

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah karena matematika merupakan ilmu yang penerapannya sangat dekat dengan kehidupan. Namun demikian, matematika justru tergolong sebagai salah satu bidang studi yang kurang mendapat atensi dan antusiasme dari kalangan peserta didik karena motivasi belajar ilmu matematika juga rendah. (Hartatik & Fitriyah, 2017). Padahal motivasi belajar mempunyai pengaruh terhadap pemahaman konsep materi (Hidayana, 2022). Pemahaman siswa dalam belajar merupakan faktor yang sangat penting (Nurussofa & Heni, 2023). Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah digunakan media pembelajaran yang menarik karena tujuan pemakaian media pembelajaran adalah untuk membangkitkan keinginan, minat, motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Febrita & Ulfa, 2019).

Media pembelajaran memegang peranan intrinsik yang tak terpisahkan dalam keseluruhan rangkaian proses belajar-mengajar, sehingga perangkat pembelajaran yang diimplementasikan seyogianya senantiasa beradaptasi dan bersinkronisasi dengan deras arus perkembangan teknologi dan komunikasi yang terus berevolusi (Labib, 2019). Di Indonesia pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal akibat keterbatasan kreativitas dan juga waktu. Berdasarkan observasi, pembelajaran matematika di MTsN 15 Jombang menggunakan media buku dan juga papan tulis. Jadi dalam pembelajaran, guru menjelaskan di papan tulis kemudian meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada pada buku pelajaran yang digunakan. Dimana buku pembelajaran belum dapat memberikan visualisasi yang nyata dalam menemukan konsep materi secara maksimal. Selain itu, wajah visual buku pembelajaran yang dipergunakan terkesan monoton dan tidak menggugah minat serta motivasi belajar, lantaran isinya semata-mata memuat pemaparan materi beserta deretan soal latihan tanpa adanya variasi elemen

lain yang mampu memikat perhatian pembaca. Sementara itu pada kenyataannya siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan *smartphone*, tetapi proses pembelajaran di MTsN 15 Jombang masih belum menggunakan media interaktif seperti *smartphone* sebagai media alternatif untuk mendukung siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu pada kegiatan pembelajaran di MTsN 15 Keras belum menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *instagram*.

Pada era yang terus berevolusi ini, perangkat teknologi telah mencapai tingkat kecanggihan yang luar biasa dan telah menjangkau serta diakrabi oleh segenap lapisan masyarakat tanpa terkecuali. Dengan demikian, seorang pendidik selaku fasilitator sekaligus rujukan intelektual bagi peserta didik seyogianya mentransmisikan khazanah pengetahuan serta kompetensi yang relevan dan selaras dengan tuntutan era yang tengah berlangsung. Perangkat pembelajaran yang bersifat inovatif dan sarat kreativitas berpotensi membangkitkan atensi serta antusiasme anak didik dalam menelusuri kandungan materi yang dihadirkan. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi terbukti memberikan dampak konstruktif terhadap capaian belajar peserta didik (Suprpto dkk., 2019).

Salah satu media sosial yang populer dan juga mempunyai banyak peminat adalah instagram. Instagram kini telah menjelma menjadi salah satu platform digital yang paling digandrungi di lingkungan peserta didik. Mengacu pada data yang dikompilasi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, Tak kurang dari 63 juta penduduk Indonesia tercatat telah menjadi bagian dari ekosistem digital global, di mana sebanyak 95% dari total keseluruhan tersebut memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana untuk mengakses berbagai platform media sosial.

Instagram menempati posisi sebagai platform media sosial terbesar kedua di dunia setelah WhatsApp. Aplikasi ini menyediakan serangkaian fitur yang dirancang guna memfasilitasi penggunaanya dalam mendistribusikan konten visual berupa foto maupun video secara daring. Selain itu, instagram mempunyai banyak fitur yang menarik yaitu instastory, IGTV, reels, direct

message, panggilan video, dan lain sebagainya. Instagram dapat dimanfaatkan sebagai wahana pembelajaran lantaran pengoperasiannya yang tidak memerlukan keahlian khusus sehingga dapat dijangkau oleh berbagai lapisan pengguna, antarmuka aplikasinya yang estetik sekaligus intuitif, serta fleksibilitasnya yang memungkinkan akses dari berbagai perangkat, baik telepon genggam maupun laptop. Lebih dari itu, berbagai fitur yang tersedia turut menopang keberlangsungan proses belajar-mengajar secara optimal.

Salah satu topik yang dikaji oleh peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama ialah pokok bahasan aritmatika sosial. Adapun materi ini diajarkan pada kelas 7 SMP semester genap. Sub materi pada materi ini terdiri dari penjualan, pembelian, untung rugi, persentase untung rugi, diskon, tara, neto bruto, dan bunga tunggal. Pokok persoalan ini sekaligus menempati kedudukan sebagai salah satu cakupan telaah matematika yang bertautan erat dengan lika-liku kehidupan sehari-hari, karena materi yang dibahas adalah materi yang sering terjadi pada lingkungan sekitar, dan juga ketika ada kegiatan sekolah seperti market day di sekolah di mana siswa berperan sebagai wirausaha, dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat menguasai serta mencerna secara mendalam substansi materi aritmatika sosial tersebut. Untuk lebih memahami materi aritmatika sosial ini, dibutuhkan waktu belajar yang lebih dan juga Dibutuhkan suatu perangkat penyampaian yang mampu membangkitkan minat sekaligus mempermudah peserta didik dalam menginternalisasi substansi materi yang dimaksud.

Berdasarkan tinjauan komprehensif terhadap pemaparan latar belakang tersebut, peneliti berinisiatif merancang dan mengembangkan suatu perangkat media pembelajaran dalam ranah matematika untuk membantu guru menyampaikan materi matematika yaitu aritmatika sosial. Sehingga penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Instagram Pada Materi Aritmatika Sosial untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 15 Jombang”. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan sumber pendukung belajar dalam proses pembelajaran. Inti permasalahan ini sekaligus menduduki posisi

sebagai salah satu ranah kajian matematika yang berjaln kelindan dengan seluk-beluk realitas kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah/ fokus penelitian yaitu

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial instagram pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial instagram pada materi aritmatika sosial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari peneltian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial instagram pada materi aritmatika sosial.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial instagram pada aritmatika sosial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Luaran yang diformulasikan melalui kajian pengembangan ini berupa konten visual dalam format video maupun gambar, yang memuat substansi pembelajaran matematika dengan memanfaatkan platform media sosial Instagram, dengan rincian spesifikasi sebagaimana tercantum berikut ini:

1. Luaran yang dirancang mencakup konten visual berupa rekaman gerak dan ilustrasi statis yang memuat substansi edukasi matematika, khususnya pada ranah aritmatika sosial.
2. Tersedia sejumlah rekaman visual yang disusun selaras dengan fragmentasi pokok bahasan dalam topik aritmatika sosial.
3. Rentang waktu tiap rekaman visual tidak melampaui batas sepuluh menit.

4. Konten visual dan rekaman edukatif ini memanfaatkan platform jejaring sosial instagram sebagai sarana penunjang penyampaian.
5. Luaran yang dirancang ialah rekaman visual edukasi matematika yang bertumpu pada platform jejaring sosial instagram, diperuntukkan bagi peserta didik jenjang kelas VII dengan pokok kajian aritmatika sosial.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Riset pengembangan merupakan suatu ikhtiar ilmiah yang urgen untuk diselenggarakan. Ada beberapa manfaat dari penelitian pengembangan. Manfaat dari studi ini dijabarkan ke dalam dua dimensi, yakni kontribusi yang bersifat teoretis dan kontribusi yang bercorak pragmatis.

1. Manfaat secara teoritis

- a. Melalui temuan yang diperoleh dalam kajian ini, peneliti menaruh harapan supaya hasil riset ini kelak dapat difungsikan sebagai opsi rujukan pendamping dalam mengembangkan media pembelajaran matematika
- b. Sebagai dasar pemikiran yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat secara praktis

- a. Manfaat untuk siswa
 - 1) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika
 - 2) Menumbuhkan dorongan intrinsik peserta didik dalam mendalami ilmu matematika
 - 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial
- b. Manfaat untuk sekolah
 - 1) Sebagai acuan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang bertumpu pada platform Instagram.
 - 2) Mengakselerasi kompetensi tenaga pengajar dalam mengimplementasikan instagram sebagai wahana penyampaian materi ajar.

c. Manfaat untuk peneliti

- 1) Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam menggunakan media instagram sebagai media pembelajaran

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Bagian ini membahas tentang asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, adapun uraian keduanya sebagai berikut :

1. Asumsi

- a. Media yang dikembangkan adalah media sosial Instagram untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Dengan menggunakan media sosial Instagram pembelajaran didesain semenarik mungkin sehingga siswa akan lebih tertarik belajar mengenai materi yang diajarkan.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran Instagram siswa dapat mengetahui keseruan dan kemudahan belajar.

2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan media pembelajaran berbasis Instagram untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu media pembelajaran hanya untuk MTs materi aritmatika sosial kelas VII. Pelaksanaan uji coba lapangan yaitu siswa kelas VII MTsN 15 Jombang. Pengujian kevalidan dibatasi dengan melakukan uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan dari hasil belajar dan angket motivasi siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Kajian literatur sebelumnya merupakan langkah untuk menelusuri komparasi sekaligus menggali cakrawala gagasan baru bagi penelitian yang sedang dirintis. Pada segmen ini, peneliti merangkum sejumlah temuan dari riset-riset terdahulu yang memiliki korelasi dengan topik yang tengah dikaji. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang dikaji.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Reshita Novita Sari dan Tatag Yuli Eko Siswono (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran Di SMP”. Jenis penelitian ini adalah Riset ini tergolong

dalam ranah penelitian pengembangan, sebab dalam prosesnya dilakukan rekonstruksi suatu produk yang bersifat edukatif. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika ini berpijak pada model ADDIE sebagai kerangka acuan pengembangannya, yang mencakup lima fase sistematis, yakni: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, serta (5) Evaluation. Dalam rangkaian riset ini, dikreasikan sebuah perangkat ajar matematika yang memanfaatkan platform jejaring sosial Instagram sebagai wahana penyampaian materi, khususnya pada bahasan geometri lingkaran. Adapun pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada periode semester genap tahun 2020, yang selanjutnya diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas VII dengan jumlah partisipan sebanyak 21 orang

Luaran yang dihasilkan dari kajian ini berupa perangkat pembelajaran interaktif pada pokok bahasan lingkaran yang dapat dijangkau melalui platform instagram, di mana di dalamnya tersedia referensi belajar (substansi materi beserta ilustrasi soal) serta wahana latihan mandiri dengan mengoptimalkan segenap fitur yang tersedia pada instagram. Perangkat pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran yang berkualitas, yakni memenuhi aspek validitas, kepraktisan, serta keefektifan. Perangkat pembelajaran tersebut memperoleh validasi dari para pakar, di mana validator bidang media memberikan rerata nilai 3,40 sedangkan validator bidang substansi keilmuan mencatatkan rerata 3,30 dari rentang penilaian maksimal 4,00. Dari dimensi kepraktisan, perangkat ini memperlihatkan capaian sempurna dengan tingkat keterlaksanaan mencapai 100% secara menyeluruh. Adapun dari sisi keefektifannya, instrumen pembelajaran ini terbukti mampu memberikan dampak positif yang signifikan, tercermin dari perolehan rerata skor angket respons peserta didik sebesar 3,33, serta proporsi subjek yang berhasil melampaui ambang batas ketuntasan minimal 75 mencapai 90,48% dari keseluruhan sampel uji coba yang merupakan keiteria ketuntasan minimal (KKM). Titik temu antara kajian terdahulu dengan penelitian yang tengah dijalankan ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Jenis penelitian sama-sama penelitian pengembangan (Research and Development)
2. Model pengembangan yang diterapkan pada keduanya bertumpu pada kerangka ADDIE sebagai landasan perancangannya.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sama-sama menggunakan instagram

Adapun perbedaan antara kajian terdahulu dengan penelitian yang tengah dijalankan ini ialah :

1. Objek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa kelas V11 SMP sedangkan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 15 Jombang.
2. Materi matematika yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah materi lingkaran sedangkan dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi aritmatika sosial.

Dalam desain penelitian tersebut, gambar yang menjadi produk penelitian merupakan potongan gambar-gambar yang saling berkaitan dan disusun seperti poster dalam reels instagram. Hal ini berbeda dengan penelitian ini, jadi gambar yang berisi materi tidak berupa potongan gambar melainkan satu gambar utuh yang disusun secara teratur berdasarkan letak reels pada instagram.

Penelitian yang kedua yakni penelitian yang dilakukan oleh Eka Wahyuni Novianti, I Nyoman Arcana dan Irham Taufiq (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk siswa SMA”. Modalitas riset yang ditempuh ialah **Research and Development (R&D)** dengan menganut kerangka kerja ADDIE yang mencakup lima fase sekuensial, yakni: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, serta *evaluation*. Populasi sasaran dalam penyelidikan ini melibatkan 36 peserta didik dari rombongan belajar X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Minggir. Pendekatan pengolahan data yang digunakan bertumpu pada metode deskriptif kualitatif.

Berlandaskan perolehan verifikasi para pakar, perangkat pembelajaran berbasis instagram yang dirancang dinyatakan patut diimplementasikan dan

tergolong dalam klasifikasi amat valid dengan capaian rerata 3,47. Evaluasi terhadap asesmen hasil belajar peserta didik memperlihatkan bahwa kuantitas siswa yang berhasil melampaui ambang batas KKM mencapai 34 peserta didik atau setara dengan 94,44%. Fakta ini mengindikasikan bahwasanya perangkat pembelajaran yang dikonstruksikan terbukti efektif untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa titik temu antara kajian terdahulu dengan penelitian yang tengah dilangsungkan ini, yakni sebagai berikut:

1. Jenis penelitian sama-sama penelitian pengembangan (Research and Development)
2. Kesamaan lain yang turut menjadi benang merah penelitian ini ialah digunakannya kerangka pengembangan ADDIE sebagai acuan sistematis dalam merancang produk yang dihasilkan.
3. Terlepas dari perbedaan yang ada, kedua penelitian ini bertemu pada satu titik, yakni pemilihan Instagram sebagai wahana utama dalam menghadirkan konten pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun perbedaan kajian terdahulu dengan penelitian yang tengah dilangsungkan ini ialah

1. Objek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Minggir sedangkan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts
2. Adapun perbedaan materi matematika yang digunakan, pada kajian terdahulu bertumpu pada topik grafik fungsi, sementara dalam penyelidikan yang tengah dilangsungkan ini, substansi yang dijadikan landasan ialah aritmatika sosial.

Dalam penelitian tersebut yang menjadi produk adalah video pembelajaran yang diunggah melalui reels instagram. Video yang diunggah merupakan video materi grafik fungsi yang menjadi pokok materi pada penelitian tersebut. Sedangkan dalam penelitian ini produk yang akan dihasilkan bukan hanya video pembelajaran tetapi disertai gambar-gambar yang berisi materi aritmatika sosial yang menjadi pokok materi pada penelitian ini.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Viva Aprilya Khasana, Heri Setiyawan, dan Noviana Desiningrum (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Instagram* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo”. Tipologi riset yang diterapkan ialah riset eksperimen bercorak quasi experimental atau lazim disebut eksperimen semu. Adapun cakupan populasi dalam riset ini meliputi peserta didik kelas V SDN Bakung Temenggungan, dengan penerapan teknik nonprobability sampling sebagai metode penentuan sampel, yakni kelas A sejumlah 20 murid dan kelas B sejumlah 20 murid. Perihal teknik pengumpulan data, riset ini menempuh tiga fase bertahap, yaitu uji awal (pretest), pemberian intervensi (treatment), serta Evaluasi terminál (post test) Teknik penelitian data ditempuh melalui serangkaian prosedur statistikal, yakni uji kenormalan distribusi, uji keseragaman varians, serta uji komparasi rerata (uji t). Konklusi yang terungkap dari riset ini membuktikan adanya korelasi antara penggunaan aplikasi Instagram dengan perolehan hasil belajar murid kelas V pada substansi matematika yang melingkupi konsep volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat edukatif yang diterapkan keduanya bertumpu pada platform Instagram sebagai medium penyampaian materi

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu :

1. Jenis penelitian sebelumnya adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental* sedangkan Tipologi riset yang digunakan dalam kajian ini ialah riset pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE.
2. Objek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa kelas V SDN Bakung Temenggungan sedangkan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts

3. Materi matematika yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah materi volume bangun ruang sedangkan dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi aritmatika sosial.

Penelitian yang dimaksud tergolong dalam rancangan kuasi eksperimental, yakni suatu pendekatan investigasi yang menyerupai eksperimen sejati namun tidak sepenuhnya memenuhi kriteria eksperimen murni yang lebih menekankan pada pengaruh menggunakan media bukan terfokus pada pengembangan media. Sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan media instagram sebagai media pembelajaran matematika.

Penelitian yang keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zumrotus Sa'adah (2021) yang berjudul "Pemanfaatan Instagram dalam Penilaian Keterampilan Matematika Melalui Media Poster". Studi ini diselenggarakan dengan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Penghimpunan data ditempuh melalui instrumen Google Form yang didistribusikan secara acak kepada peserta didik kelas XI MIPA 1, 2, 3, dan 4 di MAN 1 Lamongan, sehingga berhasil terjaring 56 responden dari keseluruhan 121 siswa. Temuan yang diperoleh dalam kajian ini mengindikasikan bahwa platform Instagram berpotensi dimanfaatkan sebagai medium evaluasi kecakapan matematis melalui sajian poster yang diunggah di dalamnya mampu menumbuhkan kecakapan serta kebaruan gagasan, relevansi substansi materi, konsistensi dalam penggunaan notasi trigonometri, serta ketepatan dalam menentukan tata letak komposisi pada media poster. Adapun titik temu antara kajian terdahulu dengan penelitian yang tengah dijalankan ini dapat dipaparkan sebagaimana berikut :

1. Media pembelajaran sama-sama menggunakan instagram

Adapun perbedaan antara kajian terdahulu dengan penelitian yang tengah diupayakan ini ialah :

1. Pada penelitian sebelumnya, media yang digunakan berupa poster sedangkan dalam penelitian ini berupa foto dan video
2. Tipologi studi terdahulu bertumpu pada pendekatan deskriptif-kualitatif, sementara studi yang tengah digarap ini menempuh jalur

riset pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan kerangka model ADDIE sebagai pijakan pengembangannya.

3. Objek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa kelas kelas XI MIPA 1,2,3 dan 4 MAN 1 Lamongan yang dipilih secara acak sedangkan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts
4. Materi matematika Adapun materi yang diangkat dalam kajian terdahulu berkisar pada ranah trigonometri, sementara itu kajian yang tengah digarap saat ini bertumpu pada pokok bahasan aritmatika sosial sebagai substansi utamanya.

Dalam penelitian tersebut, yang dilakukan oleh peneliti adalah mengukur keterampilan siswa dengan membuat poster yang di desain sendiri kemudian diunggah ke instagram. Jadi guru akan menilai keterampilan siswa lewat kreatifitas siswa dalam membuat poster yang berisi materi trigonometri, baik dalam segi warna maupun gambar-gambar yang terdapat dalam poster.

Kajian kelima merupakan telaah yang digagas dan dieksekusi oleh Niyang Hendras Savina. I Nyoman Arcana, Annis Deshinta Ayuningtyas (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Sosial Instagram pada Pokok Bahasan Limit dan Kontinuitas”. Studi ini merupakan riset bertipe pengembangan yang menerapkan model ADDIE dengan menempuh lima fase prosedural, yakni: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Adapun lokasi penyelenggaraan penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Ngemplak, dengan melibatkan peserta didik kelas XII MIPA 2 sebagai subjek kajian yang berjumlah 31 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar validasi berbasis angket, kuesioner respons peserta didik, serta instrumen tes capaian hasil belajar. Teknis analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Luaran yang diperoleh dari kajian ini berupa produk visual edukasi dalam ranah kalkulus yang didiseminasikan melalui platform instagram dengan tajuk 'Matematika Asik'. Temuan uji kepatutan mengindikasikan bahwa perangkat pembelajaran yang dirancang tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan. Di samping itu, didapatkan pula korelasi yang bernilai positif dan bermakna secara statistik

antara perolehan skor instrumen uji coba dengan capaian skor dalam evaluasi hasil belajar peserta didik. Adapun titik kesamaan antara kajian terdahulu dengan penyelidikan yang tengah dilaksanakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Jenis penelitian sama-sama penelitian pengembangan (Research and Development)
2. Kesamaan lain yang ditemukan ialah perihal model pengembangan yang diterapkan, yakni keduanya bertumpu pada model ADDIE sebagai kerangka acuan dalam proses perancangannya.
3. Adapun dari sisi media yang dimanfaatkan, kedua kajian tersebut sama-sama menjadikan instagram sebagai wahana penyampaian materi pembelajaran yang dikembangkan.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu :

1. Objek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 1 Ngemplak sedangkan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts
2. Adapun materi matematika yang menjadi fokus kajian dalam riset terdahulu berkisar pada topik limit dan kontinuitas, sementara itu penelitian yang tengah digarap ini justru bertumpu pada pokok bahasan aritmatika sosial sebagai landasan materinya.

Dalam penelitian tersebut, Produk yang dihasilkan berbentuk media audiovisual edukatif yang memuat substansi perihal limit dan kontinuitas yang diunggah melalui instagram, materi tersebut merupakan pokok materi pada penelitian tersebut. Berbeda dengan penelitian tersebut, selain video pembelajaran dalam penelitian ini juga terdapat gambar-gambar yang berisi materi aritmatika sosial sebagai materi pokok dalam penelitian ini.

Penelitian yang keenam yaitu penelitian yang dilakukan oleh Welly Yumarsa, I Nyoman Arcana, dan Irham Taufiq (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Integral Tak Tentu untuk SMA”. Studi ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) yang berlandaskan model ADDIE, meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bantul dengan melibatkan 21 peserta didik kelas XI IPS 1 sebagai subjek amatan. Instrumen pengumpulan data yang dimanfaatkan mencakup lembar validasi, lembar respons peserta didik, serta instrumen tes pencapaian belajar. Luaran dari studi ini berupa produk video edukasi bertema kalkulus yang didiseminasikan melalui platform instagram @Matematika.Asik. Uji kelayakan mengindikasikan bahwa media tersebut sah untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, teridentifikasi adanya korelasi yang positif dan bermakna antara skor lembar respons uji coba dan skor instrumen tes capaian belajar, sehingga terdapat keselarasan di antara keduanya. Adapun titik temu antara penelitian terdahulu dan studi yang tengah dijalankan ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis penelitian sama-sama penelitian pengembangan (Research and Development)
2. Kesamaan lain yang dapat diidentifikasi terletak pada kerangka pengembangan yang diterapkan, di mana kedua penelitian bertumpu pada model ADDIE sebagai landasan prosedural dalam merancang produk pembelajaran.
3. Selain itu, platform yang dipilih sebagai wadah penyampaian konten edukatif dalam kedua kajian ini sama-sama memanfaatkan Instagram sebagai instrumen media pembelajaran yang dikembangkan.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu :

1. Subjek yang menjadi sasaran kajian terdahulu ialah peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 2 Bantul, sementara itu cakupan amatan dalam penelitian yang tengah dilangsungkan ini tertuju pada peserta didik kelas VII MTs
2. Materi matematika yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah materi integral tak tentu sedangkan dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi aritmatika sosial.

Dalam kajian dimaksud, luaran yang dihasilkan berupa media audiovisual edukatif yang memuat substansi perihal integral tak tentu yang diunggah melalui instagram, materi tersebut merupakan pokok materi pada penelitian

tersebut. Berbeda dengan penelitian tersebut, selain video pembelajaran dalam penelitian ini juga terdapat gambar-gambar yang berisi materi. Visualisasi tersebut dirancang sedemikian rupa dengan tampilan yang memukau, guna membangkitkan atensi serta minat para peserta didik untuk mempelajarinya. Gambar dan video tersebut akan diunggah melalui instagram yang dapat diakses oleh siswa.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Demi mencegah terjadinya salah tafsir, maka pemaknaan operasional tersebut dirumuskan dan dituangkan dalam suatu rangkaian penelitian. Dengan penjelasan-penjelasan tersebut maka berikut ini merupakan definisi-definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu aktivitas pengembangan dengan penambahan, peningkatan, baik dari sisi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan (Wawuru, 2024). Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat berupa berbagai bentuk termasuk gambar maupun video. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar dan dapat meningkatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dipelajari (Fatkhurrokhman, 2024).

3. Media sosial Instagram

Media sosial Instagram merupakan media yang memungkinkan penggunaanya untuk mengunggah gambar dan video secara online. Instagram juga merupakan tempat untuk berbagi informasi secara cepat, selain itu karena fiturnya yang menarik Instagram telah berkembang

dan dimanfaatkan untuk menjadi media pemasaran suatu produk serta media edit foto dan juga video menjadi lebih menarik (Noventa, 2023).

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan segenap daya penggerak yang bersumber dari lubuk hati sanubari siswa, yang mampu membangkitkan aktivitas belajar, memelihara kesinambungan proses menuntut ilmu, serta mengarahkan segala upaya belajar menuju sasaran yang hendak diraih (Sardiman, 2018).

5. Materi aritmatika sosial

Aritmatika sosial adalah salah satu materi matematika kelas VII MTs. Materi ini Aritmatika sosial merupakan materi yang menelaah penerapan konsep matematis dalam dinamika kehidupan bermasyarakat. Pokok bahasan ini mengkaji berbagai transaksi ekonomi yang berlangsung dalam keseharian manusia dan diselesaikan melalui pendekatan aritmatika (Y Safitri, N Fitriani, 2020)