

Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Instagram* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo

Viva Aprilia Khasana¹, Heri Setiyawan², Noviana Desiningrum³

^{1,2,3}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Surabaya, Indonesia

Email : vivaaprilialia@gmail.com¹, heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id², d.noviana@gmail.com³

Kata kunci :

Media pembelajaran,
Instagram, Hasil
Belajar

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi atas berkembang pesatnya teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Adapun tujuan atas penelitian ini ialah mengetahui pengaruh aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimendengan desain penelitian *quasi experimental* atau eksperimen semu. Populasi yang dipergunakan dipenelitian ini ialah kelas V di SDN Bakung Temenggungan. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *nonprability sampling*, yaitu kelas A sebanyak 20 siswa dan kelas B 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan tiga tahap, yaitu *pretest*, *treatment* atau perlakuan, dan *post test*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Simpulan penelitian ini adalah adanya pengaruh aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah agar memanfaatkan aplikasi *instagram* sebagai media pembelajaran baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain.

Keywords:

Learning Media,
Instagram, *Learning*
Outcomes

Abstract

This research is based on the rapid development of information technology that can be used in learning. The purpose of this study was to determine the effect of the Instagram application on the learning outcomes of fifth grade students in Mathematics in the material of Space Volume at SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo. This type of research is experimental research. The research design used is Quasi Experimental or quasi-experimental. The population used in this study is class V at SDN Bakung Temenggungan. The sample used in this study is nonprability sampling, namely class A as many as 20 students and class B 20 students. The data collection technique was carried out in three stages, namely pretest, treatment, and post test. The data analysis technique used the normality test, homogeneity test and t test. The conclusion of this research is the influence of the Instagram application on the learning outcomes of fifth grade students in mathematics subject matter volume building space at SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo. Recommendations for further research are to use the Instagram application as a learning medium for both mathematics and other subjects.

Submission: June 13, 2020. Revised: August 25, 2020. Accepted: August 25, 2020

1. Pendahuluan

Saat ini tingkat kemajuan IPTEK yang dimiliki oleh suatu negara, dipakai untuk tolok ukur dalam kemajuan suatu negara. Aspek yang mendasari kemajuan IPTEK adalah aspek yang tidak lepas dari peran seorang guru. Perkembangan yang semakin pesat membuat dunia pendidikan juga mengalami peningkatan dalam kebutuhan proses pembelajarannya, begitupun dengan media pembelajarannya. Apabila telah menggunakan media yang menarik, tetapi guru tidak menyesuaikan dengan mata pelajaran maupun materi yang akan diajarkan, maka adanya media tersebut tidak bisa mengoptimalkan tujuan pembelajaran (Ayu dkk, 2019; Firmansyah, 2019; Firmanjaya, 2019). Terutama pemakaian media untuk mata pelajaran matematika, harus dipertimbangkan dengan segala sesuatu agar materi tersebut bisa diterima siswa dengan baik. Mengingat bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang paling ditakuti oleh siswa (Hartatik & Fitriyah, 2018).

Guru sebagai fasilitator yang kreatif, perlu menyampaikan materi pembelajaran matematika menggunakan media yang tepat agar siswa tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, peneliti membuat inovasi untuk menggunakan aplikasi *instagram* pada proses pembelajaran. Menurut Mandja (2016) yaitu dengan adanya aplikasi *instagram*, maka dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika yang dapat disampaikan melalui foto yang ditampilkan dengan bagus dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu para siswa tentang materi yang akan dipelajarinya di sekolah. Penggunaan aplikasi *instagram* dengan mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang ini sangat cocok, karena bangun ruang itu bersifat abstrak dan *instagram* bersifat nyata, sehingga dengan menampilkan gambar di *instagram* dapat menyebabkan siswa lebih memahami materi secara mendalam.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo?. Adapun tujuan penelitiannya untuk mengetahui pengaruh aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo.

Pengertian belajar menurut Mandja (2016) belajar itu mampu dipahami sebagai sebuah tahap berubahnya perilaku-perilaku seseorang yang akan bertahan menjadi dari hasil keahlian maupun hubungan pada lingkungan yang menggunakan metode pengetahuan. Menurut Richardson (1998) belajar itu berhubungan dengan perubahannya perilaku seseorang terhadap sebuah keadaan yang disebabkan oleh pengalamannya sendiri secara terus-menerus dalam keadaan yang sama. Berdasarkan beberapa pernyataan berdasar para ahli bisa ditarik simpulan bahwasannya belajar itu sebuah sistem pergantian pada individu yang terlihat dari perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan maupun kemampuan berpikir. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Hamalik merupakan sebuah perpaduan antara unsur-unsur kemanusiaan, bahan-bahan, fasilitas, perangkat, dan proses yang mempengaruhi tujuan pembelajaran (Sulistyanto, 2013). Menurut Sunhaji (2014) pembelajaran yaitu sebuah cara agar membuat siswa belajar (*event of learning*).

Hasil belajar adalah tanda ketercapaian yang telah didapat siswa di mana sebuah hal dapat menyebabkan sebuah pergantian yang khusus, dalam hal ini hasil belajar seperti aktif, terampil, termotivasi, dan berprestasi dalam belajar menurut Winkel (1991). Supratiknya

(2012) mengatakan jika hasil belajar yang sebagai suatu penilaian yang berupa keahlian-keahlian yang didapat siswa sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran dengan pelajaran khusus. Menurut Dimiyati (2006) menyatakan jika hasil belajar pada hakikatnya merupakan peralihan kepribadian siswa yang meliputi sikap, pengetahuan, beserta keterampilan membuat semua guru pasti mengharapkan agar hasil belajar siswanya semakin bertambah setelah dilakukannya proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya hasil belajar itu ukuran dari sebuah peralihan tingkat ketercapaian yang telah didapatkan oleh siswa yang berdasarkan atas pembelajaran yang diperoleh setelah dilakukannya evaluasi. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, juga memerlukan adanya media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan berbagai instrumen yang dipergunakan dalam memberikan sebuah informasi atau materi pembelajaran, sehingga bisa menstimulasi daya pikir, rasa, minat, serta keinginan siswa pada aktivitas pembelajaran demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran (Mukhlisin, 2016). Sedangkan menurut Amir (2014) media pembelajaran yaitu sebuah penghubung yang dipergunakan guru untuk memberikan pesan dan informasi pada siswa, sehingga mampu terangsang saat mengikuti proses pembelajaran.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu instrumen yang dipergunakan oleh para guru agar dapat membantu menyalurkan sebuah materi pembelajaran kepada siswa untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan aplikasi sosial media yaitu berupa aplikasi *instagram*, karena dengan aplikasi ini para murid menggunakan berbagai inderanya.

Media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2007) adalah mampu menambah kejelasan dalam menyajikan pesan serta informasi, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan hasil belajar meningkat. Media pembelajaran juga mampu menambah tingkat kefokusannya siswa, sehingga siswa mampu termotivasi dalam mencoba, interaksi siswa dengan sekitarnya, serta membuat siswa mampu mengendalikan kekurangan dalam berbagai segi. Dengan media pembelajaran juga diharapkan mampu membuat pengalaman siswa atas kejadian yang berlangsung di sekitarnya, mendorong interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, serta sekitarnya seperti dengan perjalanan untuk proses pembelajaran. Maka, dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi siswa diantaranya adalah mampu memperjelas, meningkatkan konsentrasi siswa, serta memberikan pengalaman baru kepada para siswa.

Instagram merupakan suatu aplikasi media sosial yang kemungkinan penggunaannya bisa mengambil foto maupun video, menambahkan efek pada foto, serta dibagikan keseluruhan pengguna media sosial (Mahendra, 2017). Kemunculan situs media sosial seperti *instagram* ini, berawal dari sebuah ide untuk menghubungkan seluruh orang dari berbagai penjuru dunia. Aplikasi *instagram* adalah tempat membagikan foto yang sangat terkenal, karena mempunyai sesuatu tambahan dalam menambahkan filter pada foto (Mandja, 2016). Sehingga, aplikasi *instagram* menurut peneliti yaitu sebuah perangkat lunak jejaring sosial yang dipergunakan untuk membagikan foto maupun video kepada seluruh orang di penjuru dunia.

Aplikasi *instagram* yang diharapkan menjadi solusi untuk inovasi dalam pembelajaran tidak menutup kemungkinan juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan aplikasi *instagram* antara lain: 1) Menarik, di dalam aplikasi *instagram* terdapat begitu banyak gambar maupun video yang dapat dilihat secara gratis, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa *instagram*

adalah media sosial yang sangat menarik; 2) Memberikan manfaat seseorang mampu belajar cara beradaptasi, berhubungan secara umum serta menambah teman; 3) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan untuk memperoleh berbagai informasi serta bertukar pendapat dengan orang lain (Khairuni, 2016). Kelebihan aplikasi *instagram* tersebut diharapkan bisa memberi pengaruh yang baik terhadap siswa.

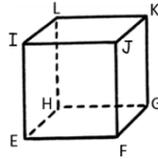
Adapun kelemahan dari aplikasi *instagram* serta cara mengatasinya menurut Mahendra (2017) antara lain: 1) Penyaringan konten masih sangat minimal, di *instagram* kita dapat mengakses berbagai macam konten milik orang lain secara mudah dan tidak menutup kemungkinan konten yang buruk. Cara mengatasinya ialah diharapkan pihak aplikasi *instagram* dapat membuat penyaringan konten yang lebih baik lagi dan untuk pihak orang tua siswa diharapkan dapat mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget*; 2) Membutuhkan jaringan internet yang kuat dan besar, karena di *instagram* banyak terdapat foto dan video, sehingga memerlukan banyak kuota internet yang memadai, hal itu menyebabkan sebuah pemborosan. Cara megatasinya diharapkan siswa menggunakan aplikasi *instagram* seperlunya saja.

Berdasarkan beberapa kelemahan dan kelebihan dari aplikasi *instagram* dapat memberikan kita pengetahuan untuk menggunakan sebuah aplikasi media sosial secara baik dan bijak. Serta cara untuk mengatasi kelemahan dari aplikasi *instagram* tersebut dapat mengurangi kelemahan yang ada, sehingga pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *instagram* bisa terlaksana dengan baik. Dalam menggunakan aplikasi *instagram* langkahnya antara lain: Buka aplikasi *Play Store* pada ponsel terlebih dahulu untuk bisa menginstal aplikasi *instagram*, ketik "*instagram*" di kotak pencarian, klik "*pasang/update*" dan klik "*terima*" untuk memulai memasang aplikasi *instagram* di ponsel, tunggu sampai persentasenya menjadi 100%. Setelah proses *download* selesai bisa klik "*buka*", selanjutnya untuk melakukan "*log in*" atau "*buat akun*". Masukkan data anda untuk bisa masuk di aplikasi. Untuk "*buat akun*" isi pada formulir data diri yang diperlukan yaitu *e-mail*, *username*, dan *password*. Selain itu, dapat menggunakan akun *Facebook* untuk *log in*, baru *instagram* sudah bisa digunakan.

Dengan penggunaan aplikasi *instagram* ini, peneliti menggabungkan dengan mata pelajaran matematika materi voume bangun ruang. Pengetahuan mendunia yang menjadi landasan akan pertumbuhan teknologi dunia modern yang mempunyai fungsi utama pada seluruh bidang ilmu serta meningkatkan pikiran dari individu disebut matematika (Kurniasih, 2017). Menurut Hudojo (2005) matematika ialah sebuah instrumen pengembangan daya pikir, membuat matematika sangat dibutuhkan pada keseharian serta pada saat melewati kemajuan IPTEK yang membuat matematika sangat diperlukan untuk bekal semua siswa mulai pada memasuki dunia pendidikan. Matematika ialah konsep imajiner yang diberikan dalam bentuk lambang, maka dari itu rancangan matematika harus dapat memahami dulu sebelumnya mengubah berbagai lambang itu ungap Amir (2014).

Proses pembelajaran matematika yang terjadi saat ini siswa kurang diberi kesempatan untuk dapat berpikir serta mengembangkan pemikiran mereka, sehingga pembelajaran matematika belum begitu melekat pada diri mereka hal tersebut menyebabkan mudah dilupakan. Pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah ialah pelajaran yang tersusun atas elemen yang terpilih untuk menumbuhkan keahlian maupun membuat individu yang berpedoman dengan perkembangan IPTEK Amir (2014). Menurut Hartini (2019) pembelajaran matematika akan sukar dipahami siswa SD apabila diajarkan tanpa memperhatikan tahap berpikir siswa. Dalam pembelajaran matematika di SD, pemikiran yang imajiner yang baru diajarkan harus diberikan penguatan, sehingga bisa tertanam dalam ingatan siswa.

Menurut Suharjana (dalam Mukhlisin, 2016) mengatakan bahwa bangun ruang ialah ruang yang terbatas dengan himpunan dari beberapa titik yang apa di permukaan bangun itu sendiri. Selain pada bangun datar, bangun ruang pun mempunyai sifat-sifat tertentu, sifat-sifat ini juga merupakan ciri atas suatu bangun ruang. Untuk penjelasannya yaitu sebagai berikut: Kubus yaitu prisma segiempat dengan keenam sisi yang memiliki bentuk persegi kongruen.



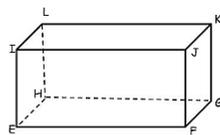
Gambar 1. Bangun Ruang Kubus

Volume pada bangun ruang kubus adalah : $V = s \times s \times s$, $V = s^3$ (V : Volume dan s : rusuk kubus).

Titik sudut, rusuk, sisi kubus EFGH.IJKL yaitu:

- a) Titik sudut dalam kubus EFGH.IJKL yaitu titik E, F, G, H, I, J, K, dan L. Jadi titik sudut pada bangun ruang kubus adalah sebanyak 8.
- b) Rusuk dalam kubus EFGH.IJKL yaitu rusuk EF, FG, GH, HE, IJ, JK, KL, LI, EI, FJ, GK, dan HL. Jadi rusuk pada bangun ruang kubus adalah 12.
- c) Sisi dalam kubus EFGH.IJKL adalah sisi EFGH, IJKL, EFJI, FGKJ, GHKL, dan EHLI. Jadi sisi pada bangun ruang kubus adalah 6.

Balok ialah prisma yang alas maupun atasnya memiliki bentuk persegi panjang yang saling sejajar, serta bidang tegak berbentuk segiempat.



Gambar 2. Bangun Ruang Balok

Volume pada bangun ruang balok adalah: $V = p \times l \times t$ (V: volume, p: panjang, l : lebar dan t: tinggi).

Titik sudut, rusuk, sisi balok EFGH.IJKL yaitu :

- a) Sisi dalam balok EFGH.IJKL yaitu sisi EFGH, IJKL, EFJI, FGKJ, GHKL, dan EHLI. Jadi sisi pada bangun ruang balok adalah 6.
- b) Rusuk dalam balok EFGH.IJKL yaitu rusuk EF, FG, GH, HE, IJ, JK, KL, LI, EI, FJ, GK, dan HL. Jadi rusuk pada bangun ruang balok adalah 12.
- c) Titik sudut dalam balok EFGH.IJKL yaitu sudut E, F, G, H, I, J, K, dan L. Jadi titik sudut dalam bangun ruang balok adalah 8.

Penggunaan aplikasi *instagram* dalam pembelajaran ini dimaksudkan agar siswa menggunakan aplikasi *instagram* untuk mengetahui penjelasan mengenai mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang. Siswa dianjurkan untuk mengunduh aplikasi dan mengoperasikannya.

Jadi, setelah siswa *log in* dalam *instagram*, guru akan membagikan materi dan latihan soal tentang volume bangun ruang di akun *instagram* dengan *username* @mtkbangunruang9 pada

pukul 15.00 di hari Kamis tanggal 5 Maret. Siswa ditugaskan untuk membuka *instagram* dan siswa mencari nama akun yang akan disampaikan oleh guru saat dikelas. Siswa membuka akun tersebut, siswa diwajibkan untuk menulis nama dan nomor absen dikolom komentar pada postingan tersebut, sehingga peneliti dapat mengetahui siswa-siswa yang telah mengakses aplikasi *instagram*. Batas siswa dapat menulis nama dan nomor absen saat pukul 06.00. Siswa juga diwajibkan untuk menyelesaikan soal yang tertulis pada postingan tersebut yang merupakan pekerjaan rumah yang akan dibahas di sekolah. Penelitian ini sejalan dengan Sulistyanto (2013) yang berjudul “ Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SDN Kraton Yogyakarta” dan Mandja (2016) yang berjudul “ Penggunaan Aplikasi *Instagram* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A di SMP Pantekosta Magelang Mengenai Materi Matematika Tentang Faktorisasi Bentuk Aljabar”.

Berdasarkan dari kajian teori yang telah dibahas sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V Mata Pelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo.

2. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahuinya pengaruh penggunaan aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang. Desain penelitian yang dipergunakan merupakan *quasi experimental* atau eksperimen semu. Penelitian ini mempergunakan 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen serta kontrol. Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		

Sumber: Hasanah, 2018

Keterangan:

O1 : Kelompok eksperimen yang diberikan *pretest*

O3 : Kelompok kontrol yang diberi *pretest*

X : Perlakuan (*Treatment*) pada kelas eksperimen

O2 : Pemberian *posttest* di kelas eksperimen

O4 : Pemberian *posttest* di kelas kontrol

Populasi yang digunakan di penelitian ini yaitu kelas V di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo yang berada di Kabupaten Sidoarjo. Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan pada penelitian ini ialah *nonprobability sampling*, sehingga seluruh populasi dipergunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan kelas V karena di sekolah ini yang memiliki 2 kelas adalah hanya kelas I dan V, sehingga peneliti mengambil sampel kelas V menyesuaikan pada materi yang hendak disampaikan. Jadi sampel yang dipergunakan ialah siswa kelas A dan kelas B. Kelas A berisi 20 siswa yang hendak digunakan menjadi kelas eksperimen dan kelas B berisi 20 siswa yang hendak digunakan menjadi kelas kontrol.

Penelitian ini mempergunakan teknik random, karena kemampuan siswanya sama dan heterogen.

Peneliti menggunakan instrumen berupa tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yaitu tes yang dilakukan di awal penelitian untuk menguji tingkat kemampuan awal siswa dari sebelum diberi perlakuan. Bentuk instrumen yang dipergunakan pada *pretest* adalah berbentuk uraian, dengan 5 butir soal dengan bobot yang berbeda. Tes yang kedua adalah *posttest* yaitu tes yang dilakukan diakhir penelitian yang digunakan untuk menguji tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Bentuk instrumen pada *posttest* pada penelitian ini berbentuk serupa dengan soal *pretest*, hanya sedikit berbeda gambar dan angka, 5 butir soal uraian dengan bobot yang berbeda. Agar soal bisa sesuai dengan materi dan tidak keluar dari topik pembahasan, maka peneliti merangkai kisi-kisi soal dengan penyesuaian dalam indikator serta kompetensi dasar. Sebelum soal *pretest* dan *posttest* diujikan, instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh 3 orang penguji yang bersangkutan sesuai dengan bidangnya. Jadi penguji dalam validasi ini adalah 1 dosen matematika, 1 dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dan 1 guru kelas V di SDN Bakung Temenggungan.

Langkah untuk pengumpulan data yang pertama adalah melakukan tes awal atau *pretest* di kedua kelas dengan membagikan latihan soal yang telah disusun oleh peneliti dengan denah tempat duduk sesuai dengan tempat duduk siswa biasanya. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakannya aplikasi *instagram* dalam pembelajaran. Kelas kontrol hanya dilakukan pembelajaran secara konvensional atau dengan ceramah saja. Setelah dilakukan perlakuan, selanjutnya adalah melakukan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi tersebut.

Pengumpulan data ini dilakukan selama 3 tahap yaitu tahap pertama adalah pengambilan data *pretest* dan pengenalan materi di kelas kontrol ataupun eksperimen yang dilakukan pada tanggal 5 Maret 2020. Tahap kedua tanggal 6 Maret 2020 adalah pemberian *treatment* penggunaan *instagram* dalam pembelajaran di kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Selanjutnya yaitu tahap ketiga tanggal 7 Maret 2020, tahap pengambilan data *posttest* di kelas eksperimen serta kontrol. Pelaksanaan pembelajaran dengan waktu yang disesuaikan pada RPP yang telah tersusun serta kesepakatan antara peneliti dengan guru kelas. Pada saat penelitian ini berlangsung, kelas dijaga oleh peneliti dan satu observer yang bertugas untuk mengawasi serta mengambil dokumentasi foto ataupun video.

Pengolahan data termasuk hal krusial dalam penelitian, hal itu dikarenakan hasil dari pengolahan data tersebut berguna untuk menarik simpulan tentang sebuah masalah yang sedang diteliti. Pengolahan data yang bersifat kuantitatif ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 23. Pengolahan data ini menjelaskan data yang didapatkan dari adanya tes. Pengolahan data pada penelitian ini yaitu uji normalitas, dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal. Berikutnya yaitu uji homogenitas, yaitu untuk mengetahui varian antara kelas eksperimen dan kontrol. Yang terakhir adalah uji beda menggunakan independent t-test Purnomo (2016).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada uji normalitas menyatakan data berdistribusi normal, karena hasilnya menunjukkan signifikansi $\geq 0,05$. Pada data hasil uji homogenitas menyatakan bahwa data homogen dikarenakan menghasilkan nilai Sig 0,591 dan 0,735. Berdasarkan atas hasil uji *independent t-*

test menyatakan nilai $\text{sig } \alpha \leq 0,05$ yaitu 0,017 maka H_0 ditolak. Jadi adanya pengaruh penggunaan aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo.

Berdasarkan atas hasil uji *independent t-test* di Tabel 2 menyatakan nilai $\text{sig } \alpha \leq 0,05$ yaitu 0,017 maka H_0 ditolak. Jadi media aplikasi *instagram* yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *instagram* ini memiliki pengaruh terhadap dengan hasil belajar, karena dapat memudahkan kegiatan belajar siswa, sesuai dengan kelebihan dari aplikasi *instagram* yaitu mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan untuk memperoleh berbagai informasi serta bertukar pendapat dengan orang lain (Khairuni, 2016). Pengaruh lain yaitu siswa lebih tertarik membuka *instagram* daripada buku, sejalan dengan Mahendra (2017) bahwa mudahnya penggunaan *instagram* membuat media ini dengan cepat menarik minat masyarakat dan Mandja (2016) yaitu seseorang akan lebih mudah melihat sebuah gambar serta sedikit kalimat di sebuah foto dari pada harus membaca buku. *Instagram* juga berpengaruh pada hasil belajar, karena bisa dipergunakan untuk alternatif pembelajaran, karena saat ini menggunakan pembelajaran secara daring. Sesuai dengan Dewi (2020) jika proses belajar dilakukan di rumah dengan pembelajaran daring atau jarak jauh agar memberi siswa pengalaman belajar.

Tabel 2 Uji Independent T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		T-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of The Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal Variances Assumed	.125	.725	2.494	38	.017	12.500	5.012	2.353	22.647
	Equal Variances not Assumed			2.494	37.933	.017	12.500	5.012	//2.352	22.648

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dianalisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo. Hal tersebut bisa dilihat atas hasil uji *independent t-test* yang nilai signifikansi (2-tailed) $\leq 0,05$ yang bernilai 0,017, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah agar memanfaatkan aplikasi *instagram* sebagai media pembelajaran baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain.

Daftar Pustaka

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Pedagogik*, IV(1),72-89
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Ayu, R. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., & Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*, 1(2), 65-72. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i2.1356>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Firmanjaya, A. (2019). Strategi Pemanfaatan Aplikasi Kids Center untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di Lingkungan Keluarga. *Child Education Journal*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.1018>
- Firmansah, M. F. L. H. (2019). Peran Permainan Pohon Angka dalam menstimulasi Pengetahuan Visual Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Child Education Journal*, 1(1), 44-50. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.1016>
- Hartatik, S., & Fitriyah, F. K. (2017). Identifikasi Kecemasan Matematika Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(2), 31 – 33
- Hartini, Y. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Melalui Model Kooperatif Tipe *Make A Math* Di Kelas I Tema Pengalamanku SDN 8 Bengkalis Kecamatan Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 246-255
- Hasanah, N., Suryana, Y., & Nugraha, A. (2018). Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Siswa tentang Gaya Dapat Mengubah Gerak Suatu Benda. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 127-139
- Hudojo, R. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Khairuni, N. (2016). Dampak Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Ahlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *Jurnal Edukasi*, 2(1), 91-106
- Kurniasih, R. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Fase Belajar Model Van Hiele pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Silogisme*, 2(2), 61-68
- Mahendra, B. (2017). Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instagram (Sebuah Perspektif Komunikasi). *Jurnal Visi Komunikasi*, 16(1), 151-160
- Mandja, M. (2016). *Penggunaan Aplikasi Instagram Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar SisWa Kelas VIII A Di SMP Pantekosta Magelang Mengenai Materi Matematika Tentang Faktorisasi Bentuk Aljabar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mukhlisin, M. (2016). *Peninngkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SDN Tlogoadi Mlati Sleman*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnomo, R. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: Wade Group.
- Richardson, V. (1998). How Teachers Change: What will Lead to Change that Most Benefits Student Learning. *Focus on Basic*, 2(4), 7-11
- Sulistiyanto, W. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kraton Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>
- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Winkel, W. S. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo