

Pengembangan Konten Pembelajaran di Media Sosial Instagram untuk Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMAN 103 Jakarta

Abu Dzar Al Ghifari,[✉] Retno Widyaningrum², Santi Maudiarti³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.041.06>

Article History

Submitted : 2021

Accepted : 2021

Published : 2021

Keywords

Pengembangan,
Media Sosial,
Instagram, Dick and
Carey, DDD-E.

Abstrak

Penelitian ini menghasilkan produk berupa konten mata pelajaran sosiologi yang dikembangkan kedalam berbagai format yaitu visual dan audio-visual dengan memanfaatkan media sosial Instagram. Pengembangan ini dimanfaatkan untuk mendorong peningkatan kinerja belajar peserta didik dan menambah media belajar yang variatif terhadap mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan tahapan model Dick and Carey, yaitu *Aases Needs to Identify goal(s), Conduct Instructional Analysis, Analyze Learners and Contexts, Write Performance Objectives, Develop Assessment Instruments, Develop Instructional Strategy*, dan pada tahap ketujuh, *Develop and Select Instructional Materials* menggunakan model pengembangan ke dua, yaitu *Decide, Design, Develop and Evaluation (DDD-E)*. Nilai rata-rata yang diperoleh sebagai berikut: Ahli materi sebesar 3,84 kategori sangat baik, media sebesar 3,65 kategori sangat baik, sedangkan nilai rata-rata dari hasil uji coba *one to one* adalah sebesar 3,4 kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan konten di media sosial Instagram pada penelitian ini dapat memfasilitasi peserta didik mempelajari mata pelajaran sosiologi

Abstract

This research produces contents for Sociology Class into various formats like video and audiovisual with utilizing the Instagram . The content development in Instagram is used to encourage the improvement of students' learning performance and to add the variety of media learning in Sociology class. This development was carried out by following seven stages of the Dick and Carey instructional development model, and in the seventh stage used the four steps in DDD-E instructional development model (Decide, Design, Develop and Evaluation). The average value from Subject Matter Expert is 3,84 which means very good. From Media Developing Expert is 3,65, which means very good. The average value of the one to one evaluation was obtained at 3,4 which means very good. The results of this development research show that the content development on social media Instagram in this research can be used to facilitate students in learning Sociology.

✉ Corresponding author : Abu Dzar Al Ghifari
Alamat : Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia
E-mail : Ghifarialabu@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hingga abad ke-21 ini berkembang begitu cepat hingga berdampak besar kedalam kehidupan manusia. Dalam berinteraksi, masyarakat sudah tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Hadirnya teknologi *smartphone* atau *digital mobile* yang terhubung oleh jaringan internet sangat mempermudah masyarakat dalam bertukar pesan dan informasi. Hal ini semakin dipermudah dengan lahirnya berbagai macam aplikasi media sosial yang dapat diakses di berbagai perangkat digital.

“Social media are mobile and web-based applications that enable users to interact, collaborate, co-create, share, and publish information, ideas, and multimedia” (Sharon E. Smaldino, et.al, 2015, h.113). Atau media sosial adalah mobile dan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkolaborasi, menciptakan, membagikan dan menyebarkan informasi, ide dan multimedia. Media sosial banyak digunakan untuk menyebarkan berbagai macam hal seperti gaya hidup, berbagi pengalaman, kegiatan promosi jasa dan produk, serta juga tidak sedikit yang menyediakan konten-konten positif untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan

berbagai aktifitas lainnya di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan fungsi dan popularitas yang dimiliki pada media sosial, maka media sosial juga dapat dimanfaatkan kedalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari beberapa penelitian yang memanfaatkan media sosial dalam bidang pendidikan.

Pada artikel “Peranan Media Sosial dalam Dunia Pendidikan” dikatakan bahwa perkembangan pada media sosial sudah mempengaruhi dunia pendidikan dan media sosial merupakan salah satu media pembelajaran yang mempunyai banyak manfaat serta dapat menginspirasi peserta didik untuk belajar, berkarya dan berbagi. (Istanto, 2015). Adapun jurnal penelitian lainnya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram terhadap Kreativitas Belajar pada Remaja Kelas VII” menunjukkan hasil korelasi yang positif antara media sosial instagram dengan kreativitas belajar siswa yang mencapai skor persentase 41,22% dengan kategori “sedang” di SMP Negeri 23 Pontianak. (Rubiyati, Muhamad Asrori, Luhur Wicaksono. 2018). Contoh pada kedua penelitian tersebut menguatkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk proses belajar dan pembelajaran.

Salah satu media sosial yang sedang berkembang dan banyak digunakan oleh masyarakat adalah Instagram. Instagram merupakan media sosial yang awalnya digunakan untuk berbagi kegiatan kehidupan sehari-hari kepada orang-orang terdekat atau orang-orang baru yang memiliki ketertarikan sama kedalam bentuk teks, foto, dan video singkat. Namun seiring banyaknya peminat pengguna instagram, aplikasi gratis yang diciptakan oleh Kevin Systrom sejak tahun 2010 ini meningkatkan berbagai fiturnya menjadi aplikasi yang sangat interaktif dan komunikatif. Kepopuleran aplikasi instagram saat ini tidak hanya digunakan untuk berbagi kegiatan sehari-hari namun juga banyak digunakan sebagai media promosi dan juga media untuk memberikan berbagai informasi serta pengetahuan. Brand Development Lead Instagram Paul Webster dalam wawancaranya mengatakan bahwa pengguna Instagram di Indonesia mencapai 89% dengan rata rata pengguna usia remaja hingga dewasa mencapai 59%.



Gambar 1 Survey layanan yang diakses di Internet (APJII 2018)

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 (**Gambar 1**), layanan yang paling banyak diakses oleh pengguna internet di Indonesia adalah 24.7% aplikasi chatting dan media sosial menempati posisi ke-2 dengan 18.9%. Survey tersebut menggambarkan bahwa masyarakat Indonesia saat ini telah mengikuti perkembangan TIK dengan memanfaatkan aplikasi media sosial untuk meningkatkan interaksi serta

Sosiologi adalah salah satu mata pelajaran yang membahas mengenai pergerakan dan perkembangan masalah sosial, serta nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di kehidupan masyarakat. Selain itu, sosiologi juga merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Syang nantinya akan berpengaruh dalam Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) dan juga diujikan dalam Ujian Nasional (UN).

Dalam observasi awal penelitian pada mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta, sejak awal guru memasuki ruangan kelas, guru membukanya dengan materi yang telah diberikan sebelumnya untuk merangsang kembali ingatan peserta didik. Namun, ketika diberikan pertanyaan seputar materi sebelumnya masih banyak peserta didik yang harus kembali membuka buku catatan dan buku cetak. Masih banyak peserta didik yang sulit mengilustrasikan dan mengungkapkan jawaban dari pernyataan yang telah diberikan. Oleh karena itu proses tanya jawab dan diskusi sering kali terhambat.

Pada observasi awal juga terlihat bagaimana siswa bereaksi terhadap kelas sosiologi. Sebagian peserta didik di dalam kelas mencatat apa yang telah guru jelaskan, namun tidak sedikit dari mereka yang tertidur dan mengobrol dengan teman sebelahnya. Hal tersebut didukung berdasarkan wawancara langsung secara tidak terstruktur yang dilakukan penulis kepada 5 orang siswa kelas X IPS-1 angkatan 2019, yang menyatakan bahwa materi yang diberikan terlalu banyak dan berbelit serta banyak istilah baru yang sulit untuk diingat sehingga membuat kelas terasa membosankan. Siswa juga mengatakan metode mengajar yang digunakan oleh guru masih dominan bersifat ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan biasa. Pada mata pelajaran sosiologi ini, siswa hanya difasilitasi satu sumber buku bacaan bersifat tekstual yang tidak membantu banyak untuk mengembangkan pengetahuannya.

Masalah-masalah tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa saat melakukan ulangan harian (UH) ataupun Ujian Bersama. Dalam data portofolio mata pelajaran sosiologi kelas X IPS-1, rata-rata nilai ulangan sosiologi adalah 50, rata-rata tersebut cukup jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata

pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta yaitu 78.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan (TP) menurut Association for Educational Communication and Technology (AECT), yaitu:

Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources. (AECT, 2004)

Teknologi pendidikan merupakan studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dengan melihat permasalahan yang ada, pengembang memberikan solusi dengan mengembangkan konten materi sosiologi menggunakan platform media sosial Instagram. Instagram dipilih tidak hanya karena kepopulerannya, tetapi instagram dipilih karena memiliki banyak fitur interaktif yang dapat menghubungkan siswa dengan guru, serta siswa dengan siswa lainnya yang dapat menghasilkan sebuah diskusi dan kolaborasi. Selain itu Instagram dipilih karena memiliki fitur atau *tools* latihan berupa *multiple choice*, *poll*, *QnA* dan kolom komentar untuk berdiskusi yang berguna sebagai alat untuk mengukur kinerja belajar peserta didik dan fitur tersebut belum dimiliki oleh media sosial lainnya.

Dengan kelengkapan fitur yang dimiliki instagram saat ini, maka peneliti mengembangkan konten materi mata pelajaran sosiologi kedalam bentuk visual dan audio-visual. Peneliti berharap dengan dikembangkannya konten materi sosiologi melalui platform aplikasi Instagram dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat materi, meningkatkan minat dan atensi belajar, serta memperkaya media dan sumber belajar untuk peserta didik dan guru di SMAN 103 Jakarta.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan gabungan model Dick and Carey dan model *Decide, Design, Develop and Evaluation* (DDD-E). Ada 10 tahapan proses dalam model Dick and Carey, yaitu: (1) Menganalisis kebutuhan dan

mengidentifikasi tujuan, (2) Menganalisis Instruksional, (3) Menganalisis pembelajar dan konteksnya, (4) Merumuskan tujuan kinerja, (5) Mengembangkan instrumen penilaian, (6) Mengembangkan strategi instruksional. (7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif, (9) Merevisi Pembelajaran, (10) Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Pada pengembangan ini peneliti menerapkan hanya sampai pada tahap ke 7 yaitu, tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran lalu dilanjutkan dengan model pengembangan media yaitu: (1) *Decide*, (2) *Design*, (3) *Develop* and (4) *Evaluation* (DDD-E).

Pertama, pada tahap *Decide* langkah yang dilakukan adalah: (a) menetapkan tujuan pembelajaran, (b) menentukan tema atau ruang lingkup media, (c) mengembangkan kemampuan prasyarat dan (d) menilai sumber daya.

Kedua, pada tahap *design* langkah yang dilakukan adalah: (a) membuat *outline* konten, (b) membuat *flowchart*, (c) mendesain tampilan atau *layout* dan (d) membuat *storyboard*

Ketiga, pada tahap *develop* pengembang memproduksi dan menyunting konten-konten yang telah dirancang pada tahap *design* ke dalam bentuk visual sesungguhnya.

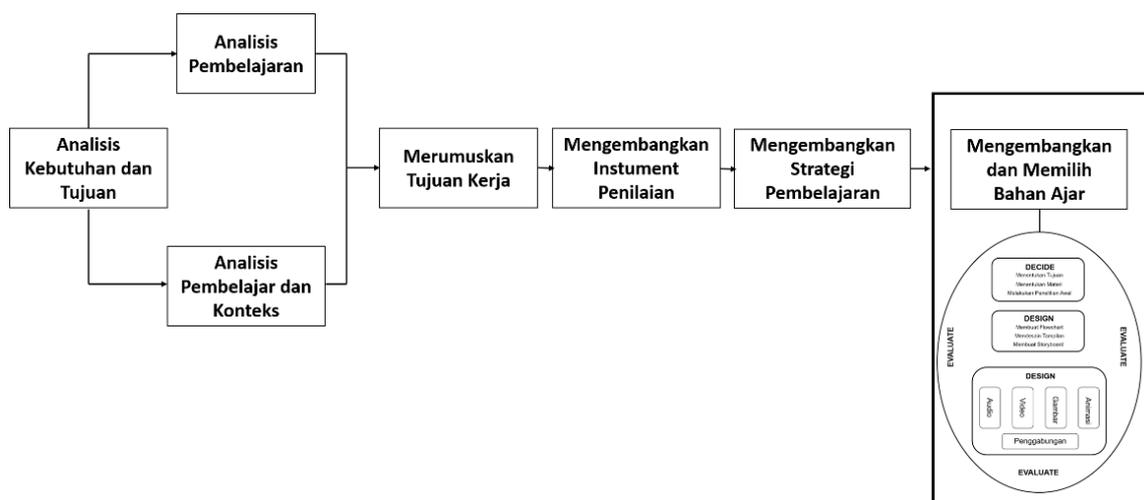
dan ahli materi, lalu dilanjutkan dengan uji coba *one to one* kepada 5 peserta didik kelas X di SMAN 103 Jakarta. Ahli media pembelajaran pada penelitian ini yaitu Kunto Imbar M. Pd., selaku dosen Prodi Teknologi Pnedidikan Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan ahli materi pada penelitian ini yaitu Elly Sulistiawati M.Pd., selaku guru mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta

Evaluasi dilakukan dengan cara menyebar kuisisioner sebagai instrument penelitian. Kuisisioner menggunakan skala 1-4 untuk menilai aspek konten atau materi, aspek gambar, aspek video, aspek animasi dan aspek audio. Skor yang terkumpul berupa data kuantitatif yang akan ditafsirkan menjadi data kualitatif dengan mengacu pada kualifikasi skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Skor\ rata-rata = \frac{Jumlah\ keseluruhan\ skor}{Jumlah\ skor\ maksimal}$$

Dengan ketentuan hasil nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

- 3,26 – 4,00 = Sangat Baik
- 2,51 – 3,25 = Baik
- 1,76 – 2,50 = Cukup Baik
- 1,00 – 1,75 = Kurang Baik



Keempat, pada tahap *evaluation* pengembang melakukan evaluasi formatif berupa penilaian *expert review* yaitu ahli media

Selain mengetahui kualitas produk melalui penyebaran kuisioner, penelitian ini juga mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran di media sosial Instagram untuk mata pelajaran sosiologi. Evaluasi dilakukan dengan melakukan test formatif berupa *pre test*, tes penguasaan dan *post test* yang telah disusun sesuai dengan kisi-kisi yang dikembangkan. Untuk mengetahui tingkan penguasaan peserta didik digunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar} \times 100}{\text{Jumlah Maksimal Skor}}$$

Dengan arti tingkat penguasaan sebagai berikut:

| | |
|-----------|---------------|
| 90 – 100% | = Baik Sekali |
| 80 – 89% | = Baik |
| 70 – 79% | = Cukup |
| <70% | = Kurang |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan 10 bulan terhitung dari oktober 2019. Adapun responden yang terlibat pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas X IPS angkatan 2019 di SMAN 103 Jakarta. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah konten visual dan audio-visual pembelajaran sosiologi yang dimuat pada media sosial Instagram dengan akun @sosiologi103. Adapun hasil pada penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan sebagai berikut: (a) Menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi tujuan, (b) Menganalisis pembelajaran (c) Menganalisis pembelajar dan konteksnya, (d) Merumuskan tujuan kinerja, (e) Mengembangkan instrumen penilaian, (f) Mengembangkan strategi instruksional. (g) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran.

A. Analisis Kebutuhan dan Tujuan

Kegiatan analisis tujuan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan. Pengembang menganalisis silabus dan materi sosiologi kelas X yang berpotensi untuk dijadikan bahan penelitian. Hal tersebut juga disesuaikan dengan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran sosiologi melalui observasi awal secara langsung, penyebaran kuisioner secara online dan wawancara tidak

terstruktur oleh peserta didik dan guru sosiologi kelas X SMAN 103 Jakarta ibu Elly Sulistiawati M.Pd. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi melalui wawancara, penyebaran kuisioner dan pengamatan langsung, ditemukan beberapa informasi yang diperoleh oleh pengembang yaitu:

1. Pembelajaran sosiologi dilakukan secara tatap muka di kelas dengan durasi tiga jam pelajaran dalam satu minggu dengan total satu kali pertemuan. Durasi tersebut terkadang tidak cukup untuk guru menyampaikan materi sosiologi yang cukup padat.
2. Pada silabus mata pelajaran sosiologi kelas X materi perilaku menyimpang dan pengendalian sosial dibutuhkan media pembelajaran berupa video, namun guru tidak memiliki video tersebut.
3. Gaya belajar yang diterapkan oleh guru bersifat ceramah (*teacher centered*).
4. Mayoritas siswa mengatakan mudah mengantuk dan bosan selama mengikuti kelas sosiologi. Hal tersebut dikarenakan materi sosiologi terlalu banyak hafalan sehingga peserta didik sulit untuk mengingat.
5. Peserta didik hanya memiliki satu bahan ajar berupa buku cetak yang bersifat tekstual. mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik seperti video animasi, slide atau gambar.

B. Analisis Pembelajaran

Pada tahapan ini pengembang menjabarkan informasi dan kegiatan belajar sosiologi yang memanfaatkan media sosial Instagram. Konten pembelajaran yang dikembangkan adalah materi perilaku menyimpang dan pengendalian sosial. Materi akan berbentuk visual dan audio-visual.

Keterampilan yang dibutuhkan pengguna media adalah kemampuan dalam menggunakan internet dan media sosial instagram. Peserta didik sudah harus mengenal fitur-fitur dan tools yang ada pada media sosial Instagram. Instagram dipilih karena telah memiliki fitur yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi yaitu fitur *multiple choice*, *poll*, *QnA* dan kolom komentar untuk berdiskusi. Fitur-fitur tersebut

berguna untuk mengukur kinerja belajar pengguna media atau peserta didik.

C. Analisis Pembelajar dan Konteks

Pada tahap ini pengembang mengumpulkan informasi melalui kuis online secara online melalui google form (terlampir) kepada dua kelas IPS yaitu X IPS 2 dan X IPS 3 angkatan 2019 di SMAN 103 Jakarta yang terdiri dari 72 siswa. Kuis online yang diberikan berisi pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi berupa profil peserta didik dan pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan media sosial Instagram. Dari hasil kuis online tersebut maka diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Usia peserta didik kelas X IPS di SMAN 103 Jakarta berusia 14-17 tahun.
2. Mayoritas lokasi tempat tinggal peserta didik adalah di kota Jakarta dan Bekasi, maka pengembangan konten pembelajaran di Instagram dapat dilakukan. Hal ini berkaitan dengan kemungkinannya lokasi peserta didik yang tidak terjangkau dengan sinyal.
3. Seluruh peserta didik telah memiliki smartphone yang bersistem Android dan IOS.
4. Berdasarkan hasil kuis online yang didapat hanya dua orang siswa yang tidak memiliki akun Instagram.
5. Rata-rata rentan waktu yang digunakan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Instagram adalah 1-3 jam dalam satu hari.
6. Mayoritas peserta didik menggunakan aplikasi Instagram sebagai hiburan, mencari informasi terkini, komunikasi dan belajar.

D. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis awal, maka pengembang mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh pengguna setelah memanfaatkan media ini. Berikut adalah rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus:

Tujuan Umum

Setelah mempelajari konten pembelajaran sosiologi di media sosial Instagram, peserta didik dapat mengidentifikasi ragam gejala sosial (penyimpangan dan pengendalian sosial) yang ada di lingkungan masyarakat.

Tujuan Khusus

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan lima konsep perilaku menyimpang yang terdiri dari definisi, ciri-ciri, faktor, bentuk dan jenis perilaku menyimpang.
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan lima konsep pengendalian sosial yang terdiri dari definisi, ciri-ciri, sifat, bentuk dan lembaga-lembaga pengendalian sosial.

E. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Pada tahap ini pengembang mengembangkan instrumen penilaian berupa butir soal pilihan ganda untuk peserta didik. Instrumen penilaian tersebut dijadikan acuan untuk melihat peningkatan berfikir kognitif peserta didik terhadap materi perilaku menyimpang dan pengendalian sosial. Instrumen penilaian yang dikembangkan diberikan melalui tiga tahap, yaitu:

- 1) Test pendahuluan atau *Pre test*. *Pre test* ini diberikan sebelum pengembang memposting konten materi di Instagram yang akan disebar secara online melalui www.kahoot.it. *Pre-test* terdiri dari 10 soal pertanyaan pilihan ganda.
- 2) *Quiz*, *Quiz* diberikan sesaat peserta didik mempelajari beberapa sub-topik yang telah diberikan. *Quiz* memanfaatkan fitur di aplikasi *Instagram*.
- 3) *Post test*, *Post test* diberikan kepada peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran di Instagram mengenai penyimpangan dan pengendalian sosial secara keseluruhan. *Post test* disebar secara online melalui kahoot.it yang linknya ditautkan pada bio profile Instagram @sosiologi103

Selain itu, pengembang juga mengembangkan instrumen penilaian produk konten pembelajaran di Instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta berupa instrumen yang dinilai oleh ahli materi, ahli media dan pengguna media.

F. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menentukan strategi yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Karena pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan konten di media sosial Instagram, maka strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi belajar mandiri.

Dengan dimanfaatkannya media sosial instagram, peserta didik dapat berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain untuk mengutarakan pendapat atas suatu topik di kolom komentar. Selain itu peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuannya dari berbagai sumber atau pengalaman yang sesuai dengan inti materi.

Prosedur penyampaian materi diberikan (*publish*) di Instagram secara bertahap atau per sub-topik. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pengembang melihat kinerja peserta didik.

G. Mengembangkan Bahan Ajar

Langkah-langkah pengembangan konten sosiologi di media sosial instagram menggunakan model DDD-E. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Decide*

- a) Menetapkan Tujuan Pembelajaran
Perumusan tujuan pembelajaran secara umum dan khusus telah dijelaskan pada tahap sebelumnya.
- c) Menentukan Tema dan Ruang Lingkup Multimedia
Tema yang dipilih adalah materi perilaku menyimpang dan pengendalian sosial. Sedangkan ruang lingkup media yang dipilih oleh pengembang adalah media visual dan audio-visual.
- d) Mengembangkan Kemampuan Prasyarat
Kemampuan prasyarat peserta didik yang dibutuhkan adalah kemampuan untuk menggunakan fitur-fitur media sosial Instagram.
- e) Menilai Sumber Daya
Sumber daya yang dibutuhkan oleh pengguna adalah smartphone berbasis android atau ios untuk dapat mengakses media sosial Instagram. Selain itu peserta didik harus terkoneksi oleh jaringan internet yang stabil karena memuat koneksi yang besar untuk mengakses konten berbentuk visual dan audio-visual.

2. Tahap *Design*

- a) Membuat Outline Konten

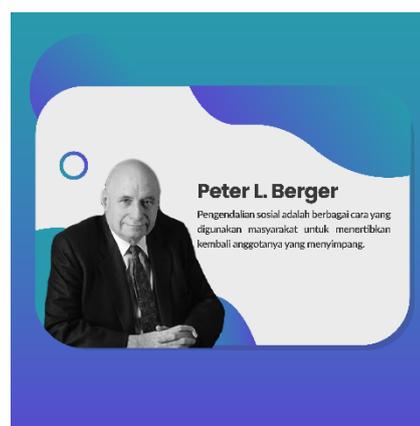
Hasil dari outline ini adalah Garis Besar Isi Materi (GBIM), Jabaran Materi (JM) dan peta kompetensi yang dirancang berdasarkan silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sosiologi kelas X.

- b) Membuat *Flowchart*
Setelah membuat outline konten, tahap selanjutnya pengembang membuat *flowchart* pembuatan akun instagram dan juga flowchart alur penyampaian materi.
- c) Mendesain Tampilan
Pengembang menentukan tampilan muka (*interface*) di profil akun Instagram yang akan dikembangkan. Pengembang menentukan posisi urutan materi sesuai dengan *layout* yang ada di Instagram.
- d) Membuat *Storyboard*
Storyboard dibuat berdasarkan GBIM yang telah disusun sebelumnya, selain itu pengembang juga membuat naskah video dan *script* audio untuk pengisi suara (*voice over*)

3. Tahap *Decide*

Pada tahap ini, pengembang mulai mengembangkan media yang sesuai dengan rancangan dari tahap *design* dan berdasarkan tahapan pengembangan multimedia menurut Dr. Imade Teguh dkk. yang terdiri dari empat elemen media yaitu::

- a) Gambar



Gambar 3 Contoh gambar pengertian pengendalian sosial menurut ahli

Hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan konten visual atau

gambar adalah pemilihan gambar, jenis *font*, ukuran *font* serta harmonisasi dan kontras antar warna.

Langkah awal pengembang membuat gambar adalah mencari gambar yang terkait dengan materi. Misalnya pada sub materi pengertian pengendalian sosial terdapat isi pengertian menurut ahli maka pengembang mencari gambar ahli terkait. Lalu pengembang menyunting gambar menggunakan *software* adobe photoshop dan adobe illustrator untuk menyunting gambar menjadi menarik dan mudah dipahami sesuai dengan isi materi.

Selain itu, ukuran gambar harus disesuaikan dengan *platform* aplikasi Instagram yang menggunakan ukuran antara lain:

- 1 : 1 = 1000 px x 1000 px
- 4 : 5 = 1080 px x 1035 px
- 16 : 9 = 1080 px x 566 px

b) Audio



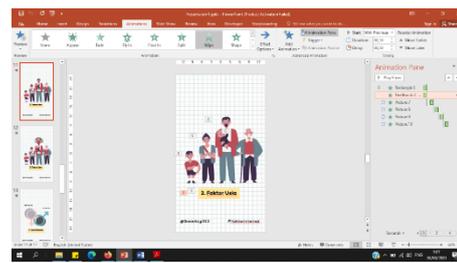
Gambar 3 Proses perekaman *voice over*

Setelah membuat *script voice over* untuk mengisi video animasi pada tahap desain, langkah selanjutnya adalah menentukan pengisi *voice over* dan melakukan proses *recording*.

Dalam proses perekaman, pengembang menggunakan aplikasi Band Lab Studio dengan menggunakan handphone Iphone 6 dan menggunakan *fx Yachty Filter* agar *noise* pada saat melakukan perekaman berkurang. Selain itu pengembang juga mengunduh instrumen *background* musik untuk media animasi dan video.

c) Animasi

Pengembangan konten video animasi dilakukan dengan menggunakan *software*



Gambar 4 Proses *editing* video animasi

Microsoft Powerpoint 2016 dan VN Studio (*mobile*). Pada langkah pertama, pengembang mengumpulkan ilustrasi sesuai dengan isi materi pada situs yang menyediakan ilustrasi gratis. Setelah ilustrasi terkumpul, pengembang melakukan proses *editing* dan penempatan tata letak gambar, isi materi dan efek-efek animasi yang menarik.

Setelah video animasi telah diedit dan penempatan waktu serta *voice over* sudah selaras, langkah selanjutnya adalah melakukan rendering dan video animasi siap untuk di-*publish*.

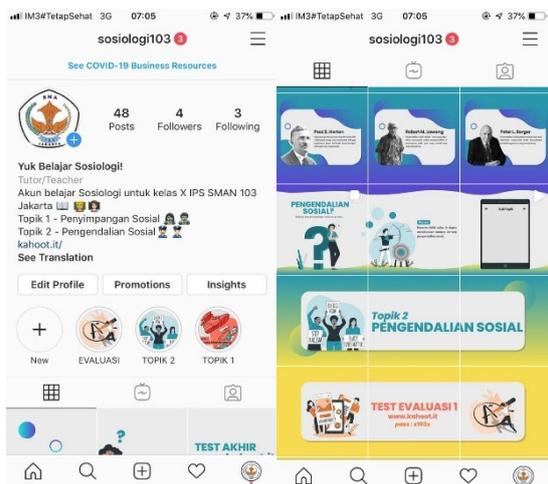
d) Video



Gambar 5 Proses *editing* video

Pengembangan konten media video dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Premier. Pada pengembangan video ini, pengembang tidak melalui proses *shooting* melainkan memperolehnya dari sumber lain. Pengembang hanya menambahkan keterangan isi materi dan menggabungkan beberapa video di dalam satu sub topik yang sama. Pada pengembangan ini, seluruh ukuran media video dibuat berbentuk *vertical* atau menggunakan rasio 9 : 16 px.

Setelah semua elemen media dikembangkan, langkah yang harus dilakukan selanjutnya adalah mengunggah dan menggabungkan seluruh media ke dalam platform Instagram melalui akun @sosiologi03. Materi yang harus di-post pertama kali adalah materi yang paling awal dan berlanjut ke materi paling terakhir.



Gambar 6 Tampilan awal media di @sosiologi03

4. Tahap Evaluation

Evaluasi pada tahap ini dilakukan secara formatif guna menilai kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan. Evaluasi formatif pada tahap ini dilakukan dengan :

a) Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi ini dilakukan oleh Ibu Elly Sulistiawati M.Pd. Ahli materi berperan untuk menilai dan memberi masukan serta saran terhadap materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan. Ahli materi memberikan penilaian pada produk dengan rata-rata 3,84, dengan kategori sangat baik.

Tabel 1 Rekapitulasi Review Ahli Materi

| Aspek | Rata-Rata |
|--------|-----------|
| Materi | 3,62 |
| Bahasa | 3,6 |
| Gambar | 4 |

| | |
|-------------------|-------------|
| Video dan Animasi | 4 |
| Audio | 4 |
| Rata-rata | 3,84 |

b) Ahli Media Pembelajaran

Penilaian dari ahli media pembelajaran ini dilakukan oleh Bapak Kunto Imbar M.Pd. Ahli media pembelajaran berperan untuk menilai dan memberi masukan serta saran terhadap aspek media dari produk yang telah dikembangkan. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian pada produk dengan rata-rata 3,66.

Tabel 2 Rekapitulasi Review Ahli Media

| Aspek | Rata-Rata |
|-------------------|-------------|
| Desain Pesan | 4 |
| Gambar | 3,66 |
| Video dan Animasi | 3,4 |
| Audio | 3,6 |
| Rata-rata | 3,66 |

c) One to One Evaluation

Penilaian ini dilakukan oleh peserta didik kelas X IPS 103 angkatan 2019 sebanyak 5 orang. Nilai rata-rata keseluruhan yang didapat dari kelima orang siswa yaitu 3,4 dengan kategori sangat baik.

Tabel 3 Rekapitulasi uji coba one to one

| Aspek | Rata-Rata |
|--------------|-----------|
| Materi | 3,36 |
| Bahasa | 3,24 |
| Desain Pesan | 3,72 |

| | |
|-------------------|------------|
| Gambar | 3,6 |
| Video dan Animasi | 3,3 |
| Audio | 3,18 |
| Rata-rata | 3,4 |

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan peserta didik (one-to-one) maka:

Tabel 4 Rekapitulasi review ahli dan *one to one*

| Review | Skor |
|-------------------|-------------|
| Ahli Materi | 3,84 |
| Ahli Media | 3,65 |
| <i>One to One</i> | 3,4 |
| Rata-rata | 3,63 |

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa perolehan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 3,63 Maka nilai yang didapat termasuk kedalam kategori sangat baik.

Selain melakukan penilaian dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan kepada peserta didik (*one-to-one*), pengembang juga melakukan test formatif berupa tes penguasaan evaluasi 1 untuk topik perilaku menyimpang dan tes penguasaan evaluasi 2 untuk topik pengendalian sosial berbentuk pilihan ganda kepada pengguna media. Hasil dari test penguasaan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Tes Penguasaan

| Nama | Test 1 | Test 2 |
|----------------------|--------|--------|
| Tiara Novia Romadhon | 80 | 90 |
| Delinia Kahdafi | 90 | 100 |
| Amira Noorsesaria | 80 | 80 |
| Handaru Rakha Nanda | 100 | 80 |

| | | |
|-------------------|------------|------------|
| Chairany Az Zahra | 100 | 80 |
| Rata-rata | 90% | 86% |

Berdasarkan data yang diperoleh dari tes penguasaan formatif 1 dan 2 oleh responden, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mempelajari materi perilaku menyimpang memiliki tingkat penguasaan baik sekali, yang ditunjukkan dengan rata-rata sebesar 90%. Lalu pada topik pengendalian sosial memiliki tingkat penguasaan baik, dengan rata-rata sebesar 86%.

Setelah melakukan tes penguasaan formatif, pengguna diminta untuk melakukan tes penguasaan berupa *post-test* berbentuk pilihan ganda. Hasil dari *post-test* akan dibandingkan dengan hasil *pre-test* sebelum responden menggunakan produk yang dikembangkan. Hal ini berguna untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah menggunakan produk ini. Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan responden:

Tabel 6 Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

| Nama | <i>Pre-Test</i> | <i>Post Test</i> |
|----------------------|-----------------|------------------|
| Tiara Novia Romadhon | 60 | 80 |
| Delinia Kahdafi | 28 | 88 |
| Amira Noorsesaria | 52 | 80 |
| Handaru Rakha Nanda | 48 | 80 |
| Chairany Az Zahra | 56 | 84 |
| Rata-rata | 49% | 82% |

Berdasarkan data yang diperoleh dari tes evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh responden setelah menggunakan produk, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mempelajari materi perilaku menyimpang dan pengendalian sosial dengan produk ini memiliki tingkat penguasaan baik, yang ditunjukkan dengan rata-rata keseluruhan penguasaan materi sebesar 82% dan mengalami peningkatan dari tes

sebelumnya yang memiliki rata-rata sebesar 49% dengan tingkat penguasaan kurang. Dari presentase tersebut, maka dapat dikatakan tujuan pembelajaran yang disusun telah tercapai dengan baik.

SIMPULAN

Data yang diperoleh dari deskripsi pengembangan konten pembelajaran di media sosial Instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X telah dilakukan melalui prosedur dari model Dick and Carey. Peneliti menggunakan model ini hanya sampai pada tahap ke 7 yaitu mengembangkan bahan ajar, lalu dilanjutkan dengan model *Decide, Design, Development and Evaluation* (DDD-E). Evaluasi pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan evaluasi formatif dengan ahli materi, ahli media dan uji coba *one to one* dengan lima orang peserta didik SMAN 103 Jakarta. Berdasarkan hasil dari pengembangan konten pembelajaran di media sosial Instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan konten pembelajaran di media sosial Instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta telah dinilai sangat baik dengan nilai rata-rata 3,84 oleh ahli materi dan sangat baik dengan nilai rata-rata 3,66 oleh ahli media pembelajaran.
2. Respon kelima peserta didik yang telah melakukan uji coba produk juga dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 3,4.
3. Kinerja hasil belajar peserta didik terhadap materi perilaku menyimpang dan pengendalian sosial mengalami peningkatan setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan, saat *pre-test* skor peserta didik adalah 49% dengan kategori kurang, dan *post-test* 82% dengan kategori baik.

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilakukan dalam pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan konten pembelajaran di media sosial Instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta telah dirancang dan dikembangkan dengan baik dan dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Retno Widyaningrum, S. Sos, MM. dan Ibu Santi Maudiarti, SE., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan dalam menyelesaikan penelitian pengembangan ini. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Elly Sulistiawati, M. Pd dan SMAN 103 Jakarta yang telah membantu dan mengizinkan saya untuk dapat melakukan penelitian ini. Serta kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu saya ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, Bambang Dwi (2012). *Instagram Handbook*. Jakarta: Media Kita
- Dick and Carey (2015). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
- Gityandraputra, Dimas (2019) *Panduan Ukuran Gambar pada Media Sosial 2019*, tersedia di <https://academy.getcraft.com/id/blog/pandu-an-ukuran-gambar-pada-media-sosial-2019> di akses pada tanggal 24 Oktober 2019, pada pukul 23.00 WIB
- Istanto (2015). *Peranan Media Sosial dalam Dunia Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v16i6.4367> (diakses pada 13 Maret 2018, pukul 18.31 WIB).
- Januswezki, A. & M. Molenda (2008). *Educational Technology*. New York: Taylor & Francis Grup
- Mailanto, Arsan (2016). *Pengguna Instagram di Indonesia Terbanyak, Mencapai 89%*. Diakses melalui <https://techno.okezone.com/read/2016/01/14/207/1288332/pengguna-instagram-di-indonesia-terbanyak-mencapai-89> diakses pada tanggal 10 Oktober 2018. Pukul 14.00 WIB
- Mandja, Melanie (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*. Diakses melalui <https://repository.usd.ac.id/6516/1/111414074.pdf> diakses pada tanggal 10 Oktober 2018, pukul 19.00 WIB
- Miarso, Yusufhadi (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta, CV Rajawali
- Miarso, Yusufhadi (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

- Nasrullah, Rulli (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media,
- Rubiyati, Muhamad Asrori, Luhur Wicaksono (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreatifitas Belajar Pada Remaja Kelas VII. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol. 7 No.5. Diakses melalui <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/25681> diakses pada 10 Juli 2019, pukul 13.20 WIB*
- Sentosa, Albert. (n.d) *Penggunaan Media Sosial dalam pendidikan yang Tepat di Sekolah*. Diakses melalui <http://www.kesekolah.com/solusi-pendidikan/penggunaan-media-sosial-dalam-pendidikan-yang-tepat-di-sekolah.html> diakses pada tanggal 9 Juli 2019, pukul 19.13
- Siregar, Eveline & Hartini Nara (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Smaldino, S.E, et. Al (2008). *Instructional Technology & Media for Learning 8th Edition*. USA: Pearson
- Smaldino, S.E, Et. Al (2015). *Instructional Technology And Media For Learning 11th edition*. USA: Pearson
- Susilan, Rudi & Cepi Riyana (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tegeh, I Made & I Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Zainiyati, H.S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana