

## **BAB IV**

### **LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Produk Akhir**

Dalam melakukan pengembangan produk yakni Media Multi Representasi Berbasis Instagram Bermuatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal ini, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

##### **1. Langkah awal pengembangan produk**

Langkah pengembangan produk ini, terdapat di beberapa tahapan model pengembangan ADDIE, yakni analisis, desain sampai pada tahap pengembangan produk. Untuk lebih detailnya dipaparkan sebagai berikut:

##### **a. *Analyze (Analisis)***

Peneliti membaca kajian-kajian pustaka baik dari buku-buku maupun penelitian-penelitian terdahulu untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis penelitian yang dilakukan. Peneliti melakukan kunjungan ke sekolah SMAN 1 Rantau Badauh untuk melihat secara langsung proses pembelajaran secara daring, diketahui bahwa media pembelajaran fisika yang digunakan selama pembelajaran daring masih kurang bervariasi, sehingga media ini diangkat oleh peneliti untuk dikembangkan.

### 1) Analisis Awal

Analisis pertama yang dilakukan peneliti adalah observasi ke sekolah dan melakukan wawancara dengan guru fisika yang bersangkutan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa proses pembelajaran fisika di sekolah SMAN 1 Rantau Badauh secara konvensional, yaitu ceramah dan diskusi, namun berdasarkan penjelasan guru masih dominan dengan cara ceramah, sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan pada sekolah ini adalah kurikulum 2013 yang dimodifikasi.

### 2) Analisis Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika, media pembelajaran maupun bahan ajar yang ada di sekolah kurang bisa menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Peserta didik lebih antusias belajar fisika menggunakan media yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan mereka. Oleh karena itu peneliti mengembangkan produk.

### 3) Analisis Tugas

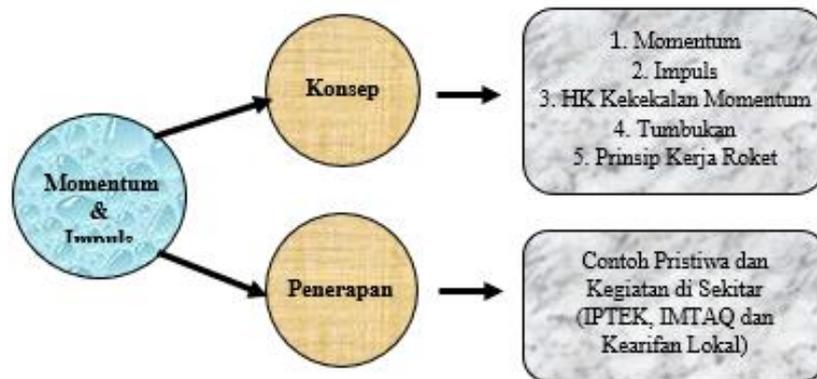
Materi yang dimuat pada media pembelajaran berbasis instagram ini adalah Momentum & Impuls. Berikut adalah kompetensi inti dan dasar yang digunakan pada SMAN 1 Rantau Badauh.

**Tabel 4.1** KI dan KD Fisika Kurikulum 2013

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
<p>KI-3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.3 Mendeskripsikan momentum, gaya dan impuls Serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.4 Mendeskripsikan konsep usaha, perubahan energi, kekekalan momentum dan kekekalan energi.</p> <p>3.5 Menerapkan hukum kekekalan momentum dan kekekalan energi mekanik untuk menyelesaikan permasalahan</p>
<p>KI-4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p>	<p>4.1 Menyajikan permasalahan nyata dan usulan penyelesaiannya yang terkait konsep gaya, momentum, impuls, kekekalan momentum dan kekekalan energi</p>

#### 4) Analisis Konsep

Peneliti menganalisis konsep yang akan dimuat pada media pembelajaran fisika berbasis instagram disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



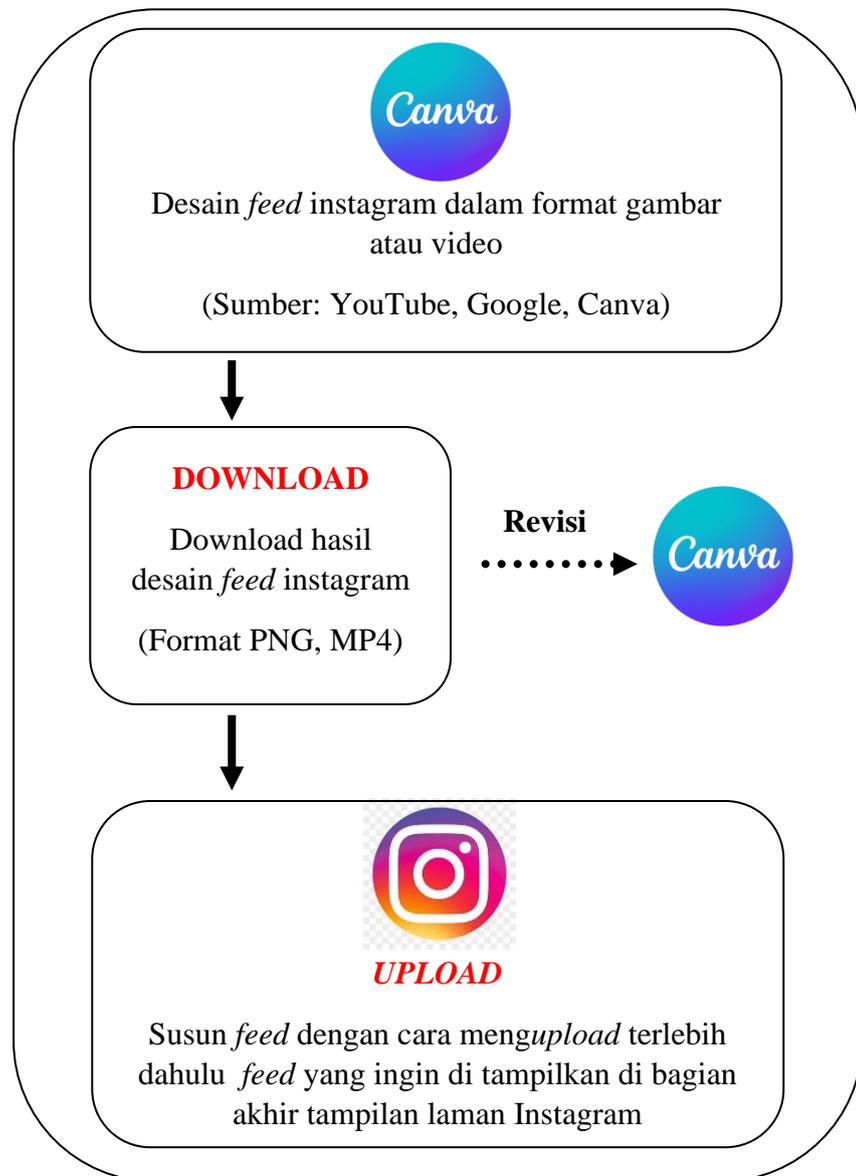
**Gambar 4.1** Diagram Konsep Fisika

#### b. *Design* (Desain)

Tahap *Design* (desain) adalah tahap untuk merancang dan mengembangkan produk berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini sebagai berikut:

##### 1) Penyusunan Produk

Dalam proses desain media pembelajaran fisika berbasis instagram ini menggunakan beberapa media (aplikasi), seperti Canva, Youtube dan Google. Langkah desain media disajikan dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2** Diagram Desain *Feed Instagram*

## 2) Rancangan Produk

Desain materi dibuat hampir sama dengan materi pada modul, LKS dan semisalnya yaitu terdiri dari *feed* (halaman instagram) judul materi, KI dan KD, Peta Konsep, Tujuan Pembelajaran, Sub-sub Materi, *feed* sekilas muatan kearifan lokal, *feed* sekilas IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) dan *feed*

sekilas IMTAQ (iman dan taqwa) serta juga beberapa sorotan (*story* instagram) yang mana format kontennya berupa gambar dan video.

### c. *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan terhadap media pembelajaran juga isi materi (muatan). Hasil dari pengembangan ini berupa media *feed* instagram yang berisi materi-materi momentum impuls yang sudah di susun/desain pada tahap sebelumnya. Pada bagian materi, dikembangkan muatan berupa muatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal. Tampilan hasil pengembangan sebagai berikut:

#### 1) Judul Materi

Pada bagian ini berisi konten berupa konten gambar tersambung yang dibagi menjadi tiga *feed* terpisah (kiri, tengah dan kanan).



Gambar 4.3 Judul Materi

## 2) Tampilan *Feed* KI dan KD

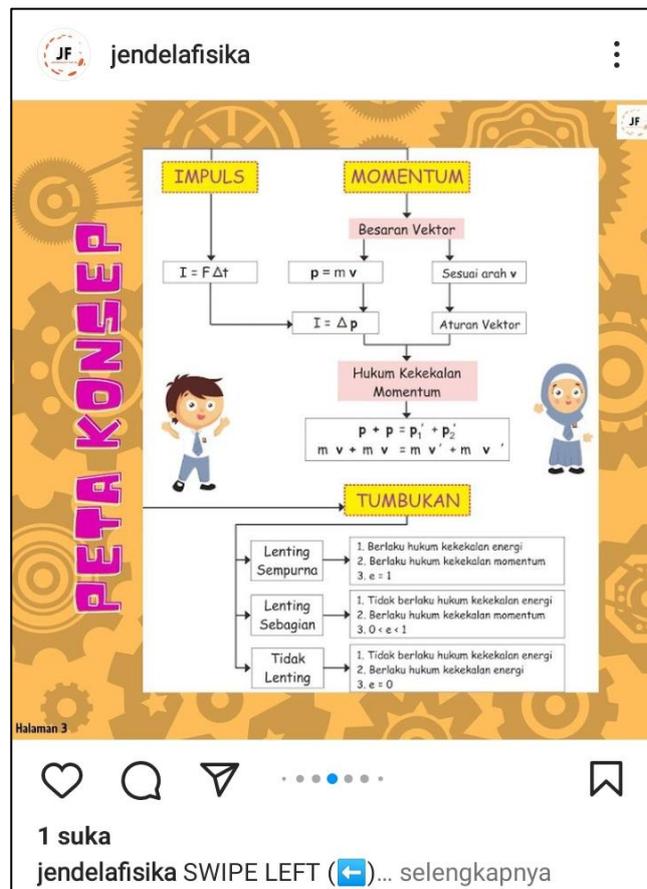
Bagian ini dibuat dengan berbeda *slide*, namun masih tetap pada satu *feed*.



**Gambar 4.4** Tampilan KI dan KD pada *feed* Instagram

### 3) Peta Konsep

Peta konsep masih dibuat pada satu bagian *feed* yang sama dengan KI dan KD, namun berbeda *slide*. Peta konsep pada media ini menggambarkan secara keseluruhan atau secara besar mengenai materi yang akan dibahas (berupa isi yang singkat).



**Gambar 4.5** Peta Konsep

### 4) Tujuan Pembelajaran

Bagian tujuan pembelajaran dibuat dengan tampilan simple. Tujuan pembelajaran bisa di muat dengan format aslinya pada bagian keterangan yang ada dibawah konten.



**Gambar 4.6** Tujuan Pembelajaran

### 5) Sub Materi

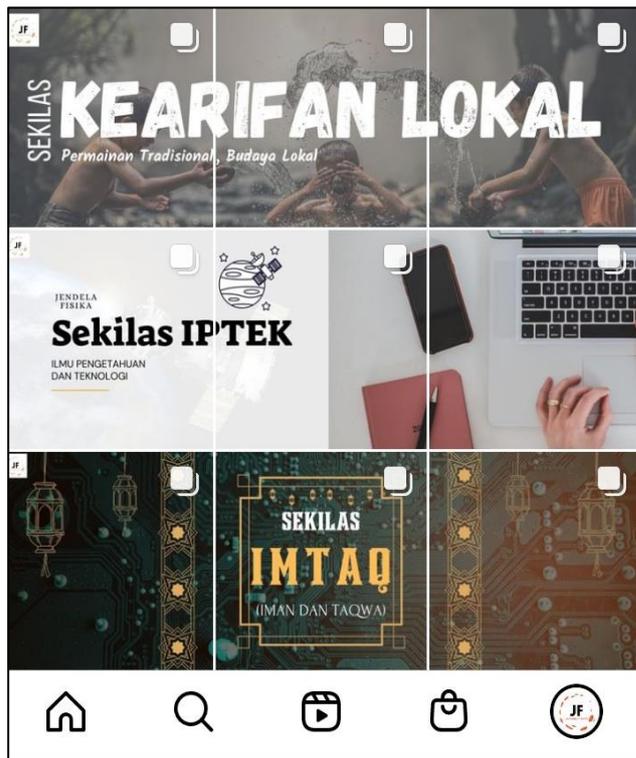
Pada bagian sub materi, masing-masing dibuat (didesain) dalam satu *feed* dengan beberapa *slide*. Bagian sub materi berisi penjelasan singkat, contoh (berupa format gambar atau video), rumus-rumus dan sebagainya. Juga tidak lupa pada bagian keterangan juga di tampilkan ulasan singkat mengenai sub materi yang akan dibahas pada *feed* ini dalam beberapa *slide* selanjutnya.



**Gambar 4.7** Contoh Tampilan *Feed* Sub Materi

#### 6) Muatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal

Pada bagian ini setiap muatan dibuat dalam tiga *feed* dan beberapa *slide*. Setiap *feed* berisi penjelasan dan contoh sesuai dengan muatannya. Format yang disajikan berupa gambar dan video. Pada bagian muatan ini, disebutkan hubungan antara masing-masing muatan dengan materi fisika momentum & impuls.



**Gambar 4.8** Tampilan *Feed* Muatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal

#### 7) Sorotan

Pada bagian ini memuat cara penggunaan media, juga beberapa tambahan untuk menunjang pembelajaran, seperti video penjelasan materi, latihan soal dan contoh soal. Untuk lebih jelasnya bisa di akses pada link berikut: [Jendela Fisika \(@jendelafisika\) • Instagram photos and videos.](#)



**Gambar 4.9** Tampilan Sorotan

## 2. Validasi produk oleh ahli media dan ahli materi

Sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE, validasi produk oleh ahli media dan ahli materi yang terdiri dari dosen ahli tadrīs fisika UIN Antasari Banjarmasin dan guru fisika SMAN 1 Rantau Badauh terdapat pada tahapan implementasi. Untuk lebih detailnya dipaparkan sebagai berikut

### a. *Implementation (Implementasi)*

Tahapan ini terbagi menjadi beberapa langkah yaitu, validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru fisika juga revisi.

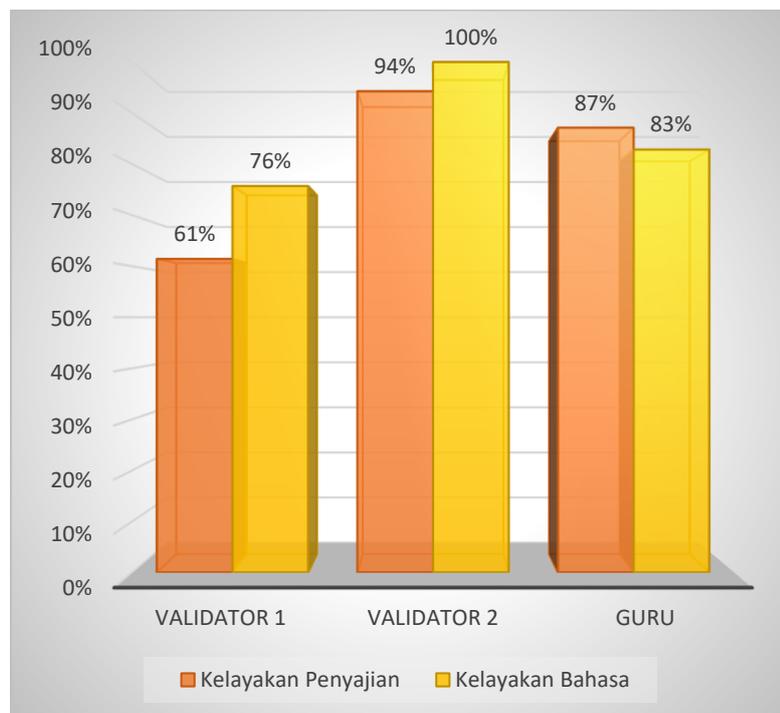
#### 1) Validasi

Validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen tadrīs fisika dan guru fisika sebagai ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh penilaian, komentar, dan saran perbaikan mengenai produk. Secara garis besar penilaian kelayakan produk meliputi penilaian media dan materi, sebagai berikut.

#### a) Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli desain media bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media Multi Representasi Berbasis Instagram Bermuatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal yang dilihat dari sisi desain media. Ahli desain media memberi penilaian sesuai dengan kisi-kisi ahli desain media. Adapun validator yang menjadi ahli media adalah Ibu Sitti Rahmasari, M.Pd, Bapak Eko

Wahyu Nur Sofianto, M.Pd. dan Bapak Subakir, S.Pd. Berikut merupakan grafik yang disajikan dari hasil validasi desain media oleh para ahli desain media.

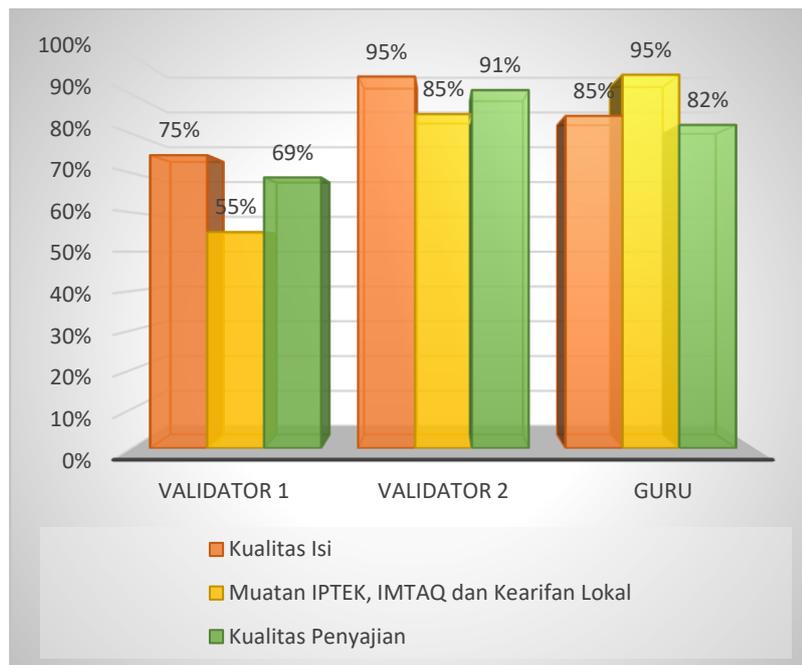


**Gambar 4.10** Persentase Respon Validasi Ahli Media Pada Setiap Aspek

Berdasarkan pada gambar 4.10, dapat diketahui bahwa hasil validasi terhadap Media yang dikembangkan, pada aspek kelayakan penyajian oleh ketiga validator mendapatkan rata-rata persentase sebesar 81% dan untuk aspek kelayakan bahasa oleh ketiga validator mendapatkan rata-rata persentase sebesar 86%, sehingga hasil yang didapat dari kedua aspek tersebut adalah 84% dengan kriteria “sangat valid/layak”. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada lampiran IX.

## b) Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi dalam Media Multi Representasi Berbasis Instagram Bermuatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal yang dilihat dari sisi materi. Ahli materi memberi penilaian sesuai dengan kisi-kisi ahli materi. Adapun validator yang menjadi ahli media adalah Ibu Sitti Rahmasari, M.Pd, Bapak Eko Wahyu Nur Sofianto, M.Pd. dan Bapak Subakir, S.Pd. Berikut merupakan grafik yang disajikan dari hasil validasi materi oleh para ahli materi.



**Gambar 4.11** Persentase Respon Validasi Ahli Materi Pada Setiap Aspek

Berdasarkan pada gambar 4.11, dapat diketahui bahwa hasil validasi terhadap materi pada media yang dikembangkan, pada aspek kualitas isi oleh ketiga validator mendapatkan rata-rata

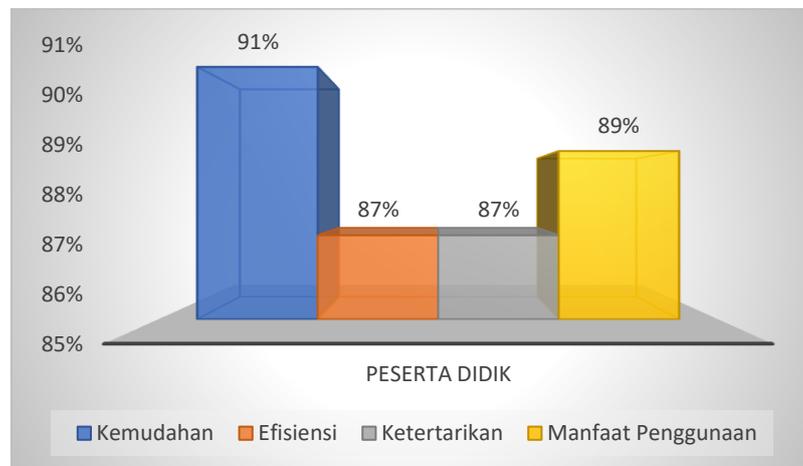
persentase sebesar 85%, untuk aspek muatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal oleh ketiga validator mendapatkan rata-rata persentase sebesar 78% dan pada aspek kualitas penyajian oleh ketiga validator mendapatkan rata-rata persentase sebesar 81%, sehingga hasil yang didapat dari ketiga aspek tersebut adalah 81% dengan kriteria “sangat valid/layak”. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran IV.

## 2) Revisi

Secara keseluruhan berdasarkan saran dan komentar oleh para validator yang terdiri dari dosen ahli tadrir fisika dan guru fisika, media yang dikembangkan ini dapat digunakan tanpa perlu direvisi. Namun jika selanjutnya ingin menambah materi baru, harus lebih di variasikan warnanya dan pada latihan soal dibuat berdasarkan tingkatan *bloom*.

## 3. Respon Peserta Didik Terhadap Produk

Dalam usaha pengimplementasian media ini, peneliti melakukan beberapa tahapan setelah mengembangkan media pada tahap sebelumnya, yaitu: validasi oleh ahli media, materi dan juga guru fisika, kemudian menerima saran atau masukan terhadap media yang dikembangkan sebelum akhirnya melakukan uji lapangan terbatas terhadap peserta didik kelas X IPA 2 SMAN 1 Rantau Badauh sebanyak 20 orang.



**Gambar 4.12** Rata-rata Persentase Respon Peserta Didik Pada Setiap Aspek

Berdasarkan gambar 4.12, dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik terhadap media pada aspek kemudahan sebesar 91% dengan kategori “sangat mudah”, pada aspek efisiensi sebesar 87% dengan kategori “sangat efisien”, pada aspek ketertarikan sebesar 87% dengan kategori “sangat menarik”, dan pada aspek manfaat kegunaan sebesar 89% dengan kategori “sangat baik”. Dari yang telah disajikan dalam bentuk diagram terlihat bahwa responden memberikan respon positif terhadap produk yang dikembangkan sehingga produk sangat baik digunakan.

Untuk tahapan terakhir setelah beberapa tahap sebelumnya yaitu **evaluasi**, peneliti menggunakan evaluasi formatif dengan cara meletakkan kolom komentar atau saran di bagian akhir dari lembar respon peserta didik. Dalam upaya mendapatkan hasil respon peserta didik, peneliti menggunakan media tambahan yaitu *Google Form*. Jadi dalam pemberian respon, peserta didik mengisikan pendapat dan saran

mereka melalui *Google Form*. Adapun sebagian komentar dari peserta didik dapat dilihat dibawah ini

Pertanyaan   Jawaban **20**   Setelan

**Kritik dan Saran**

Misalkan ada yang mengisi dengan rentang satu (1) sampai dengan tiga (3), mohon agar menyertakan/menyebutkan alasannya!!! Terimakasih :D

20 jawaban

- Tidak ad semua bgus
- Sangat bagus
- Susah sinyal kk
- Mantaaaab
- Sangat menarik

**Gambar 4.13** Komentar Peserta Didik Terhadap Produk

## B. Pembahasan

Menentukan kelayakan Media Multi Representasi Berbasis Instagram Bermuatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal yang dikembangkan mengacu pada hasil validasi dari para ahli media dan ahli materi dan respon peserta didik. Adapun penjelasan lebih dalam mengenai Media Multi Representasi Berbasis Instagram Bermuatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal yang dikembangkan dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

### 1. Pengembangan produk

Dalam upaya pengembangan produk yang sesuai dengan langkah pengembangan model ADDIE, peneliti terlebih dahulu melakukan

beberapa analisis seperti analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan sebagainya. Pada proses analisis khususnya mengenai proses pembelajaran berdasarkan keterangan dari guru fisika dan peserta didik, peneliti menemukan bahwa kurangnya respon peserta didik terhadap proses pembelajaran fisika. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti cara guru menerangkan pelajaran, kondisi atau suasana pembelajaran hingga media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika SMAN 1 Rantau Badauh, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang sama atau mirip dengan produk yang dikembangkan peneliti. Selain itu, pembelajaran dikelas masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah), contohnya pada saat pembelajaran penerapan konsep fisika. Pendekatan konvensional tidak lain adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sebagai alat interaksi antara guru dan peserta didik atau biasa dikenal dengan sebutan *teacher center*<sup>49</sup>.

Pada saat pembelajaran daring khususnya saat wabah pandemi covid-19 awalnya mendapatkan respon negatif baik dari guru maupun peserta didik<sup>50</sup>. Dalam penelitiannya, Sundus Nurmaulidina dan Yoga Budi Bhakti menemukan bahwa respon peserta didik terhadap

---

<sup>49</sup> Maria Magdalena, "Kesenjangan Pendekatan Model pembelajaran Convebtional dengan Model Pembelajaran Contextual terhadap Hasil Belajar Pancasila di Program Studi Teknika Akademi Maritim Indonesia," *Jurnal Warta*, 28 (2018).

<sup>50</sup> Mustakim, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA," *Al asma: Journal of Islamic Education* 2, No. 1 (2020): h. 2

pembelajaran secara online adalah negatif<sup>51</sup>. Sebenarnya masalah repon peserta didik terhadap pembelajaran secara online, khususnya fisika dapat diminimalisir dengan menggunakan media aplikasi yang bervariasi saat pembelajaran *online*. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online diantaranya adalah *Zoom, Google Classroom, YouTube, Instagram* dan lain sebagainya<sup>52</sup>.

Meskipun sudah banyak aplikasi penunjang pembelajaran daring, nyatanya dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala. Salah satu kendala yang dihadapi saat pembelajaran daring adalah kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Umumnya pembelajaran daring yang dilaksanakan di Indonesia menggunakan aplikasi *Zoom* atau *Google Classroom* yang mana pembelajarannya masih terfokus pada guru yang berperan aktif dalam menyampaikan ilmu, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan atau memperhatikan saja. Media pembelajaran daring harusnya dapat menolong peserta didik untuk tetap dapat melakukan pembelajaran secara mandiri serta dapat mendukung perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik<sup>53</sup>.

---

<sup>51</sup> Sundus Nurmaulidina dan Yoga Budi Bhakti, "Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika," *ORBITA* 6, No. 2 (2020): h. 248.

<sup>52</sup> Armelia Yuniani, "Era Revolusi Industri 4.0 : Peran Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA," *Garvitasi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* 2, No. 1 (2019): h. 22.

<sup>53</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018). h. 117.

Tidak hanya sampai dimana media pembelajaran daring dapat menolong peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran daring juga diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu cara agar media pembelajaran daring dapat membuat peserta didik mudah memahami materi pembelajaran adalah dengan memberikan beberapa format penjelasan pada materinya, misalnya dalam bentuk, gambar atau video (multi representasi)<sup>54</sup>. Selain itu materi pada media juga bisa dihubungkan dengan segala sesuatu yang ada di sekitar peserta didik misalnya kearifan lokal<sup>55</sup>.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah instagram. Penggunaan instagram sebagai media pembelajaran fisika berdasarkan hasil penelitian Ali Muhammad Rohim dan Dwi Yulianti mendapatkan respon yang baik berupa peningkatan motivasi belajar peserta didik<sup>56</sup>. Suryandari dkk dalam penelitiannya menemukan bahwa bahan ajar sains berkolaborasi budaya, islam dan teknologi sangat layak untuk digunakan<sup>57</sup>. Tahap analisis berakhir dengan kesimpulan bahwa peneliti akan mengembangkan produk berupa

---

<sup>54</sup> C Angell et al, "Multiple Representations As A Framework For A Modelling Approach To Physics Education," *Department of Physics, University of Oslo, NORWAY, and Per Morten Kind, School of Education, Durham University, UK* (2007): h. 1-3.

<sup>55</sup> Priyatna Prasetyawati, "Analisis Proses Pembelajaran Berbasis *Student Centered Learning* Dalam Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Se Kota Palu," *e Jurnal Katalogis* 4, No. 10 (2016): h. 130-131.

<sup>56</sup> Ali Muhammad Rohim dan Dwi Yulianti, "Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi *Instagram* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Unnes Physics Education Journal* 9, No. 2 (2020): h. 149.

<sup>57</sup> Suryandari et al, "*Development of Introductory Teaching Materials for the Collaborative Science Laboratory of Culture, Islam and Technology*," *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan* 4, No. 2 (2022): h. 158.

media pembelajaran fisika berbasis instagram bermuatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain, yaitu perancangan produk mulai dari sampul judul bab hingga penutup. Kemudian setelah mendesain, dilakukan tahap pengembangan produk sesuai dengan kreatifitas peneliti namun tetap sama dengan aturan urutan penulisan materi pada buku atau LKS menggunakan aplikasi Canva. Kemudian setelah semua bagian sudah dibuat, barulah hasil pengembangan menggunakan aplikasi Canva tadi di *upload* ke media sosial Instagram.

## 2. Validitas Produk

Setelah produk sudah selesai dikembangkan, maka selanjutnya memasuki tahap implementasi. Produk yang dikembangkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menentukan validitas produk yang dikembangkan. Hasil validasi dan masukan dari para ahli digunakan sebagai catatan untuk perbaikan produk sebelum dibagikan kepada peserta didik. Berdasarkan kriteria kelayakan minimal, produk yang layak untuk diujicobakan adalah yang memperoleh persentase minimal 61%<sup>58</sup>. Produk ini terbukti sangat layak digunakan karena memperoleh hasil persentase sebesar 84% dari ahli media dan 81% dari ahli materi.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan produk yang dikembangkan sangat layak untuk di

---

<sup>58</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 71.

ujicobakan berdasarkan beberapa aspek penilaian, yaitu kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Produk yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan penyajian yang meliputi indikator ukuran, desain tampilan dan desain isi konten dengan rata-rata hasil validasi oleh ahli media adalah 81% (sangat layak). Konten disini terdiri dari beberapa macam format, ada yang format gambar, video dan juga naskah (teks). Menurut Kustandi dan Sutjipto, gambar ialah media grafis yang bertujuan untuk menarik perhatian, agar informasi yang dipahami lebih cepat bila diilustrasikan dengan gambar, mengilustrasikan fakta dan memperjelas materi, selain itu juga memiliki kelebihan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan<sup>59</sup>. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan tampilan berupa media grafis seperti gambar dan video.

Dalam proses mendesain media, peneliti menggunakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mendesain yaitu *Canva* (aplikasi atau *website*). Kemudahan mendesain menggunakan *Canva* diantaranya adalah karena tersedia fitur yang lengkap dan *template*

---

<sup>59</sup> Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: manual dan digital*. (Jakarta: Ghalia, 2013)

yang dapat diakses secara gratis<sup>60</sup>. Selain itu, *Canva* juga didesain dengan sistem navigasi dan ikon-ikon fitur kerja yang sederhana, jadi tentunya sangat memudahkan pengguna dalam mengingat fungsi-fungsi dari ikon-ikon fitur kerja tersebut<sup>61</sup>.

Setelah proses desain menggunakan *Canva*, media hasil desain siap diupload atau diunggah pada salah satu media sosial yang populer khususnya di kalangan muda-mudi, yaitu *Instagram*<sup>62</sup>. Secara mudah, *Instagram* dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi yang didalamnya kita dapat membagikan media berupa gambar, video dan lain sebagainya ke pengguna lain. *Instagram* menyediakan banyak fitur di dalamnya guna memperindah media gambar atau video sehingga dapat pula dinikmati oleh orang lain. Oleh karena itu pemilihan aplikasi *Instagram* sebagai basis tampilan media, juga menjadi penunjang kelayakan produk yang dikembangkan ini khususnya pada aspek kelayakan penyajian<sup>63</sup>.

Secara rata-rata hasil penilaian aspek kelayakan penyajian oleh ahli media, produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat

---

<sup>60</sup> Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, No. 1 (2022): h. 201.

<sup>61</sup> Erisa Adyanti, dkk, "KAJIAN *USABILITY* APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN)," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, No. 1 (2021): h. 165.

<sup>62</sup> Meutia Puspita Sari, "Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam Oleh Mahasiswa FISIP Universitas Riau," *JOM FISIP* 4, No. 2 (2017): h. 2.

<sup>63</sup> Mila, "Pengembangan Media Multi Representasi Berbasis *Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring," Skripsi, Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Radenintan Lampung, 2018: h. 17-22.

layak. Namun terdapat perbedaan pada hasil persentase aspek kelayakan penyajian yang signifikan antara validator 1 dan validator 2, yaitu sebesar 33% pada gambar 4.10. Setelah mendapatkan hasil ini, peneliti langsung mengkonfirmasi kepada validator yang bersangkutan untuk mengetahui penyebab perbedaan hasil persentase tersebut. Hasil ini diperoleh karena produk sudah sangat layak untuk diujicobakan namun jika ingin lebih sempurna, validator 1 memberikan saran untuk mengkombinasikan lebih banyak warna untuk tampilan produk dan juga bisa menambah lebih banyak ilustrasi atau gambar contoh pada materi selanjutnya.

Produk yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan bahasa yang meliputi indikator lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan perkembangan peserta didik, sesuai dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah, simbol dan ikon, dengan rata-rata hasil validasi oleh ahli media adalah 86% (sangat layak). Produk yang dikembangkan, menggunakan bahasa yang lugas<sup>64</sup>, komunikatif, dialogis, interaktif<sup>65</sup> dan sesuai dengan kaidah. Dengan kata lain bahasa yang digunakan baik dalam hal menjelaskan konsep, memperjelas ilustrasi, menggambarkan contoh yang konkret, hingga mampu mendorong peserta didik untuk mempelajari materi hingga tuntas.

---

<sup>64</sup> Atria Rihanah dan Cintya Nurika Irma, "Kelayakan Isi dan bahasa Pada Buku Teks Bahasa Indonesia di SMAN Negeri 1 Sirampong," *Jurnal Hasta Wiyata* 5, No. 1 (2022): h. 38.

<sup>65</sup> Oktarina Puspita Wardani, "Analisis Kelayakan Isi dan Bahasa Pada Buku Teks SMA "BAHASA INDONESIA EKSPRESI DIRI DAN AKADEMIK" Kelas X SMA," Jurusan PBSI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Islam Sultan Agung, 2017: h. 75.

Meskipun penilaian aspek kelayakan bahasa oleh ahli media mendapat kategori sangat layak untuk digunakan, namun terdapat perbedaan persentase yang signifikan antara validator 1 dan validator 2 yaitu sebesar 24%. Namun hal ini bukan menjadi kekurangan bagi produk yang dikembangkan peneliti, karena persentase yang diberikan oleh validator 1 adalah 76% sedangkan persentase yang diberikan oleh validator 2 adalah 100%. Kedua persentase yang diberikan oleh para validator menunjukkan angka yang berada jauh di atas kriteria kelayakan minimal yaitu 61%<sup>66</sup>. Maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak diujicobakan berdasarkan aspek kelayakan bahasa oleh ahli media. Perbedaan hasil persentase oleh validator 1 dan 2 disebabkan karena terjadi beberapa kesalahfahaman, seperti validator menganggap bahwa produk yang dikembangkan peneliti memuat beberapa materi sehingga validator menganggap perlu ditambah variasi ilustrasi dan soal. Padahal materi yang dimuat pada produk hanya satu yaitu momentum dan impuls untuk produk yang dikembangkan peneliti kali ini. Setelah mengkonfirmasi kepada validator yang bersangkutan maka produk dikatakan sudah sangat layak untuk diujicobakan.

Rata-rata hasil validasi dari ahli materi menunjukkan produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan rata-rata persentase 81% berdasarkan beberapa aspek penilaian, yaitu kualitas isi,

---

<sup>66</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 71

muatan IPTEK, IMTAQ dan Kearifan Lokal dan kualitas penyajian. Namun jika dilihat per aspek penilaian oleh masing-masing validator, maka terdapat satu hasil yang berada di bawah angka kriteria kelayakan minimal yaitu aspek muatan pada validator 1 sebesar 55%<sup>67</sup>. Hal ini sudah peneliti konfirmasi dengan validator 1, dan hasilnya apa yang menjadi koreksi validator adalah isi materi dan contoh latihan yang menarik tidak terdapat pada laman *feed* Instagram, padahal peneliti mendesain untuk isi materi lanjutan dan contoh serta latihan soal lebih banyak di cantumkan pada bagian sorotan, bukan pada bagian *feed*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan.

Selain itu, perbedaan hasil validasi antara ahli materi yaitu dosen tadaris fisika dan guru fisika mungkin terjadi akibat proses belajar mengajar. Secara praktiknya guru menghadapi peserta didik yang dalam hal ini adalah peserta didik kelas X IPA 2 SMAN 1 Rantau Badauh secara langsung dalam pembelajarannya, sedangkan dosen memberikan ukuran materi seperti apa yang cocok untuk peserta didik karena dosen mengajar dalam tingkat mahasiswa yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik karena perbedaan kematangan dan usia. Kematangan ditujukan sebagai patokan untuk

---

<sup>67</sup> Ibid

mengenal karakteristik peserta didik dan juga pemahaman usia berpengaruh terhadap pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan dalam pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tingkat kesiapan peserta didik ataupun juga tingkat usianya<sup>68</sup>.

Dari beberapa pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak untuk diujicobakan. Dalam skripsinya, Ichwan juga menemukan hasil yang serupa yaitu media pembelajaran berbasis media sosial instagram sebagai sumber belajar mandiri termasuk kategori sangat layak untuk digunakan namun berbeda teknik analisis data<sup>69</sup>. Dengan kata lain, media sosial Instagram dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran atau paling tidak media sosial instagram layak diujicobakan sebagai media pembelajaran sebelum dijadikan media pembelajaran sejatinya.

### 3. Respon Peserta Didik Terhadap Produk

Respon peserta didik baru bisa diperoleh setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak pada tahap validasi. Selanjutnya produk dapat diujicobakan pada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Produk ini dapat dikatakan

---

<sup>68</sup> Ahmad Taufik, "Analisis Karakteristik Peserta Didik," *el-Ghiroh* 16, No. 1.(2019): 1-13.

<sup>69</sup> Ichwan Restu Nugroho, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Media Sosial *Instagram* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA," Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta, 2017: h. 122 .

baik/layak jika persentase minimal menunjukkan angka 61%<sup>70</sup>. Berdasarkan hasil penelitian, respon peserta didik berada apada kategori “sangat baik” yang meliputi aspek kemudahan,efisiensi, ketertarikan, dan manfaat penggunaan.

Pada aspek kemudahan, diperoleh kriteria paling tinggi daripada tiga aspek lainnya. Aspek ini berisi hal tentang penyajian materi dalam konten, bagian-bagian dalam konten mudah dipahami dan isi konten menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal ini mungkin disebabkan karena para peserta didik sudah sangat familiar dengan media yang digunakan sebagai media pembelajaran.yaitu Instagram.

Pada aspek efisiensi dan ketertarikan, diperoleh kriteria yang sama sangat baik dimana mendapatkan penilaian tertinggi diantara indikator lainnya, yang meliputi kalimat dan paragraf pada penggunaan bahasa dapat dipahami. Artinya bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan sudah jelas, mudah dimengerti dan dibaca oleh peserta didik. Hal ini disebabkan mungkin oleh gaya hidup peserta didik yang sekarang sudah mencoba menggunakan *smartphone* di segala urusanya. Dalam penelitian Kunni Muslihah dkk, memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis multi representasi bermuatan sains keislaman dengan *output* instagram layak dan menarik untuk digunakan<sup>71</sup>.

---

<sup>70</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 71.

<sup>71</sup> Kunni Muslihah dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman Dengan *Output* Instagram Pada Materi Hukum Newton,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 01, No. 3 (2018): h. 213.

Pada aspek manfaat kegunaan diperoleh kriteria sangat baik. Peserta memberikan respon yang baik pada manfaat penggunaan. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak perlu lagi membaca buku yang biasanya halamannya banyak dan isinya yang juga susah dipahami. Maka produk yang dikembangkan adalah solusi bagi peserta didik yang cepat bosan dalam hal belajar sehingga produk ini dianggap memiliki kegunaan. Rata-rata nilai pada tiap aspek tinggi. Hal ini membuktikan bahwa secara cakupan materi, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan sangat baik untuk digunakan serta mendapatkan komentar positif dari peserta didik.