

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai suatu mata pelajaran. Media ini dapat berbentuk fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya. Media pembelajaran dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman dan retensi konsep pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih memahami isi pelajaran.

Media pembelajaran yang ditemukan sekarang ini tidak mencapai tujuannya. Hal ini dikarenakan terdapat banyak kendala dari media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada terkesan tidak memenuhi kebutuhan siswa dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran yang disajikan juga kurang bervariasi. Selain itu, kendala yang ditemukan adalah ketidakmampuan guru dalam menguasai media pembelajaran. Sehingga, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang dapat dipahaminya. Pemahaman guru tersebut berimbas kepada kondisi pembelajaran yang kurang efektif.

Media pembelajaran yang kurang variatif menimbulkan ketergantungan siswa pada informasi yang diberikan guru. Hal ini dikarenakan system pembelajaran yang hanya berlangsung satu arah saja, yaitu dari guru kepada

siswa. Siswa menjadi kurang mandiri untuk mencari informasi yang lain terkait pembelajaran yang ada.

Media pembelajaran seharusnya dapat ditemukan dimana saja. Media pembelajaran dapat ditemukan di alam, di rumah, dan bahkan di dalam teknologi informasi. Media pembelajaran harus juga berkembang sesuai dengan zamannya. Sehingga, siswa tidak lagi tergantung pada informasi yang diberikan oleh guru. Salah satu contoh penerapan penggunaan media pembelajaran di dalam teknologi informasi adalah pembuatan konten di *Instagram* yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran.

Pemanfaatan konten *Instagram* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu metode inovatif dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan platform media sosial *Instagram* sebagai sarana mengirimkan materi pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Beberapa alasan penting penggunaan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran adalah praktis digunakan, media yang terkini, interaktif, dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi.

Penelitian di lapangan mengungkapkan bahwa siswa memiliki kecakapan di bidang teknologi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang selalu menggunakan ponsel pintar di segala kondisi. Para siswa menggunakan ponsel pintar untuk kebutuhan hiburan dan interaksi sosial. Ponsel pintar mereka memiliki cukup banyak aplikasi *games* (permainan) dan media sosial.

Sementara itu, media pembelajaran tidak cukup tanggap dengan hal ini. Para guru di lapangan hanya menggunakan media pembelajaran berbasis buku dan

peta. Media pembelajaran yang cukup terkini hanyalah *slide* yang dibuat di *Microsoft Power Point*. Hal ini membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Mereka kemudian mengalihkan perhatian dari pembelajaran kepada hal lain, salah satunya adalah dengan bermain ponsel pintar di saat pembelajaran berlangsung. Atau, siswa berbicara satu sama lain kepada guru mengajar. Hal ini yang memicu kondisi kelas yang kurang kondusif.

Selain itu, media pembelajaran sejarah yang berada di dalam media sosial cukup terbatas. Konten pembelajaran yang tersedia pada umumnya hanya berupa konten pembelajaran untuk persiapan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Jikalau ada, konten tersebut sedikit diketahui oleh siswa. Promosi yang kurang dari konten di *Instagram* diperparah oleh postingan yang kurang menarik. Konten tersebut hanya terdiri dari banyak teks yang terkadang tidak memiliki kesinambungan.

Peneliti kemudian merancang media pembelajaran sejarah. Media pembelajaran sejarah ini dibuat dalam bentuk media infografis. Tujuannya adalah visualisasi terhadap kejadian historis. Selain itu, gambar juga dilengkapi dengan teks yang singkat namun padat yang bertujuan memudahkan siswa dalam memahami media pembelajaran.

Media pembelajaran dibuat di dalam aplikasi *Canva*. Proses pertama adalah merancang *template* dan latar belakang media pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah merancang gambar yang harus diletakkan di dalam media pembelajaran. Setelah itu, media pembelajaran juga harus berisi teks. Teks yang dimaksud adalah teks yang berisi materi pelajaran. Setelah itu, gambar dan teks

tersebut disesuaikan tata letaknya. Langkah berikutnya adalah menyimpan media pembelajaran di dalam computer. Proses ini kerap disebut proses *download* (mengunduh). Media pembelajaran yang sudah dibuat kemudian dimuat di dalam media sosial *Instagram*.

Konten di *Instagram* yang berisi media pembelajaran kemudian diimplementasikan di dalam proses pembelajaran. Para siswa yang sudah “melek” akan teknologi informasi dan media sosial merasas antusias dengan konten ini. Mereka secara aktif bertanya dan menjawab. Situasi pembelajaran menjadi berlangsung secara dua arah. Guru tidak lagi hanya secara menjelaskan tetapi bertanya kepada siswa mengenai materi pembelajaran

5.2 SARAN

1. Pemanfaatan potensi *Instagram*. *Instagram* adalah salah satu media sosial yang banyak digunakan pada masa sekarang. Potensi *Instagram* sebagai salah satu media pembelajaran juga cukup besar. Hal ini harus menjadi perhatian para guru.
2. Kemungkinan pengembangan lanjutan. *Instagram* harus dapat dikembangkan lebih lanjut. Bukan hanya sekedar media pembelajaran, tetapi sebagai sumber pembelajaran. *Instagram* juga dapat sebagai media promosi proses pembelajaran yang lebih menarik