

Student-Centered Curriculum Design through Social Media Engagement: Toward a Participatory Digital Learning Ecosystem

Zaenal Abisin*¹, Ahmad Mustaqim²

^{1,2} Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia

E-mail: Zaenal3@gmail.com

Article Info	Abstract
Keywords: Participatory Curriculum Student Engagement Social Media Learning Digital Pedagogy Design-Based Research	<i>This study aims to examine the influence of student engagement on social media for constructing a participatory curriculum within the university setting. Applying a combined methodological approach of PAR and DBR, the study included 30 university students participating in a six-week intervention session. Data collection took place in accordance with digital ethnography principles through semi-structured interviews and observations of interaction patterns on WhatsApp and Discord platforms. Thematic analysis was conducted with the help of software NVivo. The outcomes of the study demonstrate three major themes including active participation and peer initiative, co-creation of curriculum, and challenges of digital environment. According to the findings of the current study, the students have been actively initiating discussion topics and making suggestions for the development of a curriculum to make it more student-centred. At the same time, the challenges of the process related to digital fatigue, distractions from the learning process, and lack of necessary digital literacy have emerged. Thus, the main contribution of the study includes expansion of the scope of participatory curriculum within the community of learners' digital environment by placing social media as the key platform for co-creation of the curriculum.</i>

Submitted: August 2024, Reviewed: September 2024, Accepted: October 2024

*Corresponding Author

I. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan modern, keterlibatan mahasiswa tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik atau pembelajaran satu arah dari guru ke murid. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara belajar, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam proses pendidikan. *Social media* menjadi bagian penting dari kehidupan generasi mahasiswa saat ini, membentuk ruang interaksi yang dinamis dan terbuka. Di tengah perubahan ini, muncul kebutuhan untuk merancang kurikulum yang tidak hanya adaptif, tetapi juga partisipatif, dengan melibatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan *social media* ke dalam sistem pendidikan, peluang untuk membangun ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan kontekstual semakin terbuka lebar. Dominasi *social media* di kalangan mahasiswa membuka ruang baru dalam praktik pendidikan informal. Penelitian oleh (Fernández-Rovira & Giraldo-Luque, 2021) menganalisis bahwa Spanyol memiliki lebih dari 42 juta pengguna internet, atau 91% dari populasi, menandakan dominasi mahasiswa dalam *platform*. Studi oleh (Ansari & Khan, 2020) melaporkan bahwa *Pew Research Center* juga mengungkapkan bahwa lebih

dari 55% remaja Amerika usia 15–17 tahun menggunakan *social media* untuk mencari informasi pendidikan dan mendiskusikan materi pelajaran dengan teman sebaya. Di Indonesia, Asosiasi Penyelenggara *Jasa Internet Indonesia* (APJII) melaporkan bahwa anak remaja mengakses *social media* setiap hari, dengan menggunakannya untuk keperluan belajar (Kurniawan et al., 2023; Agustin & Rahayu, 2025). Fenomena ini menegaskan bahwa *social media* telah bergeser dari sekadar sarana komunikasi menjadi ruang belajar alternatif yang hidup, aktif, dan reflektif.

Berangkat dari realitas tersebut, berbagai penelitian telah menunjukkan potensi *social media* dalam mendorong pembelajaran kolaboratif berbasis komunitas. Penelitian oleh (Järv et al., 2022) dan (Leung & Waters, 2022) menekankan bahwa *social media* memperluas ruang belajar melalui interaksi lintas batas dan partisipasi siswa yang lebih terbuka. Platform seperti *Facebook Groups* dan *Discord* telah terbukti mendorong keterlibatan mahasiswa dalam diskusi akademik yang bersifat dua arah dan reflektif (Heinrich et al., 2022; Nelimarkka et al., 2021) dan (Ulla & Perales, 2021). Studi oleh (Conde-Caballero et al., 2023) juga mulai mengeksplorasi penggunaan *TikTok* dalam pembelajaran mikro dan refleksi kritis. Namun, sebagian besar kajian ini masih berfokus pada aspek keterlibatan dan belum secara eksplisit mengaitkan interaksi digital tersebut dengan pengembangan kurikulum berbasis partisipasi.

Pendekatan *participatory curriculum* menawarkan perspektif baru yang menempatkan mahasiswa sebagai mitra aktif dalam perencanaan dan evaluasi proses belajar. Studi oleh (Chans & Portuguez Castro, 2021; L. Lee et al., 2023) dan (J. Lee et al., 2019) menekankan bahwa ketika mahasiswa dilibatkan dalam desain kurikulum, mereka menunjukkan peningkatan rasa kepemilikan, motivasi, dan pemahaman terhadap proses belajar itu sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan (Bovill, 2019; Clement, 2019) dan (Bergmark & Westman, 2018) yang menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa dalam merancang isi dan strategi pembelajaran dapat menciptakan ruang yang lebih demokratis dan bermakna. Namun, pendekatan ini masih dominan dalam konteks tatap muka atau proyek kelas, belum banyak menyentuh ranah digital yang semakin menjadi ruang dominan aktivitas belajar siswa.

Dalam konteks digital, *social media* dapat diposisikan sebagai sebuah *learning ecosystem* yang memungkinkan terbentuknya ekosistem belajar yang terbuka, kontekstual, dan terdistribusi. Konsep *Personal Learning Environments* (PLEs) yang dianalisis oleh (García-Martínez et al., 2020; Torres Kompen et al., 2019) dan (Baars et al., 2022) menunjukkan bahwa mahasiswa dapat mengelola pengalaman belajarnya secara otonom melalui interaksi digital. Penelitian oleh (Pimdee et al., 2023) dan (Sumuer, 2018) menambahkan bahwa ekosistem ini mencakup konten, jaringan *social*, dan teknologi yang memungkinkan proses belajar berbasis pengalaman dan kolaborasi. Meski demikian, belum banyak studi yang mengkaji bagaimana ruang ini dapat digunakan sebagai tempat bersama untuk mendesain ulang kurikulum secara partisipatif dengan keterlibatan langsung mahasiswa.

Di sisi lain, tantangan penggunaan *social media* dalam pendidikan tidak dapat diabaikan. Distraksi digital, kurangnya validasi informasi, serta isu keamanan data menjadi kekhawatiran utama (Fischer et al., 2021; Hatlevik & Bjarnø, 2021) dan (Farivar et al., 2022). Selain itu, (Alenezi et al., 2023; Okoye

et al., 2022) dan (Milenkova & Lendzhova, 2021) menyampaikan bahwa keterbatasan literasi digital pendidik dan institusi dalam mengarahkan penggunaan *social media* secara pedagogis juga menjadi hambatan. Meskipun demikian, perkembangan pedagogi kritis digital menegaskan bahwa *social media* dapat menjadi sarana reflektif, berbasis minat, dan memediasi pembelajaran lintas ruang dan waktu (Liu & Darvin, 2024) dan (Zamiri & Esmaceli, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang mampu menjawab tantangan tersebut sekaligus memanfaatkan potensi *social media* secara strategis dan berkelanjutan dalam pengembangan kurikulum.

Penelitian sebelumnya umumnya menempatkan *social media* sebagai alat bantu pembelajaran yang berfokus pada peningkatan interaksi dan keterlibatan mahasiswa, tanpa mengembangkan potensinya sebagai ruang ko-kreasi kurikulum (Geurts et al., 2023; Zarandi et al., 2022) dan (Kumari et al., 2019). Selain itu, pendekatan *Design-Based Research* (DBR) dan *Participatory Action Research* (PAR) masih jarang digunakan secara eksplisit dalam merancang model kurikulum yang dinamis, adaptif, dan berbasis komunitas digital (Reaves et al., 2022) dan (Norris & Saudelli, 2018). Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan *social media* sebagai ruang partisipatif untuk mengonstruksi kurikulum yang relevan dengan kebutuhan pembelajar masa kini. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan pendekatan PAR dan DBR untuk mengembangkan model kurikulum partisipatif berbasis keterlibatan mahasiswa dalam ekosistem *social media*.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengonstruksi model kurikulum partisipatif dengan melibatkan mahasiswa secara aktif dalam komunitas pembelajaran berbasis *social media*. Melalui integrasi pendekatan Penelitian Aksi Partisipatif (PAR) dan Penelitian Berbasis Desain (DBR), studi ini berupaya merumuskan kerangka konseptual dan praktik yang memungkinkan pengembangan kurikulum secara inklusif, kontekstual, dan kolaboratif. Fokus utama diarahkan pada eksplorasi dinamika interaksi mahasiswa di dalam *platform digital* serta bagaimana praktik keterlibatan tersebut dapat diterjemahkan ke dalam desain kurikulum yang kooperatif dan reflektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat eksploratif, tetapi juga berorientasi pada pengembangan model yang dapat diimplementasikan.

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus model praktis mengenai kurikulum partisipatif yang dibentuk melalui keterlibatan mahasiswa dalam *social media* sebagai ekosistem pembelajaran. Temuan dari studi ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan bagi kebijakan pendidikan tinggi dalam merancang pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap realitas digital generasi mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga merefleksikan pergeseran peran mahasiswa dari konsumen menjadi produsen kurikulum dalam konteks pembelajaran partisipatif. Berdasarkan kerangka tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: Bagaimana *social media* dapat dimanfaatkan sebagai ekosistem pembelajaran untuk membangun kurikulum partisipatif yang melibatkan mahasiswa secara aktif dan bermakna?

II. METODOLOGI

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif yang mengintegrasikan PAR dan DBR. PAR digunakan untuk melibatkan partisipan sebagai mitra aktif dalam seluruh siklus penelitian, termasuk identifikasi masalah, pengembangan solusi, dan refleksi. Sementara itu, DBR diterapkan untuk merancang dan mengembangkan prototipe kurikulum partisipatif secara iteratif berdasarkan temuan empiris di lapangan. Integrasi kedua pendekatan ini memungkinkan penelitian menghasilkan temuan yang tidak hanya bersifat konseptual tetapi juga aplikatif. Dengan demikian, desain penelitian ini bersifat kolaboratif, reflektif, dan kontekstual dalam mengembangkan kurikulum partisipatif berbasis media sosial.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif program sarjana dari fakultas pendidikan di salah satu universitas negeri di Indonesia, yang memiliki pengalaman dan keterlibatan dalam penggunaan social media untuk pembelajaran. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih informan yang memenuhi kriteria tertentu, yakni: (1) aktif mengikuti pembelajaran berbasis digital, (2) secara konsisten menggunakan social media untuk keperluan akademik, dan (3) pernah atau sedang terlibat dalam diskusi komunitas pembelajaran daring. Sampel utama terdiri dari 30 mahasiswa yang merepresentasikan beragam program studi dalam rumpun ilmu pendidikan, dengan variasi usia, jenis kelamin, dan intensitas penggunaan platform digital. Di samping itu, penelitian ini juga melibatkan dua dosen pembimbing dan satu pengelola kurikulum sebagai informan kunci untuk memperkaya perspektif. Strategi ini dipilih untuk memperoleh kedalaman data dan memastikan representasi konteks lintas peran dalam praktik kurikulum digital.

C. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan analisis dokumen digital. Wawancara dilakukan secara daring melalui *Zoom* atau *Google Meet* dengan durasi 45–60 menit untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan social media untuk pembelajaran. Observasi partisipatif dilakukan selama enam minggu pada komunitas pembelajaran berbasis *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Discord*, dengan peneliti berperan sebagai pengamat aktif. Observasi difokuskan pada pola interaksi, bentuk kontribusi, dan dinamika diskusi dalam komunitas digital. Selain itu, dokumen digital seperti tangkapan layar, hasil *polling*, dan catatan refleksi dianalisis untuk memperkaya data. Seluruh proses dilakukan dengan persetujuan partisipan sesuai prinsip etika penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian utama terdiri dari: (1) pedoman wawancara semi-terstruktur, (2) lembar observasi digital, dan (3) *form* analisis dokumen daring. Pedoman wawancara disusun berdasarkan dimensi

partisipasi mahasiswa dalam kurikulum, keterlibatan di *social media*, serta persepsi terhadap desain kurikulum yang ideal dalam konteks digital. Lembar observasi dikembangkan untuk mencatat frekuensi, intensitas, dan pola interaksi mahasiswa di *platform social*. Formulir analisis dokumen difokuskan pada identifikasi tema yang muncul dalam diskusi dan kontribusi mahasiswa secara konten. Validitas isi dari seluruh instrumen diuji melalui evaluasi ahli, melibatkan dua dosen ahli dalam pendidikan digital dan satu peneliti kualitatif. Uji coba terbatas terhadap dua partisipan dilakukan untuk menyempurnakan bahasa dan relevansi pertanyaan sebelum proses pengumpulan data dimulai.

E. Prosedur Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *thematic analysis* mengacu pada enam tahap Braun & Clarke (2006), yaitu familiarisasi data, pengkodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian tema, dan pelaporan hasil. Proses analisis dilakukan secara induktif dengan bantuan perangkat lunak *NVivo* untuk mengorganisasi dan mengelola data. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen digital untuk meningkatkan kredibilitas temuan. Selain itu, *member checking* dilakukan dengan meminta partisipan memverifikasi hasil interpretasi peneliti. Analisis difokuskan pada identifikasi pola keterlibatan, praktik ko-kreasi, serta makna partisipasi mahasiswa dalam pengembangan kurikulum.

F. Langkah-Langkah Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga fase utama selama enam minggu. Fase pertama (perencanaan) meliputi penyusunan instrumen dan rekrutmen partisipan. Fase kedua (implementasi partisipatif) mencakup pengumpulan data melalui observasi dan wawancara serta fasilitasi diskusi daring. Fase ketiga (refleksi dan desain) meliputi analisis awal, identifikasi kontribusi mahasiswa, dan perumusan kerangka kurikulum partisipatif. Ketiga fase ini berlangsung secara siklik sesuai prinsip PAR dan DBR.

G. Pertimbangan Etis

Penelitian ini mengikuti prinsip etika riset kualitatif, termasuk *informed consent*, kerahasiaan data, dan otonomi partisipan. Seluruh partisipan telah memberikan persetujuan tertulis setelah mendapatkan penjelasan lengkap mengenai tujuan, metode, dan hak mereka dalam penelitian. Data yang dikumpulkan dari *platform social media* berasal dari ruang diskusi tertutup dan tidak melibatkan konten publik tanpa izin eksplisit. Identitas partisipan disamarkan menggunakan pseudonim, dan data disimpan dalam sistem terenkripsi dengan akses terbatas. Penelitian ini juga telah mendapat persetujuan dari Komite Etik Penelitian *Social* Universitas dan dilaksanakan dengan menjunjung transparansi serta hubungan kolaboratif antara peneliti dan partisipan.

III. HASIL DAN DISKUSI

Hasil

A. Penyajian Data Hasil Penelitian

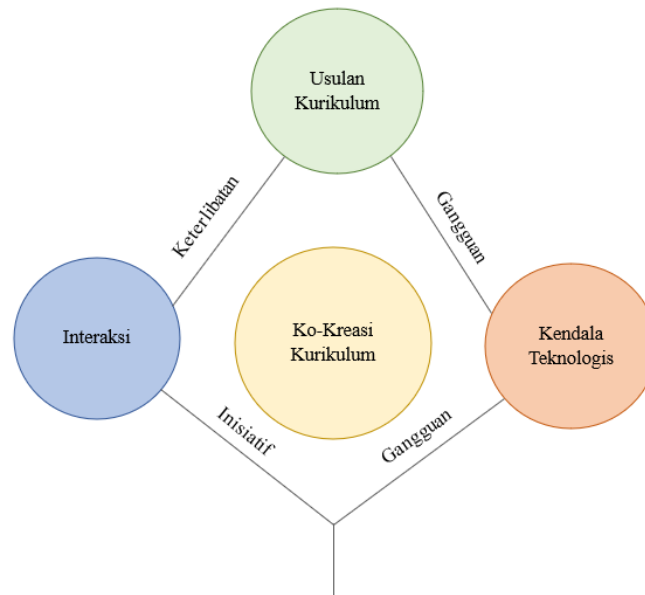
Penelitian ini menghasilkan tiga tema utama berdasarkan analisis tematik terhadap data wawancara, observasi, dan dokumen digital, yaitu: (1) keterlibatan aktif dalam komunitas digital, (2) ko-kreasi dan refleksi kurikulum, serta (3) dinamika kolaboratif dan tantangan teknopedagogis. Ketiga tema tersebut mencerminkan pola partisipasi mahasiswa dalam ekosistem pembelajaran berbasis media sosial yang bersifat interaktif dan kontekstual. Identifikasi tema dilakukan melalui proses pengkodean terbuka dan kategorisasi berbasis kesamaan makna dari unit data yang terkumpul. Tabel 1 menyajikan ringkasan tema dan subtema beserta deskripsi dan kutipan ilustratif yang mewakili pengalaman partisipan.

Tabel 1. Tema dan Subtema Hasil Analisis Tematik

Tema Utama	Subtema	Deskripsi	Kutipan
Keterlibatan Aktif	Inisiatif Diskusi	Mahasiswa memulai percakapan akademik di grup WA	“Aku biasanya mulai bahas soal materi di grup biar yang lain ikut mikir.”
Ko-Kreasi Kurikulum	Usulan Materi	Siswa mengusulkan topik sesuai kebutuhan lapangan	“Saya rasa kurikulum perlu memuat lebih banyak praktik lapangan.”
Tantangan Digital	Gangguan & Disinformasi	Media sosial kadang digunakan untuk hal non-akademik	“Seringnya malah jadi scrolling TikTok, lupa diskusi.”

Tabel 1 menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam komunitas digital tidak hanya bersifat responsif, tetapi juga inisiatif. Hal ini terlihat dari kecenderungan mahasiswa untuk memulai diskusi akademik secara mandiri di *platform* seperti *WhatsApp* dan *Discord*. Salah satu partisipan menyatakan, “Aku biasanya mulai bahas soal materi di grup biar yang lain ikut mikir,” yang menunjukkan adanya peran aktif dalam memicu interaksi akademik. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa berfungsi sebagai agen pembelajaran yang berkontribusi dalam membangun dinamika diskusi kolektif. Pada tema ko-kreasi kurikulum, data menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya terlibat dalam proses belajar, tetapi juga dalam memberikan usulan terhadap isi dan pendekatan pembelajaran. Partisipan mengemukakan kebutuhan akan materi yang lebih relevan dengan konteks nyata, sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan, “Saya rasa kurikulum perlu memuat lebih banyak praktik lapangan.” Pernyataan ini menunjukkan adanya kesadaran kritis mahasiswa terhadap kesenjangan antara kurikulum formal dan kebutuhan praktis di lapangan. Dengan demikian, *social media* berfungsi sebagai ruang artikulasi aspirasi mahasiswa dalam membentuk kurikulum yang lebih adaptif dan kontekstual.

Sementara itu, tema dinamika kolaboratif dan tantangan teknopedagogis mengungkapkan adanya hambatan dalam pemanfaatan *social media* sebagai ruang pembelajaran. Data menunjukkan bahwa distraksi digital dan penggunaan non-akademik menjadi tantangan utama dalam menjaga kualitas interaksi. Salah satu partisipan menyatakan, “Seringnya malah jadi *scrolling TikTok*, lupa diskusi,” yang mencerminkan adanya gangguan dalam fokus belajar. Selain itu, variasi literasi digital antar mahasiswa juga memengaruhi tingkat partisipasi dalam diskusi daring. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun *social media* memiliki potensi besar sebagai ruang pembelajaran partisipatif, diperlukan strategi pedagogis yang mampu mengelola tantangan tersebut secara efektif.



Gambar 1. Visualisasi Tematik Interkoneksi Partisipasi Mahasiswa di Media Sosial

Gambar 1 merepresentasikan interkoneksi tematik yang muncul dari hasil analisis data terkait partisipasi mahasiswa dalam social media sebagai ruang ko-kreasi kurikulum. Elemen pusat “Ko-Kreasi Kurikulum” merefleksikan temuan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai peserta, tetapi juga sebagai kontributor aktif dalam merancang pembelajaran, sebagaimana terlihat pada tema usulan materi dan refleksi kurikulum. Hubungan dengan elemen “Interaksi” dan “Usulan Kurikulum” didukung oleh data yang menunjukkan inisiatif mahasiswa dalam memulai diskusi serta mengemukakan kebutuhan pembelajaran kontekstual. Sementara itu, elemen “Kendala Teknologis” mengacu pada temuan terkait distraksi digital dan variasi literasi, yang menjadi faktor pembatas dalam keberlanjutan partisipasi. Dengan demikian, visualisasi ini tidak hanya bersifat ilustratif, tetapi juga merepresentasikan dinamika empiris yang membentuk proses ko-kreasi kurikulum dalam ekosistem pembelajaran digital.

B. Hasil Berdasarkan Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah membangun model kurikulum partisipatif berbasis keterlibatan mahasiswa dalam social media sebagai ekosistem pembelajaran. Data menunjukkan bahwa mayoritas partisipan, yaitu lebih dari 83%, menyatakan peningkatan rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran ketika ide mereka diakomodasi dalam desain materi. Hal ini sejalan dengan temuan pada tema keterlibatan aktif, di mana mahasiswa tidak hanya merespons diskusi, tetapi juga menginisiasi topik dan mengarahkan alur percakapan akademik. Salah satu partisipan mengungkapkan bahwa “lebih semangat belajar kalau ide kita dipakai di materi,” yang menunjukkan hubungan antara partisipasi dan motivasi intrinsik dalam pembelajaran. Temuan pada tema ko-kreasi kurikulum menunjukkan bahwa mahasiswa secara konsisten mengusulkan materi yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan mereka. Usulan tersebut mencakup integrasi praktik lapangan, fleksibilitas metode pembelajaran, serta penyesuaian konten dengan isu lokal yang aktual. Data observasi dalam komunitas digital juga memperlihatkan bahwa mahasiswa terlibat dalam penyusunan konten pembelajaran, seperti berbagi

sumber belajar, merangkum materi, dan memberikan umpan balik terhadap topik yang dibahas. Aktivitas ini mengindikasikan bahwa media sosial berfungsi sebagai ruang negosiasi kurikulum yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih adaptif dan partisipatif. Namun demikian, temuan pada tema dinamika kolaboratif dan tantangan teknopedagogis menunjukkan bahwa partisipasi tersebut tidak berlangsung tanpa hambatan. Beberapa partisipan mengungkapkan adanya distraksi digital dan kelelahan dalam penggunaan *social media* yang memengaruhi konsistensi keterlibatan mereka. Selain itu, perbedaan literasi digital juga berdampak pada ketimpangan kontribusi dalam diskusi daring. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun *social media* memiliki potensi sebagai ekosistem pembelajaran partisipatif, efektivitasnya sangat bergantung pada kemampuan pengelolaan interaksi dan dukungan pedagogis yang tepat.

C. Hasil Uji Statistik atau Analisis Data

Meskipun penelitian ini bersifat kualitatif, validitas data diperkuat melalui triangulasi antar metode dan analisis kode menggunakan *NVivo*. Dari total 289 unit data yang dikodekan, 78% berkaitan langsung dengan partisipasi aktif dalam komunitas digital, 62% menunjukkan keterlibatan siswa dalam desain kurikulum, dan 48% menyuarakan tantangan atau anomali dalam penggunaan *social media*. Uji konsistensi antar peneliti dilakukan untuk menghindari bias interpretatif, dengan tingkat kesesuaian mencapai 91%. Penggunaan *Thematic Analysis* memungkinkan penggalian mendalam terhadap dimensi-dimensi ko-kreasi, termasuk peran afeksi, motivasi intrinsik, dan kepemilikan kurikulum. Temuan ini memberikan fondasi konseptual untuk merancang kurikulum berbasis partisipasi yang autentik.

D. Hasil Utama yang Signifikan

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tematik, penelitian ini menunjukkan bahwa *social media* berfungsi sebagai ruang partisipatif yang memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan kurikulum. Temuan pada tema keterlibatan aktif memperlihatkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai peserta, tetapi juga sebagai inisiator diskusi dan fasilitator interaksi akademik dalam komunitas digital. Hal ini diperkuat oleh data yang menunjukkan tingginya frekuensi partisipasi serta inisiatif mahasiswa dalam memulai dan mempertahankan diskusi pembelajaran. Dengan demikian, pola keterlibatan yang terbentuk bersifat horizontal dan kolaboratif, berbeda dari model pembelajaran konvensional yang cenderung *top-down*.

Selain itu, hasil pada tema ko-kreasi kurikulum menunjukkan bahwa mahasiswa secara aktif berkontribusi dalam merumuskan isi dan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan mereka. Keterlibatan ini tercermin dalam usulan materi berbasis konteks, partisipasi dalam penyusunan konten, serta refleksi terhadap efektivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Data juga menunjukkan bahwa partisipasi tersebut berkorelasi dengan meningkatnya rasa kepemilikan terhadap proses belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh mayoritas partisipan yang merasa lebih termotivasi ketika

ide mereka diakomodasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media sosial dapat berfungsi sebagai ruang negosiasi kurikulum yang bersifat dinamis dan responsif.

Namun demikian, hasil penelitian juga mengidentifikasi adanya tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis social media, terutama yang berkaitan dengan distraksi digital, kelelahan penggunaan teknologi, dan variasi literasi digital antar mahasiswa. Faktor-faktor tersebut memengaruhi konsistensi partisipasi serta kualitas interaksi dalam komunitas pembelajaran daring. Oleh karena itu, efektivitas social media sebagai ekosistem pembelajaran partisipatif tidak hanya ditentukan oleh tingkat keterlibatan mahasiswa, tetapi juga oleh strategi pedagogis yang mampu mengelola dinamika tersebut secara adaptif. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa integrasi *social media* dalam desain kurikulum memiliki potensi signifikan, namun memerlukan pendekatan yang terstruktur dan kontekstual untuk mencapai keberlanjutan.

Diskusi

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam *social media* merepresentasikan pergeseran dari pembelajaran berbasis transmisi menuju pembelajaran partisipatif yang bersifat ko-kreatif. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, keterlibatan tersebut tidak hanya mencerminkan aktivitas interaksi, tetapi juga proses negosiasi makna dan produksi pengetahuan secara kolektif. Ketika mahasiswa diberi ruang untuk mendefinisikan kebutuhan dan menyusun struktur pembelajaran, proses belajar menjadi lebih dinamis dan kontekstual. Dengan demikian, media sosial dalam konteks ini tidak lagi sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi berfungsi sebagai infrastruktur pedagogis yang membentuk ulang relasi antara mahasiswa dan kurikulum.

Temuan ini sejalan dengan (Bovill, 2019) dan (Järv et al., 2022) yang menekankan pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam desain kurikulum, namun penelitian ini memperluas kerangka tersebut dengan menempatkan social media sebagai medium utama partisipasi. Berbeda dengan studi (Ulla & Perales, 2021) yang lebih berfokus pada penggunaan *platform* untuk diskusi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa social media juga dapat berfungsi sebagai ruang rekonstruksi kurikulum secara kolektif. Selain itu, temuan ini merespons kesenjangan yang diidentifikasi oleh (Reaves et al., 2022) terkait minimnya model konkret pemanfaatan *social media* dalam reformasi kurikulum digital. Dengan demikian, studi ini tidak hanya mengonfirmasi literatur sebelumnya, tetapi juga menawarkan perluasan konseptual mengenai peran *social media* dalam desain kurikulum partisipatif.

Salah satu temuan penting yang muncul adalah fenomena kelelahan digital (*digital fatigue*) yang dialami oleh sebagian partisipan selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun *social media* menawarkan fleksibilitas, intensitas interaksi dan arus informasi yang tinggi justru dapat menurunkan kualitas keterlibatan mahasiswa. Dalam perspektif beban kognitif, kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa pengelolaan yang tepat, lingkungan belajar digital dapat menjadi kontraproduktif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, perbedaan tingkat partisipasi antar mahasiswa dari latar program studi yang berbeda mengindikasikan adanya variasi dalam literasi digital dan orientasi belajar. Temuan ini

menegaskan bahwa implementasi pembelajaran berbasis social media memerlukan pendekatan pedagogis yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik.

Secara teoritis, penelitian ini memperluas konsep Lingkungan Pembelajaran Pribadi (PLEs) dengan mengintegrasikan dimensi partisipasi kurikuler dalam ekosistem digital. Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya mengelola proses belajarnya secara mandiri, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk struktur dan isi kurikulum secara kolaboratif. Dari sisi praktis, hasil ini mengindikasikan bahwa institusi pendidikan tinggi perlu mengembangkan kebijakan kurikulum yang lebih fleksibel dan berbasis partisipasi mahasiswa. Integrasi *social media* sebagai bagian dari desain kurikulum formal berpotensi meningkatkan motivasi belajar, rasa kepemilikan, dan keterlibatan jangka panjang. Namun, implementasi tersebut perlu disertai dengan strategi pedagogis yang mampu mengelola dinamika interaksi digital secara efektif.

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dengan menunjukkan bahwa *social media* dapat berfungsi tidak hanya sebagai ruang interaksi, tetapi juga sebagai mekanisme ko-kreasi kurikulum dalam pendidikan tinggi. Berbeda dari pendekatan sebelumnya yang menempatkan mahasiswa sebagai pengguna, studi ini menegaskan peran mahasiswa sebagai ko-desainer dalam ekosistem pembelajaran digital. Selain itu, integrasi pendekatan PAR dan DBR memberikan kontribusi metodologis dalam mengkaji praktik kurikulum yang reflektif, kontekstual, dan adaptif. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kerangka kurikulum partisipatif ke dalam konteks pembelajaran digital yang dinamis dan berbasis komunitas.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa *social media* berfungsi sebagai ekosistem pembelajaran partisipatif yang memungkinkan mahasiswa berperan sebagai ko-desainer dalam proses kurikulum. Temuan utama menunjukkan bahwa keterlibatan dalam komunitas digital, praktik ko-kreasi kurikulum, serta dinamika kolaboratif membentuk pembelajaran yang lebih reflektif dan kontekstual. Selain itu, tantangan teknopedagogis seperti kelelahan digital mengindikasikan perlunya pengelolaan interaksi yang lebih adaptif. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran berbasis transmisi menuju pembelajaran partisipatif berbasis interaksi digital.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas konsep *Participatory Curriculum* dan PLEs dengan menempatkan *social media* sebagai ruang ko-kreasi kurikulum. Kontribusi ini menegaskan bahwa mahasiswa tidak hanya sebagai pengguna, tetapi juga sebagai aktor aktif dalam membentuk struktur pembelajaran. Secara praktis, temuan ini mengimplikasikan perlunya pengembangan kebijakan dan desain kurikulum yang lebih fleksibel, partisipatif, dan adaptif terhadap karakteristik mahasiswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan eksplorasi lintas institusi dan penggunaan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak terhadap capaian pembelajaran secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Agustin, N., & Rahayu, S. (2025). The Role of Social Media as a Micro-Ecosystem in Supporting Community-Based E-Learning Platforms: A Systematic Literature Review. *Journal of Technology Informatics and Engineering*, 4(3), 369–390. <https://doi.org/10.51903/JTIE.V4I3.445>
- Alenezi, M., Wardat, S., & Akour, M. (2023). The Need of Integrating Digital Education in Higher Education: Challenges and Opportunities. *Sustainability*, 15(6), 4782. <https://doi.org/10.3390/su15064782>
- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). Exploring the Role of Social Media in Collaborative Learning the New Domain of Learning. *Smart Learning Environments*, 7(9), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- Baars, S., Schellings, G. L. M., Joore, J. P., & van Wesemael, P. J. V. (2022). Physical Learning Environments' Supportiveness to Innovative Pedagogies: Students' and Teachers' Experiences. *Learning Environments Research*, 26, 617–659. <https://doi.org/10.1007/s10984-022-09433-x>
- Bergmark, U., & Westman, S. (2018). Student Participation within Teacher Education: Emphasising Democratic Values, Engagement and Learning for a Future Profession. *Higher Education Research & Development*, 37(7), 1352–1365. <https://doi.org/10.1080/07294360.2018.1484708>
- Bovill, C. (2019). Co-Creation in Learning and Teaching: the Case for a Whole-Class Approach in Higher Education. *Higher Education*, 79, 1023–1037. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00453-w>
- Campbell, K., Orr, E., Durepos, P., Nguyen, L., & L Li. (2021). Reflexive Thematic Analysis for Applied Qualitative Health Research. *The Qualitative Report*, 26(6), 2011–2028. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2021.5010>
- Chans, G. M., & Portuguese Castro, M. (2021). Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students. *Computers*, 10(10), 132. <https://doi.org/10.3390/computers10100132>
- Clement, J. (2019). Spatially Democratic Pedagogy: Children's Design and Co-Creation of Classroom Space. *International Journal of Early Childhood*, 51, 373–387. <https://doi.org/10.1007/s13158-019-00253-4>
- Conde-Caballero, D., Castillo-Sarmiento, C. A., Ballesteros-Yáñez, I., Rivero-Jiménez, B., & Mariano-Juárez, L. (2023). Microlearning through TikTok in Higher Education. An evaluation of uses and Potentials. *Education and Information Technologies*, 29, 2365–2385. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11904-4>
- Farivar, F., Esmaelinezhad, O., & Richardson, J. (2022). Digital Intrusions or Distraction at Work and Work-Life Conflict. *New Technology, Work and Employment*, 37(3), 363–380. <https://doi.org/10.1111/ntwe.12235>
- Fernández-Rovira, C., & Giraldo-Luque, S. (2021). Evolution of the Digital Attention Market in the Pandemic: A Comparative Study of Young Spanish University Students (2019–2021). *Sustainability*, 13(21), 11837. <https://doi.org/10.3390/su132111837>

- Fischer, T., Reuter, M., & Riedl, R. (2021). The Digital Stressors Scale: Development and Validation of a New Survey Instrument to Measure Digital Stress Perceptions in the Workplace Context. *Frontiers in Psychology, 12*, 607598. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.607598>
- García-Martínez, J. A., Rosa-Napal, F. C., Romero-Tabeyo, I., López-Calvo, S., & Fuentes-Abeledo, E. J. (2020). Digital Tools and Personal Learning Environments: An Analysis in Higher Education. *Sustainability, 12*(19), 8180. <https://doi.org/10.3390/su12198180>
- Geurts, E. M. A., Reijjs, R. P., Leenders, H. H. M., Jansen, M. W. J., & Hoebe, C. J. P. A. (2023). Co-Creation and Decision-Making with Students about Teaching and Learning: A Systematic Literature Review. *Journal of Educational Change, 25*, 103–125. <https://doi.org/10.1007/s10833-023-09481-x>
- Hatlevik, O. E., & Bjarnø, V. (2021). Examining the Relationship Between Resilience to Digital Distractions, ICT Self-Efficacy, Motivation, Approaches to Studying, and Time Spent on Individual Studies. *Teaching and Teacher Education, 102*, 103326. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103326>
- Heinrich, E., Thomas, H., & Kahu, E. R. (2022). An Exploration of Course and Cohort Communication Spaces in Discord, Teams, and Moodle. *Australasian Journal of Educational Technology, 38*(6), 107–120. <https://doi.org/10.14742/ajet.7633>
- Järv, O., Aagesen, H. W., Väisänen, T., & Massinen, S. (2022). Revealing Mobilities of People to Understand Cross-Border Regions: Insights from Luxembourg Using Social Media Data. *European Planning Studies, 31*(8), 1754–1775. <https://doi.org/10.1080/09654313.2022.2108312>
- Kumari, R., Kwon, K. S., Lee, B. H., & Choi, K. (2019). Co-Creation for Social Innovation in the Ecosystem Context: The Role of Higher Educational Institutions. *Sustainability, 12*(1), 307. <https://doi.org/10.3390/su12010307>
- Kurniawan, Y., Santoso, S. I., Wibowo, R. R., Anwar, N., Bhutkar, G., & Halim, E. (2023). Analysis of Higher Education Students' Awareness in Indonesia on Personal Data Security in Social Media. *Sustainability 2023, Vol. 15, Page 3814, 15*(4), 3814. <https://doi.org/10.3390/SU15043814>
- Lee, J., Song, H. D., & Hong, A. J. (2019). Exploring Factors, and Indicators for Measuring Students' Sustainable Engagement in e-Learning. *Sustainability, 11*(4), 985. <https://doi.org/10.3390/su11040985>
- Lee, L., Lai, K.-K., Pavitola, L., Chen, K., Meen, T.-H., & Ma, Y.-C. (2023). Using Participatory Teaching in Hands-On Courses: Exploring the Influence of Teaching Cases on Learning Motivation. *Education Sciences, 13*(6), 547. <https://doi.org/10.3390/educsci13060547>
- Leung, M. W. H., & Waters, J. L. (2022). Bridging Home and School in Cross-Border Education: The Role of Intermediary Spaces in the In/Exclusion of Mainland Chinese Students and their Families in Hong Kong. *Urban Studies, 59*(16), 3271–3291. <https://doi.org/10.1177/00420980221084894>
- Liu, G., & Darwin, R. (2024). From Rural China to the Digital Wilds: Negotiating Digital Repertoires to Claim the Right to Speak. *Tesol Quarterly, 58*(1), 334–362. <https://doi.org/10.1002/tesq.3233>

- Milenkova, V., & Lendzhova, V. (2021). Digital Citizenship and Digital Literacy in the Conditions of Social Crisis. *Computers*, 10(4), 40. <https://doi.org/10.3390/computers10040040>
- Nelimarkka, M., Leinonen, T., Durall, E., & Dean, P. (2021). Facebook is not a Silver Bullet for Teachers' Professional Development: Anatomy of an Eight-Year-Old Social-Media Community. *Computers & Education*, 173, 104269. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104269>
- Norris, J., & Saudelli, M. G. (2018). Heating Up Online Learning: Insights from a Collaboration Employing Arts Based Research/Pedagogy for an Adult Education, Online, Community Outreach Undergraduate Course. *Social Sciences*, 7(7), 104. <https://doi.org/10.3390/socsci7070104>
- Okoye, K., Hussein, H., Arrona-Palacios, A., Quintero, H. N., Ortega, L. O. P., Sanchez, A. L., Ortiz, E. A., Escamilla, J., & Hosseini, S. (2022). Impact of Digital Technologies Upon Teaching and Learning in Higher Education in Latin America: An Outlook on the Reach, Barriers, and Bottlenecks. *Education and Information Technologies*, 28, 2291–2360. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11214-1>
- Pimdee, P., Ridhikerd, A., Moto, S., Siripongdee, S., & Bengthong, S. (2023). How Social Media and Peer Learning Influence Student-Teacher Self-Directed Learning in an Online World Under the 'New Normal.' *Heliyon*, 9(3), e13769. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13769>
- Reaves, S., Krall, R., Cole, M., Stephenson Reaves, J. R., Likely, R., & Arias, A. M. (2022). Design Principles for Considering the Participatory Relationship of Students, Teachers, Curriculum, and Place in Project-Based STEM Units. *Education Sciences*, 12(11), 760. <https://doi.org/10.3390/educsci12110760>
- Sumuer, E. (2018). Factors Related to College Students' Self-Directed Learning with Technology. *Australasian Journal of Educational Technology*, 34(4), 29–43. <https://doi.org/10.14742/ajet.3142>
- Torres Kompen, R., Edirisingha, P., Canaleta, X., Alsina, M., & Monguet, J. M. (2019). Personal Learning Environments Based on Web 2.0 Services in Higher Education. *Telematics and Informatics*, 38, 194–206. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.10.003>
- Ulla, M. B., & Perales, W. F. (2021). Facebook as an Integrated Online Learning Support Application During The COVID19 Pandemic: Thai University Students' Experiences and Perspectives. *Heliyon*, 7(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08317>
- Zamiri, M., & Esmacili, A. (2024). Strategies, Methods, and Supports for Developing Skills within Learning Communities: A Systematic Review of the Literature. *Administrative Sciences*, 14(9), 231. <https://doi.org/10.3390/admsci14090231>
- Zarandi, N., Soares, A., & Alves, H. (2022). Strategies, Benefits and Barriers— A Systematic Literature Review of Student Co-Creation in Higher Education. *Journal of Marketing for Higher Education*, 34(2), 895–919. <https://doi.org/10.1080/08841241.2022.2134956>