



Pengembangan Media Berbasis Instagram Pada Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ellena Neisha Amara¹, Sandi Budi Iriawan², dan Sendi Fauzi Giwangsa^{3*}

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Correspondence: sendifauzigiwangsa@upi.edu

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop Instagram-based media. This research is motivated by the phenomenon of observations that shown (1) the unavailability of special learning media used for learning cultural diversity, and (2) the low interest of students in studying cultural diversity. The research method used is Design and Development (D&D) through the stages of PPE research (Planning, Production, Evaluation). The instruments used in this study were questionnaires delivered to experts, such as design experts, learning media expert and learning expert. As well as interviews with fourth grade elementary school teacher and student. The results of the validation were carried out to determine the feasibility of Instagram-based media. The validation results show that Instagram-based media is very appropriate to be used as a learning media on cultural diversity material as a support to help students in learning cultural diversity for fourth grade of elementary school students.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis Instagram. Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena hasil observasi yang menunjukkan (1) ketidakterdapatannya media pembelajaran khusus yang digunakan untuk pembelajaran keragaman budaya, dan (2) rendahnya minat siswa mempelajari keragaman budaya. Metode penelitian yang digunakan yakni Design and Development (D&D) melalui tahapan penelitian PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket yang disampaikan kepada ahli materi, ahli desain, juga ahli pembelajaran. Serta wawancara kepada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berbasis Instagram. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berbasis Instagram sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya sebagai penunjang untuk membantu siswa mempelajari keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 04 Jun 2023

First Revised 23 Jul 2023

Accepted 08 Aug 2023

First Available online 15 Okt 2023

Publication Date 1 Nov 2023

Keyword:

Instagram Based Media,
Media Development,
Social Studies

Kata Kunci:

Media Berbasis Instagram,
IPS,
Pengembangan Media

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari berbagai keragaman budaya. Keragaman yang dimiliki inilah yang menjadi suatu karakteristik serta keunikan tersendiri yang tidak dapat ditemukan di negara lain. Beragamnya potensi sumber daya, kondisi geografis, adat istiadat, bahasa daerah, serta berbagai keragaman budaya lainnya pada setiap daerah menjadikan Indonesia memiliki daya tarik tersendiri di mata dunia. Kemajemukan yang dimiliki negara Indonesia merupakan suatu anugerah yang patut disyukuri dan dibanggakan (Marta, dkk., 2018; Permana & Ahyani, 2020).

Keragaman budaya yang dimiliki bangsa ini pula diharapkan dapat dikenali oleh setiap warga negaranya, tak terkecuali siswa sekolah dasar (Hakim & Darojat, 2023). Namun dewasa ini, pengetahuan siswa sekolah dasar akan keberagaman budaya seolah menjadi suatu tantangan tersendiri bagi bangsa ini (Rois, 2013). Padahal untuk mengenali keragaman budaya, pembelajaran mengenai keragaman budaya 34 provinsi di Indonesia telah terangkum dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di kelas IV.

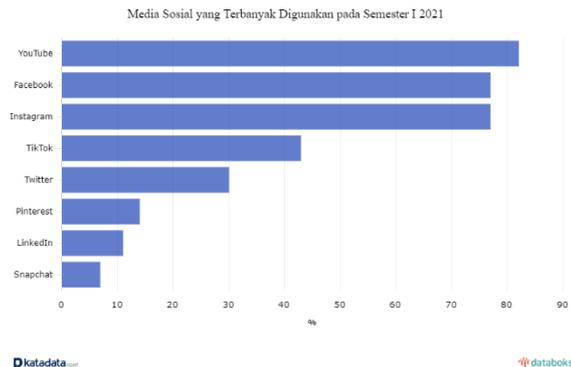
Dengan maraknya situasi pandemi Covid-19, menjadikan pembelajaran perlu beradaptasi seiring berjalannya waktu. Pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka di kelas kini harus dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh sebagai cara baru melakukan kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran jarak jauh juga menuntut pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi misalnya, merupakan media utama yang digunakan dalam masa pembelajaran jarak jauh ini yang biasa dikenal dengan sebutan e-learning (Aidah, 2019, Sukanto, 2020). Hartley (Setyoningsih, 2015) menjelaskan bahwa e-learning merupakan suatu jenis belajar-mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan media internet dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran, siswa semakin termotivasi dalam pembelajaran karena dewasa ini penggunaan internet bagi siswa merupakan hal yang menyenangkan (Widianto, 2021).

Namun realitanya, pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk teknologi masih minim digunakan oleh para pendidik karena keterbatasannya. Media pembelajaran yang masih digunakan dalam pembelajaran hanyalah buku teks bacaan yang tak jarang membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih banyak informasi lain yang belum terangkum dalam suatu buku bacaan sehingga siswa memiliki keterbatasan dalam mencari sumber informasi. Padahal, banyak sekali media internet seperti aplikasi sosial media yang biasa digunakan sehari-hari yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran seperti Instagram.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 1 Pamalayan, guru masih minim menggunakan media pembelajaran dalam mengajar di kelas terlebih pada media berbasis teknologi karena keterbatasan pengetahuan yang guru miliki. Pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas berpacu pada buku teks bacaan yang difasilitasi oleh sekolah. Tentu hal ini membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti suatu pembelajaran (Gani, 2018). Diperlukan

suatu pembaharuan suasana belajar bagi siswa sehingga siswa dapat tertarik untuk belajar. Padahal hampir seluruh siswa di kelas merupakan pengguna aktif Instagram, terdapat 18 dari 22 siswa atau sekitar 82% siswa aktif menggunakan Instagram. Tentunya hal tersebut bisa menjadi peluang bagi guru untuk memanfaatkan aplikasi sosial sebagai media pembelajaran (Nursyam, 2019).

Selain itu berdasarkan analisis buku siswa kelas IV khususnya pada tema 7 subtema 2 peneliti menemukan bahwa informasi yang belum lengkap pada setiap keragaman budaya dari setiap provinsi yang ada di Indonesia. Selain itu, minimnya visualisasi berupa foto pada buku mengenai keragaman budaya juga masih sangat perlu diperhatikan. Padahal, buku tersebutlah yang menjadi patokan siswa dalam menggali informasi.



Gambar 1. Aplikasi yang Sering Digunakan di Indonesia

(Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>)

Menurut survei yang dilakukan oleh databoks.katadata.co.id terhadap 2.321 responden di 33 provinsi Indonesia di tahun 2021, menyatakan bahwa Instagram merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia yang menempati posisi ketiga dengan presentase 77% yaitu setara dengan aplikasi Facebook dan setelah aplikasi Youtube. Perkembangan teknologi informasi dalam bidang ilmu pengetahuan telah memengaruhi berbagai jenis media pembelajaran, media sosial seperti Instagram termasuk salah satu media berbasis internet sebagai alat bantu proses pembelajaran (Widianto, 2021; Zahwa & Syafi'i, 2022).

Instagram merupakan aplikasi yang populer saat ini dikalangan anak usia sekolah dasar kelas tinggi karena kemudahannya untuk mengaksesnya, media pembelajaran berbasis Instagram pun dinilai sebagai salah satu media yang berpotensi karena media tersebut berfokus pada gambar dan video yang dapat menarik minat siswa dalam suatu pembelajaran (Rini & Sukartaningsih, 2021; Untari & Fajarjana, 2018). Sehingga sangat disayangkan apabila perkembangan dan kemajuan teknologi internet ini hanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat hiburan. Padahal dengan adanya kemajuan teknologi bisa pendidik manfaatkan untuk menjadi salah satu pilihan sebagai media pembelajaran yang menarik dan juga tidak lagi bersifat konvensional (Bali, 2019; Firmadani, 2020; Sari & Basit, 2020).

Kesuksesan Instagram sebagai media pembelajaran telah teruji seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, dkk., (2021) mengenai "Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan IPA Kelas V SD" dikategorikan layak digunakan pada pembelajaran karena memberikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan,

tidak membosankan, meningkatkan antusias belajar pada peserta didik, dan meningkatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Tentu hal tersebut menjadi salah satu alasan bahwa Instagram cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bertujuan untuk melaksanakan penelitian mengenai “Pengembangan Media Berbasis Instagram Pada Materi Keragaman budaya Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Pengembangan media berbasis Instagram diharapkan dapat menjadi salah satu solusi alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya pada 34 provinsi di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode D&D (*Design and Development*) atau riset desain dan pengembangan. Berdasarkan pendapat dari Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa metode D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi langkah-langkah pengembangan model PPE. Menurut Richey dan Klein (Sugiyono 2019) model PPE memiliki tahapan (*Planning, Production, Evaluation*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan instrument validasi berupa angket yang akan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Angket penelitian menggunakan skala Guttman untuk menilai pendapat, dan pandangan dengan skala penilaian: 1-0 atau setuju-tidak setuju. Instrumen penelitian ini memodifikasi dari Intrumen LORI (*Learning Objects Review Instrument*) yang dikembangkan oleh Nesbit (Rahman & Narsum, 2023).

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya di kelas IV. Hal tersebut diakibatkan karena tidak terdapatnya media lain dalam proses pembelajaran selain buku tematik yang difasilitasi oleh sekolah juga kurang kreatifnya guru dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Padahal tujuan pembelajaran dalam materi yang disajikan adalah siswa dapat menenali juga mengidentifikasi ragam kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Selain tidak terdapatnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa, saat peneliti melakukan obeservasi di kelas, peneliti mendapatkan siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran karena pembelajaran dilakukan hanya menggunakan buku tematik yang didominasi oleh tulisan.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas IV di salah satu SD di Ciamis, Dari hasil wawancara, peneliti mendapat informasi bahwa guru hanya menggunakan buku tematik siswa tanpa ada media pembelajaran lainnya. Dari hasil temuan tersebut dapat disimpulkan fasilitas berupa media pebelajaran belum dilaksanakan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Padahal dengan terfasilitasinya media pembelajaran yang

menarik bagi siswa dapat membantu siswa dalam menambah informasi mengenai materi dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas IV yang bertujuan untuk dapat mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas saat ini (lembar wawancara terdapat dalam lampiran Pedoman dan Hasil Wawancara). Dari wawancara yang dilakukan, peneliti mendapat informasi bahwa memang hanya buku tematik yang digunakan bagi siswa untuk belajar tanpa terdapat media pembelajaran lainnya sehingga siswa merasa bosan dengan hanya banyak membaca tulisan. Selain itu siswa merasa kesulitan dalam mengidentifikasi keragaman budaya beserta keunikannya karena minimnya gambaran atau visualisasi mengenai keragaman budaya itu sendiri. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada materi keragaman budayapun tidak maksimal.

Terakhir, peneliti melakukan analisis buku tematik dengan tujuan untuk lebih mengetahui kesesuaian penyampaian materi (hasil analisis buku tematik terdapat dalam lampiran Analisis Buku Siswa). Peneliti mendapatkan beberapa kekurangan yang terdapat dalam buku tematik yang siswa gunakan untuk belajar seperti penyampaian materi masih dominan tulisan, tidak terdapat informasi yang lengkap mengenai kebudayaan contohnya pada pakaian adat hanya terdapat dari 20 provinsi, serta kurangnya visualisasi berupa gambar yang merepresentasikan beragam kebudayaan sehingga siswa kurang mengenali bagaimana bentuk serta keunikan dari keragaman budaya tersebut.

Hasil dari penelitian yang dilakukan merupakan hasil dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan berdasarkan tiga tahapan PPE, di antaranya akan dijabarkan sebagai berikut:

Planning

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan pertama yaitu dengan melakukan analisis materi dilakukan bertujuan untuk menentukan konten atau isi dari media pembelajaran berbasis Instagram yang akan dibuat sehingga isi dari media pembelajaran tersebut sesuai dengan materi yang perlu disampaikan. Selanjutnya peneliti Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) disusun sebagai pedoman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan data yang telah dianalisis. Penyusunan GBPM ini dilaksanakan sehingga dapat menentukan isi konten dari produk media pembelajaran berbasis Instagram yang dibuat.

Production

Tahap kedua adalah melakukan produksi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan sesuai rencana. Peneliti membuat desain unggahan pada instagram menggunakan aplikasi Canva. Desain pada media pembelajaran peneliti memfokuskan pada materi keragaman budaya yang mencakup rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah dan pakaian adat berupa visualisasi dan materi keunikan dari masing-masing kebudayaan yang ditampilkan.

Evaluation

Tahap akhir dari penelitian ini adalah tahap evaluasi (evaluation) berupa validasi dari para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, juga ahli pembelajaran. Para ahli berperan untuk memberikan penilaian berupa expert judgement yang bertujuan untuk menilai kelayakan

dari produk yang dikembangkan. Hasil penilaian yang diperoleh akan dijadikan bahan revisi produk sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dari segi materi, desain dan juga kesesuaian untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji validasi yang diperoleh akan diolah menggunakan skala Guttman dengan kategori penilaian setuju-tidak setuju. Kemudian dilakukan perhitungan presentase rata-rata untuk memperoleh hasil skor kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sehingga akan didapatkan kesimpulan hasil nilai uji validasi dari masing-masing ahli. Paparan hasil dari penilaian para ahli dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

| Ahli | Jumlah Penilaian | Skor Ideal | Skor Diperoleh | Presentase | Kategori |
|-------------------|------------------|------------|----------------|------------|-------------|
| Ahli Materi | 18 | 18 | 18 | 100% | Sangat Baik |
| Ahli Media | 17 | 17 | 17 | 100% | Sangat Baik |
| Ahli Pembelajaran | 21 | 21 | 21 | 100% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 1. di atas, tertera bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat presentase sebesar 100% dalam kategori “sangat baik” menurut para ahli. Berdasarkan kesimpulan penilaian, seluruh aspek meliputi materi, desain media dan kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram ini sangat baik dan layak untuk digunakan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian yang dipaparkan, dapat diperoleh simpulan bahwa desain media pembelajaran berbasis Instagram pada materi keragaman budaya dilakukan melalui beberapa tahapan. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini dilakukan tahapan *planning*, *production* dan *evaluation* yang kemudian dilakukan pembuatan rancangan awal atau *prototype*. Setelah pembuatan kerangka awal dilakukan proses pembuatan desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Desain akhir dari media pembelajaran berbasis Instagram pada akun @kebudayaanku.id ini merupakan sebuah produk media pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran para ahli. Setelah adanya perbaikan, media pembelajaran akan menjadi produk akhir dari penelitian dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah perbaikan, peneliti tidak melakukan validasi lanjutan karena pada validasi sebelumnya telah didapatkan kategori sangat layak baik pada penilaian materi, media dan kesesuaian untuk digunakan dalam kelas. Kelayakan media pembelajaran berbasis Instagram pada materi keragaman budaya diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli desain dan ahli pembelajaran yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, S. (2019). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di STIA Al Gazali Barru. *Meraja journal*, 2(1), 1-12.
- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 79-95.
- Alifa, S., Purbasari, I., & Ristiyani, R. (2021). Media Waraga Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengidentifikasi Keragaman Budaya. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 15-20.
- Anggraini, S. Y., Supriatna, A. R., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 145-151.
- Bali, M. M. E. I. (2019). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam distance learning. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29-40.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Gani, A. G. (2018). e-Learning Sebagai Peran Teknologi Informasi Dalam Modernisasi Pendidikan. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 3(1), 1-19.
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337-1346.
- Marta, R. F., & Rieuwpassa, J. S. (2018). Identifikasi nilai kemajemukan Indonesia sebagai identitas bangsa dalam iklan Mixagrip versi keragaman budaya. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(1), 37-50.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Permana, D., & Ahyani, H. (2020). Implementasi Pendidikan Islam Dan Pendidikan Multikultural Pada Peserta Didik. *Jurnal tawadhu*, 4(1), 995-1006.
- Rahman, R., & Nasrum, A. (2023). Pengembangan Assesmen Matematika SMA Berbasis Website. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(2), 125-133.
- Richey, Rita C. Klein, James D. (2007). *Design And Development Reseach Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Rini, W. A., & Sukartaningsih, W. (2021). Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 2597-2609.
- Rois, A. (2013). Pendidikan Islam Multikultural: Telaah Pemikiran Muhammad Amin Abdullah. *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*, 8(2), 301-322.

- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media sosial Instagram sebagai media informasi edukasi. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 23-36.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, D. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). *Syntax*, 2(11), 835.
- Setyoningsih, S. (2015). E Learning: Pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 3(1).
- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). Strategi pemasaran melalui media sosial instagram (studi deskriptif pada akun@ subur_batik). *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 2(2), 271-278.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.