

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBANTUAN SITUS JEJARING SOSIAL INSTAGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA

Arif Saifullah

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,

Email: arif.saifullah.x88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran dengan bantuan situs jejaring sosial *Instagram* guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Desain Multimedia pada sub bab gambar sketsa. Penelitian ini merupakan *Quasi Experimental Research* dengan desain penelitian *Posttest Only Nonequivalen Control Group Design*. Sedangkan rancangan penelitian pengembangan menggunakan metode DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Surabaya pada semester Gasal tahun pelajaran 2016/2017. Dengan sampel sebanyak 2 kelas, dimana kelas XI Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Multimedia 2 sebagai kelas kontrol. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan metode tes dalam bentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata - rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 82,67 dan rata - rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 75,67. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *Instagram* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *Instagram*.

Kata Kunci: *Decide, Design, Develop, Evaluate, Modul, Instagram.*

Abstract

This study is to develop a learning module with the help of *instagram* social networking site to increase students learning results, especially on the Multimedia Design subject at the drawing section. This study is a *Quasi Experimental Research* research design *Nonequivalen Posttest Only Control Group Design*. While the research design is development using DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). The study populations are class XI students of SMK Negeri 3 Surabaya Multimedia at Odd semester of academic year 2016/2017. The samples are 2 classes, where the class XI Multimedia 1 as an experimental class and class XI Multimedia 2 as the control class. To measure students learning results using multiple choice tests. The results showed that the average of experimental class learning result is 82.67 and the average of control class learning result is 75.67. This shows that students results who use assisted learning modules *instagram* social networking site better than students learning results who do not use the learning modules *instagram* social networking site.

Keywords: *Decide, Design, Develop, Evaluate, Module, Instagram.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada era modern ini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan teknologi yang sangat signifikan ini terjadi pada berbagai bidang terutama pada bidang telekomunikasi dan informasi. Tidak bisa dipungkiri pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut berkat hadirnya teknologi internet. Dalam hal berkomunikasi misalnya, interaksi dapat terjadi tanpa harus bertemu tatap muka. Hal ini tentu saja menghemat waktu dan jarak tempuh untuk saling bertukar informasi. Menurut data survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pengguna internet di Indonesia hingga

akhir tahun 2014 mencapai 88,1 juta dari total 252,4 juta populasi penduduk (Marius, dkk. 2015).

Dengan hadirnya teknologi internet tersebut telah lahir pula teknologi yang memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi antara lain *electronic mail (e-mail)*, Line, WhatsUp, Google Plus, Facebook, Twitter, *Instagram* dan muncul beberapa *social networking site* atau lebih dikenal dengan situs jejaring sosial. Situs jejaring sosial hadir dan digemari di banyak kalangan. Data survey APJII menyatakan bahwa sebanyak 87% kegiatan utama orang Indonesia mengakses internet untuk menggunakan jejaring sosial (Marius, dkk. 2015).

Salah satu situs jejaring sosial yang menjadi fenomena di banyak kalangan adalah *Instagram*. *Instagram* hadir dengan dua versi berbeda. Versi pertama adalah *Web Version* yang dapat diakses langsung di PC atau *laptop* dengan mengunjungi laman nya *www.instagram.com*. Versi kedua adalah *Mobile Version*, dengan versi tersebut pengguna dapat menggunakan *instagram* tersebut pada *smartphone*.

Dalam penggunaannya, situs jejaring sosial *instagram* dapat memberikan efek ketagihan yang terus menerus membuat penasaran *update* kabar terbaru nya. Disamping itu, dengan fitur *upload* foto dan video, situs jejaring sosial *instagram* tersebut mampu mempengaruhi penggunanya. Bagaimana tidak, ada beragam foto dan video yang *diupload* pengguna *instagram* mampu kita lihat, yang bijaksana ataupun yang kurang seronoh. Belum lagi apabila situs jejaring sosial tersebut diakses pada jam jam sekolah ataupun jam kerja, tentunya sangat mengganggu pekerjaan atau pun jam belajar mengajar.

Fenomena tersebut juga terjadi di SMK Negeri 3 Surabaya. Siswa sibuk bermain *smartphone* dan mengoperasikan komputer, namun bukan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Siswa cenderung untuk membuka situs jejaring sosial *instagram*. Hal tersebut juga dikeluhkan oleh para guru, karena siswa tidak fokus saat proses belajar mengajar, bahkan menjadi tidak memperhatikan.

Namun, dibalik itu semua sebenarnya *instagram* mampu menjadi alternatif yang bermanfaat pada dunia pendidikan. Terkait dengan penggunaan *instagram* yang telah menjadi racun dikalangan pelajar mampu menjadi stimulus siswa guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendidik mampu melihat celah kekurangan yang menyebabkan siswa bosan dan menutupi kekurangan tersebut dengan mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang dan diminati siswa. Dengan mengikuti minat siswa, maka mampu menstimulus siswa untuk giat belajar. Sistem konvensional yang selama ini diterapkan membuat siswa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan.

Fungsi situs jejaring sosial *instagram* menjadi stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Dengan demikian rasa ingin tahu tersebut dikonversi menjadi minat belajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang signifikan. Pada akhirnya, siswa tidak hanya

membuang - buang waktu dengan berdiskusi tentang hal - hal di luar dunia pendidikan. Selain itu, guru juga lebih mudah memantau perkembangan anak didiknya melalui situs jejaring sosial tersebut.

Dengan adanya pemaparan latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan kombinasi antara proses belajar mengajar dengan menggunakan *Instagram* yang sangat digemari siswa. Oleh karena itu, maka peneliti merasa perlu diadakan penelitian mengenai "*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantuan Situs Jejaring Sosial Instagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Desain Multimedia*".

METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experiment* dalam bentuk *Posttest Only Control*. Bentuk desain eksperimen ini mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya pelaksanaan eksperimen. Kelompok yang akan diteliti terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok biasa yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media. Penentuan kedua kelompok dipilih secara random dari suatu populasi tertentu, dengan syarat populasi dari kedua kelompok harus memiliki karakteristik yang hampir sama atau mendekati sama. Tahap awal setelah pembagian kelompok, kelompok eksperimen sebanyak 30 orang siswa diberikan *treatment* (perlakuan) belajar dengan menggunakan modul berbantuan situs jejaring sosial *instagram*, sedangkan kelompok kontrol sebanyak 30 orang siswa belajar dengan menggunakan metode konvensional atau tanpa menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram*. Setelah dilakukan *treatment* (perlakuan) maka dilakukan *posttest*. *Posttest* adalah pengujian terhadap siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 1. Posttest Only Control Group Design (Fraenkel, 2006)

Treatment Grup	X	O
Control Grup	C	O

Keterangan :

X : perlakuan dengan menggunakan media interaktif

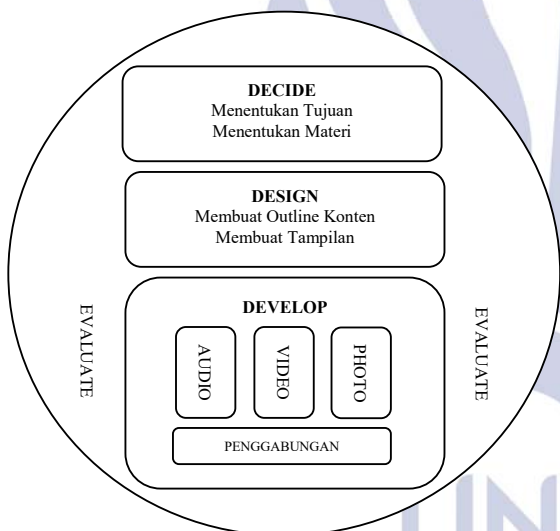
C : perlakuan dengan menggunakan media konvensional

O : hasil belajar siswa

Metode rancangan penelitian pengembangan yang digunakan adalah metode DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Tujuan penggunaan metode DDD-E ini, untuk mengembangkan modul elektronik pada mata pelajaran desain multimedia, studi kasus kelas XI MM 1 dan XI MM 2 program keahlian multimedia di SMK Negeri 3 Surabaya.

Metode DDD-E dipilih karena memiliki struktur yang sistematis dan memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Metode pengembangan dengan empat tahap ini memudahkan peneliti dalam merancang sebuah produk dan menghemat waktu pembuatan produk. Peneliti mengevaluasi kesalahan pada setiap tahap perancangan, sehingga akan berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan.

Rancangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Visualisasi tahap – tahap model DDD-E sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah – Langkah Model DDD-E

Decide (Penetapan)

Merupakan tahap awal untuk merencanakan produk. Dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran, dimana produk yang direncanakan memanfaatkan situs jejaring sosial *Instagram* sebagai sumber belajar yang lebih baik. Selanjutnya menentukan tema dan ruang lingkup, produk berupa modul elektronik yang dikembangkan melalui situs jejaring sosial *Instagram*. Ruang lingkup dikhususkan untuk siswa kelas XI program keahlian Multimedia mata pelajaran Desain Multimedia sub pokok Gambar Sketsa di SMK Negeri 3 Surabaya. Kemudian mengembangkan kemampuan prasyarat, modul elektronik yang dibuat, didukung oleh pengetahuan siswa mengenai situs jejaring sosial

instagram. Pada akhirnya menilai sumber daya, modul elektronik yang memanfaatkan situs jejaring sosial *instagram* dapat dibuka melalui komputer atau *smartphone*.

Design (Perancangan)

Merupakan tahap kedua untuk berpikir visual sebab menghasilkan keseluruhan produk dalam bentuk materi *outline*, dan tampilan *interface*. Pada kegiatan membuat *outline* konten, modul elektronik berisi materi yang berupa gambar dan video terkait dengan kompetensi dasar memahami gambar sketsa. Kegiatan selanjutnya mendesain tampilan modul pembelajaran yang berisi video atau gambar yang akan dikombinasikan dengan penjelasan materi terkait.

Develop (Pengembangan)

Merupakan tahap ketiga untuk memproduksi modul pembelajaran, yang berisi dengan materi dan gambar. Kemudian dikombinasikan dengan audio yang sesuai atau membuat video terkait dengan gambar sketsa (benda, makhluk hidup dan suasana ramai). Selanjutnya setelah tahap editing pengembangan modul pembelajaran, peneliti membuat akun *Instagram*. Situs jejaring sosial *Instagram* merupakan media yang akan digunakan untuk mengunggah modul pembelajaran.

Evaluate (Evaluasi)

- Validasi ahli berdasarkan analisis dan pertimbangan dari ahli media dan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Validasi ahli dilaksanakan untuk memperoleh masukan atau informasi kualitatif guna memperbaiki kekurangan produk/media sebelum di uji pemakaian kepada siswa. Dari hasil validasi tersebut presentasi dari tiap – tiap aspek yang nantinya akan dikategorikan menurut ukuran penilaian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan dan analisis hasil belajar siswa. Analisis kelayakan meliputi analisis kelayakan modul pembelajaran, kelayakan RPP dan kelayakan soal *posttest*. Untuk mengetahui hasil kelayakan dapat digunakan acuan sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Validasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

(Riduwan, 2005)

Untuk menentukan presentase penilaian validator menggunakan rumus :

$$PPV = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai tertinggi responden}} \times 100\% \quad (1)$$

(Riduwan, 2005)

- Uji Coba Produk, diuji cobakan kepada siswa kelas XI program keahlian Multimedia (MM) di SMK Negeri 3 Surabaya kelas XI MM 1 yang berjumlah 30 siswa. Setelah diuji cobakan, peneliti melakukan analisis dari data hasil belajar yang diperoleh, sehingga peneliti mendapat informasi kuantitas. Dengan ini peneliti dapat menyimpulkan, apakah produk yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode analisis hasil belajar siswa yang digunakan peneliti untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka digunakan *Independent sample t-test* dengan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 3 Surabaya menghasilkan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk kelas XI MM. Produk yang dikembangkan adalah modul pembelajaran yang diunggah melalui situs jejaring sosial *Instagram* yang berisi materi yang dikemas dalam bentuk gambar ataupun video. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan *posttest* di akhir kegiatan.

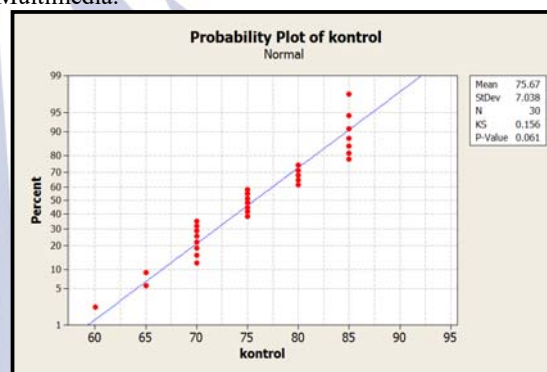


Gambar 2. Salah Satu Modul Pembelajaran yang diunggah pada situs jejaring sosial *instagram*

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data dari hasil validasi modul pembelajaran, RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran), dan soal *posttest*. Validasi

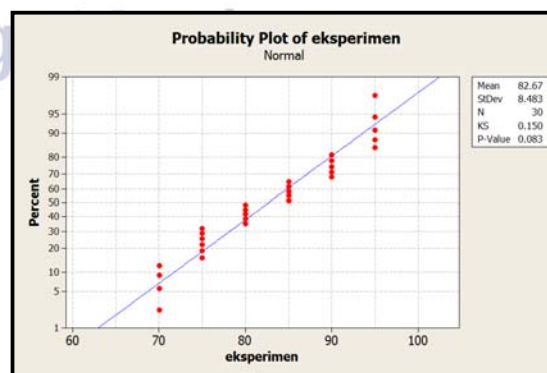
dilakukan oleh tiga validator. Hasil validasi modul pembelajaran adalah 93% yang dikategorikan sangat valid. Hasil validasi RPP adalah 87,5% yang dikategorikan sangat valid. Hasil validasi soal *posttest* siswa adalah 85% yang dikategorikan sangat valid.

Setelah di validasi tahap selanjutnya yaitu di uji cobakan kepada siswa kelas XI MM-1 dengan jumlah siswa 30 siswa sebagai kelas eksperimen kelas XI MM-2 dengan jumlah siswa 30 siswa sebagai kelas kontrol. Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* lebih baik dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* pada mata pelajaran Desain Multimedia.



Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jenis uji data yang digunakan adalah *Kolmogrov Smirnov*. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas untuk kelas kontrol diperoleh hasil pada Gambar 3. Menunjukkan bahwa nilai P-Value adalah sebesar 0,061 yang berarti $>0,05$ sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

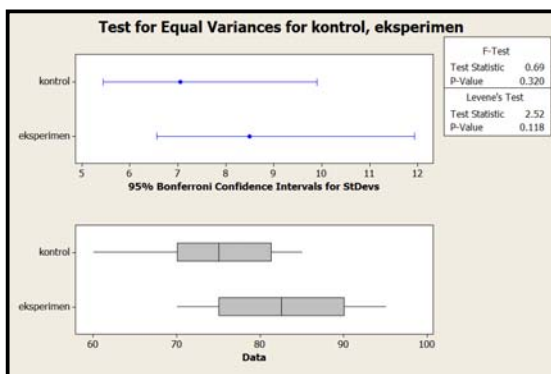


Gambar 4. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Uji normalitas untuk kelas eksperimen diperoleh hasil pada Gambar 4. Menunjukkan bahwa nilai P-Value

adalah sebesar 0,083 yang berarti $>0,05$ sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

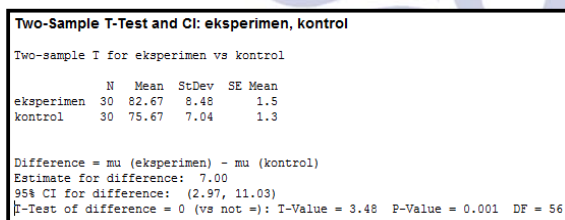
Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau tidak homogen.



Gambar 5. Hasil Uji Homogenitas

Nilai dari P -Value F -Test yang akan menentukan apakah kedua data homogen atau tidak. Jika P -Value F -Test $>0,05$ maka kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Pada Gambar 5, nilai P -Value F -Test adalah sebesar 0,320 yang berarti $>0,05$ sehingga dikatakan kedua kelas tersebut bersifat homogen.

Berdasarkan uji prasyarat data kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Maka selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji 2 -sample t .



Gambar 6. Hasil Uji t

Berdasarkan gambar 6 dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis dari $posttest$ kelas eksperimen dan kelas kontrol di dapatkan nilai rata – rata kelas eksperimen adalah 82,67 dan nilai rata – rata kelas kontrol adalah 75,67. Nilai P -value sebesar 0,001 yang lebih kecil dari batas kritis nilai signifikansi 0,05, maka menerima H_0 atau menolak H_1 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* pada mata pelajaran Desain Multimedia.

PENUTUP

Kesimpulan

- Berdasarkan hasil validasi modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* dari beberapa validator dikategorikan Sangat Valid dengan prosentase sebesar 93%. Untuk hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari beberapa validator dikategorikan Sangat Valid dengan prosentase sebesar 87,5% sedangkan berdasarkan hasil validasi soal *posttest* dari beberapa validator dikategorikan Sangat Valid dengan prosentase 85%. Sehingga modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *Instagram* pada mata pelajaran Desain Multimedia telah layak dan dapat digunakan sebagai modul pembelajaran di SMK Negeri 3 Surabaya.

- Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t didapatkan hasil P -value sebesar 0,001 lebih kecil dari batas kritis $\alpha = 0,05$. Dan terbukti bahwa nilai t_{value} sebesar 3,48 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,00172. Dengan demikian $t_{value} > t_{tabel}$ atau 3,48 $> 2,00172$ berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *instagram* pada mata pelajaran Desain Multimedia.

Saran

- Modul pembelajaran berbantuan situs jejaring sosial *Instagram* ini bersifat *online* dan *realtime*, sehingga dalam proses mengunggah modul pembelajaran yang berupa *photo* maupun *video* harus disesuaikan dengan waktu yang tepat sebelum materi disampaikan di kelas.
- Pemanfaatan fitur *direct message* dapat lebih dikembangkan sebagai evaluasi hasil belajar, misalnya dengan mengirimkan jawaban soal evaluasi siswa melalui fitur tersebut.
- Pengembangan selanjutnya diharapkan, peneliti dapat mengontrol aktifitas siswa dalam menggunakan situs jejaring sosial *Instagram*, dan peneliti lebih kreatif dalam menyampaikan materi dengan mengikuti akun *Instagram* lain yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kemudian membagikan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Fraenkel, J. P. & Wallen, N.E. 2009. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York : Mc Graw – Hill Companies, Inc.

Marius, Parlindungan. Anggoro, Spto. 2015. Profil Pengguna Internet Indonesia 2014. APJII : Jakarta.

Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfa Beta.

