

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkup pembelajaran tertentu (Gerlach & Ely, 1980). Kozma (1978) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya suatu set materi (Dick & Carey, 1996). Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen pembelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Perlu adanya kaitan antara tujuan pembelajaran dengan strategi pembelajaran agar diperoleh langkah-langkah pembelajaran yang efektif dan efisien (Gerlach & Ely, 1980).

Strategi pembelajaran terdiri dari metode dan teknik. Metode menurut (Winarno, 1986) adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan teknik adalah jalan yang digunakan oleh pendidik untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang akan dicapai (Anitah, 2008). Semakin baik metode dan teknik yang digunakan maka, semakin efektif pula pencapaian tujuan.

Strategi pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi lima yaitu (Susanti, 2019):

(1) Strategi pembelajaran langsung

Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh pendidik atau berpusat pada pendidik. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau mengembangkan keterampilan. Kelebihannya mudah untuk digunakan dan direncanakan, sedangkan kelemahannya yaitu kemampuan dan sikap peserta didik kurang dikembangkan. Agar peserta didik dapat mengembangkan sikap dan kemampuannya, strategi pembelajaran langsung perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang lain.

(2) Strategi pembelajaran tak langsung

Strategi pembelajaran tak langsung umumnya berpusat pada peserta didik. Peranan pendidik bergeser dari seorang penceramah menjadi fasilitator, pada strategi ini pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

(3) Strategi pembelajaran interaktif

Strategi pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan *sharing* di antara peserta didik. Diskusi dan *sharing* memberi kesempatan peserta didik untuk memberi tanggapan terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, dan pengetahuan pendidik atau temannya.

(4) Strategi pembelajaran empirik

Strategi pembelajaran empirik merupakan strategi yang berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik dan berbasis aktivitas. Strategi ini lebih menekankan terhadap proses belajar, bukan hasil belajar.

(5) Strategi pembelajaran mandiri

Strategi pembelajaran mandiri merupakan strategi yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri peserta didik. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri peserta didik dengan bantuan pendidik. Belajar mandiri dapat dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil.

Pendahuluan, penyajian, dan penutup merupakan tiga komponen prosedur yang lazim dilaksanakan dalam proses pembelajaran (Nurani, dkk: 2003). Pada masing-masing kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik akan menunjukkan berbagai variasi. Hal tersebut disebabkan karena dalam setiap bentuk kegiatan pembelajaran menunjukkan prosedur yang berbeda. Beragam variasi dalam kegiatan pembelajaran akan mewarnai keputusan seorang pendidik dalam memilih prosedur pembelajaran tertentu yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (Rahman, 2018):

(1) Strategi pengorganisasian pembelajaran

Pengorganisasian pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran matematika terutama dalam menyusun alur kegiatan dengan memadukan sebuah

keterampilan mengelola pembelajaran yang terpadu, seperti waktu yang menjadi tolak ukur keterlaksanaan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

(2) Strategi penyampaian pembelajaran

Penyampaian isi pembelajaran menjadi salah satu komponen dalam melaksanakan metode pembelajaran. Hal ini bertujuan agar isi dan informasi pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sehingga pemahaman konsepnya menjadi baik. Menurut Halim (2012) cara penyampaian isi pembelajaran mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam belajar.

(3) Strategi pengelolaan pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran merupakan proses merancang keterlibatan peserta didik dengan metode yang dipilih. Peniati (dalam Rahman, 2018) menyatakan bahwa dalam merancang metode yang akan digunakan, perlu mencermati karakteristik peserta didik tersebut. Maka dari itu, perlu penerapan metode yang tepat agar metode yang diterapkan efektif dan efisien.

Pembelajaran berpusat pada pendidik atau metode ceramah sudah mulai ditinggalkan karena tidak sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013. Proses pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik belajar secara mandiri, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri (Shafa, 2014). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menetapkan strategi pembelajaran tak langsung yang berpusat pada peserta didik sebagai acuan strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

2.1.2 Instagram

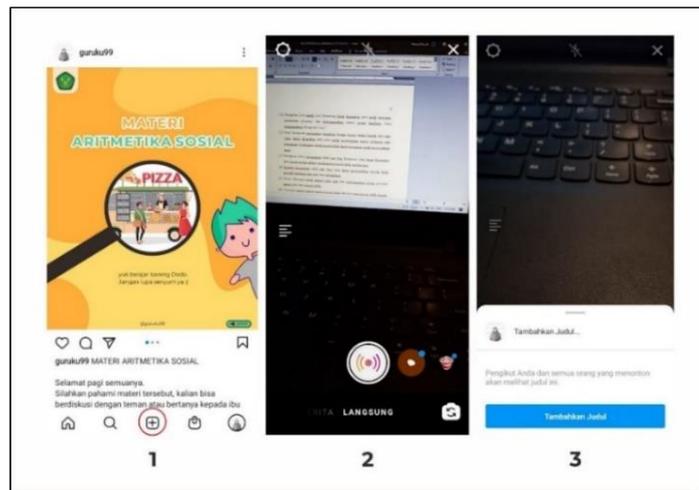
Instagram merupakan aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, video, menerapkan *filter* digital yang telah disediakan, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial (Utami, Arcana, & Ayuningtyas, 2020). Sejalan dengan hal itu, Lindani (2016) mengatakan bahwa Instagram berasal dari kata *instan* dan telegram yang fungsinya membagikan foto-foto kepada orang lain dengan cepat menggunakan jaringan internet. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video, dimana pengguna dapat mengambil dan mengunggahnya dengan menerapkan *filter* atau tanpa *filter*.

Pada mulanya penggunaan Instagram di Indonesia hanya untuk hiburan dan berbagi foto atau video pribadi pada orang lain namun seiring bertambahnya peminat, aplikasi ini meningkatkan fitur-fiturnya menjadi aplikasi yang lebih interaktif dan komunikatif (Al Ghifari, Widyaningrum, & Maudiarti, 2021). Instagram memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Salah satunya yaitu pendidik dapat mendesain *Instagram Story* untuk membuat tes sederhana atau kuis. Berdasarkan hasil penelitian Lindani (2016) sebanyak 48,8% responden menjawab setuju jika Instagram digunakan untuk membuat kuis.

Tidak hanya kelebihan yang dirasakan oleh pengguna Instagram, namun ada kekurangannya juga diantaranya yaitu harus selalu di *update* agar fitur-fiturnya bertambah dan tampilannya lebih nyaman, serta durasi video dalam *feed Instagram* hanya 1 menit. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara mengunjungi *Play Store* atau *App Store* lalu *search* Instagram dan klik *update*, untuk mengatasi masalah dalam *feed Instagram*, pengguna dapat menggunakan fitur *Instagram TV* (IGTV) jika durasi video lebih dari 1 menit. Kekurangan lainnya yaitu penggunaan data seluler yang cukup banyak, alternatif penyelesaiannya pengguna dapat mengatur penggunaan data seluler yang ada di aplikasi Instagram dan membatasi waktu pemakaian.

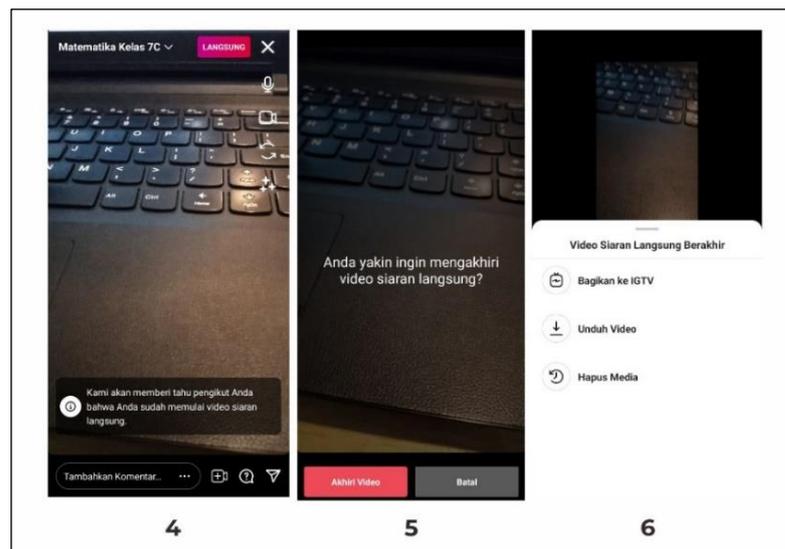
Instagram menjadi aplikasi yang banyak diminati oleh kalangan milenial. Banyaknya fitur yang disuguhkan menjadi salah satu faktor meningkatnya peminat pengguna Instagram. Fitur-fiturnya yang beragam ternyata dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar, seperti menyampaikan materi, penugasan, menyerahkan tugas, dan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik. Berikut penjelasan mengenai fitur-fitur Instagram yang digunakan dalam penelitian ini.

- (1) *Instagram live* untuk *live streaming* dapat digunakan pendidik untuk melakukan presensi dan menyampaikan sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran secara langsung. Cara menggunakan *Instagram live*:
 - (a) Pilih ikon *take photo* (+) yang dilingkari warna merah pada Gambar 2.1 nomor 1, setelah itu akan muncul fitur postingan, cerita, dan langsung. Geser (usap layar) ke kanan menuju fitur langsung (siaran). Pengguna juga dapat menambahkan judul *live streaming* yang akan dilakukan, berikut gambarannya.



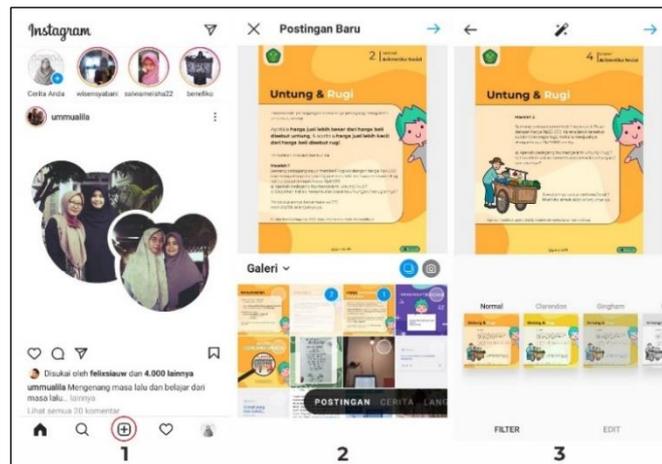
Gambar 2.1 Cara Menggunakan *Instagram Live* (1)

- (b) Setelah itu, klik ikon *live streaming*, tunggu beberapa saat dan pengguna dapat memulai siaran. Jika pengguna telah selesai melakukan *live streaming* maka pengguna dapat mengakhiri siaran tersebut dengan cara klik ikon *close* (x) di pojok kanan atas layar. Video *live streaming* tersebut dapat dibagikan ke IGTV atau diunduh ataupun dihapus, berikut gambarannya.



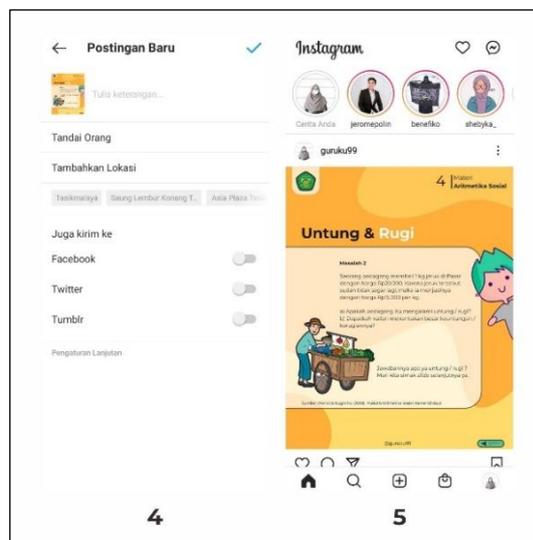
Gambar 2.2 Cara Menggunakan *Instagram Live* (2)

- (2) *Feed Instagram* merupakan unggahan berupa konten dalam bentuk foto atau video, dapat digunakan oleh pendidik untuk membagikan materi pelajaran atau penugasan. Sedangkan untuk peserta didik dapat digunakan untuk menyerahkan tugas. Berikut gambaran cara unggah foto atau video melalui *feed Instagram*.



Gambar 2.3 Cara Menggunakan *Feed Instagram* (1)

- (a) Klik ikon *take photo* (+) pada lingkaran merah (Gambar 2.3 nomor 1).
- (b) Setelah itu pengguna akan diarahkan ke halaman postingan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.3 nomor 2. Pengguna dapat mengunggah lebih dari satu foto atau video, jika telah selesai memilih foto, klik tanda panah yang berada pada pojok kanan atas.
- (c) Kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman edit foto, pada halaman tersebut pengguna dapat menambahkan efek (jika diperlukan). Jika telah selesai, klik tanda panah yang berada pada pojok kanan atas dan pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



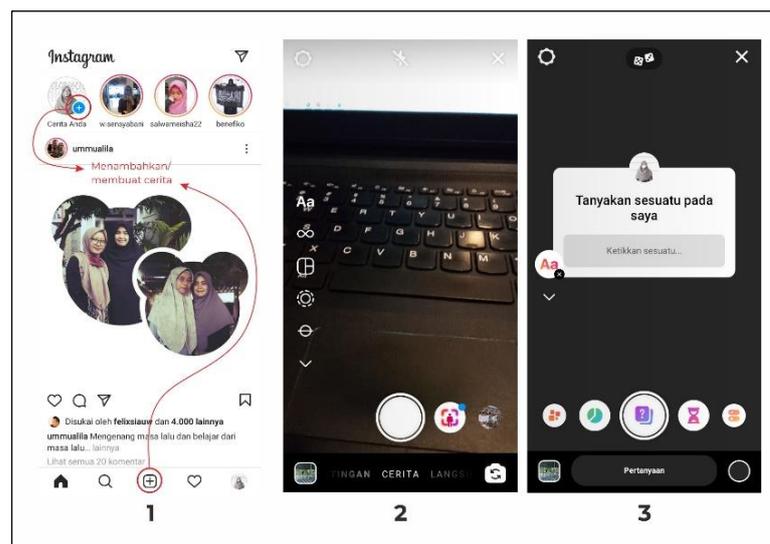
Gambar 2.4 Cara Menggunakan *Feed Instagram* (2)

- (d) Pengguna akan diarahkan ke halaman terakhir sebelum foto atau video diunggah (ditunjukkan dengan nomor 4 Gambar 2.4), di halaman tersebut

pengguna dapat menambahkan *caption* atau keterangan dari foto atau video yang akan diunggah, selain itu pengguna juga dapat menandai orang, menambahkan lokasi dan membagikannya ke media sosial lain yang tersedia.

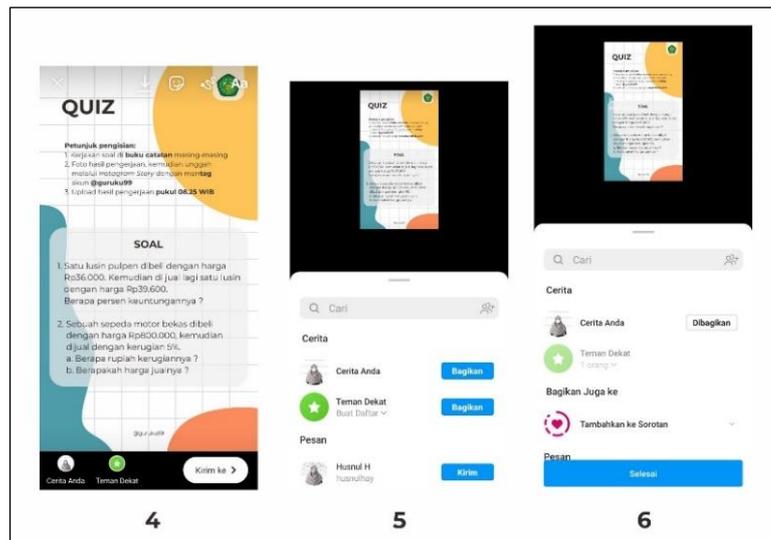
(e) Terakhir, klik centang biru yang berada di pojok kanan atas. Foto atau video yang selesai diunggah akan tampil di beranda seperti Gambar 2.4 nomor 5.

- (3) *Instagram story* merupakan salah satu fitur Instagram yang dapat digunakan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui latihan soal. Berikut cara menggunakan *Instagram story*.



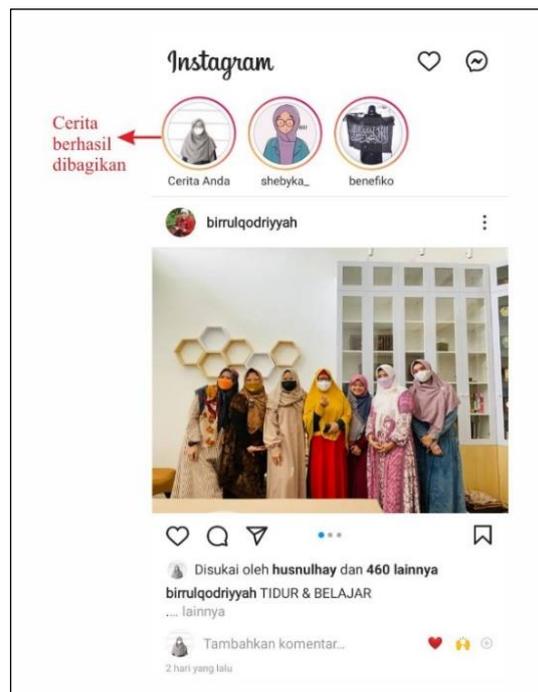
Gambar 2.5 Cara Menggunakan *Instagram Story* (1)

- (a) Pertama, klik ikon *take photo* (+) yang dilingkari merah seperti Gambar 2.5 nomor 1.
- (b) Kedua, pilih bentuk *story* (cerita) yang ingin dibagikan, dapat berupa foto, video, dan tulisan. Pengguna dapat memilih bentuk cerita seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5 nomor 2, jika pengguna memilih tulisan (ikon huruf 'Aa') maka pengguna akan diarahkan ke fitur tulisan seperti pada Gambar 2.5 nomor 3.
- (c) Selanjutnya, bagikan *story* (cerita) jika pengguna telah selesai mengedit atau menentukan konten yang akan dibagikan, seperti gambar di bawah ini ditunjukkan dengan Gambar 2.6 nomor 4.



Gambar 2.6 Cara Menggunakan Instagram Story (2)

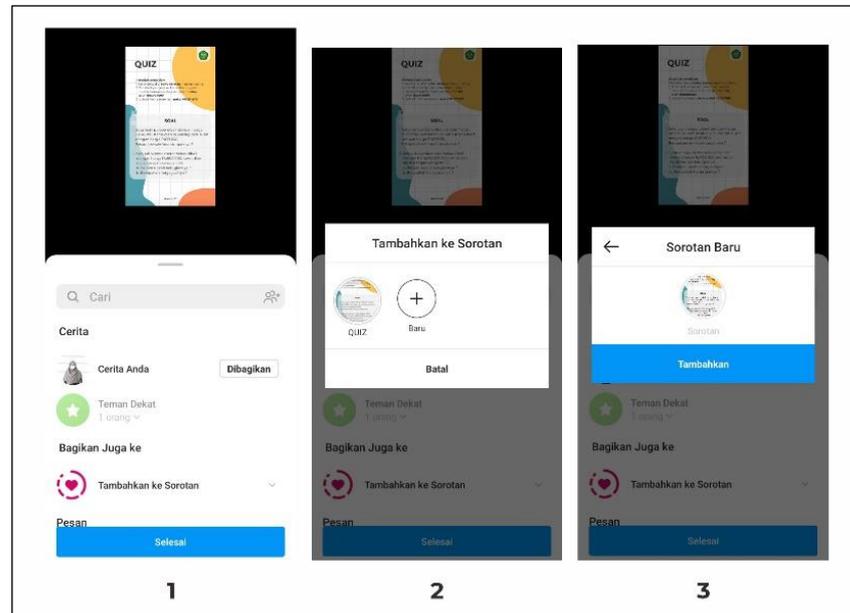
- (d) Pengguna dapat membagikan cerita tersebut kepada teman terdekat (*costum*) atau semua orang, untuk gambarannya ditunjukkan dengan nomor 5 dan 6 pada Gambar 2.6.
- (e) Setelah itu, klik selesai dan cerita akan muncul di halaman beranda bagian atas, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.7 Tampilan Instagram Story pada Beranda

- (4) Sorotan merupakan salah satu fitur yang dapat memudahkan peserta didik menilik informasi. Cara membuat sorotan, urutannya sama seperti membuat *Instagram*

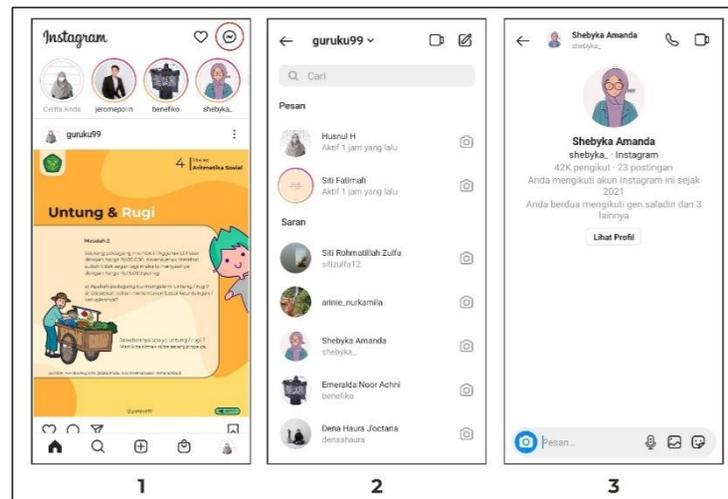
story. Fungsi dari sorotan itu sendiri adalah untuk menyoroti konten-konten yang dianggap penting, pengguna dapat menyimpan konten yang telah dibagikan agar dapat dilihat kembali. Fitur ini tersimpan di halaman profil setiap pengguna. Berikut cara menambahkan sorotan dari *Instagram story*.



Gambar 2.8 Cara Menambahkan Sorotan

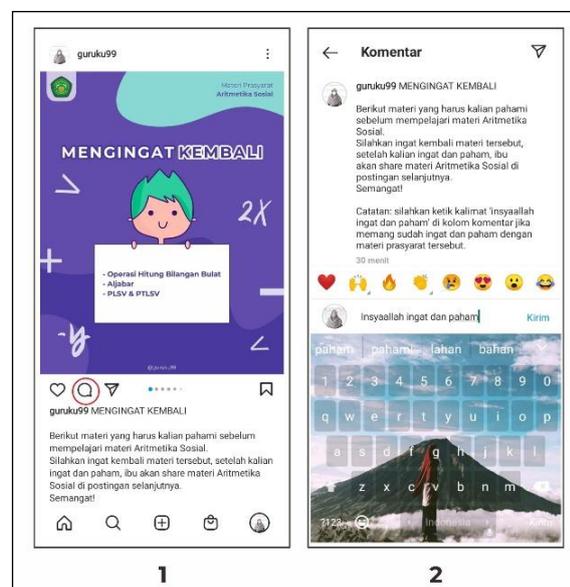
Pada Gambar 2.8 nomor 1 menunjukkan ketika pengguna akan membagikan *Instagram story*, ada beberapa pilihan yang dapat pengguna pilih. Jika pengguna ingin menambahkan konten tersebut ke sorotan, maka klik tambahkan ke sorotan. Selanjutnya akan muncul pilihan lagi yaitu menambahkan sorotan baru atau menambahkan sorotan yang telah ada, jika ingin menambahkan yang baru maka klik baru seperti ditunjukkan nomor 2 pada Gambar 2.8. Terakhir, Pengguna dapat menambahkan judul pada sorotan baru tersebut, lalu tambahkan (nomor 3 Gambar 2.8) dan sorotan baru telah terpasang di halaman profil.

- (5) *Direct message* untuk umpan balik nilai dan berkomunikasi secara personal antara pendidik dan peserta didik maupun secara kelompok. Berikut cara menggunakan *direct message*.



Gambar 2.9 Cara Menggunakan *Direct Message*

- (a) Pertama, klik ikon *messenger* di halaman beranda ditunjukkan dengan nomor 1 pada Gambar 2.9.
- (b) Kedua, pengguna dapat mencari username pengguna lain yang akan dikirim pesan melalui kolom pencarian (Gambar 2.9 nomor 2).
- (c) Ketiga, klik nama pengguna lain yang dituju, setelah itu pengguna akan diarahkan ke halaman *chat direct message* seperti nomor 3 pada Gambar 2.9.
- (6) *Comment* untuk memberi tanggapan/komentar antara peserta didik dan pendidik atau peserta didik dengan peserta didik. Cara menggunakan fitur *comment* sebagai berikut.



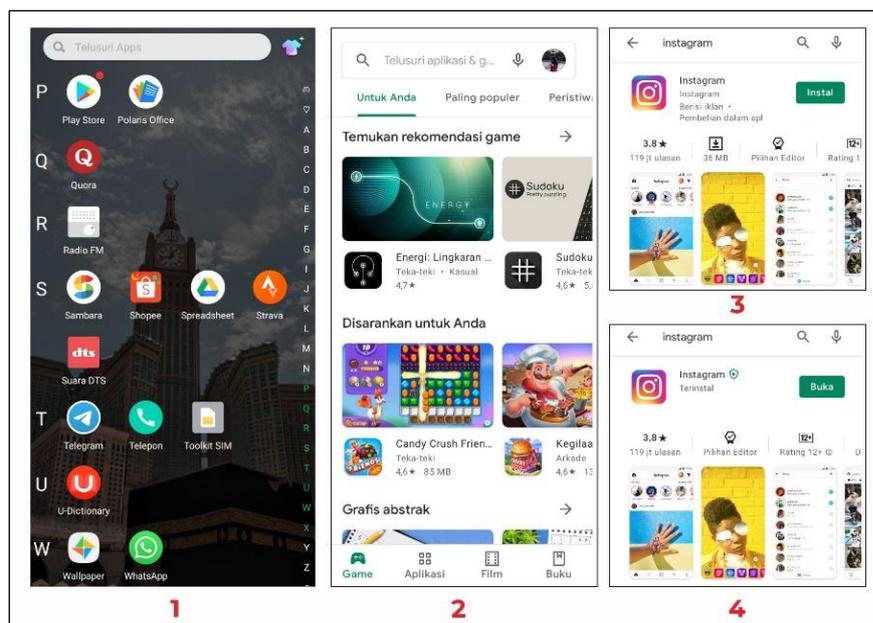
Gambar 2.10 Cara Menggunakan *Comment*

- (a) Pertama, klik ikon balon seperti yang ditunjukkan Gambar 2.10 nomor 1 (dilingkari merah).
- (b) Kedua, akan muncul kolom komentar seperti Gambar 2.10 nomor 2. Pada kolom tersebut pengguna dapat memberikan komentar/tanggapan.

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan pengguna sebelum menggunakan Instagram, berikut langkah-langkah tersebut.

(1) Instalasi

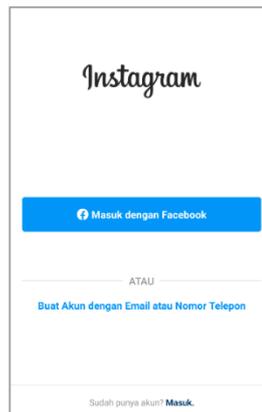
Langkah pertama yang perlu dilakukan pengguna sebelum menggunakan Instagram adalah menginstal aplikasi Instagram di *Play Store* atau *App Store* melalui *smartphone*. Bagi pengguna yang menggunakan *smartphone* Android maka dapat mengunduh Instagram melalui *Play Store*, caranya yaitu (a) jalankan aplikasi *Play Store* seperti pada Gambar 2.11 nomor 1; (b) ketik Instagram pada kotak pencarian (*search*) yang ada di halaman utama *Play Store*; (c) tampil aplikasi Instagram, kemudian pilih; (d) setelah itu, pengguna akan masuk pada bagian deskripsi aplikasi, lalu tekan instal; (e) tunggu sampai selesai mengunduh hingga muncul tombol *open* (buka); (f) instalasi selesai . Berikut gambaran dari cara instalasi Instagram.



Gambar 2.11 Cara Instalasi Instagram Melalui *Play Store*

(2) Registrasi/Daftar

Jika Instagram sudah terinstal maka langkah selanjutnya adalah melakukan registrasi/daftar, berikut tampilan awal Instagram.



Gambar 2.12 Tampilan Awal Instagram

Gambar di atas merupakan tampilan awal Instagram, jika pengguna belum pernah masuk (*login*) Instagram maka pengguna harus membuat akun terlebih dahulu dengan cara registrasi menggunakan *email* atau nomor telepon. Bagi pengguna yang memiliki akun Facebook, maka dapat masuk melalui Facebook.

(3) Antarmuka

Setelah melakukan registrasi atau masuk (*login*), pengguna akan diarahkan ke halaman utama atau dikenal dengan beranda, berikut tampilan dari beranda.

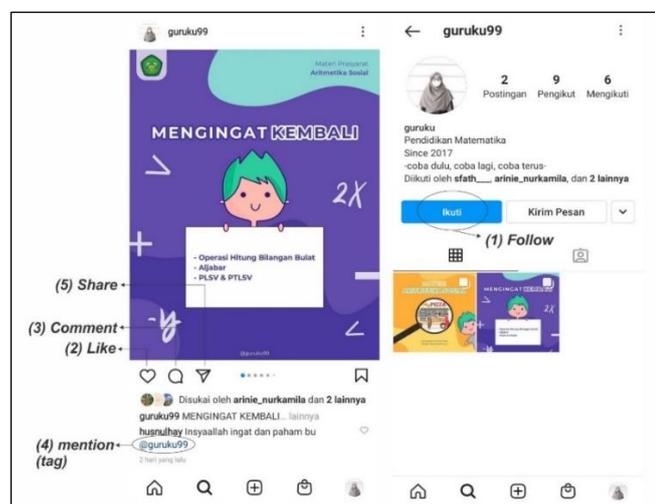


Gambar 2.13 Halaman Utama Instagram (Beranda)

Gambar di atas menunjukkan halaman utama Instagram yang berfungsi untuk menampilkan linimasa foto-foto atau video terbaru dari sesama pengguna yang telah diikuti. Ikon beranda ditandai dengan nomor 1 pada Gambar 2.13. Setiap postingan foto atau video yang berada di beranda dapat di *like*, *comment*, *share*, dan *save*.

Selanjutnya, ada *explore* dengan ikon kaca pembesar yang ditandai dengan nomor 2 pada Gambar 2.13. Fungsi dari fitur ini adalah menampilkan foto-foto yang paling banyak disukai, pengguna dapat mengoptimalkan menu ini untuk mengeksplorasi lebih jauh lagi. Ikon yang ditandai dengan nomor 3 yaitu *take photo*, fungsinya untuk melakukan postingan berupa foto atau video, membuat *story*, dan siaran langsung. Di samping kanan ikon *take photo*, ada *news feed* ditandai dengan nomor 4. Fitur *news feed* berfungsi untuk menampilkan notifikasi terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan pengguna.

News feed memiliki dua jenis *tab* yaitu *following* dan *news*. *Tab following* menampilkan aktivitas terbaru para pengguna yang telah kita ikuti (*follow*). Sedangkan *tab news* menampilkan notifikasi terhadap aktivitas para pengguna lain terhadap unggahan kita, misalnya ada pengguna lain yang menyukai (*like*) foto atau video kita, memberikan komentar, ataupun mengikuti (*following*) kita, maka notifikasi tersebut akan muncul pada *tab* ini. Selanjutnya ikon yang ditandai dengan nomor 5 yaitu *profile*, pada menu ini pengguna dapat mengetahui dengan jelas mengenai informasi profil pribadi. Fitur *profile* juga menampilkan jumlah *followers*, *following*, sorotan, dan jumlah foto atau video yang telah diunggah. Ikon terakhir yang ditandai dengan nomor 6 yaitu *direct message*, fungsi dari fitur ini adalah untuk berkomunikasi secara personal maupun kelompok. Pada fitur *direct message* pengguna dapat mengirim pesan dalam bentuk teks maupun suara (*voice note*), selain itu pengguna juga dapat menambahkan gambar dan stiker, serta melakukan *teleconference*. Terdapat beberapa aktivitas yang dapat pengguna lakukan di Instagram, berikut gambaran dari ikon aktivitas tersebut.



Gambar 2.14 Ikon *Follow*, *Like*, *Comment*, dan *Mention* Instagram

Pada gambar di atas terlihat ada beberapa ikon aktivitas yang perlu pengguna ketahui, diantaranya yaitu (a) *follow*, dengan adanya aktivitas ini memungkinkan pengguna untuk berteman dengan pengguna lain yang dianggap menarik untuk diikuti; (b) *like*, pengguna dapat memberikan tanda suka dengan cara menekan ikon *love* pada suatu unggahan foto atau video; (c) *comment* merupakan bagian dari interaksi. Melalui fitur ini pengguna dapat memberikan komentar apapun terhadap unggahan foto atau video, baik itu saran, kritikan atau pujian; (d) *mention*, fitur ini berguna untuk menandai/memanggil pengguna lain dengan cara menambahkan tanda *arroba* (@) dan nama akun Instagram dari pengguna tersebut; (e) *share*, dengan adanya fitur ini pengguna dapat membagikan postingan pribadi atau pengguna lain kepada siapapun yang pengguna inginkan melalui *direct message* atau *Instagram story*. Pengguna juga dapat menggunakan fitur *share* untuk memberikan komentar yang langsung terhubung ke *direct message*.

2.1.3 Pengembangan Strategi Pembelajaran Menggunakan Instagram

Seels & Richey (1994) menyatakan bahwa pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Strategi pembelajaran menggunakan Instagram menjadi suatu bentuk pengembangan dalam penelitian ini. Peneliti mencoba mengadaptasi fitur-fitur yang ada di Instagram untuk kegiatan belajar mengajar. Proses pengembangan pada penelitian ini mengacu pada teori Thiagarajan (1974) yaitu *four-D model* (4D) yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* namun dimodifikasi menjadi 3D. Model 3D pernah digunakan oleh Agestiana (2019) dan Lailiyah & Rohayati (2015) dalam penelitiannya mengembangkan suatu media pembelajaran, berikut penjelasan mengenai tahapan 3D:

(1) *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisis, dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Ada lima kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

(a) *Front-end analysis* (analisis temuan awal)

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan.

(b) *Learner analysis* (analisis peserta didik)

Analisis peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi pengetahuan awal dan pengalaman peserta didik yang menjadi target atas pengembangan instruksional.

(c) *Task analysis* (analisis tugas)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar dapat mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

(d) *Concept analysis* (analisis konsep)

Tahap analisis konsep bertujuan untuk menganalisis konsep yang akan diajarkan dan menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

(e) *Specifying instructional objectives* (rumusan tujuan pembelajaran)

Rumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas guna untuk menentukan perilaku objek penelitian.

(2) *Design* (Perancangan)

Merancang bentuk dasar produk merupakan tujuan dari tahap *design*. Tahap ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu pemilihan strategi pembelajaran, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal. Rancangan pengembangan hendaknya disusun dengan sangat jelas dan teliti. Semakin rinci perencanaan, maka akan semakin mudah pada tahap selanjutnya.

(3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* merupakan proses penciptaan dan pengembangan produk dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti menerapkan rencana yang telah disusun. Terdapat beberapa tahapan yang harus ditempuh dalam tahap ini yaitu meliputi pembuatan produk, validasi produk oleh para ahli, perbaikan produk, dan uji coba produk.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan strategi pembelajaran menggunakan Instagram merupakan rangkaian

proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu strategi pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

2.1.4 Kelayakan Strategi Pembelajaran

Kelayakan menurut KBBI adalah keadaan yang patut disajikan. Suatu produk dikatakan layak digunakan apabila produk tersebut memenuhi kriteria kelayakan sebagai produk yang baik (Lailiyah & Rohayati, 2015). Walker & Hess (1984) berpendapat bahwa kriteria dalam penilaian suatu media pembelajaran dapat diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Berdasarkan kriteria Walker & Hess maka peneliti membuat kriteria yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Kriteria kelayakan produk pada penelitian ini diukur berdasarkan kualitas media, kualitas materi, respon peserta didik, dan kualitas instruksional.

Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria	Kualitas Media	Kualitas Materi	Respon Peserta Didik	Kualitas Instruksional
1	Kejelasan	Kualitas Isi	Kualitas Isi	Kegiatan Pendahuluan
2	Keterlaksanaan	Kebahasaan	Tampilan	Kegiatan Inti
3	Tampilan		Keterlaksanaan	Kegiatan Penutup
4	Audio		Kebermanfaatan	

Sumber: Walker & Hess, 1984; Sari, 2019 (dimodifikasi)

2.1.5 Aritmetika Sosial

Aritmetika sosial merupakan materi tentang perhitungan keuangan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan jual beli, untung atau rugi, diskon, bunga tunggal, pajak, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan perdagangan (Amalia, 2017). Sub materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu untung dan rugi.

Untung adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian suatu barang. Syarat untung adalah nilai harga jual harus lebih tinggi dari harga pembeliannya (Mubarokah, 2020).

- (a) Jika Harga Jual < Modal maka penjual tersebut rugi.
- (b) Jika Harga Jual > Modal maka penjual tersebut untung.
- (c) Jika Harga Jual = Modal maka penjual tersebut impas.

Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan. Misal:

PU = Persentase keuntungan

HB = Harga beli (modal)

HJ = Harga jual (total pemasukan)

Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus,

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

Rugi merupakan kebalikan dari untung, seorang penjual dikatakan rugi jika harga jual lebih kecil dari harga beli. Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan. Misal:

PR = Persentase kerugian

HB = Harga beli (modal)

HJ = Harga jual (total pemasukan)

Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus,

$$PR = \frac{HB - HJ}{HB} \times 100\%$$

(As'ari, Tohir, Valentino, Imron, & Taufiq, 2016).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Akbar & Komarudin (2018) meneliti tentang pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial Instagram sebagai alternatif pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan menghasilkan sebuah media video pembelajaran matematika berbantuan media sosial Instagram dengan materi aritmetika sosial yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media dengan masing-masing skor rata-rata 88,8 dan 93,55. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Akbar & Komarudin, terletak pada materi dan media yang digunakan yakni aritmetika sosial dan Instagram. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dan bentuk pengembangannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan dan mengembangkan strategi pembelajaran sedangkan penelitian Akbar & Komarudin menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan mengembangkan video pembelajaran.

Nastiti (2019) dengan judul penelitian, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika SMA Berbasis Instagram Aplikasi *Comic Life* pada Pokok Bahasan Gerak Lurus". Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kriteria sangat valid dengan persentase 92% yang berarti layak digunakan tanpa revisi. Persamaan penelitian yang dilakukan Rahajeng Nastiti dengan penelitian ini adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan yang menggunakan Instagram. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, model pengembangan, dan produk yang dihasilkan. Nastiti menggunakan materi fisika SMA, model pengembangan Borg & Gall, dan menghasilkan produk berupa komik dalam bentuk PDF dan JPEG. Sedangkan penelitian ini menggunakan materi aritmetika sosial untuk SMP kelas VII, model pengembangan 4D dari Thiagarajan, dan menghasilkan produk berupa panduan strategi pembelajaran menggunakan Instagram pada materi aritmetika sosial.

Nugroho & Ruwanto (2017) meneliti tentang pengembangan media pembelajaran fisika berbasis media sosial Instagram sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar fisika siswa kelas XI SMA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis media sosial Instagram sebagai sumber belajar mandiri siswa dinyatakan layak digunakan setelah dianalisis menggunakan simpangan baku ideal melalui hasil validasi dan saran validator. Persamaan penelitian Nugroho & Ruwanto dengan penelitian ini terletak pada media dan model pengembangannya yaitu Instagram dan model 4D. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajarannya. Penelitian Nugroho & Ruwanto menggunakan pelajaran fisika dengan materi efek rumah kaca kelas XI sedangkan penelitian ini menggunakan pelajaran matematika dengan materi aritmetika sosial kelas VII.

Penelitian tentang strategi pembelajaran oleh Muhammad Alwan (2020) di Lombok Timur dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Rotating Trio Exchange* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa MTs". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen, analisis yang digunakan adalah uji t. Hasil analisis data diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,069$ pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 2,052 ($t_{hitung} > t_{tabel} = 5,069 > 2,052$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh strategi pembelajaran *cooperative*

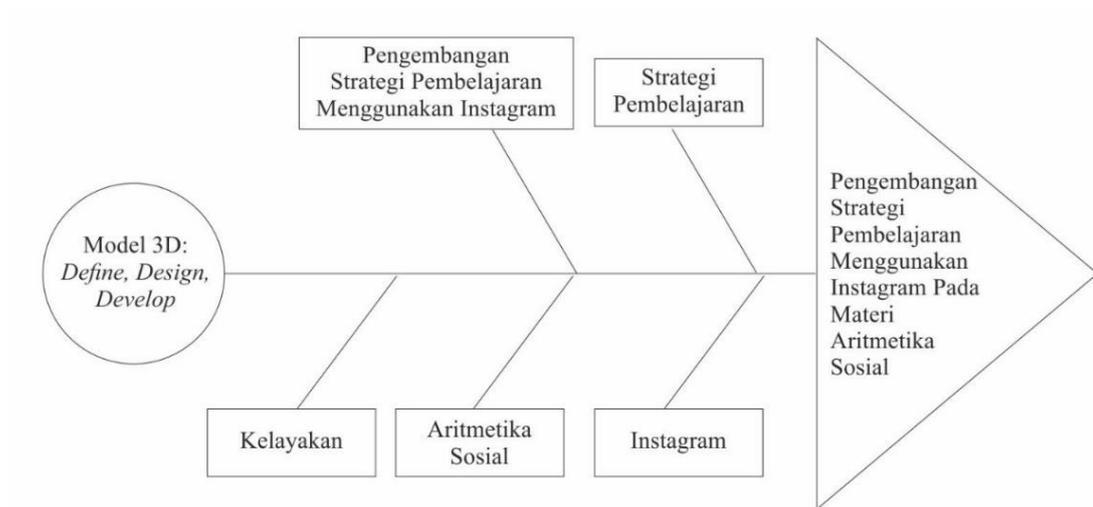
learning tipe rotating trio exchange terhadap prestasi belajar matematika siswa MTs. Persamaan penelitian Alwan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang strategi pembelajaran pada pelajaran matematika. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sedangkan penelitian Alwan merupakan penelitian quasi eksperimen.

2.3 Kerangka Teoretis

Strategi pembelajaran menggunakan Instagram pada penelitian ini dirancang untuk mengembangkan pembelajaran pada materi aritmetika sosial. Strategi pembelajaran sebelumnya kurang berjalan dengan baik, penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk PDF atau Ms. PowerPoint yang dikirim melalui Google Classroom dan WhatsApp. Untuk menambah alternatif strategi pembelajaran agar lebih variatif perlu adanya inovasi pengembangan strategi pembelajaran dengan bantuan aplikasi lain yang lebih interaktif dan komunikatif. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Instagram.

Pengembangan pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah model 4D dari Thiagarajan (1974) yang dimodifikasi menjadi 3D. Berikut tahapannya, (1) *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan strategi yang digunakan, (2) *design* merupakan tahap perancangan kerangka strategi pembelajaran yang dikembangkan, (3) *develop* bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi oleh para ahli. Pengembangan strategi pembelajaran menggunakan Instagram merupakan cara membelajarkan aritmetika sosial menggunakan fitur-fitur Instagram. Berikut fitur-fitur yang digunakan yaitu *Instagram live, feed Instagram, Instagram story, sorotan, direct message, dan comment*.

Strategi pembelajaran menggunakan Instagram dalam penelitian ini dikatakan layak apabila memenuhi kriteria sebagai strategi pembelajaran yang baik. Kelayakan produk pada penelitian ini diukur dengan hasil penilaian kualitas media oleh ahli media, kualitas materi oleh ahli materi, respon peserta didik, dan kualitas instruksional oleh ahli instruksional (*observer*). Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya strategi pembelajaran menggunakan Instagram dapat menjadi solusi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.



Gambar 2.15 Kerangka Teoretis dengan Diagram *Fishbone*

2.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk berupa strategi pembelajaran menggunakan Instagram pada materi aritmetika sosial. Pengujian produk yang dikembangkan hanya sampai uji kelayakan. Materi yang digunakan yaitu aritmetika sosial kelas VII dengan pokok bahasan untung dan rugi.