memiliki peran dalam mencerdaskan peserta didik. Guru tidak hanya memainkan satu peran, tetapi guru juga memainkan multi peran dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan. Peran guru yang multi peran tersebut adalah:

1. Guru sebagai pendidik dan pengajar

Peran guru sebagai pendidik yaitu mendidik diri peserta didik secara utuh dan menyeluruh, baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap agar tumbuh sebagai manusia yang berkepribadian dan berdedikasi tinggi. Peran guru sebagai pengajar yaitu guru berperan sebagai penyalur ilmu pengetahuan dan nilai, serta membantu peserta didik agar dapat mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh melalui sumber belajar atau lingkungan.

2. Guru sebagai pembimbing

Guru harus membimbing peserta didik agar dapat menemukan potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup, selain itu juga membimbing peserta didik agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan sehingga dapat tercapat serta dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan orangtua, masyarakat, bangsa dan negara.

3. Guru sebagai motivator

Guru sebagai motivator berperan sebagai pembangkit motivasi peserta didik agar semangat belajar dan menuntut ilmu pengetahuan. Sebagai motivator yang baik, guru berusaha untuk mengarahkan peserta didik kepada hal-hal yang bermanfaat bagi kehidupan, terutama saat KBM berlangsung.

4. Guru sebagai inovator

Inovasi pendidikan adalah suatu bentuk perubahan yang belum pernah dilakukan dan memang benar-benar sesuatu yang baru serta berbeda dari yang sebelumnya. Inovasi ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mencapai tujuan. Inovasi dapat terwujud apabila guru selalu kreatif dalam menghadirkan inovasi baru. Inovasi harus dilakukan tanpa henti, tidak ada kata berhenti untuk berinovasi.

Berbagai inovasi yang dilakukan guru semata-mata hanya untuk menjadikan pembelajaran menuai keberhasilan.

5. Guru sebagai pengelola pembelajaran

Peran guru sebagai pengelola pembelajaran yakni guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang nyaman lagi menyenangkan peserta didik untuk belajar. Pembelajaran yang nyaman lagi menyenangkan akan terbentuk jika dipenuhi melalui pengelolaan kelas yang baik. Pengelolaan kelas yang baik berfungsi untuk memenuhi tujuan dan keberhasilan pembelajaran berupa hasil akhir.

6. Guru sebagai sumber belajar

Guru sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan terhadap materi pelajaran. Baik tidaknya guru dapat dinilai dari penguasaan materi pelajaran. Guru harus menguasai berbagai macam pengetahuan. Sebagai sumber belajar yang baik, guru dijadikan pusat pengetahuan bagi peserta didik. Posisi guru sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran, menuntut guru untuk melaksanakan hal-hal diantaranya guru harus memiliki bahan referensi yang lebih banyak dibanding siswa, guru dapat menunjukkan sumber belajar yang dapat dipelajari oleh siswa, guru perlu melakukan pemetaan tentang materi yang dipelajari.

7. Guru sebagai pendorong kreativitas

Guru sebagai pendorong kreativitas, berarti guru bertugas dalam mengembangkan imajinasi peserta didik melalui kekreatifan. Guru yang kreatif secara langsung akan membuat dan ikut menstimulasi peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan ide-ide kreatif.

8. Guru sebagai evaluator

Sebagai evaluator, guru berperan mengumpulkan berbagai data dan informasi mengenai keberhasilan dari

pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik. Evaluasi digunakan sebagai informasi untuk mengetahui mengenai keberhasilan, kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran. Setelah mengetahui, maka dapat dilakukan umpan balik.

### C. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran menuju arah perbaikan yang bersifat *student centered* yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya (Trianto, 2013). Guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui variasi berbagai model pembelajaran, oleh karena itu guru harus mempunyai kreativitas dalam mengajar agar mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Model pembelajaran inovatif berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar sehingga para guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah. Guru setidaknya dapat menggunakan media yang murah dan efisien meskipun sederhana hal tersebut dapat menjadikan suatu upaya untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru juga harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia karena guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Pemanfaatan teknologi komputer diharapkan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui visualisasi *vlog Youtube*. *Youtube* adalah sebuah situs jejaring yang menawarkan sebuah pola interaksi yang agak unik, mengandalkan video sebagai konten. Salah satu keberhasilan dalam memanfaatkan *Youtube* pada bidang pendidikan seperti yang dijelaskan oleh Luhsasi (2017)

bahwa video pembelajaran ekonomi-akuntansi berbasis *YouTube* ini dilengkapi dengan efek suara dan animasi hal ini membuat mahasiswa lebih tertarik untuk menyimak dan mempelajari materi yang disajikan. Adanya pengembangan media pembelajaran melalui video ini menunjukkan kreatifitas dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa. Kreatifitas seperti ini dapat menumbuhkan cara pemahaman materi secara efisien sehingga keefektifan dalam mempelajari materi dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam pembelajaran.

Melalui model pembelajaran *Vlog YouTube* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang beragam dan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, peserta didik juga dapat lebih aktif serta berpikir secara kritis dalam menanggapi *Vlog Youtube* yang diperlihatkan oleh guru.

Proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode konvensional menjadi salah satu penyebab kualitas guru masih rendah. Guru-guru masih sering menggunakan metode ceramah pada saat kegiatan belajar mengajar pada proses pembelajaran di kelas walaupun sudah menggunakan kurikulum 2013. Hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa proses pembelajaran menjadi membosankan selain itu kurangnya guru yang menggunakan model pembelajaran yang variatif juga dapat merugikan peserta didik karena guru cenderung menggunakan metode ceramah/konvensional dan belum menerapkan pembelajaran inovatif.

Guru mata pelajaran sosiologi yang masih menggunakan metode konvensional mengalami berbagai kendala atau masalah yang berkaitan dengan kurang waktu atau kurang dapat memanajemen waktu di kelas karena menggunakan metode ceramah, selain itu hanya mengandalkan buku paket dalam proses pembelajaran. Diharapkan guru dapat mengembangkan model

pembelajaran inovatif berbasis *vlog Youtube* sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan dalam mengajar di kelas.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran hendaknya juga sesuai dengan kondisi sosial di dalam kelas meskipun media pembelajaran itu bagus akan tetapi bila tidak sesuai dengan kondisi kelas maka akan sulit di terima oleh peserta didik. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar dan mampu menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah. Guru setidaknya dapat menggunakan media yang murah dan efisien meskipun sederhana hal tersebut dapat menjadikan suatu upaya untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Penambahan pembelajaran berbasis teknologi seperti *Youtube* diperlukan dalam dunia pendidikan karena peran guru sebagai sumber belajar sangat berkaitan dengan materi pelajaran. Hal tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah apabila guru kurang menggunakan media pembelajaran ataupun memanfaatkan adanya perkembangan teknologi, maka peran guru dapat bergeser.

#### **D. Inovasi Guru Sosiologi Terhadap Media Pembelajaran Inovatif**

Inovasi merupakan suatu upaya perubahan untuk menciptakan pembaharuan yang lebih baik dan baru. Berdasarkan temuan penelitian di lapangan bahwa inovasi guru sosiologi dilakukan salah satunya dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Inovasi yang dilakukan oleh guru sosiologi dapat dilihat dari berbagai macam, antara lain:

## **1. Media pembelajaran yang digunakan**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru ketika melakukan kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru sosiologi dapat dibagi menjadi dua yaitu media pembelajaran klasik dan modern atau berkaitan dengan teknologi. Media pembelajaran secara klasik mengandalkan gambar atau buku paket pada saat pembelajaran di kelas akan tetapi jika guru dan murid melakukan pembelajaran *via daring* maka proses pembelajaran akan berbeda sehingga media pembelajaran yang digunakan juga berbeda. Masing-masing media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru sosiologi menyampaikan materi yang sedang berlangsung dan tugas yang akan diberikan kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran juga disesuaikan dengan berbagai kondisi yang ada salah satunya karakter peserta didik dan kemampuan guru sosiologi. Lingkungan sekolah juga dapat mendorong guru untuk melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah. Sekolah dengan sarana dan pra sarana yang lengkap akan memfasilitasi guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di kelas namun apabila sekolah mempunyai sarana dan pra sarana yang kurang kembali kepada guru sosiologi untuk memanfaatkan media ataupun lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran khususnya media pembelajaran guru sosiologi.

## **2. Sumber media pembelajaran**

Sumber media pembelajaran merupakan semua sumber media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan kemudahan baik bagi guru maupun peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sumber

media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sosiologi dapat dibagi menjadi dua antara lain, sumber media pembelajaran yang dirancang dan sumber media pembelajaran yang tersedia. Sumber media pembelajaran yang dirancang biasanya dibuat secara khusus oleh guru sosiologi sebagai salah satu bentuk inovasi dalam bidang pendidikan, sehingga bentuk dari media pembelajaran dapat langsung disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada dan materi yang sedang berlangsung di kelas.

Sumber media pembelajaran yang dirancang juga dapat diambil dari buku-buku mata pelajaran yang telah tersedia namun media pembelajaran yang seperti ini biasanya hanya terdapat gambar-gambar saja sehingga kurang menimbulkan inovasi dalam bidang pendidikan. Guru sosiologi yang berinovasi biasanya membuat media pembelajaran sendiri atau bekerja sama dengan peserta didik untuk membuat media pembelajaran dan dijadikan sebagai bahan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Sumber media yang dirancang secara khusus membutuhkan kemampuan dan waktu yang cukup lama namun media pembelajaran yang dirancang dapat langsung difokuskan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga pada saat penggunaanya di kelas dapat menjadi lebih efektif.

Sumber media pembelajaran yang selanjutnya yaitu sumber media pembelajaran yang sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh guru. seperti internet ataupun lingkungan sekitar. Guru sosiologi dapat menggunakan sumber media pembelajaran yang telah tersedia baik di internet ataupun media sosial untuk dijadikan media pembelajaran di kelas namun harus tetap disesuaikan dengan materi yang ada. Sumber media pembelajaran yang dapat diakses dengan bebas oleh guru sosiologi dapat mendorong guru sosiologi untuk melakukan berbagai inovasi khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan.

### 3. Penguasaan guru terhadap media pembelajaran

Penguasaan guru terhadap media pembelajaran akan dapat berpengaruh terhadap keefektifan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penguasaan guru sosiologi terhadap media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua macam yaitu penguasaan guru sosiologi terhadap media pembelajaran berbasis internet dan penguasaan guru sosiologi terhadap media pembelajaran lingkungan sekitar. Kedua penguasaan guru terhadap media pembelajaran juga dapat mendorong berkembangnya kualitas guru dan peserta didik.

Penguasaan guru sosiologi terhadap media pembelajaran berbasis internet dapat dipahami oleh guru sosiologi namun tidak semua guru sosiologi dapat beralih dari metode ceramah ke media pembelajaran berbasis internet. Hal ini dikarenakan fasilitas dan sarana yang masih terbatas, terdapat pula guru-guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan laptop ataupun *browsing internet* yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Biasanya guru menyiasatinya dengan *download* atau menyiapkan terlebih dahulu bahan apa yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran dari internet, karena pembelajaran yang menarik harus dapat memfasilitasi peserta didik untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dengan cara yang mudah dan menyenangkan sebagian besar guru menganggap bahwa referensi cukup dari buku pegangan guru.

Melalui internet seorang guru akan terbantu dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Melalui internet, yang memiliki banyak referensi terbaru sehingga akan dapat membantu guru dalam hal perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan guru sosiologi juga melakukan inovasi dengan menggunakan

lingkungan sosial sekitar menjadi media pembelajaran. Guru sosiologi biasanya memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi yang sedang berlangsung di kelas, kemudian akan dijadikan bahan untuk diskusi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran berbasis lingkungan dapat menjadikan guru lebih praktis namun beberapa guru sosiologi masih ada yang belum menerapkannya pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran berbasis lingkungan memungkinkan untuk lebih mendalami pengetahuan selain materi yang didapatkan di sekolah. Pemanfaatan media lingkungan suatu proses belajar sosial yang akan bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat sebab dengan terjun langsung ke lingkungan kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari. Media pembelajaran berbasis lingkungan merupakan kegiatan belajar yang lebih menarik karena lingkungan menyediakan sumber belajar yang beragam dan dapat dipelajari peserta didik, selain itu pada saat peserta didik terjun langsung ke suatu lingkungan sosial tertentu secara alami lingkungan tersebut mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain yang ada disekitarnya sehingga dapat melatih peserta didik untuk mempunyai keterampilan sosial yang lebih baik.

Penguasaan guru terhadap media pembelajaran akan membawa peran guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik di kelas. Guru harus dapat menguasai media pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk memotivasi peserta didik supaya lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

#### **4. Pemanfaatan media pembelajaran di kelas**

Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kualitas guru dan peserta didik, berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai kemampuan dimiliki oleh media pembelajaran, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik.

Dalam penggunaan media, maka materi sajian dapat membangkitkan rasa ingin tau peserta didik dan mendorong peserta didik untuk memberikan respon baik secara fisik maupun emosional. Media pembelajaran dapat membantu guru sosiologi untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif jika dengan menggunakan media pembelajaran apabila dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan peserta didik untuk melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Melalui media pembelajaran, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang aktif melainkan peserta didik yang aktif dan dapat berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mengatur waktu di kelas, dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat menciptakan

konsep-konsep dari materi pembelajaran sendiri dan guru hanya menjadi fasilitator.

**Tabel 1.** Manfaat Vlog-Youtube bagi guru dan siswa dalam pembelajaran sosiologi

No	Sebelum Penggunaan video Pembelajaran Vlog- YouTube/Metode Ceramah	Sebelum Penggunaan video Pembelajaran Vlog- YouTube/Metode Inovasi
1	Siswa kurang bersemangat dan mengantuk di kelas	Situasi kelas lebih efektif dan menyenangkan
2	Bercerita sendiri ketika guru sedang menyampaikan materi	Peserta didik fokus pada tayangan dan tidak ada yang mengobrol dan melamun
3	Malas dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru	Diskusi kelompok lebih menarik
4	Tidak menyukai pelajaran IPS/Sosiologi	Lebih menyenangkan ketika guru menyampaikan materi melalui video / Vlog- You tube
5	Pelajaran kurang menarik dan membosankan	Lebih menarik ketika materi pembelajaran menggunakan Vlog- Youtube
6	Sulit dipahami	Lebih mudah dipahami

Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik

dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan laptop dan internet memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan guru dan peserta didik bahwa banyak sumber-sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam belajar.

## **BAB IV**

# **MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF VLOG YOUTUBE**

### **A. Media Pembelajaran**

Menurut Mulyanta (2009) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus di kuasai Apabila dikaitkan dengan hasil penelitian tentang inovasi guru sosiologi terhadap media pembelajaran inovatif maka guru sosiologi menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan penguasaan media pembelajaran guru sosiologi baik media pembelajaran berbasis internet maupun media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar.

Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan sehingga guru sosiologi dapat melakukan inovasi sekaligus meningkatkan kualitas dari guru tersebut dan peserta didik. Apabila guru sosiologi menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik maka materi yang akan disampaikan dan pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan lagi, selain itu peserta didik juga dapat belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Seorang guru dituntut harus mampu untuk dapat menggunakan, mengembangkan ketrampilan, membuat media pembelajaran, maka dari itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran.

Gutiérrez dan Tyner (2012) mengatakan bahwa media pembelajaran mengintegrasikan kehidupan sosial ke dalam kurikulum di dalam kelas. Berkaitan dengan penelitian guru sosiologi yang melakukan inovasi terhadap media pembelajaran hal tersebut sejalan dengan yang dilakukan oleh

guru-guru sosiologi karena dengan bantuan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat melalui media pembelajaran. Guru sosiologi dapat memperlihatkan contoh video yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang kemudian dikaitkan dengan materi pembelajaran ataupun dengan langsung terjun atau mengamati lingkungan sekitar sehingga peserta didik dapat memahami materi lebih mudah dan guru sosiologi dapat mengintegrasikan kehidupan sosial yang positif dalam pembelajaran di kelas.

Sadiman (2009: 189) terdapat beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran. Berikut ini pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan.

1. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*), sesuai dengan hasil penelitian maka pemanfaatan media dalam kelas atau *classroom setting* digunakan oleh guru sosiologi dengan menggunakan metode permainan dengan peserta didik. Dalam perencanaan media pembelajaran di kelas guru harus dapat melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran serta metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan sehingga pemanfaatan media dalam situasi kelas dapat tercapai secara maksimal.
2. Pemanfaatan media di luar situasi kelas, pemanfaatan media di luar kelas dibedakan menjadi dua kelompok utama:
  - a. Pemanfaatan secara bebas, media yang digunakan tanpa kontrol atau diawasi. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan maka pemanfaatan media secara bebas ini dilakukan oleh peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran yang sedang berlangsung atau yang akan datang. Pemanfaatan secara bebas ini juga dapat dimanfaatkan secara bebas oleh guru sosiologi untuk mendorong peningkatan kualitas dan inovasi oleh guru sosiologi. Guru sosiologi dapat mengakses secara bebas media pembelajaran yang telah tersedia khususnya di internet, namun terdapat beberapa guru sosiologi yang masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan internet

hal ini atau yang sering disebut dengan istilah *gaptek* (gagal teknologi). Berbeda dengan dulu dimasa *pandemi covid 19* ini guru sosiologi secara tidak langsung dituntut untuk dapat mempelajari internet dan media sosial lainnya yang dapat dimanfaatkan secara bebas sebagai media pembelajaran, karena efek dari *pandemi covid* pembelajaran tidak bisa tatap muka sehingga menggunakan pembelajaran *daring* oleh karena itu guru sosiologi lebih dapat berinovasi dari pada sebelumnya jika pembelajaran tatap muka. Pemanfaatan media pembelajaran secara bebas diharapkan dapat digunakan oleh guru sosiologi dan peserta didik serta cukup efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

- b. Pemanfaatan secara terkontrol, media yang digunakan suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan guru sosiologi memberikan media pembelajaran kepada peserta didik di kelas sehingga media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi yang ada kepada peserta didik. Pada masa *pandemi covid 19* ini guru juga tetap dapat memanfaatkan media pembelajaran secara terkontrol sesuai dengan kondisi sosial ekonomi peserta didik. Karena dalam memilih media pembelajaran yang terkontrol ini perlu diperhatikan aspek sosial ekonomi dan juga karakteristik peserta didik sehingga media pembelajaran dapat dijangkau oleh semua peserta didik tanpa harus peserta didik merasa terbebani atau malas dalam mengikuti pembelajaran. Setiap alat dalam media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, sehingga tidak semua materi cocok menggunakan alat dan sarana media tersebut, namun guru terkadang menyampaikan semua materi dengan model satu alat atau satu media pembelajaran saja. Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan saat ini akan berpengaruh terhadap penyerapan materi oleh peserta didik sehingga guru

harus melakukan inovasi yang tepat khususnya dalam memilih media pembelajaran agar peserta didik dapat tetap belajar dengan menyenangkan dan hasil belajar meningkat.

## **B. Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Sosiologi**

Penelitian mengenai media pembelajaran inovatif ini dilakukan pada guru-guru MGMP sosiologi kota Magelang dan Jepara, hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa inovasi telah dilakukan oleh guru sosiologi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang memperhatikan beberapa aspek berikut ini, antara lain:

### **1. Memilih media pembelajaran sesuai karakter peserta didik**

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan karakter dari peserta didik dan kondisi sosial ekonomi peserta didik, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beberapa guru memiliki beberapa kendala dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran *daring*.

Banyak persoalan teknis yang dihadapi oleh guru sosiologi dalam melakukan pembelajaran selain itu juga terdapat keterbatasan guru dalam hal teknologi sehingga guru sosiologi merasa kesulitan ketika harus mengajar via *daring*. Pemilihan media pembelajaran secara online juga banyak dipertimbangkan oleh guru-guru sosiologi dengan memperhatikan beberapa aspek dari peserta didik. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik peserta didik dan guru sosiologi. Pemilihan media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, diharapkan kepada seorang guru untuk dapat menentukan pilihan masing-masing, sesuai dengan kebutuhan pada saat pertemuan dengan harapan media pembelajaran yang dipilih dapat mempercepat proses pelaksanaan pelajaran dan akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai atau tepat digunakan untuk masing-masing materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga mampu dengan mudah membantu guru sosiologi menyampaikan materi kepada peserta didik, peserta didik juga dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dipilih berdasarkan kriteria diatas. Beberapa nilai tambah lain juga bisa didapat jika tepat dalam pemilihan media pembelajaran. Misalnya saja siswa mampu menambah atau meningkatkan keterampilan tertentu seperti mendengarkan dan konsentrasi. Dari segi ekonomis pemilihan media pembelajaran yang mampu digunakan berkali-kali juga dapat menekan biaya atau anggaran untuk pengadaan dan produksi media pembelajaran.

Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran inovatif berimplikasi dapat meningkatkan strategi mengajar bagi guru itu sendiri dan strategi belajar bagi peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beberapa guru sosiologi memilih media pembelajaran berbasis *Youtube*. Media pembelajaran *Youtube* lebih populer dibandingkan dengan media sosial lainnya sehingga pemilihan media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru terkait materi yang sedang berlangsung serta karakter peserta didik. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses *Youtube* sebagai media pembelajaran sehingga dapat menyerap materi yang diberikan dengan baik tanpa memerlukan biaya yang banyak. Hal tersebut juga seperti yang diungkapkan oleh bu Putri salah satu guru sosiologi yang melakukan inovasi

dalam media pembelajaran dengan menggunakan *Youtube*,

Pemilihan *Youtube* sebagai media pembelajaran juga membuat guru sosiologi melakukan inovasi dengan memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat vlog *Youtube* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada sehingga peserta didik lebih dapat mendalami materi yang telah diberikan. Dalam pembuatan vlog *Youtube* ini terdapat beberapa kriteria yang diberikan oleh guru sosiologi, kriteria dalam pembuatan vlog *Youtube* antara lain:

- a. Isi Vlog *Youtube* yang sesuai dengan materi pelajaran
- b. Vlog *Youtube* yang ditayangkan dalam pembelajaran di kelas disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas XI. Isi Vlog *Youtube* disesuaikan dengan KD (kompetensi dasar) dan tujuan pembelajaran.
- c. Terdapat nilai dan norma sosial
- d. Nilai dan norma sosial saat ini perlu diterapkan dalam video baik tertulis maupun tidak tertulis, karena beberapa peserta didik kurang mengetahui pentingnya nilai norma sosial baik pada kehidupan di sekolah maupun di masyarakat.
- e. Contoh ilustrasi
- f. Materi pembelajaran cukup sekitar 30% dari bagian isi Vlog *Youtube* sehingga sisa durasi dari Vlog *Youtube* dapat digunakan untuk memberikan ilustrasi dari materi yang sedang dipelajari. 70% Vlog *Youtube* yaitu contoh ilustrasi dari materi pembelajaran.
- g. Durasi Vlog *Youtube*, urasi dari isi Vlog *Youtube* layaknya sekitar 10-15menit.
- h. Bahasa yang digunakan harus jelas, apabila menggunakan bahasa daerah maka dalam Vlog *Youtube* dapat menambahkan subtitle.
- i. Apabila dalam contoh ilustrasi menggunakan sumber lain seperti gambar atau video dari google atau yang lain harap disertakan sumber pada saat menayangkan gambar atau video. Sumber yang dituliskan harus jelas.

- j. Terdapat pesan dan manfaat yang dapat diambil dalam isi Vlog *Youtube*.

Terdapat *opening*, isi dan *closing* pada Vlog *Youtube*. Bagian *opening* dapat diisi perkenalan dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Isi Vlog *Youtube* yaitu materi pembelajaran dan contoh ilustrasi. *Closing* dapat diisi pesan dan manfaat yang dapat diambil dari Vlog *Youtube* kali ini.

### C. Model Pembelajaran Inovatif

Menurut Titin (2013) suatu model mengajar dianggap baik apabila memiliki ciri-ciri, apabila dikaitkan dengan hasil penelitian tentang media pembelajaran inovatif bagi guru sosiologi maka berikut ciri-ciri media pembelajaran inovatif yang baik:

1. Memiliki prosedur yang sistematis, prosedur yang sistematis digunakan agar guru sosiologi dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran tidak berulang-ulang karena dapat menyebabkan rasa bosan bagi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik juga dapat dijadikan pertimbangan oleh guru sosiologi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan maksimal. Prosedur yang sistematis juga berguna untuk mengubah perilaku peserta didik yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu sehingga guru sosiologi harus mendorong peserta didik untuk mengasumsikan berbagai perilaku yang kurang baik menjadi perilaku yang baik.
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus, khususnya pada perubahan perilaku positif peserta didik karena pada era sekarang ini yang menggunakan pembelajaran dengan sistem *daring* guru sosiologi kurang dapat memperhatikan peserta didik secara langsung. Berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka guru dapat memberikan

contoh nyata dari perilaku positif dan memberikan peringatan bagi peserta didik yang berperilaku negatif supaya tidak untuk diulangi kembali. Perubahan perilaku positif ini dianggap sangat penting karena dalam setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru, harus ada beberapa kompetensi sosial yang dimiliki oleh peserta didik untuk menghindari perilaku menyimpang dalam masyarakat dengan adanya pemilihan media pembelajaran yang tepat dan populer seperti halnya *Youtube* maka guru dapat mengubah fungsi dari *Youtube* itu sendiri. *Youtube* yang sebelumnya hanya digunakan peserta didik sebagai sarana hiburan sekarang ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran sehingga efek-efek negative dari media sosial dapat diminimalisir oleh guru sosiologi walaupun sedang pembelajaran jarak jauh atau yang sering disebut dengan PJJ.

3. Penetapan lingkungan belajar secara khusus dan kondusif, penetapan lingkungan belajar biasa digunakan oleh guru sosiologi dengan membagi beberapa kelompok dalam satu kelas dengan harapan kelompok belajar tersebut dapat membantu antar peserta didik jika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan atau yang lainnya. Pembelajaran yang kondusif juga diperlukan supaya peserta didik dapat memahami dengan baik maksud dan tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, namun pembelajaran yang kondusif ini sulit dilakukan apabila menggunakan pembelajaran *daring* karena tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan baik. Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peserta didik dan juga guru sosiologi dalam melaksanakan pembelajaran *daring* ini.
4. Ukuran keberhasilan, dalam memilih media pembelajaran inovatif ukuran keberhasilan juga diperhatikan oleh guru sosiologi. Guru sosiologi memilih media pembelajaran inovatif yang minim kendalanya sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran karena dengan minimnya

kendala yang ada maka keberhasilan guru dalam menggunakan dapat tercapai dan peserta didik juga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

5. Interaksi dengan lingkungan, media pembelajaran dengan menggunakan *Youtube* selalu berkaitan dengan interaksi dengan lingkungan sekitar. Ketika peserta didik diberikan tugas untuk membuat vlog *Youtube* maka peserta didik akan secara otomatis berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk menghasilkan sebuah vlog *Youtube* yang baik dan sesuai dengan kriteria yang ada. Media pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan partisipatif, dengan membuat vlog *Youtube* peserta didik dapat langsung aktif dan partisipatif baik dengan lingkungan dan materi pembelajaran sehingga selain peserta didik dapat memahami dan berpikir kritis dalam materi pembelajaran yang akan dibuat vlog, peserta didik juga aktif dalam lingkungan sekitar sehingga interaksi dan antara peserta didik dengan lingkungan sekitar dapat berjalan dengan baik. Diharapkan dengan peserta didik membuat vlog *Youtube* ini peserta didik dapat belajar secara mandiri dan kritis serta lebih peka terhadap masalah lingkungan yang sedang terjadi di sekitarnya dan dapat ikut berkontribusi menemukan solusi apabila diperlukan.

David (2017) mengatakan terdapat tiga variabel yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan sikap pada tontonan *Youtube*, tiga variabel tersebut terbagi tiga yaitu variabel komunikasi, variabel antara, dan variabel efek. Apabila konten Vlog sering ditonton maka akan terjadi pembentukan sikap jika dikaitkan dengan pembelajaran inovatif yang dilakukan oleh guru sosiologi salah satu yang harus tercapai adalah perubahan perilaku positif pada peserta didik, sehingga vlog *Youtube* yang dibagikan ataupun dibuat oleh peserta didik haruslah yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan memiliki kaedah yang baik. Oleh karena itu, dalam pembuatan vlog *Youtube* terdapat beberapa kriteria yang harus

diperhatikan oleh pembuat vlog sehingga ketika peserta didik lain menonton vlog tersebut akan berpengaruh juga terhadap perubahan perilaku positif penonton vlog.

Oktavia (2017) mengatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar dan keterampilan peserta didik dengan hasil belajar, penggunaan *Youtube* sebagai sumber belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan pemilihan media pembelajaran inovatif dengan *Youtube* dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, selain itu *Youtube* juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik karena dianggap lebih ekonomis bagi peserta didik. Oleh karena itu inovasi yang dilakukan oleh guru sosiologi dalam memilih media pembelajaran *Youtube* dapat menambah keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik tanpa harus peserta didik merasa terbebani karena pembelajaran yang menyulitkan. Justru pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini dirasakan lebih menyenangkan bagi peserta didik dan guru sosiologi pun menjadi lebih mengenal teknologi dan terus melakukan inovasi-inovasi yang lainnya.

Suryanta (2018) menyatakan bahwa ada efek yang berbeda antara penggunaan media pembelajaran *Youtube* dan gambar konvensional pada peserta didik serta ada perbedaan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan menunjukkan pentingnya belajar dengan menggunakan media audio-visual untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam pandemi *covid* 19 ini pembelajaran dilakukan dengan *daring* menuntut seorang guru untuk melakukan inovasi dengan berbagai hal salah satunya media pembelajaran yang digunakan, terdapat beberapa guru sosiologi yang menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran karena dapat dijangkau oleh semua peserta didik serta pembelajaran dapat dicapai secara optimal karena apabila seorang peserta

didik kurang memahami materi yang sedang diajarkan dapat langsung bertanya pada kolom komentar yang ada di *Youtube*. Media ini juga dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran karena guru tidak perlu berulang-ulang menjelaskan materi yang sedang berlangsung karena dengan sekali mengupload ke *Youtube* bukan hanya satu kelas peserta didik yang dapat menonton melainkan juga peserta didik dari kelas-kelas lain juga dapat menonton tentu saja dengan pemberian tugas yang sesuai dengan tontonan *Youtube* yang ada sehingga pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Pembelajaran yang inovatif dapat mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan, untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan guru juga harus memperhatikan aspek pemilihan media pembelajaran. Model pembelajaran inovatif juga harus menyesuaikan situasi dan kondisi saat ini, di tengah pandemi *COVID* 19 ini guru sosiologi melakukan penyesuaian model pembelajaran dan media pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, karena pembelajaran yang dilakukan saat ini tidak bisa langsung bertatap muka atau saat ini dikenal dengan pembelajaran jarak jauh.

Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang, hal ini dimaksudkan karena kemampuan guru-guru berbeda-beda serta kondisi sosial ekonomi peserta didik juga berbeda sehingga pembelajaran di masa pandemi ini juga berbeda. Pembelajaran inovatif akan berpengaruh terhadap kualitas dari peserta didik dan mendorong peserta didik untuk merubah perilaku positif serta guru sosiologi juga terus melakukan inovasi dengan bantuan media teknologi informasi, dengan media teknologi informasi membantu guru ketika melakukan pembelajaran jarak jauh sehingga guru juga harus lebih menguasai media teknologi informasi dibandingkan dengan peserta didik. Pencapaian tujuan pembelajaran yang harus

disesuaikan dengan pembelajaran inovasi serta media yang digunakan merupakan komponen yang saling berkaitan.

Pembelajaran inovatif diharapkan dapat terus dilakukan oleh guru sosiologi, selain itu dorongan dan komitmen sekolah sangat penting dalam mendukung kelanjutan dari inovasi guru-guru sosiologi.

#### **D. Penguasaan Guru Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Inovatif**

Pembelajaran inovatif, menuntut seorang guru untuk menguasai berbagai model pembelajaran yang juga inovatif dalam hal ini guru dituntut menjadi profesional dalam penguasaan materi dan pembelajaran. Kendala ini berasal dari guru sosiologi itu sendiri, sehingga guru harus selalu terbuka untuk dapat melakukan inovasi sehingga model pembelajaran inovatif ini dapat dianggap mudah dan tidak mengalami kendala. Kendala lain yang juga berasal dari peserta didik itu sendiri, karena pembelajaran peran guru dan peserta didik yang saling berkaitan jadi apabila guru sosiologi merasa sudah berinovasi akan tetapi peserta didik masih mengalami kesulitan maka guru sosiologi harus melakukan evaluasi untuk memperbaiki model pembelajaran yang ada.

Guru dan peserta didik harus saling bekerjasama agar pembelajaran inovatif dapat dicapai. Guru sosiologi harus melakukan inovasi yang disesuaikan dengan keadaan sosial ekonomi peserta didik sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Peran guru dalam pembelajaran dilakukan dengan optimal untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab guru dalam suatu inovasi pendidikan, maka guru memiliki multi peran. Guru sosiologi sekaligus berperan sebagai pembimbing yang memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menampilkan karakteristik inovatif dengan berbagai pembaharuan baik dalam metode dan media dan teknologi baru yang lebih bermakna karena berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.

Keterampilan dan kepribadian guru sosiologi

mempengaruhi atau berhubungan dengan kualitas hasil belajar peserta didik untuk mengembangkan kepribadian individu dan masyarakat. Menurut Djohar (1999), model pembelajaran inovatif dan partisipatif dapat menumbuhkembangkan pilar-pilar pembelajaran pada siswa, antara lain: *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar berbuat), *learning to gether* (belajar hidup bersama), dan *learning to be* (belajar menjadi seseorang). Apabila dikaitkan dengan hasil penelitian yang ada maka *learning to know* dapat diperoleh ketika guru menjelaskan materi pembelajaran yang ada dengan model pembelajaran inovatif maka guru memberikan kesempatan kepada peserta didik selain itu peserta didik juga dapat belajar untuk mencari tahu terkait dengan cara mendapatkan materi pembelajaran melalui penggunaan media atau alat yang ada. Membuat konsep dari materi yang sedang berlangsung serta melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, pada tahapan ini sudah mencapai *learning to do*. Peserta didik belajar untuk mengerjakan latihan keterampilan bagaimana peserta didik dapat menggunakan pengetahuan tentang konsep atau prinsip materi pelajaran atau dalam kehidupan sehari-hari.

*Learning together* dapat dilakukan ketika guru meminta peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar kemudian menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat. *Learning to be*, belajar menjadi pribadi yang berkembang secara optimal yang memiliki kesesuaian dan keseimbangan pada kepribadian baik itu moral, intelektual, emosi, spiritual, maupun sosial sehingga dalam pembelajaran guru sosiologi selalu mengembangkan potensi peserta sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

Model pembelajaran inovatif dan partisipatif tersebut mampu mendorong siswa untuk mengembangkan semua potensi dirinya secara maksimal, dengan ditandai oleh keterlibatan siswa secara aktif, kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran *Youtube* peserta didik dapat mengembangkan

potensi, lebih kreatif serta terlibat secara langsung dalam pembuatan vlog *Youtube* yang diberikan oleh guru sosiologi. Peserta didik menjadi lebih mandiri dan inovatif dalam berkarya membuat vlog *Youtube* sesuai dengan potensi yang dimiliki dan materi pelajaran yang berlangsung. Ketika peserta didik berhasil mengembangkan potensi yang dimiliki hal itu berarti guru sosiologi telah menguasai dan berhasil dalam menerapkan model pembelajaran inovatif pada pembelajaran serta dapat meminimalisir kendala yang dihadapi baik oleh guru itu sendiri maupun peserta didik.

Proses pengembangan potensi atau kemampuan peserta didik tersebut, pembelajaran inovatif dan partisipatif menempatkan posisi dan peran-peran peserta didik sebagai sebagai pihak yang paling aktif (paling sentral), guru hanya sekedar sebagai pembimbing, motivator dan evaluator kegiatan pembelajaran peserta didik. Hal ini berarti pembelajaran inovatif itu memusatkan peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan mandiri, guru sosiologi sebagai pembimbing dan fasilitator menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat menggunakannya dalam proses belajar jarak jauh ini.

Model pembelajaran inovatif dapat berpengaruh terhadap kualitas guru dalam proses pembelajaran sehingga guru menjadi lebih kreatif, variatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas serta dapat motivasi belajar peserta didik, hasil belajar, minat terhadap pembelajaran di kelas dan kreativitas peserta didik. Apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran inovatif dengan baik akan tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas. Banyak kendala yang dihadapi oleh guru sosiologi dalam menerapkan model pembelajaran inovatif, sehingga guru sosiologi tidak ingin peserta didik mengalami beban ganda karena pembelajaran yang menyulitkan. Hal tersebut berarti pemilihan guru dalam menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran selalu mengedepankan aspek peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran

yang dianggap populer bagi peserta didik.

Hamidi (2012) bahwa penerapan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan media lebih baik dan lebih efektif daripada pembelajaran menggunakan model ceramah. Pembelajaran inovatif berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi saat ini, apabila dikaitkan dengan hasil penelitian maka di masa pandemi *covid 19* guru sosiologi dituntut untuk mengurangi menggunakan metode ceramah karena pembelajaran saat ini tidak dapat langsung tatap muka. Guru sosiologi menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk melaksanakan pembelajaran sehingga diharapkan proses pembelajaran ini menjadi lebih baik dan efektif apabila digunakan untuk proses pembelajaran.

Guru sosiologi yang menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran karena dapat dijangkau oleh semua peserta didik serta pembelajaran dapat dicapai secara optimal karena apabila seorang peserta didik kurang memahami materi yang sedang diajarkan dapat langsung bertanya pada kolom komentar yang ada di *Youtube*. Media ini juga dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran karena guru tidak perlu berulang-ulang menjelaskan materi yang sedang berlangsung karena dengan sekali mengupload ke *Youtube* bukan hanya satu kelas peserta didik yang dapat menonton melainkan juga peserta didik dari kelas-kelas lain juga dapat menonton tentu saja dengan pemberian tugas yang sesuai dengan tontonan *Youtube* yang ada sehingga pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

## BAB V

### PENUTUP

Peran guru sosiologi dalam pembelajaran di kelas mempunyai peran yang penting karena peserta didik masih membutuhkan guru walaupun guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran karena pembelajaran sosiologi yang sebelumnya menggunakan metode ceramah menjadi metode *problem-based learning* menuntut peserta didik untuk belajar mandiri. Guru sosiologi membimbing jalan proses diskusi di dalam kelas, kegiatan diskusi sering dilakukan supaya antar peserta didik dapat bekerja sama, melakukan tanya jawab, mengemukakan pendapat, melatih kepemimpinan dan kepatuhan sehingga sifat-sifat tersebut dapat terbentuk keterampilan sosial yang baik. Peserta didik yang sudah mempunyai keterampilan sosial yang baik diharapkan dapat membantuk peserta didik yang masih mempunyai keterampilan sosial rendah dengan cara diskusi kelompok pada pembelajaran sosiologi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Vlog *Youtube* membantu guru sosiologi menjadi guru yang lebih inovatif dan menciptakan suasana belajar di kelas yang menyenangkan. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Vlog *Youtube* ini mampu membentuk keterampilan sosial peserta didik, karena dengan adanya vlog tersebut kerja sama, interaksi sosial antar peserta didik dan ketaatan terhadap aturan sekolah menjadi lebih baik dengan bantuan dari peran guru sosiologi di dalam kelas yang selalu mengingatkan kembali makna dari setiap tayangan vlog tersebut. Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang, hal ini dimaksudkan karena kemampuan guru-guru berbeda-beda serta kondisi sosial ekonomi peserta didik juga berbeda sehingga pembelajaran di

masa pandemi ini juga berbeda Pembelajaran inovatif akan berpengaruh terhadap kualitas dari peserta didik dan mendorong peserta didik untuk merubah perilaku positif serta guru sosiologi juga terus melakukan inovasi dengan bantuan media teknologi informasi, dengan media teknologi informasi membantu guru ketika melakukan pembelajaran jarak jauh sehingga guru juga harus lebih menguasai media teknologi informasi dibandingkan dengan peserta didik. Pencapaian tujuan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan pembelajaran inovasi serta media yang digunakan merupakan komponen yang saling berkaitan.

Pembelajaran inovatif diharapkan dapat terus dilakukan oleh guru sosiologi, selain itu dorongan dan komitmen sekolah sangat penting dalam mendukung kelanjutan dari inovasi guru-guru sosiologi. cara diantaranya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang, hal ini dimaksudkan karena kemampuan guru-guru berbeda-beda serta kondisi sosial ekonomi peserta didik juga berbeda sehingga pembelajaran di masa pandemi ini juga berbeda Pembelajaran inovatif akan berpengaruh terhadap kualitas dari peserta didik dan mendorong peserta didik untuk merubah perilaku positif serta guru sosiologi juga terus melakukan inovasi dengan bantuan media teknologi informasi, dengan media teknologi informasi membantu guru ketika melakukan pembelajaran jarak jauh sehingga guru juga harus lebih menguasai media teknologi informasi dibandingkan dengan peserta didik. Pencapaian tujuan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan pembelajaran inovasi serta media yang digunakan merupakan komponen yang saling berkaitan. Pembelajaran inovatif diharapkan dapat terus dilakukan oleh guru sosiologi, selain itu dorongan dan komitmen sekolah sangat penting dalam mendukung kelanjutan dari inovasi guru-guru sosiologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada. Alwansyah., Edy Purnomo., Partito. 2015. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta didik dengan Menggunakan Model Simulasi". *Tesis*. Lampung: Program Pascasarjana Universitas Lampung.
- Cowan, Pamela and Ryan Butler. 2013. "Using Activity Theory to Problematize the Role of the Teacher During Mobile Learning". *SAGE Open*, 69-71.
- Dodd, Helen., et al. 2011. "Biased Self-Perception of Social Skills in Anxious Children: The Role of State Anxiety". *Journal of Experimental Psychopathology*, 2(4).
- Fatmawati, A., et al. 2018. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Media *You-Tube* di MA Annajah Ponpes Al Halimy Sesela". *Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(1), 48-53.
- Fauzi, Ma'mum., YYFR. Sunarjan dan Syaiful Amin. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Handout Berbasis Sejarah Lokal dengan Materi Perjuangan Rakyat Banyumas Mempertahankan Kemerdekaan dalam Agresi Militer Belanda 1 Tahun 1947 terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto". *Indonesian Journal of History Education*, 5(2)
- Karyono, Andi Suryadi. 2016. "Pengembangan History Room Berbasis Media Visual Bertema Sejarah Lokal Semarang dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(2).
- Kirchhoff, Allison and Frances Lawrenz. 2015. "The Use of Grounded Theory to Investigate the Role of Teacher Education on STEM Teachers' Career Paths in High-Need Schools". *Journal of Teacher Education*, 62(3): 246 - 259.

- Krisnaningrum, Iva. 2017. "Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat, Kabupaten Tegal". *Journal of Educational Social Studies*, 6 (3).
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. 2012. "Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk peserta didik SMA kelas XI". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Luhsasi, D. I., & Sadjiarto, A. 2017. Youtube: Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa. In *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 3(1).
- Lutfiana, Hilma., Asma Luthfi dan Thriwaty Arsal. 2017. "Pengembangan Nilai Karakter dan Kecakapan Hidup bagi Santri Ndalem di Pondok Pesantren Roudlotul Jannah Kabupaten Kudus". *Solidarity*, 6 (1).
- Lodico, Marguerite G. 2006. *Methods In Educational Research : From Theory To Practice*. America: United States.
- Maryani, Elok dan Heulis Syamsudin. 2009. "Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial". *Jurnal Ilmu Penelitian*, 9(1).
- Merrell, Kenneth W., Gretchen A Gimpel. 1998. *Social Skills of Children and Adolescents: Conceptualization, Assesment, Treatment*. New York and London: Psychology Press.
- Miles dan A. Mirachel Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Murwani, Elika Dwi. 2006. "Peran Guru dalam Membangun Kesadaran Kritis Peserta didik". *Jurnal Pendidikan Penabur*, 06.
- Nasarani, Agitha Gaun Cakrapramesta. 2016. "Perilaku Sosial Peserta didik SMP Kristen Widhodho Purworejo dalam Penggunaan Media Sosial". *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 113-120.
- Natakusuma, Adhitya., Suroso dan Puji Hardati. 2017. "Pengaruh Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2

- Pekalongan". *Edu Geography*, 5 (3).
- Narwoko, J. Dwi., Bagong Suyanto. 2004. *Sosiologi: Teks Pengantar & Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Oktarina, Lisa Dwi., Thriwaty Arsal dan Asma Lutfi. 2017. "Relasi Kerja Mandor dan Buruh Perempuan Pada Pabrik Rokok PT. Unggul Jaya Di Kabupaten Blora". *Solidarity*, 6 (2).
- Oktavia, C. D., Abdi, A. W., & Azis, D. 2017. "Hubungan Penggunaan Youtube sebagai Sumber Belajar dan Keterampilan Membaca Peta dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 17 Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Geografi*, 2(4).
- Olander, Mona Holmqvist and Helen Burman. 2013. "Social Review as a Tool for Developing Social Skills: Using Contrasting Cases". *SAGE Open*, 3(2): 1-8.
- Perdani, Putri Admi. 2013. Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B." *Jurnal Pendidikan Usia Dini*,7(2.)
- Pradana, Angga., Suwito Eko Pramono dan Atno. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Video Dokumenter dengan Subtema Pertempuran Palagan Ambarawa di Kelas XI SMA N 1 Ambarawa". *Indonesian Journal of History Education*, 5 (2).
- Pranoto, Edi., Tjaturahono Budi Sanjoto& Suroso. 2017. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Digital pada Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016". *Edu Geography*, 5(1).
- Pratiwi, Putri Inmas., Moch. Arifien & Tjaturahono Budi Sanjoto. 2017. "Pemanfaatan Laboratorium Alam Geologi Karang Sambung Dalam Kegiatan Outdoor Study Materi Pokok Litosfer Kelas X Sma Negeri 1 Karangsambung Tahun Ajaran 2016/2017". *Edu Geography*, 5(2).

- Puruhita, Adhila Ayu, Suyahmo dan Hamdan Tri Atmaja. 2016. "Perilaku Sosial Anak-Anak Jalanan Di Kota Semarang." *Journal of Educational Social Studies* 5(2).
- Putney, Leann G. and Suzanne H. Broughton. 2011. "Developing Collective Classroom Efficacy : The Teacher ' s Role as Community Organizer". *Journal of Teacher Education*, 62(1): 93 -105
- Qomarudin. 2013. "Perubahan Sosial Dan Peran Masyarakat dalam Pengembangan Kawasan Wisata Kepulauan Karimun Jawa". *Journal of Educational Social Studies*, 2(1).
- Rahman, A. A., & Yanti, S. 2016. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 1 Peudada. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 4(2).
- Rochmanto, Yanto. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII dengan Memanfaatkan Facebook sebagai Media Pembelajaran". *Journal of Education Social Studies*, 4(1).
- Rohmah, Tri Nur., Muh. Chamdani., & H. Setyo Budi. 2015. "Penggunaan Model Cooperative Tipe Script dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sumingkir 01 Tahun Ajaran 2014/2015". *Jurnal Kalam Cendekia*, 3(3.1)
- Rokhim, Muhammad Abdul dkk. 2017. "Pemanfaatan Situs Masjid Agung Demak sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Peserta didik SMA di Kabupaten Demak". *Journal of Education Social Studies*, 6(3).
- Sadiman, Arief S dkk. 2009. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet cv.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surahman, Edy & Mukminan. 2017. "Peran Guru IPS sebagai Pendidik Dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Peserta didik SMP". *Jurnal Harmoni Sosial*, 4(1):1-13.
- Sutopo, Heribertus. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Sutton, Paul S. and Andrew W. Shouse. 2018. "Investigating the Role of Social Status in Teacher Collaborative Groups". *Journal of Teacher Education*, 1 -