

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Sosial Media Terintegrasi melalui *Lesson Study*

Samuel Agus Triyanto*, Ilham Rohman Ramadhan^b

^a Pendidikan Biologi, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Indonesia

^b Pendidikan Sejarah, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Indonesia

* Corresponding author: samuel.agus@unsil.ac.id

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission:

11/01/2022

Accepted: 28/09/2022

Published: 12/12/2022

Kata Kunci

Media Pembelajaran;

Sosial Media

Terintegrasi;

Lesson Study

Abstrak

Pandemi Covid-19 mendorong dominasi *WhatsApp* sebagai media pembelajaran daring di SDN 1 Picungremuk, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Namun, penggunaan *WhatsApp* oleh tenaga pengajar untuk penyampaian dan pengumpulan tugas dinilai kurang efektif dalam memaksimalkan interaksi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran terpadu berbasis media sosial (poster, video, dan *podcast*) melalui pendekatan *lesson study* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Pengembangan media mengadopsi model *Research and Development* (R&D) ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis kebutuhan, desain konseptual, pengembangan produk, implementasi terbatas, dan evaluasi. Kelayakan media dinilai berdasarkan tiga aspek: (1) validitas melalui penilaian ahli materi dan media, (2) praktikalitas melalui umpan balik praktisi (guru), dan (3) efektivitas melalui respons siswa sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media terpadu yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan skor validasi ahli di atas 85% (kategori "sangat layak"), tingkat kepraktisan 82% (kategori "praktis"), dan efektivitas 80% berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa. Integrasi multimedia berbasis sosial media melalui *lesson study* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan ini merekomendasikan perlunya diversifikasi platform digital dalam pembelajaran daring untuk mengatasi keterbatasan penggunaan aplikasi tunggal seperti *WhatsApp*.

Abstract

The Covid-19 pandemic has made *WhatsApp* dominantly used as a learning medium. The teaching staff at SDN 1 Picungremuk, Tasikmalaya City, West Java use *WhatsApp* as a medium for delivering assignments and collecting assignments that are considered less effective. *WhatsApp* social media in helping maximize online learning can be integrated with other social media. This study aims to develop an integrated social media-based learning media through *lesson study*. Learning media in the form of posters, videos, and *podcasts* were developed referring to the ADDIE research and development model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of learning media refers to the results of expert assessments, field practitioners, and student responses as test subjects. The results showed that the integrated social media-based media developed had met the standards of feasibility aspects including validity, practicality, and effectiveness of the media.

Keywords

Instructional Media;

Integrated Social Media;

Lesson Study

©2022 The Author's

This is an open-access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



[doi https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i2.15287](https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i2.15287)

Pendahuluan

Proses Pendidikan dengan segala kekompleksannya menghadapi disrupsi akibat merebaknya *Novel Coronavirus (2019 n-Cov)* atau yang dikenal dengan Covid-19 sejak paruh pertama tahun 2020. Sejak status Covid-19 ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) menjadi pandemi global pada Rabu, 11 Maret 2020, kondisi kehidupan masyarakat di seluruh dunia menjadi berubah. Masyarakat dunia dipaksa untuk menerapkan pembatasan jarak, baik fisik maupun sosial. Kondisi ini tidak dapat dihindari oleh dunia

Pendidikan. Di bulan yang sama, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk belajar dari rumah bagi seluruh jenjang Pendidikan. Sekolah-sekolah kemudian menerapkan sistem pembelajaran dalam jaringan atau daring.

Keterbatasan karena pandemi menyebabkan guru dan siswa harus menyesuaikan keadaan proses pembelajaran yang sebelumnya berbasis tatap muka langsung menjadi interaksi melalui media maya. Berbagai cara dan upaya dilakukan baik oleh pemerintah, dinas, sekolah maupun guru secara individu untuk membuat pembelajaran dalam jaringan ini terlaksana. Pemerintah mengeluarkan berbagai modul, acara di televisi nasional hingga aplikasi berbasis *Learning Management System* (LMS). Sedangkan dipihak guru, selain memanfaatkan berbagai *platform* yang disediakan oleh pemerintah, juga menggunakan *platform* pembelajaran daring yang sudah tersedia seperti *Google Classroom*, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365*, *Ruang Guru*, *Edmodo*, dan lain sebagainya.

Pembelajaran secara daring merupakan hal baru bagi sebagian besar guru dan siswa di Indonesia. Pembelajaran daring dinilai kurang efektif terutama untuk pengembangan nilai afektif (Daheri et al., 2020; Oktavian & Aldya, 2020) dan menimbulkan berbagai kendala bagi sebagian besar guru, orang tua, dan siswa, terutama siswa di Sekolah Dasar (Salsabila et al., 2020). Kendala yang dialami juga dirasakan oleh orang tua siswa dalam pembelajaran daring, di antaranya beralihnya beban belajar ke orang tua, tuntutan penguasaan teknologi, penambahan biaya kuota internet, serta adanya pekerjaan tambah untuk mendampingi anak belajar. Fakta lainnya, jam kerja guru menjadi tidak terbatas karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah (Purwanto et al., 2020).

Berbagai media komunikasi dapat digunakan dalam pembelajaran daring di era pandemi Covid-19. Sebagian besar pendidik ternyata menggunakan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran, terutama di Sekolah Dasar (Anugrahana, 2020; Daheri et al., 2020). Pendidik di Sekolah Dasar Negeri 1 Picungremuk Kota Tasikmalaya, berdasarkan hasil survei menggunakan *Google Form* diperoleh informasi bahwa 100% atau 19 guru di SD tersebut menggunakan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran di era pandemi Covid-19. Alasan dasar penggunaan *WhatsApp* dalam pembelajaran adalah aplikasi sudah sangat populer dan hampir semua pengguna *smartphone* memilikinya (Salsabila et al., 2020; Yantoro et al., 2021).

WhatsApp menjadi kurang efektif sebagai media pembelajaran jika hanya dijadikan alat komunikasi, penyampaian tugas dari guru, dan juga sarana pengumpulan tugas dari siswa (Oktavian & Aldya, 2020). Namun di sisi lain *WhatsApp* menjadi media komunikasi yang efisien karena tidak memerlukan banyak kuota internet (Anugrahana, 2020). Informasi tersebut memberikan gambaran bahwa media sosial seperti *WhatsApp* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran daring dengan nilai efektivitas yang masih perlu dipelajari dan dikembangkan. Media sosial *WhatsApp* dalam membantu memaksimalkan pembelajaran daring dapat diintegrasikan dengan media sosial lain, terutama yang tersertifikasi oleh *Facebook* (Prajana, 2017) sehingga menjadi media pembelajaran daring berupa media sosial media terintegrasi (*Integrated Social Media*).

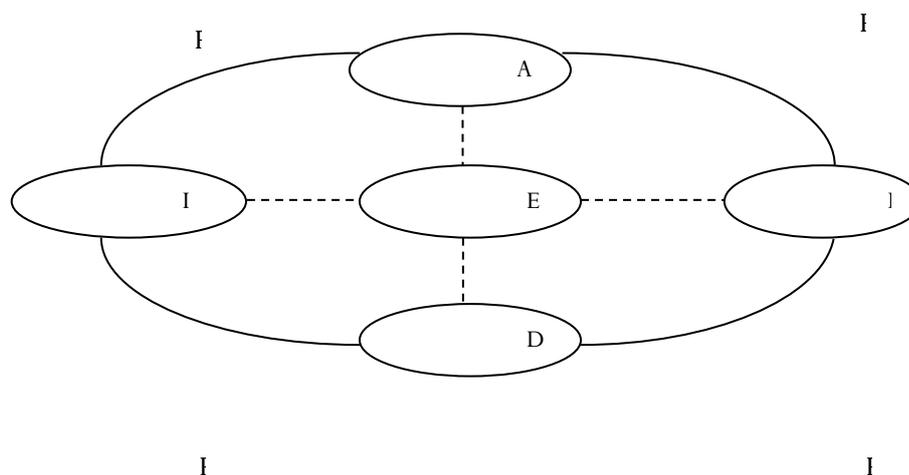
Media sosial terintegrasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas makna komunikasi dalam pembelajaran daring. Fakta penggunaan LMS dan sosial media dalam pembelajaran yang hanya digunakan sebagai sarana penyampaian serta pengumpulan tugas menjadikan kualitas interaksi pendidik dengan peserta didik menurun, disamping itu rasa memiliki terhadap pembelajaran juga berkurang (Oktavian & Aldya, 2020). Media sosial terintegrasi sebagai media pembelajaran daring hadir dengan membawa harapan pesan komunikasi dapat tersebar secara luas dan bermakna dengan menggunakan lebih dari satu media sosial yang cocok dengan karakteristik siswa, seperti YouTube, Tiktok, Instagram, Spotify, dan lain sebagainya.

Integrasi antara media konvensional dengan media baru berbasis multimedia berhasil menyampaikan pesan pembelajaran menjadi lebih bermakna, dikarenakan kelemahan satu media dapat ditutupi oleh media yang lain (Cangara, 2007; Putri, 2018). Proses integrasi media dalam pembelajaran memerlukan satu penelitian atau pengkajian. Pembelajaran dapat dikaji menggunakan *Lesson Study*. *Lesson Study* merupakan suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berlandaskan prinsip-prinsip kesejawatan dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar (Susilo, 2013). Pendidik melalui *Lesson Study* dapat saling bekerja sama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan aktivitas belajar siswa sehingga menghasilkan desain pembelajaran yang baik, dalam hal ini menghasilkan media sosial terintegrasi yang baik dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan data terkait dominasi penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran daring oleh pendidik di SD Negeri 1 Picungremuk Kota Tasikmalaya dan rendahnya nilai efektivitas *WhatsApp* sebagai media pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 jika digunakan hanya digunakan sebagai sarana penyampaian dan pengiriman tugas, maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi melalui *lesson study*. Media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring dengan meningkatkan kualitas interaksi dan rasa memiliki siswa terhadap pembelajaran.

Metode

Pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch & Kopcha, 2014). Model pengembangan ADDIE diilustrasikan seperti pada Gambar 1. Penelitian dan pengembangan model ADDIE dipilih supaya siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa poster, video, dan *podcast* secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut, di antaranya:

1. *Analysis*

a. Studi Literatur dan Lapangan

Pada fase ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan sebanyak mungkin informasi mengenai pembelajaran tematik yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Picungremuk. Proses studi dalam tahapan ini mencakup metode, tenaga pendidik, medi, hasil belajar, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran daring dilaksanakan. Disamping itu teori yang didapat melalui buku, jurnal, maupun studi penelitian yang relevan. Disamping sumber primer, dibutuhkan pula sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian juga diperlukan untuk mengetahui kemana ilmu yang berhubungan dengan penelitian yang telah berkembang sehingga dapat diperoleh sitasi (Moh. Nazir, 1999: 112)

b. Analisis kebutuhan terhadap Media yang dikembangkan

Analisis yang dilakukan pada tahapan ini meliputi analisis kurikulum dan pembelajaran tematik yang sudah dan sedang berlangsung, analisis karakteristik siswa, serta pemanfaatan berbagai perangkat untuk menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. *Design*

a. Menetapkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

Pada tahapan ini dilaksanakan penetapan KD (Kompetensi Dasar) dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada proses ini dilakukan diskusi dengan guru kelas di SDN 1 Picungremuk untuk proses penentuan dan pertimbangan dalam pengembangan media yang akan diproduksi.

b. Merancang design media pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan proses sketsa dan perancangan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di Tema Kelas V SDN 1 Picungremuk. Pada tahapan ini dilakukan beberapa hal yang meliputi desain tampilan, materi, pemilihan gambar, *podcast* serta latihan yang sesuai dengan materi dan tujuan dari pembuatan media pembelajaran.

3. *Develop*

a. Produksi Media

Pada tahapan ini, mulai dilaksanakan proses pembuatan produk yaitu media pembelajaran yang terintegrasi dengan sosial media sesuai dengan desain atau rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Media-media yang akan dikembangkan dibuat menggunakan beberapa aplikasi pendukung yang sesuai dengan media yang dirancang, misalnya untuk video menggunakan *Adobe Premiere*, lalu untuk produksi *Podcast* digunakan aplikasi *Anchor*, sedangkan untuk pembuatan gambar-gambar serta infografis digunakan aplikasi *CorelDraw*. Materi yang ditampilkan merupakan materi pilihan yang diambil baik dari buku tema maupun dari sumber lainnya, hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman materi dan isi oleh siswa. Dalam tahapan ini juga setiap media yang dibuat akan disesuaikan dengan kemampuan gawai yang dimiliki oleh setiap siswa. Contohnya, untuk kualitas gambar, video dan *podcast* disesuaikan ukuran dan kualitasnya, agar tidak memberatkan kemampuan kerja gawai siswa.

b. Validasi Produk

Prototipe media yang akan dikembangkan sebelumnya diajukan kepada tim ahli atau tim pakar untuk dilakukan proses validasi. Tujuannya untuk mengetahui desain model yang dikembangkan layak atau tidak untuk diimplementasikan. Validitas media dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada agar dapat direvisi sebelum media diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang dikembangkan akan menjadi maksimal sesuai dengan tinjauan tujuan pembelajaran yang

dilakukan dan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Data validasi diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media. Data yang diperoleh dari ahli media kemudian dikumpulkan dan diolah menjadi data kuantitatif, setelah itu dicari rerata dari data yang tersedia. Hasil rerata inilah yang kemudian menjadi penentu kualitas media-media yang dikembangkan.

c. Uji Coba Produk

Tahap ini untuk dilaksanakan untuk pengembangan prototype media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi yang ada pada siswa yang meliputi; merencanakan media pembelajaran, kemudian dilakukan validasi ahli, setelah itu dilakukan revisi uji coba lapangan awal (preliminary field test/PFT), uji coba lapangan utama (main field test/MFT), dan uji coba lapangan operasional (operational field test/OFT).

Kegiatan uji coba lapangan produk awal atau Preliminary field test dilakukan dalam skala terbatas. Langkah dalam tahapan ini meliputi: 1) uji lapangan awal terhadap desain media; 2) bersifat terbatas; 3) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang. Uji ini dilaksanakan dengan cara membagikan angket kepada pengguna dalam jumlah terbatas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media yang sudah dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian akan menjadi acuan untuk melakukan revisi. Revisi ini dilakukan untuk mengurangi kelemahan dan kekurangan yang ada pada media yang dikembangkan.

Tahapan selanjutnya adalah uji produk secara luas atau disebut juga Main field test. Langkah ini meliputi 1) uji efektivitas desain produk media yang dikembangkan; 2) uji efektivitas desain dengan menggunakan model pengulangan dalam Teknik eksperimen; terakhir adalah 3) Hasil uji lapangan, diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Pemberian angket kepada pengguna dalam jumlah terbatas dilaksanakan dalam tahapan ini untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media yang sudah dikembangkan.

Uji yang terakhir adalah uji empiris, yakni uji lapangan operasional atau disebut juga dengan Operational field test. Uji ini dilakukan untuk menguji validitas hipotesis dari media yang dikembangkan. Dalam tahapan ini dilaksanakan uji secara eksperimen. Pada fase ini, dilaksanakan pre dan posttest. Data dari penelitian ini dikumpulkan secara kuantitatif, hasilnya kemudian dievaluasi dan dibandingkan. Uji terakhir ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam skala besar. Data yang terkumpul dari uji ini kemudian diolah untuk mencari rata-rata dan dianalisis menggunakan uji t. Pengolahan terakhir ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar juga peningkatan prestasi belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi dalam pembelajaran.

4. *Implementation*

Pada tahapan keempat, media yang sudah dirancang dan dibuat kemudian diimplementasikan langsung dalam proses pembelajaran. Tujuan dari proses ini adalah untuk melihat sejauh mana efektivitas dari media yang telah dikembangkan. Terdapat dua kelas yang digunakan dalam pengimplementasian media ini, yakni kelas eksperimen sebagai kelas yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) sedangkan sebagai pembanding ada kelas kontrol yang tidak menggunakan perlakuan, kelas ini hanya melaksanakan pembelajaran biasa dengan menggunakan buku teks. Pada tahapan ini analisis yang digunakan adalah analisis butir soal dengan ITEMAN.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan dua uji yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji yang pertama yakni Uji normalitas dimaksudkan untuk melihat variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol

berdistribusi normal atau tidak. Lalu uji yang kedua, yakni Uji normalitas akan dilaksanakan dengan uji *lilifors*.

Sedangkan uji homogenitas dilaksanakan untuk mengetahui variansi kedua kelas homogen atau tidak dengan menggunakan uji *bartlet*. Langkah selanjutnya, dilakukan perhitungan uji t, Langkah ini dimaksudkan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar dan prestasi belajar yang dicapai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan media sosial terintegrasi dalam pembelajaran.

5. *Evaluate*

Pada tahapan terakhir, dilaksanakan proses evaluasi. Tahapan ini merupakan tahapan evaluasi data yang didapatkan baik dari angket maupun tes prestasi pada tahap-tahap sebelumnya. Hasil dari evaluasi ini kemudian digunakan untuk menjadi acuan apakah media yang dikembangkan masih memerlukan revisi atau sudah layak digunakan dan disebut sebagai produk akhir.

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Studi Pendahuluan

Tahap penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran Tematik yang berlangsung pada jenjang kelas V di SDN 1 Picungremuk, Kawalu, Kota Tasikmalaya. Studi pendahuluan bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk permasalahan yang terjadi di lapangan. Studi pendahuluan ini meliputi: mengumpulkan informasi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dikelas, materi pembelajaran, aktivitas guru dan siswa, perangkat pembelajaran lain yang digunakan serta kesulitan peserta didik lainnya selama melaksanakan pembelajaran secara daring. Dari kegiatan ini diperoleh data sebagai berikut:

1. Selama pembelajaran daring, media yang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran sangat terbatas. Penggunaan Buku Tema menjadi tumpuan guru dalam memberikan penugasan kepada siswa yang bersekolah dari rumah.
2. Pelaksanaan Pembelajaran daring yang masih terbatas pada aplikasi *WhatsApp Massanger* dan sesekali menggunakan media *teleconference Zoom*.
3. Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar menuntut guru untuk dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tema yang disajikan. Sehingga tidak ada lagi mata pelajaran yang terpisah-pisah. Dengan adanya kondisi daring pula, guru harus memutar otak dalam membuat atau menyampaikan materi daring yang ada, agar sampai kepada siswa.
4. Tingkat pemahaman dan penerimaan menyerap materi antar siswa berbeda-beda, sehingga banyak siswa yang merasa kekurangan waktu dalam menyerap materi dari buku tema, hal ini disebabkan karena banyak waktu belajar siswa yang teralihkan jika dilakukan dari rumah. Mulai dari terdikstrasi oleh permainan *online* atau kegiatan lain yang dilaksanakan di rumah.
5. Mayoritas siswa sudah dapat mengoperasikan gawai, baik milik mereka maupun milik orang tua mereka. Hanya saja penggunaan gawai ini lebih banyak digunakan untuk membuka media sosial dan permainan maya dibandingkan dengan hal-hal edukatif. Kondisi tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, banyak siswa yang kemudian tidak mencapai angka ketuntasan minimal pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil analisis diatas, bahwa pelajaran Tematik daring yang berlangsung di kelas V SDN 1 Picungremuk belum terlalu efektif dalam menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Kebutuhan akan media yang mampu membimbing siswa untuk belajar kapan dan dimanapun tentunya merupakan sebuah hal yang harus direalisasikan.

Berdasarkan temuan dan hasil analisis yang sudah ada, serta ditunjang dengan s tahapan diskusi dengan guru pengampu kelas V, maka akan dikembangkan media pembelajaran berupa video, gambar dan *podcast* untuk mata pelajaran Tema 4, Sub-Tema 2, kelas V SDN 1 Picungremuk.

B. Deskripsi Awal Produk

Pengembangan produk multimedia pada tema 4, sub-tema 2 kelas 5 SDN 1 Picungremuk dirancang dengan menggunakan tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan yang telah dilakukan dijabarkan dalam penjelasan berikut ini:

1. Menentukan Tema, KI dan KD pembelajaran

Pembelajaran sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran yang ada di jenjang Pendidikan diatasnya. Setelah berdiskusi dengan guru kelas V SDN 1 Picungremuk maka untuk pengembangan materi yang diambil adalah Tema 4 (Sehat Itu Penting). Setelah pemilihan Tema maka tahapan selanjutnya adalah pemilihan KI dan KD. Adapun KI dan KD yang dipilih menyesuaikan dengan sub-tema yang ada dalam tema 4 yakni Sub-Tema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah).

2. Desain Materi dan Media

Proses perancangan media dan materi dilakukan bersama-sama dengan guru kelas V SDN 1 Picungremuk. Hal ini bertujuan agar pengembangan yang dilakukan oleh peneliti selaras dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru di sekolah. Hasil rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi adalah sebagai berikut:

- a. Pada Sub-Tema 2, materi yang disajikan sesuai dengan judul dari sub tema yakni mengenai “Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah”. Pada sub tema ini, siswa akan menerima materi yang terdiri dari 6 pembelajaran. Setiap pembelajarannya dilakukan dalam satu hari penuh. Sehingga sub tema ini materi ini akan habis dalam satu siklus minggu selama 6 hari sekolah.
- b. Terdapat tiga bentuk media yang dikembangkan, yakni video yang akan di unggah ke *Youtube*, gambar dan infografis yang akan diunggah ke media sosial *Instagram* dan media berupa audio yang akan diunggah ke *Spotify*. Ketiga media ini *versatile* artinya bisa digunakan kapan dimanapun, baik dalam kondisi pembelajaran daring maupun kondisi pembelajaran tatap muka secara luring.
- c. Dalam pemilihan media yang dimasukkan kedalam pengembangan, peneliti bekerja sama juga dengan guru dalam hal ini. Tidak semua grafis yang terdapat dalam media pembelajaran berasal dari desain asli peneliti, ada beberapa grafis dan video yang berasal dari *platform* lain. Sedangkan untuk audio yang terdapat dalam podcast merupakan hasil rekaman asli tim peneliti, sehingga dapat dijamin keasliannya.

3. Memproduksi media

Pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi ini memiliki gambaran tampilan produk seperti berikut:

a. Tampilan Judul dan Muka Media

Peneliti mengembangkan tiga jenis media, yakni Video, Gambar dan *Podcast*. Setiap media disesuaikan jumlahnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap media ini diunggah dalam akun media sosial sekolah, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh siswa tanpa harus mengunduhnya terlebih

dahulu. Tampilan judul dalam setiap media berbeda-beda di setiap pembelajarannya, berikut adalah penjabarannya



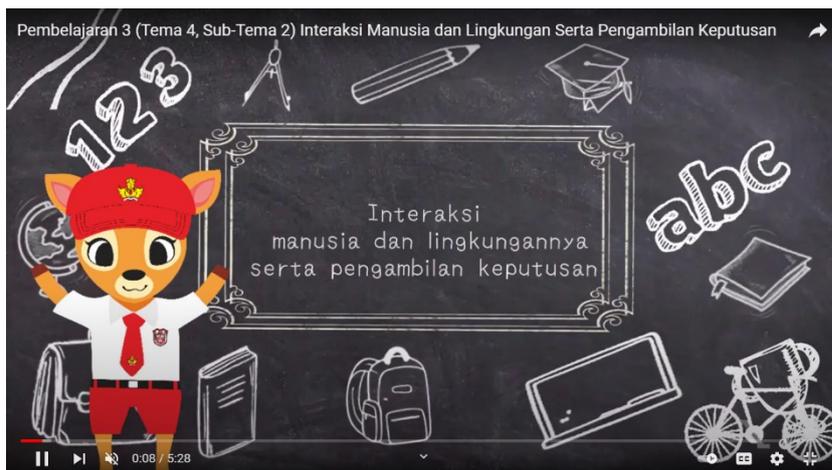
Gambar 2.

Pada gambar di samping ini merupakan tampilan judul dalam Video pembelajaran 1 dalam Sub-Tema 2, Judul dari pembelajaran 1 ini adalah “Gangguan Pada Organ Peredaran Manusia” . Judul disampaikan secara sederhana dan lugas dengan tampilan grafis yang ceria untuk menarik perhatian siswa. Pada tampilan judul ini juga ditampilkan maskot dari SDN 1 Picungremuk yakni “Si Kancil Cerdas”.

Gambar 3.



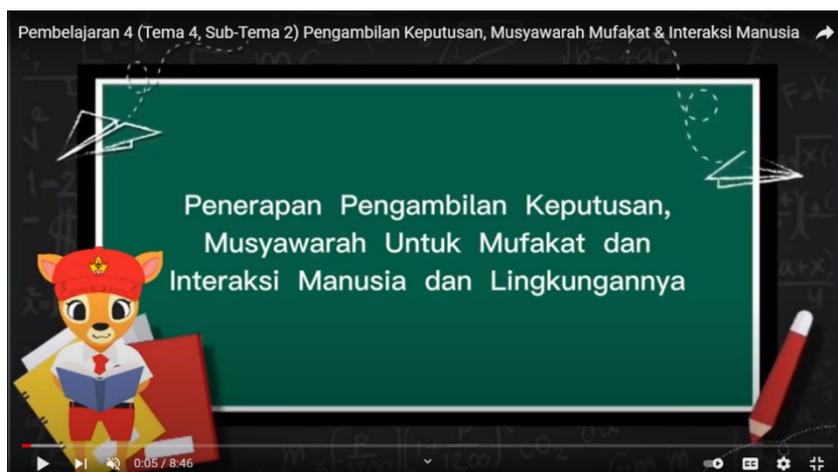
Gambar di samping merupakan tampilan judul dalam Video pembelajaran 2, Sub-Tema 2, Judul dari pembelajaran 2 ini adalah “Pantun, Syair, Peredaran Darah dan Menari”. Selain disampaikan secara menarik, dalam judul ini juga ditampilkan kata-kata dalam Bahasa Inggris “Welcome to My Class dan Start”, hal ini ditujukan untuk menambah kosakata Bahasa Inggris siswa. Tidak lupa mascot sekolah ditampilkan Kembali.



Gambar 4.

Gambar di samping merupakan tampilan judul dalam Video pembelajaran 3, Sub-Tema 2, Judul dari pembelajaran 3 ini adalah “Interaksi Manusia dan Lingkungannya serta Pengambilan Keputusan”. Tema dari tampilan muka video ini bernuansa hitam mengambil ilustrasi papan tulis dengan grafis peralatan sekolah terbuat dari kapur putih. Tidak lupa maskot sekolah ditampilkan Kembali.

Gambar 5.



Gambar di samping merupakan tampilan judul dalam Video pembelajaran 4, Sub-Tema 2, Judul dari pembelajaran 4 ini adalah “Penerapan Pengambilan Keputusan, Musyawarah untuk Mufakat dan Interaksi Manusia dan Lingkungannya”. Tema dari tampilan muka video ini bernuansa hitam dan hijau dengan mengambil ilustrasi papan tulis dengan grafis buku dan pensil. Tidak lupa maskot sekolah ditampilkan kembali.



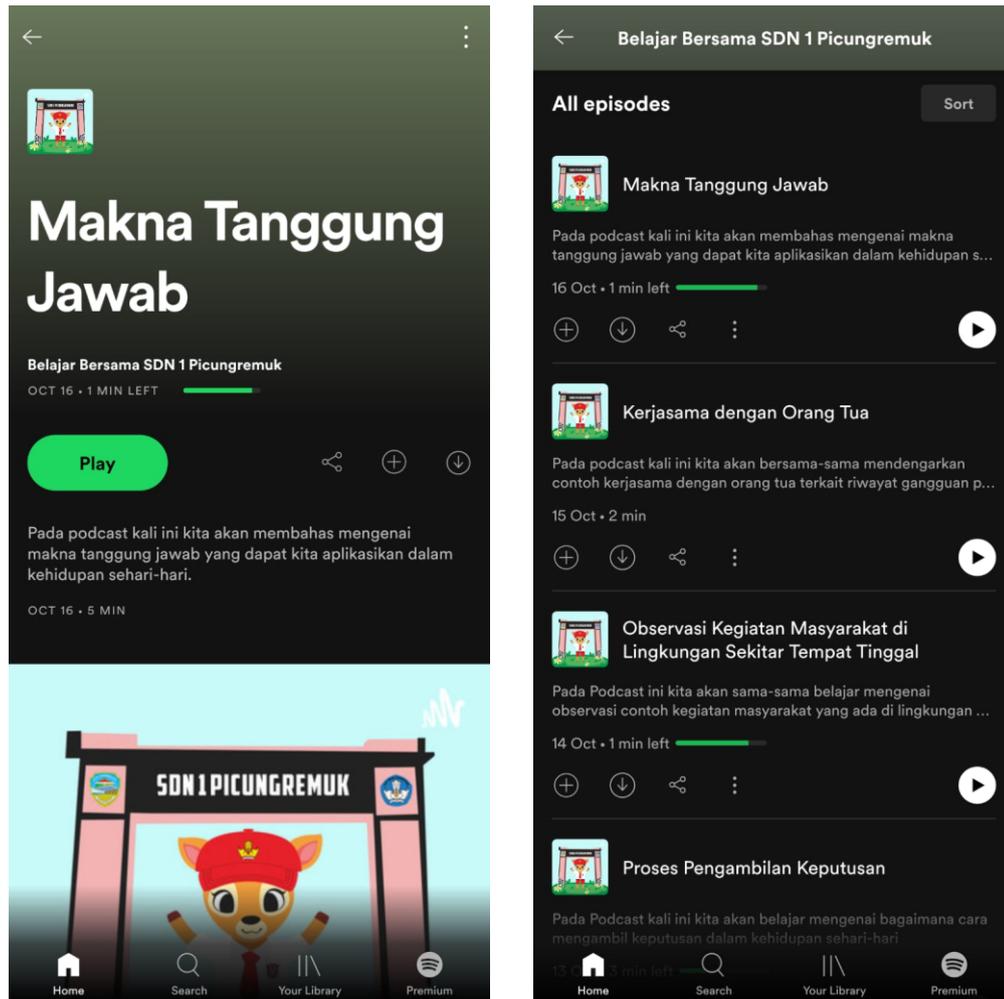
Gambar 6.

Gambar di samping merupakan tampilan judul dalam Video pembelajaran 5, Sub-Tema 2, Judul dari pembelajaran 5 ini adalah “Pantun dan Gangguan Organ Peredaran Darah”. Tema tampilan video 5 ini sedikit berbeda dengan video sebelumnya, karena bernuansa warna jambon dengan grafis yang lebih lembut.



Gambar 7.

Gambar di samping merupakan tampilan judul dalam Video pembelajaran 6, Sub-Tema 2, Judul dari pembelajaran 6 ini adalah “Pola Lantai serta Properti yang digunakan dalam Seni Tari dan Makna Tanggung Jawab”. Tema tampilan video 6 ini sekali lagi menampilkan grafis papan tulis yang ceria dan dilengkapi maskot “Si Kancil Cerdas”.



Gambar 8. Gambar di atas merupakan tampilan laman Beranda Aplikasi *Podcast Spotify* SDN 1 Picungremuk. Dari gambar diatas dapat dilihat beberapa judul yang sesuai dengan sub-tema yang diabahas. Beberapa judul diantaranya “Makna Tanggung Jawab”, “Kerjasama dengan Orang Tua” dan “Proses Pengambilan Keputusan”. Tampilan *artwork* dari setiap episode ini adalah ilustrasi gambar “Si Kancil Cerdas” yang sedang berada di depan gapura SDN 1 Picungremuk.

Gambar 9.

Gambar di samping merupakan *post* Instagram untuk mendukung pembelajaran 1 dan 4 dalam Sub-Tema 2. Pada Gambar disamping dapat dilihat judul gambar pertama adalah “Organ Peredaran Darah Manusia” sedangkan Judul dari gambar kedua adalah



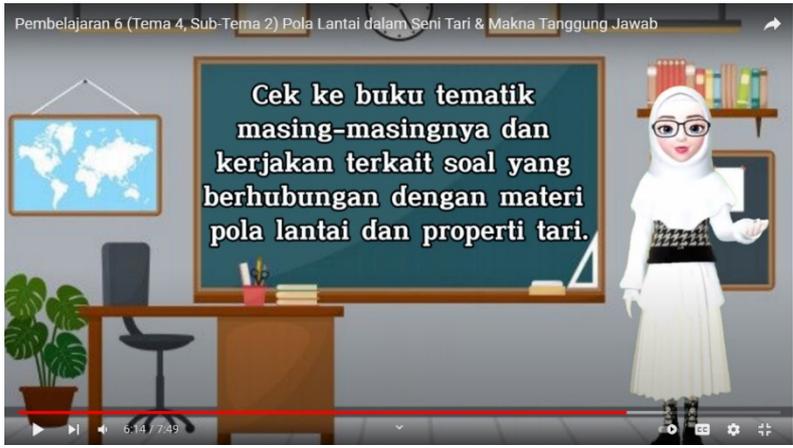
“Interaksi Manusia dengan Lingkungannya”.

b. Tampilan Materi

<p>1) Materi dalam Video Youtube</p> 	<p>Gambar 10.</p> <p>Tangkapan layar di samping merupakan tampilan materi yang ada di salah satu video pembelajaran yang diunggah pada platform pembagi video Youtube. Tampilan materi dibuat sederhana dan semenarik mungkin untuk memudahkan siswa dalam menangkap pesan yang disampaikan. Selain itu Bahasa yang digunakan disesuaikan, yakni Bahasa yang sederhana dan singkat.</p>
---	--

<p>2) Materi dalam Gambar Instagram</p> 	<p>Gambar 11. Gambar disamping merupakan tampilan materi dalam salah satu unggahan di Instagram. Bahasa yang digunakan dibuat sesingkat mungkin dan hanya dibuat per poin, agar lebih mudah dipahami oleh siswa.</p> <p>Gambar 12. Gambar disamping merupakan tampilan materi yang diilustrasikan dengan grafis yang menarik mengenai Pola Hidup Sehat.</p>
<p>3) Materi dalam Audia <i>Podcast</i></p>	
<p>Ibu : Iya sayang ibu akan jawab dan jelaskan terkait gangguan peredaran darah. Ayahmu memang terdiagnosis memiliki gangguan peredaran darah. Makanya. Ayahmu sering sekali pusing kepalanya.</p> <p>Sarah : Gangguan peredaran darah apa yang ayah derita ibu dan apa penyebabnya ibu?</p> <p>Ibu : Gangguan peredaran darah yang ayahmu derita adalah hipertensi, Penyebab hipertensi adalah tingginya tekanan darah dari tekanan darah normal yang biasanya darah normal bertekanan (120/80mmHg), faktor lain penyebab tekanan darah tinggi bisa karena stress, makan berlebihan, dan merokok</p>	<p>Teks di samping merupakan salah satu dialog yang ada dalam <i>podcast</i>. Teks tersebut merupakan bentuk materi yang didialogkan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.</p>

c. Tampilan Latihan

1) Tampilan Latihan dalam Video Youtube	<p style="text-align: center;">Gambar 13.</p> <p>Gambar di samping menjelaskan latihan yang diberikan dalam video pembelajaran 6, Sub-Tema 2 mengenai pola lantai dalam seni tari dan makna tanggung jawab.</p>
	
2) Tidak ada Latihan yang diberikan dalam media gambar Instagram	
3) Tidak ada Latihan yang diberikan dalam media <i>podcast</i>	

A. Deskripsi Hasil Validasi Ahli

Setelah pengembangan desain produk awal media pembelajaran menjadi media tiga media yang berbeda-beda, kemudian dilakukan konsultasi untuk validasi dan revisi produk dengan pakar. Konsultasi terhadap produk yang akan diujicobakan dengan pakar dilakukan untuk mendapatkan komentar, saran, dan persetujuan, sehingga desain produk awal menjadi sebuah produk media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Validasi pakar terhadap produk ini diperoleh dari Oka Agus Kurniawan Shavab, M.Pd sebagai ahli media (Dosen pada jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi). Saran dan masukan dari ahli

digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hal itu dilakukan untuk memperoleh kelayakan produk jika diimplementasikan dalam skala luas. Saran dan masukan dari pakar tersebut adalah sebagai berikut: (1) Sebaiknya digunakan font yang lebih beragam dan menarik (jenis dan ukuran teks); (2) gunakan lebih banyak gambar dengan ukuran *high definition* ; (3) Tata letak perlu diperbaiki; (4) Berikan penekanan pada informasi penting;; dan (7) Masukkan referensi.

Ahli media menggunakan produk dengan didampingi oleh pengembang, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian dari ahli media didapat melalui angket yang diberikan kepada ahli media.

Hasil penilaian setiap indikator diatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah baik dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hal ini didasarkan penilaian yang dituangkan pada tabel diatas, dimana untuk pemilihan jenis font mendapat skor 5, pemilihan ukuran font mendapat nilai 4, komposisi warna dan tulisan mendapat skor 5, penempatan gambar dan grafis mendapat skor 5, pada urutan penyajian media memperoleh skor 4, pada penempatan video mendapat skor 4. Sedangkan untuk aspek unsur media, pada daya dukung musik memperoleh nilai 5, daya dukung video mendapat nilai 4, kemudahan penggunaan media mendapat nilai 4. Pada aspek tata bahasa, untuk indikator bahasa mudah dipahami mendapat nilai 4, sedangkan pada keterbacaan teks memperoleh nilai 5.

Hasil konvensi pada data diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,454.

B. Deskripsi Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali yaitu (1) uji coba terbatas (*preliminary field test*); (2) uji coba kelompok kecil (*main field test*); (3) uji coba kelompok besar (*operational field test*). Tujuan dari uji coba adalah untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian dari siswa terhadap media yang dikembangkan. Indikator yang berkaitan dengan pemilihan jenis dan ukuran huruf mendapat nilai 4.37, ketepatan pemilihan warna 4.17, ketepatan kombinasi warna 4.3, tampilan materi 4.24. Sedangkan untuk keterbacaan teks mendapat skor 4.5, pada hal kejelasan materi mendapat skor 4.57, 4.2 untuk kemudahan penggunaan, 4.3 untuk kejelasan petunjuk pemakaian, untuk kemenarikan media mendapat nilai 4.43, dan untuk kemudahan pemahaman mendapat nilai 4.33.

Hasil konvensi pada data hasil uji coba diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4.34. Untuk uji coba tiga (*operational field test*) dilakukan pada kelas V SDN 1 Picungremuk dengan jumlah siswa 33 orang. Siswa diberikan tes prestasi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan tiga jenis media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam skala besar. Hasil test tersebut bias dilihat pada tabel berikut:

Tabel. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas V

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abyan Akmal Suhendar	72	77
2	Achmad Syazali	20	72
3	Ajeng Suci Alyarizki	75	70
4	Alda Eleanore	80	80

5	Andini Nurliawati Sari	79	85
6	Anugrah Rifky Syaputra	69	74
7	Audia Trishani Putri	82	85
8	Budi Rizki	67	70
9	Bunga Cahaya Kinanti	78	80
10	Cindy Alivia Maharani	80	72
11	Dwi Agnia Azzahra	69	76
12	Erik Kusmawan	81	83
13	Fakhrayani Nurhusna S	78	80
14	Fani Juliana	67	74
15	Ghefira Wulansari Fauzia	67	70
16	Ginangjar Setiawan	74	66
17	Indri Widyastuti	70	75
18	Juliansyah Dwiyana P	83	80
19	Kamilah Nurul Azizah	85	88
20	Lutfia Maghfirani	68	75
21	Marcellino Wijaya	70	75
22	Marshanda Salsabila	70	78
23	Mohammad Reza Apri E	73	85
24	Muhammad Alif Dwi J	76	80
25	Muhammad Atharick B	86	88
26	Muhammad Zhafran A	77	80
27	Nadifa Syifa Aulia N	70	80
28	Qotrunanda Afika	70	80
29	Zahra Khoirunnisa	67	80
30	Zharifah Alufah	70	88
Jumlah		2423	2466
Rata-Rata		73.42	74.73

Hasil perhitungan uji t yaitu $DK = \{t \mid t > 1.645\}$ dan $t_{obs} = 1.48 \in DK$. Keputusan uji adalah H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest kelas uji coba tidak sama. Rata-rata yang diperoleh pada hasil posttest adalah 74.73 lebih baik dari pada hasil pretest 73.42, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan presasi belajar setelah siswa menggunakan media.

E. Keefektifan Media Pembelajaran

Siswa yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) adalah siswa di kelas V A, dan siswa pembandingan (kelas kontrol) adalah siswa kelas V B yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran.

1. Analisis Butir Soal

Langkah ini adalah untuk mengetahui kualitas butir soal yang akan digunakan pada tes prestasi. Data yang diambil adalah data hasil ujicoba pada kelas V A.. Dari proses analisis menggunakan ITEMAN diketahui bahwa butir soal memiliki koefisien biserial atau daya pembeda soal lebih dari 0,3, artinya soal dapat diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir soal adalah baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah 0.824, sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal berada pada kategori baik. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 37.

2. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan uji t, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Bertujuan untuk melihat apakah variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap kelas control dan kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan uji lilifors. Hasil perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variansi	X	s	<i>Lmaks</i>	DK = {L L > <i>Lmaks</i> }	Keputusan(H0)
K. Eksperimen	77.94	8.07	0.115	0.154	Diterima
K. Kontrol	73.94	8.01	0.103	0.154	Diterima

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa keputusan uji untuk masing-masing kelas adalah H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi kedua kelas homogen (sama) atau tidak) dengan menggunakan uji bartlet. Hasil uji bartlet yaitu $DK = \{b | b < 0.951\}$ dengan $b_{obs} = 0.99 \in DK$. Keputusan uji adalah H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 31.

3. Uji efektivitas (Uji t)

Hasil perhitungan uji t yaitu $DK = \{t | t < -1.960 \text{ atau } t > 1.960\}$ dan $t_{obs} = 2.07 \in DK$. Keputusan uji adalah H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki hasil prestasi belajar yang tidak sama. Kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih besar (77.94) dibanding kelas kontrol (73.94). Dengan demikian dapat disimpulkan hasil prestasi belajar yang dicapai oleh kelas eksperimen (dengan menggunakan media pembelajaran terintegrasi media sosial) lebih baik dari pada hasil prestasi belajar yang dicapai oleh kelas kontrol (tidak menggunakan media).

F. Pembahasan

Setelah melewati beberapa tahapan validitas dan uji coba yang sudah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran berbasis hasil pengembangan ini sudah layak untuk digunakan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian hampir disemua tahapan menunjukkan hasil dengan kategori sangat baik. Berdasarkan pengamatan dan kajian selama penelitian, media pembelajaran berbasis sosial media terintegrasi dinilai dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa dalam belajar menggunakan sosial media terintegrasi dan hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik.

Uji kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, dimana hasil rata-rata validasi dari ahli media adalah 4.45 penilaian dari media menunjukkan bahwa media berada dalam kategori baik dan sudah layak untuk diujicobakan. Pada uji coba kepada siswa atau pengguna, hasil rata-rata penilaian pada tahap preliminary field test dan main field test adalah 4.34, artinya media juga sudah berada dalam kategori sangat baik.

Sedangkan pada tahap *operational field test*, diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis sosial media terintegrasi meningkat (73.42) dibandingkan dengan sebelum menggunakan media (74.73).

Media pembelajaran berbasis sosial media terintegrasi juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 77,94, nilai rata-rata ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran melainkan hanya menggunakan buku tematik. Rata-rata yang dicapai oleh kelas kontrol adalah 73.94. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis sosial media terintegrasi dengan bantuan *lesson study* dalam uji coba lapangan sudah memenuhi kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Picungremuk.

Kesimpulan

Hasil data validasi dari ahli media diperoleh rata-rata 4.45. Sedangkan dari uji pada tahap preliminary field test dan main field test adalah 4.34, artinya media media pembelajararn juga sudah berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada tahap operational field test, diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran meningkat (73.42) dibandingkan dengan sebelum menggunakan media (74.73).

Pada uji efektifitas pembelajaran, diketahui nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 77,94, nilai rata-rata ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi dalam pembelajaran melainkan hanya menggunakan buku tema. Rata-rata yang dicapai oleh kelas kontrol adalah 73.94. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi dengan *lesson study* dalam uji coba lapangan sudah memenuhi kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran tematik dengan sub tema 2 di kelas V SDN 1 Picungremuk Tasikmalaya. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis media sosial terintegrasi berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran daring dengan meningkatkan kualitas interaksi dan rasa memiliki siswa terhadap pembelajaran.

Referensi

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2014). Instructional design models. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition* (pp. 77–87). Springer New York.
https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_7
- Cangara, H. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (8th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Prajana, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Untuk Media Pembelajaran Dalam Lingkungan Uin Ar-Raniry Banda Aceh. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 122.
<https://doi.org/10.22373/cs.v1i2.1980>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., Putri, R. S., & Santoso, P. B. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar | EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling. In *Journal of Education, Psychology and Counseling* (Vol. 2, Issue 1). <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Putri, V. K. A. (2018). Media Sosial Terintegrasi dalam Komunikasi Pemasaran Brand: Studi Komparasi Pemanfaatan Media Sosial Oleh High dan Low Involvement Decision Brand. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 4(2), 108–115. <https://doi.org/10.7454/jki.v4i2.8889>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Susilo, H. (2013). Lesson Study Sebagai Sarana Meningkatkan Kompetensi Pendidik. *Seminar Dan Lokakarya PLEASE 2013 Di Sekolah Tinggi Theologi Aletheia Jalan Argopuro 28-34*, 1–32.
- Yantoro, Y., Hariandi, A., Mawahdah, Z., & Muspawi, M. (2021). Inovasi guru dalam pembelajaran di era pandemi COVID-19. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 8–15.
<https://doi.org/10.29210/02021732>