

## **PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS *INSTAGRAM* DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP N 1 KARANGANOM**

Joko Parikesit, Agustina Tri Wijayanti

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: [jokoparikesit.2017@student.uny.ac.id](mailto:jokoparikesit.2017@student.uny.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kelayakan sumber belajar berbasis instagram, 2) mengetahui respon atau pendapat peserta didik mengenai sumber belajar berbasis instagram. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tahapan pengembangannya yakni: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan & implementasi, 4) evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi untuk ahli media dan ahli materi serta angket penilaian untuk guru IPS dan peserta didik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif. Pengembangan menggunakan tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, serta evaluasi. Pengembangan instagram meliputi pembuatan feeds, reels, IGTV, guide, hingga filter.

Adapun rincian penilaian dari masing-masing ahli, menurut ahli materi sumber belajar berbasis instagram mendapatkan rerata skor 3,7 dengan rentang skor  $34 < X < 42$  kategori baik dan presentase 74%. Ahli media menilai produk ini dengan rerata skor 3,4 dengan rentang skor  $34 < X < 42$  yakni baik dan dengan presentase 6,8%. Hasil penilaian guru IPS mendapatkan nilai total dengan presentase 100% sehingga sangat layak digunakan. Hasil uji coba dan penilaian peserta didik SMP kelas VIII di SMP N 1 Karanganyar menunjukkan presentase 97%, sehingga sumber belajar berbasis instagram dapat digunakan untuk membantu proses belajar peserta didik.

***Kata Kunci: Sumber Belajar, Instagram, IPS***

## **DEVELOPMENT OF INSTAGRAM-BASED LEARNING RESOURCES IN SOCIAL SCIENCE LEARNING AT SMP N 1 KARANGANOM**

### **ABSTRACT**

This research and development aims to: 1) determine the feasibility of Instagram-based learning resources, 2) determine the response or opinion of students regarding Instagram-based learning resources. This research and development uses the ADDIE model. The stages of development are: 1) analysis, 2) design, 3) development & implementation, 4) evaluation. The research subjects were VIII grade students of SMP Negeri 1 Karanganyar. Data collection techniques using validation questionnaires for media experts and material experts as well as assessment questionnaires for social studies teachers and students. Data analysis using descriptive techniques. Development uses the stages of analysis, design, development, and implementation, as well as evaluation. Instagram development includes making feeds, reels, IGTV, guides, and filters.

As for the details of the assessment of each expert, according to the material expert, Instagram-based learning resources get an average score of 3.7 with a score range of  $34 < X < 42$  good categories and a percentage of 74%. Media experts assess this product with an average score of 3.4 with a score range of  $34 < X < 42$ , which is good and with a percentage of 6.8%. The results of the social studies teacher assessment get a total score with a percentage of 100% so it is very feasible to use. The results of the trial and assessment of junior high school students in class VIII at SMP N 1 Karanganyar shows a percentage of 97%, so that Instagram-based learning resources can be used to help the learning process of students.

***Keywords: Learning Resources, Instagram, Social Studies***

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu yang amat penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dengan adanya pendidikan, kita dapat mengenal berbagai macam ilmu-ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak kita ketahui dan tidak kita pahami, baik dari segi pengetahuan secara akademik maupun non akademik. Di tengah pandemi yang terus melaju, dunia Pendidikan harus terus mendapatkan perhatian khusus agar tidak terdampak buruk. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Diseases-19. Lembaga pendidikan termasuk sekolah mau tidak mau harus beradaptasi, dimana kegiatan belajar mengajar tidak lagi dilakukan secara tatap muka (luring), namun lebih menekankan pada pembelajaran jarak jauh (daring).

Daring dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet. Menurut (Mustofa, dkk, 2019:153) pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah. Belajar daring (online) tentu berbeda dengan pembelajaran luring, dimana guru bertemu langsung dengan peserta didik, dalam pembelajaran daring guru sebagai fasilitator dan pendamping utama peserta didik dalam belajar harus melaksanakan pembelajaran yang terhalang

oleh jarak. Pembelajaran yang sangat asing bagi peserta didik ini mengalami banyak kesulitan. Survey UNICEF (2020) menyebutkan bahwa sebesar 66 persen peserta didik mengakui tak nyaman belajar dari rumah. Hal ini tentu saja menjadi masalah besar, apabila peserta didik tidak nyaman dalam belajar dari rumah maka akan mempengaruhi kualitas belajar mereka.

Hasil survey DPRD DIY (2020) menyatakan bahwa 83% siswa SMP tidak paham pelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran daring, hal ini dapat menyebabkan kualitas belajar peserta didik menurun dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Permasalahan tersebut harus segera diatasi, sehingga dibutuhkan sumber dan media belajar yang dapat memudahkan peserta didik. Sebagai upaya penanggulangan masalah tersebut, pemerintah bekerja sama dengan berbagai pihak untuk fokus mengembangkan berbagai sumber dan media pembelajaran daring. Salah satunya pembelajaran berbasis e-learning.

Berbagai aplikasi e-learning telah hadir sebagai salah satu bentuk kepedulian mengenai pendidikan di masa pandemi seperti google classroom, Edmodo, Kelas Pintar, Microsoft, Quipper, Ruangguru, Sekolahmu, Zenius serta Rumah belajar, dan lain sebagainya. Sayangnya dalam penggunaan belum maksimal. Siswa dan guru masih memilih media komunikasi untuk dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang sederhana seperti Whatsapp. Hasil survey yang dilakukan oleh Institute of Social Economic Digital (ISED) menunjukkan bahwa penggunaan platform sistem belajar online terbanyak oleh guru adalah melalui aplikasi WhatsApp sebesar 48% dan aplikasi Zoom dan Platform Google sebesar 18%. Whatsapp menjadi sumber utama saat melakukan komunikasi dalam pembelajaran daring khususnya di SMP Negeri 1 Karanganyar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, SMP Negeri 1 Karanganyar menggunakan Whatsapp sebagai media utama pembelajaran daring, hal ini dikarenakan siswa kesulitan menggunakan aplikasi belajar lainnya selain sosial media. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS SMP Negeri 1 Karanganyar yaitu Atik Nurul Lailiyah, beliau mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dianggap kurang efektif karena kurangnya sumber pembelajaran yang sesuai, kesulitan dalam menggunakan aplikasi belajar seperti Zoom serta Google Classroom menjadi hambatan utama dalam pembelajaran daring sehingga mau tidak mau, pembelajaran kembali menggunakan aplikasi yang ramah digunakan oleh peserta didik. Atik Nurul Lailiyah juga mengatakan bahwa saat belajar menggunakan aplikasi belajar seperti Google Classroom siswa merasa kesulitan sehingga tugas tidak dikerjakan secara maksimal, saat menggunakan zoom juga siswa tidak antusias dan tidak menyalakan fitur video dan audio sebagaimana mestinya. Sebaliknya, saat menggunakan whatsapp, peserta didik lebih mudah berinteraksi dibandingkan melalui aplikasi Zoom, Akan tetapi penggunaan Whatsapp secara terus menerus tanpa adanya penggunaan aplikasi lain membuat peserta didik bosan.

Peserta didik di SMP Negeri 1 Karanganyar lebih mudah beradaptasi dengan sumber pembelajaran yang familiar digunakan seperti media sosial. Kurangnya variasi sumber belajar membuat peserta didik SMP Negeri 1 Karanganyar menjadi kurang antusias dalam pembelajaran, sehingga diperlukan sumber belajar alternatif. Banyak sekali alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan media sosial. Salah satunya adalah pemanfaatan media sosial berupa Instagram sebagai sumber belajar daring. Menurut survey Databoks (2021) bahwa Instagram berada di urutan ketiga sebagai platform media sosial yang paling sering digunakan, setelah YouTube dan WhatsApp dengan pengguna

terbesar terdapat di kelompok usia 18 – 24 tahun yaitu 36,4%. Berbagai fitur yang ditawarkan instagram sangat beragam, mulai dari feeds, story dengan effect, IGTV hingga Reels dapat menjadi alternatif yang menarik apabila digunakan sebagai sumber belajar.

Instagram yang termasuk ke dalam platform yang banyak diakses juga dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Instagram merupakan media sosial yang awalnya digunakan untuk membagikan aktivitas sehari-hari kepada orang lain termasuk orang terdekat atau orang baru yang memiliki ketertarikan sama kedalam bentuk foto dan video. Namun, seiring berjalannya waktu instagram kini digunakan sebagai media promosi dan juga sebagai sumber edukasi. Menurut Bexbeti (2014) ada beberapa alasan lain yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menjadikan instagram sebagai sumber pembelajaran; (1) mendukung pengajaran untuk pembelajaran sepanjang hayat, instagram dapat digunakan oleh setiap jenjang pendidikan, (2) instagram memberikan peserta didik kewenangan untuk membuat konten digital sendiri dan mempublikasikannya secara online, selain itu dapat merangsang keaktifan peserta didik dan pendidik dalam pengajaran, (3) instagram memungkinkan adanya kolaborasi antara peserta didik dan pendidik pada proyek atau tugas tertentu demi tujuan pembelajaran. Alasan paling mendasar menggunakan Instagram sebagai sumber belajar adalah karena siswa sudah terbiasa menggunakan Instagram. Selain itu, menggunakan Instagram juga tidak memerlukan pelatihan khusus, sehingga mudah untuk diterapkan di segala tingkat pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Melani Mandja tahun 2016 menemukan keefektifan Instagram dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran, dibuktikan dengan data bahwa ada peningkatan motivasi sebesar 30% yang sebelumnya memiliki rata-rata 55%

menjadi 85% setelah menggunakan Instagram sebagai alternatif pembelajaran. Data tersebut membuktikan bahwa adanya keefektifan penggunaan Instagram dengan berbagai fitur di dalamnya.

Berbagai keunggulan yang didapatkan dengan penggunaan sumber belajar berbasis Instagram yang ada menjadikan peneliti berusaha mengembangkan sumber belajar IPS berbasis Instagram yang berjudul "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Instagram dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Karanganyar". Peneliti berasumsi bahwa penggunaan sumber belajar berbasis Instagram dapat menarik perhatian siswa selama mengikuti pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus membantu guru menjelaskan materi sehingga peserta didik akan paham dan tidak kesulitan dalam pembelajaran berlangsung.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016: 297) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

### A. Setting Penelitian

Pada penelitian ini, tahap uji coba yang dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP N 1 Karanganyar. Desain uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi tahap penilaian atau validasi produk dari segi sumber dan materi yang dilakukan oleh ahli sumber belajar dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi terhadap produk kemudian dilakukan revisi produk. Hasil revisi produk menghasilkan produk akhir sumber belajar IPS berbasis Instagram. Hasil sumber pembelajaran kemudian diuji coba penggunaan sumber oleh peserta didik.

### B. Sumber Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi untuk ahli media dan ahli materi serta angket penilaian untuk guru IPS dan peserta didik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif. Pengembangan menggunakan tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, serta evaluasi. Pengembangan Instagram meliputi pembuatan feeds, reels, IGTV, guide, hingga filter.

### C. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016: 297) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data pengembangan produk. Instrumen dalam penelitian ini berupa kuisisioner. Kuisisioner yang digunakan dibagi menjadi empat, yaitu: 1) instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, 2) instrumen uji kelayakan untuk ahli sumber, 3) instrumen guru IPS dan 4) Peserta didik.

### D. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan sumber dari ahli materi dan ahli sumber serta respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) **Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:**

$$X = \sum XN$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

N = Jumlah nilai

- 2) Menghitung rata-rata skor total dari setiap komponen.
- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif.

Pengubahan skor menjadi bentuk kualitatif yaitu pengkategorisasian dengan cara membandingkan nilai rerata total skor masing-masing komponen dengan kriteria sebagai berikut (Eko P. Widoyoko, 2009: 238).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media belajar berupa instagram dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian ini menyajikan data yang diperoleh dari pengumpulan data, proses pengembangan dan pembuatan produk, hasil validasi oleh ahli materi, media belajar oleh guru dan hasil tanggapan pemakaian media belajar berupa instagram.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media belajar Instagram. Pengembangan media belajar instagram dilakukan menggunakan aplikasi instagram, aplikasi edit video seperti aplikasi VN, aplikasi edit gambar seperti aplikasi picsart dan canva serta AR studio untuk membuat filter instagram.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah yang dilakukan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluating. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Pelaksanaan keseluruhan pengembangan produk dapat dilihat pada uraian berikut:

### a. Tahap Analisis (Analysis)

#### 1) Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dan materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dimuat dalam media belajar berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Materi dalam media pembelajaran ini yaitu kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia.

Langkah selanjutnya, yaitu analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator-indikator materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Pada tahap ini, Kompetensi Dasar dijabarkan menjadi dua indikator yaitu sebagai berikut: a) Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis-politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. b) Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

#### 2) Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang menggunakan media ini. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, SMP Negeri 1 Karanganyar menggunakan Whatsapp sebagai media utama pembelajaran daring, hal ini dikarenakan siswa kesulitan menggunakan aplikasi belajar lainnya selain sosial media. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS SMP Negeri 1 Karanganyar, beliau mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dianggap kurang efektif karena kurangnya sumber pembelajaran yang sesuai, kesulitan dalam menggunakan aplikasi belajar seperti Zoom serta Google Classroom menjadi hambatan utama dalam pembelajaran daring sehingga mau

tidak mau, pembelajaran kembali menggunakan aplikasi yang ramah digunakan oleh peserta didik. Peserta didik di SMP Negeri 1 Karangnom lebih mudah beradaptasi dengan sumber pembelajaran yang familiar digunakan seperti media sosial. Kurangnya variasi sumber belajar membuat peserta didik SMP Negeri 1 Karangnom menjadi kurang antusias dalam pembelajaran, sehingga diperlukan sumber belajar alternatif. Banyak sekali alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan media sosial. Salah satunya adalah pemanfaatan media sosial berupa Instagram sebagai sumber belajar daring.

### 3) Analisis Spesifikasi

Pada tahap ini dilakukan analisis persyaratan sebuah smartphone dapat berjalan dengan baik dalam menggunakan fitur Instagram. Untuk penggunaan semua fitur Instagram dengan lancar membutuhkan Android dengan dengan sistem operasi Android Froyo (Android 2.2) serta dukungan perangkat atas OpenGL ES2.0. Sedangkan untuk iOS yaitu 12.4 atau versi lebih baru.

#### b. Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi penyusunan materi, pembuatan desain media, pembuatan background, gambar, video pembelajaran dan pembuatan soal penilaian.

##### 1) Penyusunan Materi

Penyusunan materi diawali dengan ide/gagasan yang didukung oleh urgensi pemilihan materi di SMP N 1 Karangnom. Pengumpulan materi dilakukan dengan mengumpulkan materi dari berbagai sumber seperti buku dan video. Materi yang dimuat dalam sumber belajar yaitu kedatangan

Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia. Materi lengkap dapat dilihat pada lampiran 2.

##### 2) Pembuatan desain media

Pembuatan desain media disesuaikan dengan materi yang dipilih. Dalam membuat desain media menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dipilih sebagai salah satu aplikasi yang mendukung format foto dan video Instagram.

Gambar dalam feeds Instagram dibuat menggunakan Canva dan aplikasi pendukung lainnya seperti Picsart, serta untuk mengedit font menggunakan Phonto.

##### 3) Pembuatan soal penilaian

Soal penilaian dan jawaban yang akan dimuat pada filter Instagram dalam sumber belajar ini merupakan materi kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia. Materi, soal penilaian, dan jawaban ditampilkan pada lampiran. Penyusunan materi, soal penilaian, dan jawaban ini dibuat dari berbagai referensi/sumber. Pembuatan filter menggunakan AR Studio kemudian diupload menggunakan Instagram

#### c. Tahap Pengembangan (Development)

##### 1) Membuat produk sumber belajar

Sumber belajar berbasis Instagram dibuat menggunakan aplikasi Instagram dengan berbagai fitur yang dibuat menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Instagram dapat berjalan dengan lancar membutuhkan Android dengan dengan sistem operasi Android Froyo (Android 2.2) serta dukungan perangkat atas OpenGL ES2.0. Sedangkan untuk iOS yaitu 12.4 atau versi lebih baru.

- a) Membuat story/highlight Instagram
- b) Membuat *feeds* instagram
- c) Membuat reels instagram
- d) Membuat filter instagram
- e) Pembuatan IGTV
- f) Pembuatan Guide Instagram

#### **d. Tahap Implementasi (Implementing)**

Pengimplementasian hasil produk yang berupa sumber belajar yaitu dapat diakses menggunakan smartphone android dan ios. Pengimplementasian menggunakan smartphone android dan ios digunakan untuk melakukan pengujian terhadap fungsi-fungsi dalam aplikasi dapat berjalan dengan lancar atau tidak. Selain itu, juga untuk mengetahui jika ada kesalahan yang perlu untuk diperbaiki. Pengujian sumber belajar dilakukan dengan menginstall aplikasi instagram versi terbaru.

#### **e. Tahap Evaluasi**

Setelah sumber belajar dikembangkan dan dapat berjalan pada smartphone android dan ios, langkah selanjutnya adalah evaluasi mengenai sumber yang dikembangkan. Evaluasi sumber belajar dilakukan dengan uji validasi media kepada ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan media belajar sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

#### **Hasil Uji Coba Produk**

Setelah proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan bahwa sumber belajar berbasis instagram layak untuk diujicobakan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba sumber belajar berbasis instagram kepada peserta didik SMP N 1 Karanganom. Penelitian pengembangan ini juga bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai sumber belajar berbasis instagram yang dikembangkan.

#### **1. Guru IPS**

Guru IPS yang menilai produk sumber belajar yang dikembangkan adalah Atik Nurul Lailiyah, S.Pd. beliau merupakan guru yang mengampu mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Karanganom. Data hasil penilaian yang dilakukan dapat dilihat pada table. Skor maksimal masing-masing item pernyataan dalam angket penelitian adalah 1, sedangkan skor terendah adalah 0 untuk semua item.

#### **2. Peserta Didik**

Subjek pada penelitian dan pengembangan sumber belajar berbasis instagram adalah guru IPS dan peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Karanganom. Penilaian dan respon peserta didik menggunakan angket yang terdiri atas 15 pertanyaan yang bersifat kombinasi yaitu angket terbuka dan angket tertutup.

Secara keseluruhan sumber belajar berbasis instagram mendapatkan respon positif. Hal tersebut terbukti hasil respon positif peserta didik dengan persentase  $\geq 70\%$  dan semua komentar yang diberikan peserta didik merupakan komentar yang baik dan positif, sehingga media belajar masuk dalam kategori sangat baik dan dapat membantu peserta didik untuk belajar.

#### **ANALISIS PENGEMBANGAN PRODUK**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti didasarkan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti yang telah dijabarkan pada bab pertama. Produk yang berupa sumber belajar berbasis instagram ini mengambil materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan media dinyatakan layak diuji cobakan, maka sumber belajar berbasis instagram dapat diuji cobakan kepada peserta didik dan digunakan sebagai sumber belajar.

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan metode

Research and Development (R&D). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan pengembangan. Tahapan yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan analisis kurikulum, materi, dan analisis kebutuhan pengguna lainnya, dilanjutkan dengan tahapan desain atau perancangan produk media belajar, kemudian tahap pengembangan produk media belajar. Setelah produk berhasil dikembangkan, dilanjutkan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memperoleh data yang kemudian digunakan sebagai bahan perbaikan atau revisi sumber belajar berbasis instagram sehingga akan menghasilkan sumber belajar yang layak diuji ubakan dan layak digunakan oleh peserta didik.

Keunggulan dari sumber belajar berbasis instagram ini diantaranya: 1) sumber belajar bersifat fleksibel, mudah dibawa karena dapat diakses menggunakan smartphone; 2) sumber belajar dapat digunakan dimana saja dan kapan saja; 3) penggunaan sumber yang cukup mudah, karena anak-anak telah terbiasa menggunakan instagram; 4) dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat mengakses secara mandiri; 5) penyajian materi berupa video pembelajaran sehingga terkesan lebih menarik; 6) penyajian materi dilengkapi dengan gambar sehingga memperjelas materi; 7) terdapat soal penilaian yang dikemas menggunakan filter; 8) sumber belajar dapat meningkatkan fungsi aplikasi instagram menjadi sumber belajar yang mudah diakses peserta didik.

Kelemahan sumber belajar berbasis instagram ini diantaranya: 1) sumber belajar hanya dapat diakses menggunakan sinyal dan kuota yang baik; 2)

Penggunaan sumber belajar berbasis instagram memiliki beberapa peluang yang dapat digunakan dalam menunjang peserta didik dalam belajar IPS,

diantaranya: 1) sumber belajar berbasis instagram dapat lebih dikembangkan dengan inovasi yang lebih bagus dan menarik; 2) sumber belajar berbasis instagram dapat dikembangkan khususnya dalam filter quiz agar soal penilaian dapat diperlihatkan; 3) banyaknya penggunaan smartphone dan aplikasi instagram dikalangan pelajar.

### **ANALISIS KUALITAS PRODUK**

Tujuan dari mengembangkan produk sumber belajar berbasis instagram adalah untuk mengetahui kelayakan dari sumber belajar yang dikembangkan. Sumber belajar dinyatakan layak atau tidak melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang telah diperoleh selanjutnya dibandingkan menggunakan lima kriteria yang meliputi; Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB), Kurang Baik (KB) dan Tidak Baik (TB). Berdasarkan hasil data penelitian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sumber belajar berbasis instagram yang telah dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai sumber belajar IPS.

### **ANALISIS DATA HASIL VALIDASI AHLI MATERI**

Materi yang terdapat dalam sumber belajar berbasis instagram dinilai berdasarkan tiga aspek yakni: 1) Aspek isi dan tujuan; 2) Kesesuaian sumber dengan Materi Pembelajaran; dan 3) Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa. Secara keseluruhan dari kelima aspek tersebut terdapat 3 indikator dan 10 pertanyaan penilaian yang ada didalam instrumen. Hasil penilaian dari masing-masing aspek, pada aspek isi dan tujuan mendapatkan rerata skor tertinggi sebesar 4,00. Kesesuaian sumber dengan materi pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,00. Aspek kesesuaian dengan karakteristik siswa mendapatkan rerata skor 3,25.

Pada tahap penilaian atau validasi materi oleh ahli materi dilakukan sebanyak



satu kali. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi adalah sebesar 50 dan skor terendahnya sebesar 10. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor seperti dalam tabel berikut:

No	Rentang Skor	Rerata Skor	Klasifikasi
1.	$X > Mi + 1,8 Sbi$	4,2	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$3,4 < X < 4,2$	Baik
3.	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$2,6 < X < 3,4$	Cukup
4.	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	$1,8 < X < 2,6$	Kurang
5.	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$X < 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: data primer yang diolah sesuai dengan hasil penelitian

Pada penilaian oleh ahli materi, memperoleh rerata skor keseluruhan 3,7, sehingga materi dalam sumber belajar berupa instagram dapat dikategorikan baik.

#### ANALISIS DATA HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli media meliputi tiga aspek yakni: 1) aspek isi dan tujuan, 2) kualitas untuk pembelajaran, dan 3) kesesuaian teknis, Secara keseluruhan dari ketiga aspek tersebut terdapat 3 indikator dan 10 pertanyaan penilaian yang ada didalam instrumen. Hasil penilaian dari masing-masing aspek, pada aspek isi dan tujuan mendapatkan rerata skor tertinggi sebesar 3,50. Aspek kualitas untuk pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,00. Aspek isi dan tujuan mendapatkan rerata skor 3,7.

Pada tahap penilaian atau validasi media oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi

No.	Rentang Skor	Rerata Skor	Klasifikasi
1.	$X > Mi + 1,8 Sbi$	4,2	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$34 < X < 42$	Baik
3.	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$26 < X < 34$	Cukup
4.	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	$18 < X < 26$	Kurang
5.	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$X < 18$	Sangat Kurang

Sumber: data primer yang diolah sesuai dengan hasil penelitian

adalah sebesar 50 dan skor terendahnya sebesar 10. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor seperti dalam tabel berikut:

#### ANALISIS UJI COBA PRODUK

Tahap uji coba sumber belajar berbasis instagram melibatkan 29 peserta didik di SMP N 1 Karangnom. Uji coba media dilakukan untuk mengetahui respon atau pendapat peserta didik mengenai sumber belajar berbasis instagram. Angket yang diberikan kepada peserta didik merupakan angket sumber belajar berbasis instagram oleh peserta didik. Hasil respon peserta didik mendapatkan respon positif dengan persentase  $\geq 70\%$ , sehingga sumber belajar berbasis instagram dapat digunakan untuk membantu proses belajar peserta didik.

#### SIMPULAN

Berdasarkan data hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk sumber belajar berbasis instagram yang digunakan sebagai media belajar IPS kelas VIII. Pengembangan menggunakan tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, serta evaluasi. Pengembangan instagram meliputi pembuatan feeds, reels, IGTV, guide, hingga filter.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan media belajar, diketahui bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru IPS maupun peserta didik semuanya mendapatkan penilaian baik. Adapun rincian penilaian dari masing-masing ahli, menurut ahli materi sumber belajar berbasis instagram mendapatkan rerata skor 3,7 dengan rentan skor  $34 < X < 42$  kategori baik dan presentase 74%. Ahli media menilai produk ini dengan rerata skor 3,4 dengan rentan skor  $34 < X < 42$  yakni baik dan dengan presentase 6,8%. Hasil penilaian guru IPS mendapatkan nilai total dengan presentase

100% sehingga sangat layak digunakan. Hasil ujicoba dan penilaian peserta didik SMP N 1 Karanganom kelas VIII menunjukkan presentase 97%, sehingga sumber belajar berbasis instagram dapat digunakan untuk membantu proses belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. (1999). *Principles and methods of development research*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Arsyad, A. (2011). *Sumber pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Atmoko, B. D. (2012). *Instagram handbook*. Jakarta: Sumber Kita
- Bexheti, L. A, Burim E. I. & Betim H. C. (2014). An Analysis of Social Sumber Usage in Teaching and Learning: The Case of SEEU. *Proceedings of the International Conference on Circuits, Systems, Signal Processing, Communications and Computer*: 90-94.
- Daryanto. (2010). *Sumber pembelajaran: perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gave Sumber.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas
- DPRD DIY. (2020). Butuh peran bersama guna temukan solusi dampak negatif belajar daring. *Berita online*. Diakses pada 17 Agustus 2021 dari <https://www.dprd-diy.go.id/butuh-peran-bersama-guna-temukan-solusi-dampak-negatif-belajar-daring/>
- Ghifari, A.D.A., Widyaningrum, R. & Maudiarti, S. (2021). Pengembangan konten pembelajaran di sumber sosial instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 43 - 54.
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu sumber pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Kasih, A. P. (2020). Survei UNICEF: 66 persen siswa mengaku tak nyaman belajar di rumah. *Berita online*. Diakses pada 17 Agustus 2021 dari <https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah?page=all>
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19. *Surat edaran Kemendikbud*. Diakses pada 16 Agustus 2021 dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-kemendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikandalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Sumber pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia.
- Lokollo, E. M. & Rahmawati, R. U. (2020). *Survey kegiatan mengajar belajar selama WFH*. ISED.
- Mandja, M. (2016). Penggunaan aplikasi instagram dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII A di SMP Pantekosta Magelang mengenai materi matematika tentang faktorisasi bentuk aljabar. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran sumber pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan Vol 1 (2)*.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisono Journal of Information Technology Vol 1 (2)*. 151-159.

- Riyana, C. (2012). *Sumber pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rizatya, M. A. (2021). Inilah negara pengguna instagram terbanyak, Indonesia urutan berapa?. *Berita online*. Diakses pada 17 Agustus 2021 pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/03/inilah-negara-pengguna-instagram-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>
- Sadiman, A.S. dkk. (1996). *Sumber pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Saftri, M., Sari, S. A., & Marlina. (2017). Pengembangan sumber belajar pop-up book pada materi minyak bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05, 107-113.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Somantri, M., & Nukman (2001). *Membahas pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suarsini, N.W.D., Wesnawa, I.G.A., & Kertih, I.W. (2020). Pengembangan sumber pembelajaran geografi berbasis sumber sosial instagram untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia Vol.4(2)*. 72-81.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Ombak
- Supardi., Widiastuti, A., & Saliman (2015). Pengembangan sumber pembelajaran IPS terpadu berbasis audiovisual. *JIPSINDO*, 2, 1-21.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Sumber pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Sumber Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Sumber.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Wikan, L.U., Nyoman, I.A., & Deshinta., A.A. (2020). Pengembangan sumber pembelajaran berbasis sumber sosial instagram pada materi transformasi fungsi dan invers fungsi. *Jurnal Dimensi Matematika*, 3(02), 224-230.
- Yuheng, H., Manikonda, L. & Kambhampati, S. (2014). What we instagram: A first analysis of instagram photo content and user types. *ICWSM : Proceedings of the Eighth International AAAI Conference on Weblogs and Social Sumber*. 595-598.

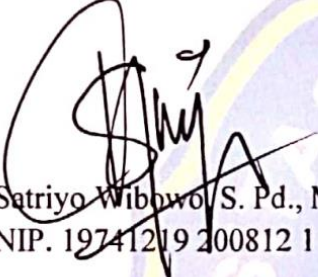
## HALAMAN PENGESAHAN JURNAL

Judul TAS : PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS  
INSTAGRAM DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP N 1 KARANGANOM  
Nama : Joko Parikesit  
NIM : 17416244013  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Yogyakarta, 10 Februari 2023

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

Reviewer

  
Satriyo Wibowo S. Pd., M. Pd  
NIP. 19741219 200812 1 001

  
Agustina Tri Wijayanti S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19860817 201404 2 001

Rekomendasi Pembimbing \*)

1. Dikirim ke *Journal Student*
2. Dikirim ke Jurnal lain

\*) *mohon dilingkari salah satu*