



Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Nia Putri Nur Pertiwi^{1*}, Wahyudi² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

*Corresponding author: pertiwi22@gmail.com

Abstrak

Peserta didik kurang antusias ketika mendapatkan pelajaran, orang tua sulit dalam pendampingan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran digital berbasis Instagram untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ASSURE. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran digital berbasis Instagram. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD yang berjumlah 30 orang. Teknik dan instrument yang digunakan adalah angket, tes, observasi, wawancara, dokumentasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji pakar materi memperoleh persentase 68%. Hasil uji pakar media memperoleh persentase 69,41%. Hasil uji pakar pembelajaran memperoleh persentase 63,33%. Hasil uji coba terbatas memperoleh persentase 91,66%. Persentase peningkatan hasil belajar pretest menunjukan bahwa peserta didik yang tuntas dengan nilai > 70 sebesar 20 %, sedangkan peserta didik tidak tuntas dengan nilai <70 sebesar 80%. Hasil postes yang menunjukan bahwa peserta didik yang tuntas dengan nilai > 70 sebesar 90% sebanyak 27 peserta didik, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai <70 sebesar 10% sebanyak 3 peserta didik. Maka, media pembelajaran digital berbasis instagram valid layak digunakan, praktis digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Digital, Instagram, Hasil Belajar

Abstract

Students are less enthusiastic when getting lessons, parents are difficult in mentoring learning. This study aims to create Instagram-based digital learning media to improve student learning outcomes. This research uses the R&D method with the ASSURE development model. The product developed is Instagram-based digital learning media. The subjects in this study were students of class IV SD, totaling 30 people. Techniques and instruments used are questionnaires, tests, observations, interviews, documentation. This development research uses quantitative data analysis techniques. The results showed that the results of the material expert test obtained a percentage of 68%. The results of the media expert test obtained a percentage of 69.41%. The results of the learning expert test obtained a percentage of 63.33%. The results of the limited trial obtained a percentage of 91.66%. The percentage increase in pretest learning outcomes shows that students who complete with a score of > 70 are 20%, while students who do not complete with a score of <70 are 80%. The results of the post-test showed that students who completed with a score of > 70 were 90% as many as 27 students, while students who did not complete with a score of <70 were 10% as many as 3 students. So, Instagram-based digital learning media is valid, feasible, practical to use and effective in improving the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Digital, Instagram, Learning Outcomes

History:

Received : May 20, 2022

Revised : May 22, 2022

Accepted : June 20, 2022

Published : July 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah mengambil perhatian penuh bagi masyarakat umum, tidak hanya anak muda, orang tua, bahkan peserta didik usia dini dan peserta didik usia Sekolah Dasar (SD) sudah terbiasa dengan perkembangan TIK yang begitu cepat (Riwu et al., 2018; Siddiq et al., 2016; Tomita, 2018). Seiringnya berjalannya situasi dan kondisi. Teknologi ialah kebutuhan yang tidak terhindarkan bagi manusia (Silvani, 2020; Zaini & Soenarto, 2019). Pesatnya perkembangan teknologi pula informasi dihadapkan

pada perkembangan yang terus berkembang. Keterbukaan memungkinkan orang menemukan info di dunia dengan praktis dan cepat (Antara et al., 2022; Mekawie & Hany, 2019). Lainnya itu, TIK berpengaruh yang signifikan terhadap sebuah pendidikan dan ekonomi, rakyat juga budaya. TIK memang menyampaikan kemudahan serta pula ketenangan pada hidup saat ini (Kaban et al., 2021; McVey, 2016). Pendidikan aspek yang terpengaruh oleh perkembangan TIK, dan mampu digunakan menjadi alat komunikasi pada pembelajaran pengajar serta anak didik. Seirama dengan pembelajaran saat ini, pengajar menggunakan teknologi serta memakai alat pembelajaran. Pengajar dapat memakai yang terbaik serta memakai teknologi menjadi alat yang dipakai buat menyediakan sumber daya bagi peserta didik. salah satu teknologi yang bisa dipergunakan untuk sarana pembelajaran ialah teknologi (Arief Kresna dan Juni Ahyar, 2020; Fansury et al., 2020; Rahmawati & Atmojo, 2021).

Namun kenyataannya, guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian informasi (Nirwana, 2021; Pranoto, 2021). Masih banyak guru yang belum mampu menerapkan model pembelajaran inovatif pada siswa, sehingga membuat siswa merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik (Rahmi et al., 2019; Yuniarni et al., 2019). Selain itu kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa (Astuti et al., 2021; Setiawan et al., 2020). Guru hanya menerangkan materi pelajaran dan jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Permasalahan yang diperoleh adapun di Sekolah Dasar adalah peserta didik kurang antusias ketika mendapatkan pelajaran, orang tua sulit dalam pendampingan belajar. Perkembangan zaman saat ini guru harus bisa lebih kreatif serta inovatif yang bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Adapun terdapat permasalahan dari guru yaitu guru belum mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang akan dijadikan media pembelajaran, maka perlu menciptakan media yang sebelumnya peserta didik belum pernah menjumpai, tidak semua guru menguasai teknologi akan tetapi media itu dapat dinikmati peserta didik dalam belajar, supaya peserta didik bisa mendapatkan nilai dan pengetahuan yang bagus dari sebelumnya. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar khususnya di Sekolah Dasar. Selama pandemi terdapat masalah terkait media, media yang sudah ada tidak bisa lagi dipergunakan. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa meningkatkan motivasi, harapan, minat serta rangsangan aktivitas belajar membawa pengaruh psikologis peserta didik (Kurniawan et al., 2018; Widiyatmoko, 2014). Media mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan informasi, menyalurkan pesan dari sumber, dimana peserta didik bisa melakukan proses belajar secara efisien serta efektif (Ayu & Manuaba, 2021; Indra et al., 2021). Proses pembelajaran berlangsung yang baik akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang tidak membosankan, menyenangkan, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Secara kognitif, Piaget menjelaskan bahwa pada usia 7-11 tahun anak berfikir secara operasional konkret, dimana peserta didik sudah bisa menggunakan akalinya untuk berfikir logis terhadap suatu hal yang bersifat konkret (Juwantara, 2019; Marinda, 2020). Proses pembelajaran tahap usia 7-11 operasional konkret bisa menggunakan teori Bruner, teori Bruner ini menjadikan untuk mudah membimbing serta mengarahkan ke peserta didik. Adapun tiga tahapan dalam teori Bruner yaitu tahap enaktif, ikonik, simbolis. Karena aktivitas pembelajaran peserta didik kelas IV Sekolah Dasar masih berada pada tahapan operasional konkret dimana masih membutuhkan bantuan belajar seperti adanya media, pada tahapan ini bisa menggunakan media berbasis digital. Media digital berbasis instagram ini peserta didik mudah mengaksesnya bisa belajar dimanapun dan kapanpun.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa (Antara et al., 2022; Nirwana, 2021). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPA dengan topik siklus air layak digunakan dalam pembelajaran (Wirantini et al., 2022). Belum adanya kajian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis instagram. Sehingga, media instagram digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi selama pandemi. Berdasarkan penjelasan media pembelajaran, akan dirancang media pembelajaran digital berbasis instagram. karena aktivitas pembelajaran yang sangat mendukung jika menggunakan media, maka dari itu menggunakan media pembelajaran digital berbasis instagram yang salah satunya bisa dipakai peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran digital berbasis instagram untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. METODE

Penelitian ini termasuk katagori penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran digital berbasis instagram. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Plumbon 1 yang berjumlah 30 peserta didik. teknik dan instrument yang digunakan adalah angket, tes, observasi, wawancara, dokumentasi. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digital berbasis instagram tema 1, subtema 2 keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran 2 matematika, disesuaikan dengan langkah-langkah model ASSURE memiliki prosedur penelitian *analyze learner* (menganalisis karakteristik siswa) pada bagian ini yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peserta didik yaitu karakteristik peserta didik, kemampuan awa peserta didik dan gaya belajar peserta didik, *state standards and objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran) pada tahap ini dilakukan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang difokuskan pada kompetensi dasar, indokator dan tujuan pembelajaran, *select strategies, technology, media, and materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi), pada tahap ini dilakukan pemilihan strategi disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik ,teknologi yang dipakai menggunakan perangkat handphone dan laptop, media yang dipakai menggunakan kinestetik yang berupa audio visual dan material memaparkan materi yang telah disusun berdasarkan pemetaan kompetensi dasar yang berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dibuat, materi meliputi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, *utilize technology, media and materials* (memanfaatkan teknologi, media, dan bahan) pada tahap ini menerapkan pembelajarn sesuai rencana pelaksanaan pembelaaajaran dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan, *require Learner Paricipation* (membutuhkan peserta didik) pada tahap ini dilakukan penerapan rencana pelaksanaan pembelajaran yang menerlibatkan peserta didik, *evaluate and revise*(evaluasi dan perbaikan) pada tahap ini terdapat kegiatan yang mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dihasilkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis yang diperoleh dari skor hasil pengisian angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Peserta didik sebagai subjek uji coba produk serta hasil tes siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain pengembangan produk yang dipakai yaitu model ASSURE. Model ASSURE yang tersusun dari 6 tahapan yaitu *Analyze Learner* (menganalisis karakteristik siswa), *State*

Standards and Objectives (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi), *Utilize Technology, Media and Materials* (memanfaatkan teknologi, media, dan bahan), *Require Learner Participation* (membutuhkan peserta didik), *Evaluate and Revise* (evaluasi dan perbaikan). Tahapan dari *ASSURE* dapat dijadikan sebagai petunjuk serta membantu dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi Smaldino, (2011). Pertama, *analyze learner* (menganalisis karakteristik siswa). Dalam menganalisis karakteristik siswa ini ada 4 macam yang dapat dianalisis. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui usia, tingkat pendidikan, pekerjaan orang tua. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yulinas sebagai guru kelas IV, diperoleh data bahwa rata-rata usia orang tua peserta didik diumur 25-40 tahun dengan tingkat pendidikan akhir lulusan SMA dan bekerja sebagai karyawan swasta atau buruh. Analisis gaya belajar dilakukan untuk mengetahui kesesuaian penggunaan media pembelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan media yang berbasis kinestetik. Analisis kemampuan peserta didik dalam menggunakan instagram, dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengenal media pembelajaran digital berbasis instagram. Berdasarkan hasil angket dibagikan, terdapat peserta didik kelas IV yang berjumlah 30 orang di SD Negeri Plumbon 1 sudah mengenal instagram. Analisis kemampuan awal peserta didik pada pembelajaran, pada analisis kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran, dilakukan identifikasi dengan membagikan angket ke 30 peserta didik di Kelas IV SD Negeri Plumbon 1. Materi yang digunakan adalah tema 1 (indahnyanya kebersamaan), subtema 1 (keberagaman budaya bangsaku), pembelajaran 2 (matematika sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan). Berdasarkan hasil angket yang diberikan peserta didik belum mengenal materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

State Standards and Objectives(menetapkan tujuan pembelajaran), tingkat ke 2 adalah menetapkan tujuan yang ingin diraih selama studi. Sebelum menetapkan tujuan pembelajaran, analisis Kurikulum 2013 akan diutamakan. Kajian K13 ini meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), revisi Buku Siswa dan Buku Guru 2018, dengan mengambil tema 1 (indahnyanya kebersamaan), 2 (keberagaman budaya bangsaku), pembelajaran 2 matematika dengan materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi). Tahap ke 3 adalah pemilihan strategi ,teknologi, media dan material. Proses seleksi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah memilih strategi, pemilihan metode disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Memilih teknologi, media ini menggunakan teknologi berupa perangkat keras yaitu laptop dan atau handphone. Memilih media, media pembelajaran yang dikembangkan media pembelajaran digital berbasis isntagram. Media ini juga berbasis media audio-visual. Media yang dibuat termasuk dalam jenis Instgram. Selain itu, didalam media berbasis instagram ini memakai fitur feed dan highlight.. Peserta didik akan mendapatkan tampilan awal yaitu nama instagram, lalu peserta didik masuk ke laman pencarian kelas.ceria di situ akan terdapat materi yang disediakan di feed instagram dan di highlight. Memilih materi, selain memilih media yang akan digunakan, guru harus memilih materi matematika yang cocok untuk media tersebut. Media pembelajaran elektronik berbasis instagram ini akan digunakan pada materi kelas IV sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

Utilize Technology, Media and Materials (memanfaatkan teknologi, media, dan bahan). Langkah keempat adalah pemanfaatan teknologi, media, dan materi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini media bisa diuji coba guru terlebih dahulu. Selanjutnya guru diperbolehkan mendemonstrasikan kepada peserta didik.

Demonstrasi yang dilakukan guru mengizinkan peserta didik membawa Handphone. Hal ini dilakukan agar peserta didik melihat dengan jelas. Selanjutnya mendemonstrasikan, peserta didik mengamati serta bertanya jika ada yang tidak dimengerti. Setelah peserta didik paham cara kerjanya, peserta didik diperbolehkan menggunakan secara mandiri. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengkondisikan kelas, sehingga media akan digunakan secara nyaman oleh peserta didik. selanjutnya sebelum pembelajaran sudah mempersiapkan media tersebut, agar tidak menyita waktu saat pembelajaran. Media yang digunakan adalah media digital berbasis instagram, media ini menggunakan nama akun kelas.ceria alasan menggunakan nama akun tersebut karena anak Sekolah Dasar yang begitu ceria ketika belajar dengan media yang baru, instagram kelas. ceria ini menggunakan fitur highlight story, feed, kolom komentar. Adapun hasil dari pengembangan produk disajikan pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), dan [Gambar 3](#).



Gambar 1. Profil kelas.ceria dan highlight story



Gambar 2. Materi Segi Banyak Beraturan



Gambar 3. Materi Segi Banyak Tidak Beraturan

Require Learner Paricipation (membutuhkan peserta didik). Langkah kelima, peserta didik sangat dibutuhkan dan sangat berperan karena peserta didik yang membantu dalam pembelajaran, pengisian angket, dan mengerjakan soal pretes dan postes. Selain itu peserta didik berpartisipasi belajar menggunakan media yang telah disusun guru untuk membantu memudahkan dalam pembelajaran, untuk pengambilan data dilakukan di SD Negeri Plumbon 1, kelas IV dengan 30 peserta didik, dengan pengambilan data secara uji terbatas. Kelayakan media pembelajaran digital berbasis instagram dapat dilihat dari hasil validasi ahli media. Berikut adalah data yang menunjukkan kelayakan produk media pembelajaran berbasis instagram. Hasil uji kelayakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kevalidan Media

No	Ahli	Persentase	Katagori	Kualifikasi
1	Ahli materi	68%	Tinggi	Valid layak digunakan
2	Ahli media	69,41 %	Tinggi	Valid layak digunakan
3	Ahli Pembelajaran	63,33 %	Tinggi	Valid layak digunakan

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran digital berbasis instagram diperoleh nilai persentase dari ahli materi 68% , ahli media 69,41 % dan ahli pembelajaran 63,33 % dengan katagori tinggi dengan kualifikasi layak digunakan. Hasil ahli materi yang terdapat 10 butir pertanyaan dalam lembar validasi.. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor sebesar 34 dengan presentase 68% dengan kategori “valid” dengan arti layak sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai komentar dan saran ahli materi. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator untuk kemudian mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil validasi media pembelajaran digital berbasis instagram dari validasi ahli media yang terdapat 17 butir pertanyaan dalam lembar validasi. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor sebesar 59 dengan presentase 69,41 % dengan kategori “valid” dengan arti layak sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai komentar dan saran ahli media. Hasil ahli pembelajaran yang terdapat 12 butir pertanyaan dalam lembar validasi.. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor sebesar

38 dengan presentase 63,33% dengan kategori “valid” dengan arti layak sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai komentar dan saran ahli pembelajaran.

Media pembelajaran digital berbasis instagram dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Tahapan berikutnya yaitu uji coba kepada peserta didik dilakukan ketika produk sudah divalidasi oleh ahli media serta sudah direvisi, untuk memperoleh data mengenai kelayakan media menurut sasaran maka harus dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hasil uji coba terbatas kepada 6 peserta didik yang dinilai berdasarkan angket respon peserta didik. Hasil angket penilaian dari peserta didik terbatas dapat disajikan pada [Tabel 2](#).

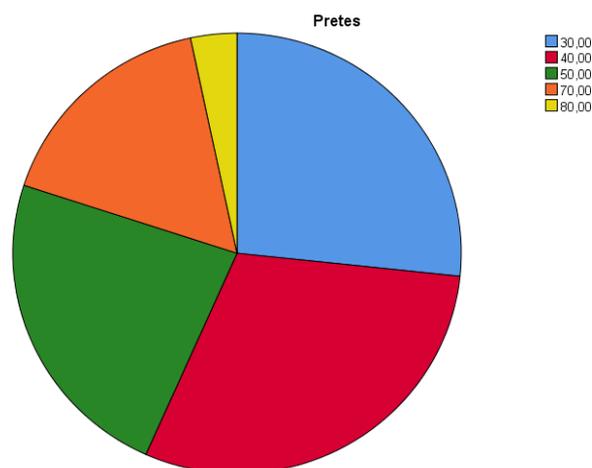
Tabel 2. Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Terbatas

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya tertarik belajar menggunakan media digital berbasis Instagram	6
2.	Saya senang dapat belajar menggunakan media digital berbasis Instagram	6
3.	Saya dapat menjelaskan materi yang ada pada media	2
4.	Saya mendapat petunjuk penggunaan media pembelajaran digital berbasis instagram	6
5.	Permasalahan yang ada pada media sering saya temukan di kehidupan sehari-hari	5
6.	Saya dapat membaca tulisan yang ada pada media	6
7.	Dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis instagram dapat menambah pengetahuan	6
8.	Saya dapat memahami bahasa yang ada pada media	6
9.	Saya semakin bersemangat untuk belajar	6
10.	Saya dengan mudah dapat menggunakan tombol yang tersedia di Instagram	6
Jumlah		55
Presentase		91,66 %

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik uji terbatas 6 orang didapatkan 91,66 %, data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik terbantu dalam pembelajaran dan memperoleh kepraktisan menggunakan media pembelajaran digital berbasis instagram. *Evaluate and Revise* (evaluasi dan perbaikan). Tahap evaluasi melalui hasil pretes dan postes peserta didik kelas IV SD Negeri Plumbon 1. Data yang sudah dilakukan dari hasil pretes dan postes dengan KKM 70 dalam pembelajaran matematika dengan jumlah peserta didik 30 dan uji terbatas memakai 6 peserta didik. Media pembelajaran digital berbasis instagram dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Tahapan berikutnya yaitu evaluasi melalui hasil pretes dan postes peserta didik kelas IV SD Negeri Plumbon 1. Data yang sudah dilakukan memperoleh hasil pada [Tabel 3](#) dan [Gambar 4](#).

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Pretes (KKM 70)

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Tuntas	> 70	6	20%
Tidak Tuntas	< 70	24	80%
Jumlah		30	100%
Nilai terendah			30
Nilai tertinggi			80



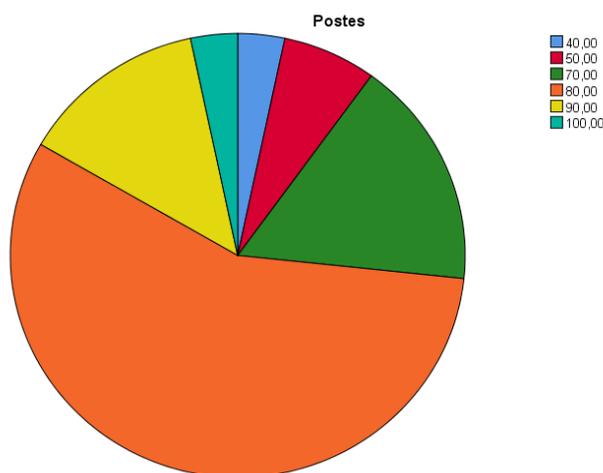
Gambar 4. Diagram Hasil Ketuntasan Pretes

Berdasarkan diagram hasil ketuntasan hasil pretes, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas dengan nilai > 70 sebesar 20% atau sebanyak 6 peserta didik, dan yang tidak tuntas < 70 sebesar 80% atau sebanyak 24 peserta didik. Hasil pretes ini dijadikan data awal untuk dapat diperbaiki pada postes yang dilaksanakan. Hasil ketuntasan postes disajikan pada [Tabel 4](#) dan [Gambar 5](#).

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Postes (KKM 70)

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Tuntas	> 70	27	90%
Tidak Tuntas	< 70	3	10%
Jumlah		30	100%
Nilai terendah			40
Nilai tertinggi			100

Berdasarkan gambar hasil ketuntasan hasil postes, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas dengan nilai > 70 sebesar 90% atau sebanyak 27 peserta didik, dan yang tidak tuntas < 70 sebesar 10% atau sebanyak 3 peserta didik. Respon siswa terhadap media pembelajaran digital berbasis instagram dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok kecil terdiri dari 6 peserta didik dan kelompok besar 24 peserta didik. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis instagram dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Media pembelajaran digital berbasis instagram dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta adanya respon positif dari siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sebelum diperlakukan dan sesudah diperlakukan menggunakan media.



Gambar 5. Hasil Ketuntasan Postes

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran digital berbasis instagram dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta adanya respon positif dari siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sebelum diperlakukan dan sesudah diperlakukan menggunakan media. Pertama, dilihat dari aspek materi, materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis instagram dapat membantu siswa dalam memahami materi. Materi yang disajikan bersifat konseptual. Media ini juga dapat memberikan contoh yang lebih hidup untuk materi-materi pembelajaran yang bersifat konseptual, teoretis atau abstrak (Ihsan, 2021; Lorente-Martínez et al., 2020). Salah satu manfaat media digital adalah sebuah penyajian materi menjadi tidak kaku dan bervariasi (Antara et al., 2022; Sarah C. Kucker, 2021). Materi yang disajikan pada media telah sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar. Pada hakikatnya siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan oprasional konkret (Dewi & Agustika, 2020; Juwantara, 2019). Pada tahap perkembangan ini siswa sekolah dasar telah mampu berpikir secara logis, hanya saja masih membutuhkan beberapa objek-objek konkret untuk membantu pemahamannya (Arywiantari et al., 2015; Intan Kurniawati, 2014). Aplikasi pembelajaran yang memuat materi berserta gambar pendukung akan membantu proses berpikir siswa, serta membantu siswa untuk mengonkritkan berbagai konsep abstrak yang disajikan pada materi ajar (Hapsari & Zulherman, 2021; Yana et al., 2019).

Kedua, media pembelajaran digital berbasis instagram termasuk dalam kategori sangat praktis. Media pembelajaran dikatakan praktis karena dapat digunakan dengan mudah dan sesuai materi yang dibelajarkan (Mahesti & Koeswanti, 2021; Sumiati & Tirtayani, 2021). Sebuah media pembelajaran meliputi kemenarikan, kemudahan, dan manfaat media pembelajaran terhadap pengguna (Rasmitadila et al., 2020; Sihombing et al., 2021). Media pembelajaran menarik untuk digunakan, mudah digunakan, serta bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar (Laaser & Toloza, 2017; Pujawan, 2019). Selain memiliki nilai praktis untuk digunakan, media pembelajaran digital berbasis instagram secara signifikan telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini dikarenakan siswa termotivasi untuk belajar mandiri dirumah dengan menggunakan media android yang dikembangkan. Hal ini karena media pembelajaran digital berbasis instagram ini menarik dan sangat dekat dengan siswa karena siswa sering menggunakan perangkat handphone dalam kegiatan sehari-hari. Maka, media pembelajaran digital berbasis instagram layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa (Antara et al., 2022; Nirwana, 2021). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPA dengan topik siklus air layak digunakan dalam pembelajaran (Wirantini et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis instagram bertujuan untuk melihat dan menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis instagram memenuhi tingkat kevalidan dalam artian media layak untuk digunakan. Implikasi dari pengembangan media pembelajaran digital berbasis instagram dalam proses pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa dengan mempertajam materi-materi yang terdapat pada media pembelajaran digital berbasis instagram. Secara empiris terbukti bahwa media pembelajaran digital berbasis instagram layak digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran, karena memperoleh kualifikasi sangat baik dari hasil uji coba.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis instagram bertujuan untuk melihat dan menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis instagram memenuhi tingkat kevalidan dalam artian media layak untuk digunakan. Media pembelajaran digital berbasis instagram yang dikembangkan sudah praktis digunakan untuk membantu guru meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian bisa dijadikan referensi mengenai penggunaan media pembelajaran. Namun penelitian ini baru terbatas pada materi ajar tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran 2 matematika dengan materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan kelas IV Sekolah.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>.
- Arief Kresna dan Juni Ahyar. (2020). Pengaruh Physical Distancing dan Social Distancing Terhadap Kesehatan Dalam Pendekatan Linguistik. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(4), 14–18. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–12. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5611>.
- Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jeur.v5i3.36695>.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194.

- <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>.
- Fansury, A. H., Januarty, R., Rahman, A. W., & Syawal. (2020). Digital Content for Millennial Generations: Teaching the English Foreign Language Learner on COVID-19 Pandemic. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(3). <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.55.3.40>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Ihsan, M. S. (2021). Penyuluhan Literasi Belajar Online Untuk Masyarakat Bersama Komunitas Pemuda Mandiri. *International Journal of Community Service Learning*, 5(2), 169–174. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v5i2.34676>.
- Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 14–22. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33609>.
- Intan Kurniawati, E. S. R. (2014). Pengembangan Media Woody Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan hasil Belajar Siswa Materi Strujtur Jaringan Tumbuhan. *Journal of Biology Education*, 3(3), 319–329. <https://doi.org/10.15294/jbe.v3i3.4528>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Laaser, W., & Toloza, E. A. (2017). The changing role of the educational video in higher distance education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(2), 264–276. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>.
- Lorente-Martínez, J., Navío-Marco, J., & Rodrigo-Moya, B. (2020). Analysis of the adoption of customer facing InStore technologies in retail SMEs. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 57(7). <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102225>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- McVey, M. (2016). Preservice Teachers' Perception of Assessment Strategies in Online Teaching. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 32(4), 119–127. <https://doi.org/10.1080/21532974.2016.1205460>.

- Mekawie, N., & Hany, A. (2019). Understanding the Factors Driving Consumers' Purchase Intention of over the Counter Medications Using Social Media advertising in Egypt. *Procedia Computer Science*, 164(4), 698–705. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.12.238>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Pranoto, P. (2021). Pemanfaatan Multimedia dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA tentang Struktur Tanah. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i1.649>.
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Desain Grafis) di politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90–109. <https://doi.org/10.29333/ejecs/388>.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>.
- Sarah C. Kucker. (2021). Processes and pathways in development via digital media: Examples from word learnin. *Infant Behavior and Development*, 63, 101559. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101559>.
- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Menfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194>.
- Siddiq, F., Hatlevik, O. E., Olsen, R. V., Throndsen, I., & Scherer, R. (2016). Taking a future perspective by learning from the past - A systematic review of assessment instruments that aim to measure primary and secondary school students' ICT literacy. *Educational Research Review*, 19, 58–84. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.05.002>.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitingjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>.
- Silvani, D. (2020). Learning through Watching: Using Animation Movie to Improve Students' Writing Ability. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(2), 233. <https://doi.org/10.21462/jeltl.v5i2.418>.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.

- Tomita, K. (2018). Does the Visual Appeal of Instructional Media Affect Learners' Motivation Toward Learning? *TechTrends*, 62(1), 103–112. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0213-1>.
- Widiyatmoko, F. dan. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengeran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3114>.
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis pemahaman konsep gelombang mekanik melalui aplikasi online quizizz. , 7(2), . *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.