

ISSN 2774-9185

LITERACY
JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

PENGEMBANGAN KONTEN MATERI JURNAL UMUM BERBASIS INSTAGRAM PADA KELAS X JURUSAN AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 MANADO

Jackson Joshua Bawole, Hendri D. J. Tamboto, Sjeddie R. Watung, Edwin Wantah
E-Mail : 12joshua21@gmail.com

ABSTRAK

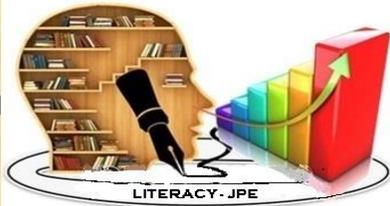
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan revolusi industri terus mengalami kemajuan yang pesat dari tahun ke tahun, sehingga pemanfaatan teknologi digital seperti internet tidak dapat terhindarkan dari perkembangan industri 4.0 hal ini juga memiliki dampak yang begitu positif dalam dunia pendidikan dimana informasi dapat dengan mudah diperoleh dimana saja dan kapan saja, sehingga untuk memanfaatkan momentum ini maka pendidik diharuskan dapat menyesuaikan dan memanfaatkan perkembangan industri ini. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membuat suatu produk konten materi pembelajaran jurnal umum berbasis Instagram serta mengetahui tahap-tahap pembuatannya. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan menurut Borg and Gall.

Kata Kunci: Konten Materi, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, Instagram, Pengembangan, Jurnal Umum

ABSTRACT

This research is motivated by the development of the industrial revolution which continues to progress rapidly from year to year, so that the use of digital technology such as the internet cannot be avoided from the development of industry 4.0. This also has a very positive impact in the world of education where information can be easily obtained anywhere and anytime. anytime, so that in order to take advantage of this momentum, educators are required to be able to adapt and take advantage of this industrial development. The purpose of this research is to create an Instagram-based general journal learning material content product and to find out the stages of making it. This study uses a research and development model with a development model according to Borg and Gall.

Keywords: Material Content, Teaching Materials, Learning Media, Instagram, Development, General Journal



LITERACY

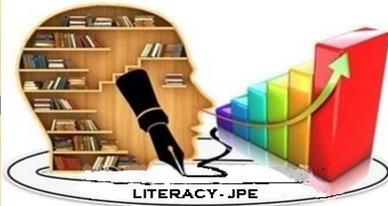
JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi industri terus mengalami kemajuan dari tahun ke tahun, pada tahun 1969 sampai saat ini banyak perubahan yang terjadi di dunia industri mulai dari ditemukan komputer sebagai awal tanda revolusi industri (3.0) sampai tahun 2000 dimana internet dan transfer data dapat dilakukan dengan cepat. Dampak yang ditimbulkan dari perkembangan revolusi industri digital dapat dirasakan dari berbagai bidang baik swasta dan pemerintahan, sehingga hal ini juga berpengaruh pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan juga telah banyak mengalami perubahan. Tokoh-tokoh pendidikan terus berupaya berinovasi mengembangkan pendidikan dari berbagai aspek baik secara intelektual, sarana, pra sarana, bahkan sumber daya manusia dengan tujuan menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain para ahli pemerintah dan pemerhati pendidikan berupaya menciptakan pendidikan yang lebih baik dan efisien, banyak upaya yang dilakukan terutama dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada era 4.0 ini baik dalam hal kebijakan pemerintah maupun investor yang menunjang fasilitas pendidikan di sekolah. Pada era ini pendidik harus memanfaatkan momentum berharga ini dalam memanfaatkan teknologi informasi sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung lebih efisien dan efektif. Perkembangan teknologi informasi sudah tidak bisa dihindari. Banyak upaya pemerintah dalam merespon hal tersebut diantaranya, pemerintah memberkikan fleksibilitas atau otonomi yang memberikan kebebasan penuh kepada sekolah atau guru untuk berinovasi atau berkerasi untuk menemukan hal baru apapun yang dapat membantu dalam dunia pendidikan. Kedua, pemerintah memberikan sumber daya baik pelatihan, finansial, mentoring, ilmu dalam memenuhi kebutuhan inovasi dan kreasi baik sekolah atau pendidik. Ketiga, memiliki tujuan yang jelas, hal ini dimaksud pemerintah memberikan kesempatan kepada pendidik untuk melakukan sesuatu yang memiliki tujuan yang jelas sehingga pemerintah dapat menunjang untuk mencapai tujuan tersebut.

Dengan adanya perkembangan informasi dan komunikasi dan keadaan sehingga mendorong terjadinya perubahan di dunia pendidikan. Di era 4.0 guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar dalam proses pembelajaran. Banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan pada era ini, hal memperoleh informasi atau data sangatlah mudah. Semua ini dapat terasa dari perkembangan teknologi saat ini. Untuk menggambarkan perkembangan revolusi di dunia pendidikan ada 4 tahap perkembangan revolusi dalam pendidikan. Pertama, masyarakat memberikan wewenang dan kepercayaan kepada orang tertentu sehingga timbul namanya profesi guru. Kedua, terjadi saat digunakannya tulisan sebagai sumber belajar disekolah melalui buku pelajaran. Ketiga, ditemukan mesin cetak buku yang beragam dan marak tersedia sehingga buku digunakan sebagai sumber belajar utama dalam dunia pendidikan. Keempat, tersedia saat teknologi komunikasi berkembang secara pesat dimana semua bahan, proses dan bentuk pendidikan dapat ditransfer melalui teknologi (Sir Erick Ashby, 1972).

Ketersediaan dan pemanfaatan bahan ajar sangat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas, bahan ajar dapat berfungsi sebagai kebutuhan pendidik yakni pedoman dalam memberikan materi dan kontrol pembelajaran, bagi peserta didik sebagai alat bantu belajar tanpa menggantungkan diri kepada pendidik. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis oleh ahli materi dan ahli penulis sehingga memungkinkan pembaca dapat menerima informasi yang bermanfaat baik guru sebagai pedoman mengajar dan siswa sebagai pedoman belajar, banyak usaha yang dilakukan penulis bahkan ahli materi dalam memudahkan pembaca dalam memahami materi yang diberikan baik permainan objek atau warna.



LITERACY

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

Pada era ini pemanfaatan internet dan teknologi dapat terlaksana dengan begitu mudah, dimana ketersediaan jaringan internet yang baik serta tersedianya smartphone yang hampir dimiliki oleh seluruh elemen masyarakat terlebih khusus guru dan siswa sehingga proses penerimaan data atau informasi dapat berjalan dengan cepat dan efisien. Sebagai contoh dulu dibutuhkan waktu berbulan-bulan untuk memperoleh informasi kabar dari sanak saudara yang berada di luar kota, selanjutnya kita dapat mengenal dengan kata SMS dan MMS pada perkembangan kali ini kita dapat dengan mudah memperoleh informasi dengan cepat namun memiliki keterbatasan visual yang hanya dapat mengirim kata-kata, perkembangan selanjutnya di era sekarang ini baik informasi yang bersifat visual, audio, audio visual dan interaktif dapat kita peroleh dengan begitu mudah dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Namun dalam proses pemanfaatannya teknologi yang sering kita gunakan sehari-hari yaitu smartphone sering dimanfaatkan dengan tujuan yang kurang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran, banyak diantaranya hanya memanfaatkan fungsi internet dengan maksud / tujuan sosial media dan bahkan untuk bermain game online. Padahal ini merupakan suatu peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi untuk penggunaan sosial media sebagai alat penyajian materi kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan konten materi berbasis intagram. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan konten pembelajaran berbasis Instagram sehingga menjadi bahan ajar yang efisien bagi siswa yang dapat dibuka dimana saja dan kapan saja khusus pada materi jurnal umum.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk berupa konten materi berbasis Instagram dan metode penelitian yang akan digunakan untuk mencapai tujuan penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk dalam pendidikan berupa media, strategi pembelajaran, evaluasi, modul, materi dan sebagainya untuk mengatasi suatu permasalahan terutama dalam pendidikan dan bukan untuk menguji suatu teori (Ruseffendi, 2005).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang memiliki suatu proses yang sistematis yakni teratur dan berurutan sehingga dapat mencapai tujuannya berupa suatu produk dimana diharapkan dapat mengatasi suatu permasalahan yang ada. Terdapat 10 langkah-langkah penelitian *Research dan Development* (R&D) diantaranya *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation*. Namun dalam penelitian ini ada beberapa tahap yang disebutkan diatas tidak dilaksanakan dalam penerapannya, akan tetapi tidak merubah bentuk hasil dari penelitian.

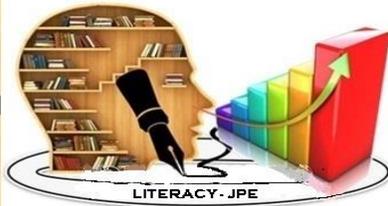
Namun ada beberapa tahap yang harus dilalui dalam proses pengembangan diantaranya:

Tahap 1. Research and Information Collecting

Pada tahap ini merupakan studi literature dengan melakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan serta persiapan untuk merumuskan kerangka penelitian.

Tahap 2. Planning

Pada tahap ini adalah proses mempersiapkan setiap kebutuhan yang diperlukan guna memperoleh hasil akhir penelitian yang akan dicapai.



Tahap 3. Develop Preliminary Form of Product

Pada tahap ini merupakan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Dalam tahap ini termasuk dalam mempersiapkan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan.

Tahap 4. Preliminary Field Testing

Melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan subjek minimal 6 dan maksimal 12. Pada langkah ini mengumpulkan data dengan cara wawancara, obserbasi atau angket. Dalam penelitian ini akan menggunakan angket sebagai instrument pengumpulan data.

Tahap 5. Main Prodcut Revision

Setelah uji ahli dan uji coba skala terbatas, aka nada poin-poin yang nantinya dilakukan perbaikan dalam pengembangan konten materi.

Dengan melaksanakan 5 tahap ini tujuan penelitian pengembangan konten materi berbasis Instagram dapat terpenuhi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

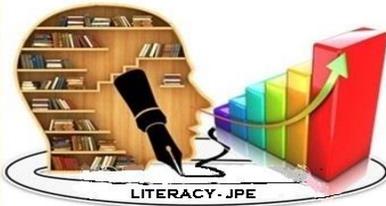
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten materi berbasis Instagram untuk mencapai tujuan penelitian ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh Borg and Gall. Berikut hasil penelitian dan pembahasannya.

Tahap 1. Research and Information Collecting

Pada tahap ini peneliti melakukan studi ekspolarif yang bertujuan mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan di lokasi penelitian serta mengumpulkan data-data dan faktor pendukung pelaksanaan penelitian. Pada langka pertama ini peneliti melakukan FGD (Forum Group Disscusion) dan wawancara mendalam untuk memperoleh data pendukung untuk mengadakan penelitian. Dan data yang diperoleh sebagai berikut:

No.	Identifikasi Masalah	Analisis Kebutuhan
1	Pengunaan sosial media terbatas pada hiburan dalam dunia maya, menambah pertemanan dan mengikuti perkembangan trend gaya hidup.	Siswa merasa tertarik dengan konten pembelajaran yang dijelaskan
2	Belum pernah menggunakan sosial media sebagai media pembelajaran	Siswa ingin menambah pengalaman belajar menggunakan media sosial sebagai alat bantu proses pembelajaran
3	Materi berdasarkan pengalaman belajar guru.	Materi yang dikemas dalam media sosial dapat digunakan terus menerus menyesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan

Tabel diatas merupakan hasil perolahan data dari kegiatan FGD yang dilakukan oleh peneliti dari enam responden. Selain melakukan proses FGD peneliti juga melakukan wawancara mendalam untuk memperkuat data yang diperoleh dari kegiatan FGD. Berdasarkan wawancara mendalam yang dilakukan diketahui memang benar dalam proses belajar di dalam kelas (zoom meeting) siswa hanya menerima materi melalui power point dan word office yang diberikan oleh



guru. Keterangan juga peneliti peroleh dari seorang guru bahwa memang dalam proses pembelajaran dia sering menayangkan power point dalam zoom meeting dan materi sebagai penguat dalam proses pembelajaran. Sehingga pemanfaatan Instagram sebagai media pembelajaran belum pernah digunakan. Peneliti juga memperoleh keterangan bahwa dengan konten materi yang peneliti jelaskan siswa merasa tertarik dikarenakan belum pernah digunakan dan juga Instagram merupakan salah satu sosial media yang sering mereka gunakan, sedangkan guru yang diwawancarai juga merasa tertarik dikarenakan konten materi bersifat efisien dan praktis yang dapat dibuka kapan saja dan dimana saja.

Hal ini sudah menjadi data yang kuat untuk melanjutkan ke tahap penelitian selanjutnya.

Tahap 2. Planning

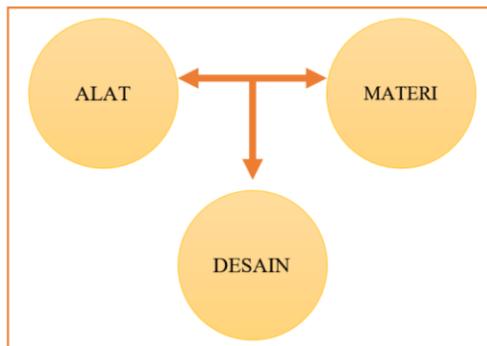
Dalam tahap perencanaan ini akan menentukan tujuan yang akan dicapai oleh karena itu pada langkah ini akan mempermudah dalam proses pengembangan diantaranya memudat desain konten materi, menetapkan materi yang akan dituangkan ke dalam konten pembelajaran, menyusun materi dan latihan soal, dan alat-alat yang akan digunakan dalam proses pengembangan. Berdasarkan bagan di bawah ini.

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah konten materi jurnal umum berbasis Instagram. Untuk mempersiapkan itu diperlukan perencanaan yang baik sehingga tidak memperoleh kendala. Hal-hal yang perlu disiapkan antara lain.

a. Alat

Alat yang akan digunakan dalam untuk membuat produk antara lain:

- 1) Instagram, sebagai media pembelajaran
- 2) Canva, sebagai aplikasi mengedit gambar
- 3) PictsArt, sebagai alat mengedit gambar



- 4) Kinemaster, sebagai alat mengedit video
- 5) Microsoft power point, sebagai media presentasi materi
- 6) Microsoft word, sebagai media menyusun materi

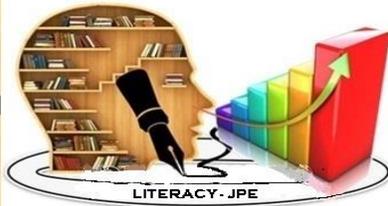
b. Materi

Materi yang akan di dimasukkan dalam konten materi yaitu jurnal umum dengan beberapa pokok bahasan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi

c. Desain

Dengan alat dan materi yang ada maka dapat dibuat desain penelitian sebagai berikut:

- 1) Logo, gambar logo dibutuhkan untuk membuat karakteristik dari konten yang akan dibuat



- 2) Nama Pengguna, memudahkan seseorang untuk mencari konten materi yang dibuat
- 3) Deskripsi, menjelaskan secara detail tujuan konten yang dibuat
- 4) Konten Materi, kiriman gambar berisikan materi yang dapat dibuka oleh siapa saja sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan materi yang dipaparkan dalam konten materi
- 5) Latihan Soal, kiriman gambar yang berisikan latihan soal untuk membuktikan dasar pengetahuan dalam praktek sekaligus untuk melatih skill yang berkaitan dengan materi yang ada dalam konten materi
- 6) Penjelasan Soal, berupa kiriman gambar yang berisikan penjelasan mengenai soal yang diberikan.

Tahap 3. Develop Preliminary Form of Product

Pada tahap ini merupakan bentuk permulaan dari produk konten materi yang akan dihasilkan, dalam tahap ini termasuk dalam mempersiapkan komponen pendukung, pedoman dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan,.

Tahap 4. Preliminary Field Testing

melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan subjek minimal 6 dan maksimal 12. Pada langkah ini mengumpulkan data dengan cara wawancara, observasi, atau angket.

Tahap 5. Main Product Revision

Pada tahap ini melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan ddalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draf prdouk utama yang siap diuji coba lebih luas.

Tahap 6. Main Field Testing

pada tahap ini peneliti melakukan uji coba utama yang melibatkan seluruh objek penelitian.

Tahap 7. Operational Product Revision

Tahap ini melakukan perbaikan / penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.

Tahap 8. Operational Field Testing

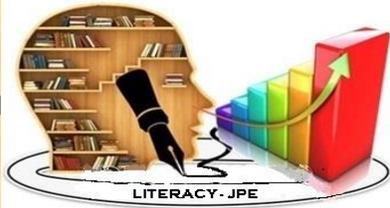
Yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan

Tahap 9. Final Product Revision

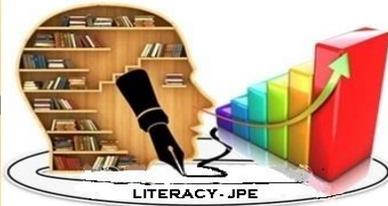
Yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir

Tahap 10. Dissemination And Implementation

Mengingat keterbatasan peneliti dalam hal sumber daya maka tahap ke sepuluh ini ditiadakan dengan alasan kebutuhan penelitian hanya terbatas pada selesainya suatu produk sehingga dapat digunakan dalam proses penelitian.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Aziz bin Ibrahim el-usahaili. (2009). *psikolinguistik pembelajaran bahasa arab*. Bandung. Humaniora.
- Arif Zainuddin. (1994). *Andragogi*. Bandung. Angkasa.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Ashby, Sir Erick. (1972). *La Ecologia De La Universidad*. Barcelona. Editorial Cientifico. Medica
- Baharuddim & Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media Group.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan. (2014). *Model penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep., Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Lunandi A.G. (1987). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta. Gramedia.
- Mappa Syamsu. (1994). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Muhubiin Syah. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung. Alfabeta.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Siduarjo. UMSIDA Press.
- Prawiradilaga, Dwi Salma. (2007). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Rusffendi, E.T. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan Dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung. Torsito.
- Saifuddin Muhammad. (2010). *Andragogi Teori Pembelajaran Orang Dewasa*. Lampung. Fakultas Dakwah IAIN Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penilaian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung. Alfabeta.



LITERACY
JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

Suwarto Yuni. (1996). *Pendidikan Musyawarah*. Jakarta. Bina Desa.

Wasty Soemanto. (2003). *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Jakarta. PT Renika Cipta.

Yudhi Munandi. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada (GP) Press.

Yusuf, Nur Hayati. (2005). *Media Pengajaran*. Surabaya. Dakwah Digital Press.

Yusuf, Pawit M. (2010). *Komunikasi Intruksional: Teori dan Praktek*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.