

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM PADA MATERI LINGKARAN DI SMP****Reshita Novita Sari**Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : reshitasari16030174100@mhs.unesa.ac.id**Tatag Yuli Eko Siswono**Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : tatagsiswono@unesa.ac.id**Abstrak**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, salah satunya penggunaan media sosial *Instagram* yang semakin digemari oleh semua kalangan terutama peserta didik. Keberadaan media sosial *Instagram* perlu diimbangi kebermanfaatannya di bidang pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* pada materi Lingkaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi media, materi dan tes hasil belajar, lembar kepraktisan, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Uji coba media pembelajaran dilakukan secara terbatas pada satu kelas peserta didik kelas VIII sebanyak 21 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh rata-rata total kevalidan 3,40 (ahli media) dan 3,30 (ahli materi) sehingga dinyatakan valid. Media pembelajaran dikatakan praktis berdasarkan lembar kepraktisan dengan persentase rata-rata 100%. Berdasarkan penilaian tes hasil belajar diperoleh 90,48% peserta didik memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 (KKM) dan diperoleh rata-rata angket respon peserta didik sebesar 3,33 terkategori baik, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* ini efektif.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *Instagram*, Lingkaran.**Abstract**

The development of technology right now is getting more advance, such as social media *Instagram* which is increasingly popular with all group, especially students. The existence of *Instagram* certainly needs to be offset by its usefulness in education, it may be utilizing as a learning media. The research is aimed to develop mathematic learning media based on social media *Instagram* on circle mathematics used ADDIE development model and result were reviewed in terms of its validity, practically, and effectiveness. The instruments used in this research were validity sheet, material validity sheet, student test sheet, practically sheet, questionnaire, and test. The study only focused on one of eight grader class which has 21 students. Based on the research, the average value of total validity was 3,40 (media expert) and 3,30 (material expert) so that it could be categorized as very valid. This learning media proved practical based on the average value of the practically sheet was 100%. Based on the students' score sheet, 90,48% students obtained more than or equal to 75 (Standard Minimum Score) and the average value of student questionnaire was 3,33 categorized well, so it was concluded that mathematic learning media on social media *Instagram* was effective.

Keywords: development, learning media, *Instagram*, Circle**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Terdapat salah satu karakteristik matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik yaitu matematika memiliki objek kajian yang abstrak. Diperlukan kemampuan menalar serta imajinasi yang tinggi dari peserta didik untuk mempelajari dan memahaminya. Melihat permasalahan ini, dibutuhkan

suatu media yang efektif dan dapat membantu proses pembelajaran bagi peserta didik.

Hamalik (2015:43) menyatakan "Pemakaian media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikolog terhadap peserta didik". Selain itu, terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti

pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi dan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami (Sudjana dan Rivai, 2007).

Di zaman yang semakin modern, teknologi sangat maju dan sudah dikenal oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan. Hal ini dibuktikan dengan mudahnya bertukar informasi satu sama lain. Teknologi yang sangat berkembang pesat saat ini adalah internet. Internet dapat dengan mudah diakses mengguna berbagai perangkat seperti laptop dan *smartphone*. Kemudahan dalam mengakses internet adalah salah satu faktor peningkatan penggunaan internet.

Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta pengguna, dimana 95% menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Berbagai media sosial yang berkembang seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lainnya. Dari beberapa media sosial yang berkembang, situs jejaring sosial *Instagram* merupakan salah satu situs yang paling potensial (Kemenkominfo, 2013). *Instagram* disajikan dalam bentuk foto dan video, serta beberapa fitur dalam *Instagram* yang memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi, seperti aktivitas mengikuti, komentar, dan lainnya. Hal tersebut menjadikan alasan mengapa *Instagram* memiliki banyak pengguna.

Menurut Irwandani dan Juariah (2016), banyak manfaat dari media sosial dalam menunjang aktivitas akademik salah satunya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan Irwandani dan Jauriahm Aspari (2016) menyatakan bahwa media sosial memegang peranan penting bagi upaya pembelajaran peserta didik saat ini. Disisi lain, media sosial juga memungkinkan peserta didik untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi dengan peserta didik lainnya melalui beberapa kegiatan seperti diskusi antar teman atau kelompok tanpa harus berada di tempat dan waktu yang sama (Hanoum, 2014). Dengan demikian, media sosial *Instagram* dapat dimanfaatkan keberadaannya dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran matematika yang disajikan melalui foto dan video serta didesain semenarik mungkin. Dengan demikian, peserta didik dapat mengakses materi dan latihan belajar melalui media sosial *Instagram*.

Media pembelajaran matematika yang disajikan melalui foto dan video sepadan dengan materi matematika yang memerlukan gambar, salah satunya materi Lingkaran. Materi Lingkaran merupakan salah satu objek kajian geometri yang bersifat abstrak (Safrina dalam Asril, 2018). Berdasarkan hasil Ujian Nasional SMP tahun 2017-2019, materi Lingkaran merupakan salah satu materi yang banyak dijawab salah oleh peserta didik. Hampir 50% peserta didik

di Indonesia salah dalam menjawab pertanyaan mengenai Lingkaran (Kemendikbud, 2019).

Media pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media sosial *Instagram* dirasa dapat memperjelas penyajian materi dan informasi, menghemat waktu dalam menyampaikan pembelajaran dan latihan dibandingkan dengan guru mencatat materi di papan. Di samping itu, peserta didik juga dengan mudahnya mengakses materi dan latihan belajar di luar kelas tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* memenuhi manfaat penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2013).

Adapun menurut Nieveen (1999), suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas baik jika memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka memungkinkan adanya pengembangan suatu media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* pada materi Lingkaran. Harapannya, media pembelajaran matematika ini dapat digemari oleh peserta didik dan banyak peserta didik yang menghabiskan waktu untuk belajar dan melatih diri menggunakan media pembelajaran ini.

METODE

Penelitian yang dipaparkan ini termasuk jenis penelitian pengembangan karena pada penelitian ini dikembangkan suatu produk. Pengembangan media pembelajaran matematika yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation* (Siswono, 2019). Pada penelitian ini, dikembangkan sebuah media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* pada materi Lingkaran. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2020 yang kemudian diujicobakan terbatas kepada satu kelas peserta didik kelas VIII yang berisikan 21 peserta didik.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan konten digital melalui media sosial *Instagram*. Sumber belajar dan latihan belajar pada materi Lingkaran disajikan dalam bentuk foto dan video yang kemudian diunggah pada laman *Instagram* media pembelajaran. Media pembelajaran disajikan dengan memanfaatkan setiap fitur yang ada dalam media sosial *Instagram*. Sumber belajar (materi dan latihan soal) disajikan pada *feeds Instagram* dan latihan

belajar disajikan pada fitur *Instagram Stories (Instastory)*. Terdapat motivasi yang disajikan setelah contoh soal *feeds Instagram* dan setelah latihan soal pada *Instastory*. Selain itu, interaksi dapat dilakukan melalui kolom komentar atau pesan langsung (*direct message*), sehingga tetap terjadi interaksi antara sesama pengguna atau pengguna dan pengembang. Interaksi yang dilakukan dapat berupa pertanyaan, ataupun komentar dan saran terhadap media pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi media pembelajaran untuk ahli media pembelajaran dan ahli materi Lingkaran, lembar validasi tes hasil belajar, lembar kepraktisan, lembar angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Adapun teknik analisis kevalidan media pembelajaran dan tes hasil belajar yakni dengan cara melakukan rekapitulasi data, menghitung rata-rata skor tiap indikator, menghitung rata-rata skor tiap aspek, menentukan rata-rata skor total, kemudian mengkonversi hasil tersebut pada kriteria kevalidan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan valid jika dan hanya jika memperoleh rata-rata skor total diatas 2,50 dengan skor total skor maksimal 4,00.

Analisis kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* diperoleh dari lembar kepraktisan yang diisi oleh peserta didik yang menjadi subjek uji coba dan guru matematika. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila diperoleh persentase rata-rata lembar kepraktisan yang menunjukkan termasuk kategori sangat praktis, praktis, atau cukup praktis. Lalu, analisis keefektifan media pembelajaran diperoleh dari rata-rata skor angket respon peserta didik dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Peserta didik dikatakan mencapai tujuan belajar apabila lebih dari atau sama dengan 75% peserta didik yang menjadi subjek memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 (KKM). Sedangkan untuk angket respon apabila diperoleh rata-rata skor angket respon peserta didik yang menunjukkan termasuk kategori sangat baik atau baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut proses dan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram*:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan beberapa analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis media. Analisis kebutuhan diperoleh masalah bahwa tidak ada media pembelajaran pada pelajaran matematika di sekolah, terutama media pembelajaran berbasis teknologi, kemudian kurangnya bahan belajar peserta didik selain sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran hanya melalui buku sekolah dan penjelasan guru, dan belum ada media pembelajaran yang dapat mem-

visualisasikan materi Lingkaran pada sekolah tempat penelitian. Kemudian, dilakukan analisis kurikulum diperoleh hasil Analisa bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya yaitu kurikulum 2013. Berdasarkan struktur kurikulum 2013, TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) bukan lagi sebagai mata pelajaran, tetapi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Adapun materi Lingkaran pada jenjang SMP yang termuat dalam media pembelajaran sesuai berdasarkan ketentuan Kurikulum 2013. Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan yaitu KD 3.7 dan 4.7.

Selanjutnya analisis peserta didik diperoleh hasil analisa bahwa peserta didik cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru dan peserta didik lebih tertarik dengan ponsel yang dibawa daripada mendengarkan penjelasan guru. Kemudian yang terakhir analisis media, berdasarkan hasil analisa sebelumnya, dilihat dari efektivitasnya, media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan ponsel merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dirasa mudah digunakan bagi peserta didik. Media sosial *Instagram* dipilih sesuai dengan banyaknya peserta didik yang menggunakan *Instagram*, selain itu *Instagram* merupakan salah satu media sosial yang potensial sebagai penunjang kegiatan akademik. Maka, dipilih media sosial *Instagram* sebagai penyaji media pembelajaran yang akan dikembangkan dan nantinya digunakan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pembelajaran dalam kelas.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi, materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Lingkaran. Selanjutnya dilakukan penyusunan RPP, model pembelajaran yang digunakan dalam RPP yaitu model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan perancangan identitas media pembelajaran yang meliputi nama akun, *tag line*, dan logo. Nama akun yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *@ci.math*, *tag line* yang digunakan "*Let mathematics be easy!*" dan logo menggunakan *background* berwarna kuning dengan simbol *infinity* pada lingkaran serta tercantum nama akun dan *tag line*. Kegiatan terakhir pada tahap ini yaitu pembuatan dan pengumpulan konten. Desain dalam media pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi *online Canva* dan *CorelDRAW X7*. Terdapat dua

pembagian desain yaitu desain tampilan pada halaman/ profil *Instagram* @ci.math dan desain tampilan *Instastory* @ci.math. Konten yang dihasilkan pada tahap ini berupa gambar dan video.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram*. Media pembelajaran disajikan sedemikian sehingga pengguna (peserta didik dan guru) dapat dengan mudah untuk menggunakan media pembelajaran. Setiap konten yang ada dalam media pembelajaran, dibuat dengan menggunakan aplikasi *online Canva* dan *CorelDRAW X7* yang kemudian disajikan pada media sosial *Instagram*. Materi dan contoh soal terdapat pada laman profil akun media pembelajaran @ci.math, sedangkan untuk latihan soal terdapat pada fitur *Instagram stories* (*Instastory*).

Setelah proses pembuatan dan penyusunan media pembelajaran, bagi para pengguna yang sudah memiliki akun *Instagram* dapat langsung melakukan aktivitas *follow* (mengikuti) ke akun media pembelajaran. Adapun bagi pengguna yang belum memiliki akun *Instagram*, maka harus melakukan proses pembuatan akun, kemudian dilanjut dengan mem-follow akun media pembelajaran. Berikut ini tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran



Gambar 2. Materi Sudut Pusat dan Sudut Keliling pada Media Pembelajaran



Gambar 3. Materi Hubungan Sudut Pusat dan Sudut Keliling pada Media Pembelajaran



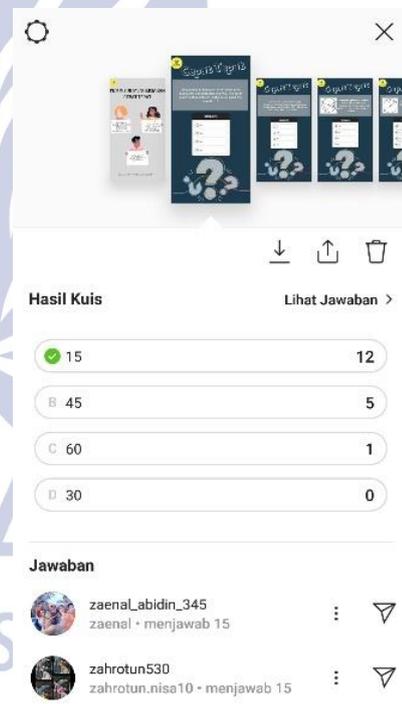
Gambar 4. Materi Panjang Busur, Luas Juring, dan Luas Tembereng pada Media Pembelajaran



Gambar 6. Motivasi Setelah Latihan Soal



Gambar 5. Instastory Latihan Soal



Gambar 7. Salah Satu Jawaban Latihan Soal Pada Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh validator. Adapun hasil rata-rata total validitas oleh ahli media sebesar 3,40 dari skala 4,00 dan hasil rata-rata total validitas oleh ahli materi sebesar 3,30 dari skala 4,00. Dengan demikian, berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran, hasil yang diperoleh terkategori dalam penilaian sangat valid.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator dan telah direvisi sesuai komentar dan saran yang diberikan validator. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada satu kelas peserta didik kelas VIII sebanyak 21 peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Uji coba media pembelajaran dilakukan dengan cara melakukan pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram*.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil penilaian kepraktisan yang diperoleh dari lembar kepraktisan dan hasil penilaian keefektifan yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Kepraktisan media pembelajaran berdasarkan lembar kepraktisan yang diisi oleh peserta didik (subjek uji coba) dan seorang guru matematika diperoleh persentase rata-rata total kepraktisan adalah 100%, persentase tersebut masuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian Mandja (2016), pembelajaran menggunakan media sosial *Instagram* dapat digunakan kapan dan dimana saja dianggap praktis oleh pengguna. Pengguna merasa media sosial *Instagram* merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan sumber belajar dan latihan mandiri peserta didik. Selain itu, pengguna merasa penyajian media pembelajaran pada *Instagram* merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan uraian, maka dinyatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* memenuhi kriteria praktis.

Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Berdasarkan angket respon peserta didik diperoleh rata-rata skor 3,33 dan skor tersebut termasuk kategori sangat baik. Selain itu, beberapa pengguna media pembelajaran juga memberikan komentar positif pada akun *Instagram*. Berikut merupakan beberapa komentar yang diberikan oleh pengguna.

Tabel 1. Komentar Pengguna Pada Media Pembelajaran

No.	Komentar	Keterangan
1.	- “ <i>Makasih</i> kak sangat membantu” - “ <i>Mantap</i> kak, mudah dipahami, <i>makasih</i> ” - “Pengertiannya mudah diingat”	Dikomentari oleh akun @zahidan2k5 (subjek uji coba)
2.	“Saya suka dengan penyajiannya”	Dikomentari oleh akun @rendrapd20 (subjek uji coba)

3.	“Materi yang ada di <i>Instagram</i> ini sangat menarik dan mudah dipahami, dengan adanya ini <i>bisa</i> membantu para peserta didik untuk belajar matematika dengan mudah dan <i>asyik</i> . <i>Pokoknya recommended</i> ”	Dikomentari oleh akun @fandirizkyahmad (subjek uji coba)
4.	“ <i>wow</i> , sangat membantu”	Dikomentari oleh akun @brrubrmpi
5.	“ <i>mantap</i> ”	Dikomentari oleh akun @tatagsiswono
6.	“Kontennya <i>bikin</i> mengerti dengan rumus lingkaran. Bermanfaat <i>banget</i> untuk mengerjakan soal-soal”	Dikomentari oleh akun @aihnfh

Kemudian, hasil dari tes hasil belajar yang menjadi salah satu kriteria keefektifan media pembelajaran. Berdasarkan tes hasil belajar, dari 21 subjek uji coba, 19 subjek uji coba diantaranya memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 (KKM), bahkan beberapa peserta didik memperoleh nilai maksimal yaitu 100. Adapun 2 subjek uji coba lainnya mendapat nilai kurang dari 75 yaitu memperoleh nilai 68 untuk keduanya. Artinya, 90,48% subjek uji coba mencapai tujuan belajar dengan mendapatkan nilai lebih dari sama dengan 75 (KKM), sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran efektif berdasarkan tes hasil belajar. Selain itu, peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 mengaku terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* yang dikembangkan. Dengan demikian, berdasarkan angket respon peserta didik dan hasil dari tes hasil belajar dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori efektif.

Materi Lingkaran memerlukan visualisasi yang tepat dalam penyampaianya. Hal ini dilihat dari hasil tes hasil yang diberikan terhadap subjek uji coba. Selain itu, sejalan dengan Asril bahwa media pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan telepon seluler tentunya akan efektif dalam penggunaannya karena setiap peserta didik tidak akan mudah bosan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* memenuhi kriteria efektif.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* pada materi Lingkaran. Adapun proses pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap sesuai tahapan ADDIE. Tahap pertama yakni tahap *analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan diperoleh hasil analisa yakni kurangnya media pembelajaran pada pelajaran matematika, terutama yang berbasis teknologi, kurangnya bahan belajar peserta didik, dan diperlukan media untuk mem-visualisasikan materi Lingkaran. Kemudian analisis kurikulum dan diperoleh hasil analisa yang mana kurikulum yang berlaku di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya adalah Kurikulum 2013. Lalu, analisis peserta didik diperoleh hasil analisa yakni peserta didik cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru dan peserta didik lebih senang menggunakan ponsel daripada mendengarkan penjelasan guru. Analisis media yang mana diperoleh hasil bahwa media sosial *Instagram* merupakan media yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis diperoleh solusi pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* pada materi Lingkaran di SMP.

Tahapan yang kedua yakni tahap *design*, tahap desain dilakukan dengan menetapkan materi, menyusun RPP, merancang identitas, dan membuat serta mengumpulkan konten. Selanjutnya, tahap *development*, dilakukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan *corelDRAW X7* dan aplikasi *online Canva* yang selanjutnya disajikan pada media sosial *Instagram*. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan. Adapun untuk tahap setelah *development* yaitu tahap *implementation*, pada tahap ini media pembelajaran diujicobakan kepada 21 subjek uji coba terbatas peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Dan yang terakhir merupakan tahap *evaluation*, dilakukan untuk mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* berdasarkan kriteria valid, praktis, efektif.

Hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* berupa media pembelajaran pada materi Lingkaran yang diakses melalui *Instagram*. Dalam media pembelajaran disajikan melalui akun *@ci.math* yang mana terdapat sumber belajar (materi dan contoh soal) dan latihan belajar dengan memanfaatkan setiap fitur yang terdapat pada *Instagram*. Media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik yaitu valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli media dengan rata-rata skor 3,40 dan ahli materi 3,30 dari skala 4,00. Kriteria selanjutnya yakni media pembelajaran

dinyatakan praktis dengan persentase lembar kepraktisan 100%. Kriteria ketiga yakni media pembelajaran efektif berdasarkan skor angket respon peserta didik yaitu 3,33 dan hasil dari tes hasil belajar, dimana 90,48% subjek uji coba memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 (KKM).

Saran

Berdasarkan simpulan yang disajikan, media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Demikian, saran yang dapat diberikan oleh peneliti yakni media pembelajaran matematika berbasis media sosial *Instagram* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs. Selain itu, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih baik lagi untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Aspari. 2016. Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Pada Masyarakat Modern. *Prosiding SIMNASIPTEK*: Hal. C-11.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanoum, Nadia. 2014. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa Melalui Media Sosial. Vol. 1 (3): 33-42.
- Irwandani dan Jauriah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. Vol. 5 (1).
- Kemenkominfo. 2013. Kominformo: Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang, (*Online*), 2020, (kominformo.go.id, diakses 3 Maret 2020).
- Mandja, Melani. 2016. *Pernggunaan Aplikasi Instagram dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A di SMP Pentakosta Magelang Mengenai Materi Matematika Tentang Faktorisasi Bentuk Aljabar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Berbasis Komputer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nieveen, Nienke. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Netherlands: Springer.
- Pendidikan, P. P. 2017. *Laporan Hasil Ujian Nasional Tahun 2017*, (*Online*), (<https://puspendik.kemendikbud.go.id/hasil-un/>, diakses 12 Desember 2019).
- Pendidikan, P. P. 2018. *Laporan Hasil Ujian Nasional Tahun 2018*, (*Online*),

(<https://puspendik.kemendikbud.go.id/hasil-un/>, diakses 12 Desember 2019).

Pendidikan, P. P. 2019. *Laporan Hasil Ujian Nasional Tahun 2019*, (Online), (<https://puspendik.kemendikbud.go.id/hasil-un/>, diakses 12 Desember 2019).

Siswono, Tatag Yuli Eko. 2019. *Paradigma Penelitian Pendidikan: Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Ab.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya