

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
*INSTAGRAM* PADA MATERI KONFLIK SOSIAL UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**HAYATUN NISA**

**NPM 2013025007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
*INSTAGRAM* PADA MATERI KONFLIK SOSIAL UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS**

**Oleh**

**Hayatun Nisa**

**Skripsi**

**sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**pada**

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *INSTAGRAM* PADA MATERI KONFLIK SOSIAL UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

Oleh

**Hayatun Nisa**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang memiliki tiga tahapan, yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Penelitian ini berupa pengembangan video pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk video pembelajaran berbasis *Instagram*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran berbasis *Instagram* untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandarlampung kelas XI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Instagram* dinyatakan valid, praktis, dan efektif, hasil uji kevalidan memperoleh nilai 3,82 dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji keefektifan memperoleh nilai 81%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Instagram* valid, praktis, dan efektif, sehingga media yang dikembangkan mampu melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

**Kata Kunci :** Berpikir Kritis, *Instagram*, Media Pembelajaran

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF INSTAGRAM-BASED LEARNING VIDEOS ON SOCIAL CONFLICT MATERIAL TO TRAIN CRITICAL THINKING SKILLS**

**By**

**Hayatun Nisa**

*This research uses the Research and Development (R&D) research method using the Alessi and Trollip development model which has three stages, namely planning, design, and development. This research is in the form of developing learning videos to train students' critical thinking skills to know the validity, practicality, and effectiveness of Instagram-based learning video products. The purpose of this research is to describe the characteristics, validity, practicality, and effectiveness of Instagram-based learning video media to train students' critical thinking skills. This research was conducted at SMA Negeri 5 Bandarlampung class XI. The results of this study indicate that Instagram-based learning video media is declared feasible with valid, practical, and effective criteria, the validity test results obtained a score of 3.82 with a very valid category. The practicality test results obtained a value of 94% with a convenient category and the effectiveness test results obtained a value of 81%. Therefore, it can be concluded that Instagram-based learning video media is valid, useful, and effective so the media developed can train students' critical thinking skills.*

**Keywords:** *Critical Thinking, Instagram, Learning Media*

**Judul Skripsi**

**: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM* PADA  
MATERI KONFLIK SOSIAL UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS**

**Nama Mahasiswa**

**: Hayatun Nisa**

**Nomor Pokok Mahasiswa**

**: 2013025007**

**Program Studi**

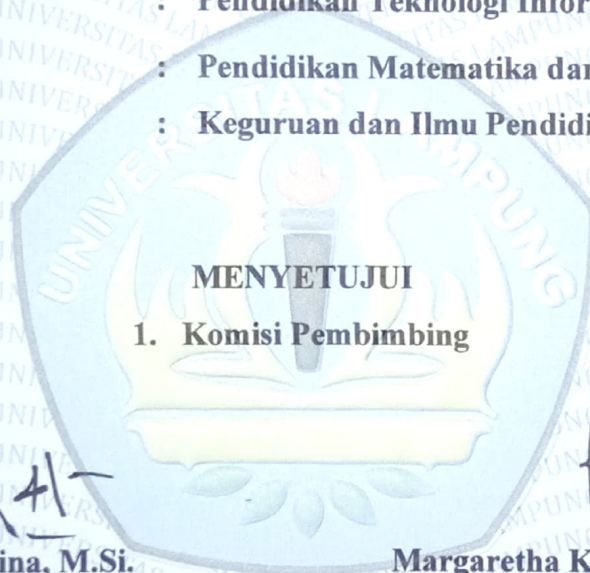
**: Pendidikan Teknologi Informasi**

**Jurusan**

**: Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

**Fakultas**

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Dr. Kartini Herlina, M.Si.**  
NIP 196506161991022001

**Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd.**  
NIP 198803092022032008

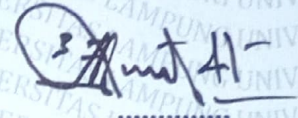
**2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA**

**Dr. Nurhanurawati, M.Pd.**  
NIP 196708081991032001

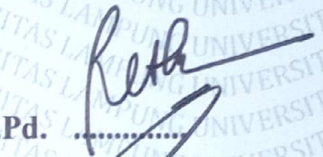
**MENGESAHKAN**

I. Tim Penguji

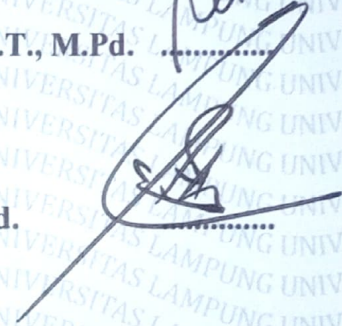
Ketua : **Dr. Kartini Herlina, M.Si.** .....



Sekretaris : **Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd.** .....



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.** .....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.** .....

NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 3 Juli 2024

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hayatun Nisa  
NPM : 2013025007  
Fakultas/Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Matematika  
dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Alamat : Sukarame, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten  
Tanggamus

dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Instagram* untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis” adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan. Skripsi ini bukan hasil menjiplak ataupun hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya dan apabila terjadi sesuatu hal yang tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Bandarlampung, 3 Juli 2024



Hayatun Nisa

NPM 2013025007

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kabupaten Tanggamus pada tanggal 27 Januari 2003. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak A. Rohim dan Ibu Meliyanti. Penulis memiliki adik laki-laki bernama M. Tegar. Penulis menempuh pendidikan formal pertama kali di Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Talang Padang dan selesai pada tahun 2013, lalu melanjutkan pendidikan tahun 2014 sampai 2017 di SMP Negeri 2 Talang Padang, kemudian penulis melanjutkan pendidikan SMA Negeri 2 Talang Padang Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial pada tahun 2017-2020.

Tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, penulis pernah menjadi asisten praktikum pada mata kuliah Basis Data. Penulis aktif di bidang organisasi intra kampus yang meliputi Formatif FKIP Unila, Himasakta FKIP Unila, dan BEM FKIP Unila. Penulis juga pernah menjabat sebagai Sekretaris Divisi Minat dan Bakat Formatif pada tahun 2021 dan sebagai Kepala Divisi Minat dan Bakat Formatif tahun 2022.

Awal tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lembasung, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan, dan pada pertengahan tahun 2023, penulis melaksanakan Praktik Industri (PI) di Radar TV Lampung sebagai Video Editor.



## **MOTTO HIDUP**

“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”

**(QS. At-Taubah : 40)**

“Maka bersabarlah kamu dengan sabar yang baik”

**(QS. Al-Ma'ruf : 51)**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

**(QS. Al-Insyirah : 5)**

“Keberanian untuk bermimpi, ketekunan untuk berusaha, dan kebijaksanaan untuk belajar dari setiap pengalaman hidup”

**(Hayatun Nisa)**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin, puji syukur ke hadirat Allah SWT Subhaanahu  
Wa Ta'ala. yang selalu memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya.  
Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad  
Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

Penulis mempersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda bukti kasih tulus  
yang mendalam kepada kedua orang tua penulis yang tercinta, Bapak A. Rohim  
dan Ibu Meliyanti. (Alm) tas ketulusannya telah mendidik, mendoakan, dan  
membimbing penulis dengan kasih sayang.

Kakek dan Nenek penulis, Bapak Sayuti dan Ibu Rohanah (Alm) tercinta, yang  
dengan sepenuh hati membesarkan, mendidik, dan membimbing penulis, baik  
dalam bentuk doa, moril, maupun materil.

Adik penulis, M. Tegar, yang senantiasa mendoakan, memotivasi,  
dan mendukung semasa hidupnya.

Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan,  
motivasi, semangat, dan doa terbaiknya.

Sahabat-sahabatku

Teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2020  
Almamater tercinta Universitas Lampung.

## SANCAWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Subhaanahu Wa Ta'ala, karena berkah dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Konflik Sosial berbasis *Instagram* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak selama proses penulisan skripsi ini. Melalui skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afrian, D.E.A.,IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Pramudiyanti, S.Si., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Kartini Herlina, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan skripsi ini.
6. Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan skripsi ini.

7. Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd. selaku dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan kritik yang bermanfaat.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
9. Sahabat SMA penulis, Hanisa Putri, dan Rani Nurlatifah, yang menemani penulis di saat suka maupun duka.
10. Teman dekat penulis selama perkuliahan, Putri, Retno, dan Erlina, atas semangat, motivasi, dan bantuan dan kebersamaannya.
11. Teman bimbingan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terima kasih atas semangat, kebersamaan dan arahnya selama penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2020.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung.
14. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu perjuangan terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Bandarlampung, 3 Juli 2024

Penulis

Hayatun Nisa

NPM 2013025007

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>18</b>
1.1. Latar Belakang.....	18
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Ruang Lingkup .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1. Media Pembelajaran .....	10
2.2. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia .....	13
2.3. Media Sosial <i>Instagram</i> .....	14
2.4. Kemampuan Berpikir Kritis.....	17
2.5. Karakteristik Pembelajaran Peserta Didik SMA .....	19
2.6. Konflik Sosial.....	20
2.7. Penelitian yang Relevan.....	21
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1. Desain Penelitian .....	24
3.2. Prosedur Pengembangan Produk .....	24
3.3. Instrumen Penelitian .....	27
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5. Teknik Analisis Data .....	29
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>32</b>
4.1. Hasil .....	32
4.1.1. Tahap <i>Planning</i> (Perencanaan) .....	32
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	35
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	38

4.1. Pembahasan .....	71
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
5.1. Kesimpulan.....	74
5.2. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia .....	13
2. Model Pengembangan Alessi & Trollip.....	24
3. Alur Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
4. <i>Flowchart</i> Desain Produk .....	35
5. Uji Ahli Materi dan Pengisian Angket Persepsi Guru .....	60
6. Kegiatan Uji Coba keefektifan.....	63
12. Hasil yang Merujuk pada Indikator Interpretasi .....	65
13. Hasil yang Merujuk pada Indikator Analisis .....	66
14. Hasil yang Merujuk pada Indikator Evaluasi.....	67
15. Hasil yang Merujuk pada Indikator Inferensi .....	68
16. Hasil yang Merujuk pada Indikator Regulasi Diri .....	69
17. Hasil yang Merujuk pada Indikator Eksplanasi .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis menurut Facione .....	18
2. Penelitian yang Relevan .....	22
3. Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	29
4. Kriteria Kevalidan Produk .....	29
5. Kriteria Kepraktisan Produk .....	30
6. Kriteria Keefektifan Produk .....	31
7. Tahap Perencanaan Media Video Pembelajaran .....	33
8. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) .....	34
9. <i>Storyboard</i> Produk .....	36
10. Bagian Pembukaan .....	38
11. Materi Konflik Sosial .....	41
12. Materi Konflik Pribadi .....	44
13. Materi Konflik Rasial .....	46
14. Materi Konflik Antar Kelas Sosial .....	49
15. Bagian Pertanyaan .....	51
16. Bagian Penutup .....	58
17. Hasil Validasi oleh Ahli Media .....	59
18. Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	60
19. Hasil Revisi Media .....	61
20. Hasil Penilaian Angket Analisis Persepsi Guru .....	62
21. Hasil Respons Peserta Didik .....	62
22. Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik .....	64
23. Hasil Akhir Keefektifan Produk .....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Analisis Kebutuhan Guru .....	85
2. Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	94
3. Dokumentasi Kegiatan Pra Penelitian.....	99
4. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	100
5. Instrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik .....	101
6. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik pra Penelitian .....	102
7. Angket Uji Validasi Ahli Media .....	104
8. Angket Validasi Ahli Materi .....	108
9. Angket Penilaian Persepsi Guru .....	110
10. Angket Respon Peserta Didik .....	112
11. Rekapitulasi Hasil Respons Peserta didik .....	117
12. Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis.....	119
13. Kisi-Kisi Instrumen Tes Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis .....	121
14. Kisi-kisi Tes Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis.....	122
15. Lembar Kerja Peserta Didik.....	126
16. Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.....	129
17. Surat Izin Penelitian .....	130
18. Surat Keterangan Sudah Penelitian.....	131
19. Surat Izin Ovservasi Pra Penelitian.....	132
20. Balasan Surat Izin Observasi SMA Gajah Mada Bandarlampung.....	133
21. Balasan Surat Izin Observasi SMA Yadika Bandarlampung.....	134

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan era keterbukaan dan globalisasi. Kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan di abad sebelumnya. Abad ke-21 menuntut sumber daya manusia berkualitas. Hal ini dihasilkan oleh Lembaga Pendidikan yang dikelola secara profesional sehingga membuahkan hasil yang unggul dan berkualitas. Melalui pendidikan yang bermutu, peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidupnya, berkontribusi dalam dunia kerja, berpartisipasi dalam proses globalisasi, dan menghadapi berbagai tantangan global. Konsep pendidikan abad ke-21 menekankan pada persiapan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dan perubahan dalam masyarakat serta dunia kerja yang semakin kompleks dan terkoneksi secara global.

Pendidikan abad 21 mengharuskan peserta didik menguasai kemampuan 6C, yaitu *communication, collaboration, compassion, critical thinking, creative thinking, computation logic, adaptive, flexible, leadership, reading skill, writing skill* (Miterianifa et al., 2021). Salah satu kemampuan peserta didik untuk menjawab tantangan abad 21 adalah kemampuan berpikir kritis. Peserta didik dalam pembelajaran abad 21 harus menguasai kompetensi yang kreatif, berpikir kritis, mandiri, bekerja sama dengan tim, kreatif, informasi, dan kemandirian belajar (Kivunja, 2014). Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan berpikir kritis merupakan aspek kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21.

Berpikir kritis artinya pemikiran yang logis berfokus untuk memutuskan apa yang harus dilakukan atau dipercaya. Berpikir kritis merupakan salah satu aspek pokok yang dapat memengaruhi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif dan logis sehingga menghasilkan keputusan yang tepat (Wulandari et al., 2023). Kemampuan berpikir kritis perlu ditanamkan kepada peserta didik karena mampu membuat mereka melakukan penalaran serta memecahkan masalah (Haryadi et al., 2022). Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik, karena membantu peserta didik untuk menganalisis informasi dengan teliti, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan membuat keputusan yang solutif dan bijaksana.

Kemampuan berpikir kritis dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi pemikir independen yang mampu mengejar tujuan dan impian mereka dengan lebih efektif, karena memungkinkan peserta didik untuk terus belajar, berkembang, dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik, terutama dalam materi pelajaran yang melibatkan pemahaman mendalam dan kontekstual, seperti materi pelajaran Konflik Sosial pada mata pelajaran Sosiologi. Kemampuan berpikir kritis ini tidak otomatis dimiliki oleh peserta didik, kemampuan berpikir kritis bukan hasil langsung dari bidang studi, berpikir kritis membutuhkan dorongan pihak-pihak di lingkungan sekitarnya (Putri et al., 2023). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran yaitu melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Media pembelajaran dapat menjelaskan konsep yang abstrak, menambah daya serap dan memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep materi dan berpikir kritis peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar yang berdampak pada penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik (Indrawati et al., 2022). Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan materi pelajaran dengan pengalaman baru yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang telah memanfaatkan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendorong keberhasilan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran memungkinkan informasi ataupun materi pembelajaran dapat lebih diterima dan dipahami oleh peserta didik sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis (Fitria et al., 2023). Pengintegrasian teknologi ke dalam media pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat sesuatu yang dapat diamati dan dilakukan melalui pengadaan media (Rianto et al., 2022). Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, audio, video, dan animasi hal ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Haryadi et al., 2022).

Media sosial merupakan salah satu inovasi teknologi yang sangat populer di berbagai kalangan masyarakat, terutama kalangan pelajar. Media sosial, sebagai *platform online* memungkinkan pengguna berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan pengguna lain di seluruh dunia, dan telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Media sosial tidak hanya digunakan untuk saling berbagi konten, tetapi media sosial dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Putri, 2022). Media sosial sebagai media pembelajaran, memiliki keunggulan yang berpotensi signifikan dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik karena mengandung konten multimedia.

Penggunaan konten multimedia yang meliputi gambar, teks, video, dan audio dalam media sosial, membantu peserta didik untuk memahami konsep pengetahuan dengan lebih jelas dan mendalam.. Salah satu media sosial yang paling di Indonesia adalah *Instagram*. Menurut *databooks.co.id*, *Instagram* menjadi aplikasi dengan pengguna sebanyak 86,5 % atau 106 juta pengguna. *Instagram* memuat konten gambar, video, dan infografis, yang dapat memfasilitasi peserta didik dengan pemahaman lebih baik terhadap materi pelajaran sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Instagram* dapat menciptakan ruang diskusi terbuka di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam dialog yang memungkinkan pertukaran ide, pandangan, dan argumen. Hal ini mendorong pengembangan pemikiran kritis melalui pertanyaan yang diajukan, tanggapan yang diberikan, serta pemahaman yang diperdalam tentang berbagai isu, terutama Konflik Sosial.

*Instagram* memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yaitu: (1) kegiatan pembelajaran tidak harus selalu di dalam kelas karena *Instagram* memungkinkan pembelajaran jarak jauh, guru dan peserta didik dapat berinteraksi menggunakan *platform* ini; (2) aplikasi *Instagram* merupakan aplikasi yang gratis dan dapat diakses oleh seluruh masyarakat, khususnya pelajar; (3) materi pembelajaran menjadi lebih menarik melalui aplikasi *Instagram*, materi yang disampaikan dapat diedit sedemikian rupa dengan berbentuk foto atau video (Putri, 2022). *Instagram* mudah digunakan dan dijangkau oleh peserta didik serta memiliki konten lengkap untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Instagram* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan ke 4 sekolah yang meliputi SMA Negeri 5 Bandarlampung, SMA Yadika Bandarlampung, SMA Gajah Mada, dan SMA Negeri 13 Bandarlampung. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti meliputi wawancara dan penyebaran lembar angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil jawaban angket dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Sosiologi, diketahui bahwa guru menggunakan

metode pembelajaran berupa ceramah, demonstrasi, diskusi, presentasi. Guru telah memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, media yang sering dipakai yaitu video pembelajaran yang bersumber dari *platform Youtube, e-Modul, dan Power point*. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas meliputi pemberian materi oleh guru, peserta didik diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru, menyimak materi yang terdapat dalam buku, merangkum materi yang terdapat dalam buku atau *Power point*, menonton dengan seksama video yang ditayangkan atau dibagikan melalui *link Youtube*, kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Penggunaan media *Power point*, dan video pembelajaran tidak selalu digunakan oleh guru, pada waktu tertentu peserta didik diminta untuk melakukan diskusi dan presentasi terkait materi yang akan dipelajari. Hal ini menjadi upaya tambahan guru untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari jawaban angket, ditemukan fakta bahwa terdapat peserta didik yang belum memahami konsep materi Konflik Sosial dikarenakan cukup kesulitan dalam mempelajari materi tersebut. Hal ini diperkuat dengan hasil jawaban angket analisis kebutuhan peserta didik, dari 22 peserta didik yang menjawab angket, 63% peserta didik cukup kesulitan dalam mempelajari materi Konflik Sosial. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran Sosiologi kurang menarik dan kurang menyenangkan. Data menunjukkan bahwa 45% peserta didik menjawab kurang menyenangkan, dan 9,1% peserta didik menjawab tidak menyenangkan. Selain itu 27% peserta didik menjawab kurang menarik, dan 27,3% peserta didik menjawab tidak menarik terhadap metode pembelajaran guru di kelas, terutama pada materi Konflik Sosial.

Peserta didik pada saat wawancara mengungkapkan bahwa tampilan materi yang disajikan dalam *Power point* kurang menarik, terlalu banyak teks yang terdapat di dalamnya dan minim penggunaan gambar. Selain itu, video pembelajaran dari *Youtube* yang diberikan guru berdurasi sangat panjang, sehingga membosankan dan menimbulkan rasa kantuk. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran ini dapat berdampak pada penurunan keterlibatan

peserta didik dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sebagai akibat dari pembelajaran yang kurang menarik dan monoton (Pratiwi et al., 2020).

Kemampuan yang diperoleh peserta didik hanyalah sebatas pengumpulan informasi dan pengetahuan teoritis.

Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 95,5% peserta didik menggunakan media sosial *Instagram*, namun 90,9% peserta didik belum pernah menggunakan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran, terutama pada pembelajaran Konflik Sosial. Oleh karena itu, *Instagram* memiliki peluang untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar lebih menarik, dan menyenangkan dapat meningkatkan kualitas belajar serta mampu melatih kemampuan berpikir peserta didik. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Instagram* pada Materi Konflik Sosial untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana karakteristik media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis?
2. Apakah media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial valid?
3. Apakah media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial praktis?
4. Apakah media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial efektif?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dalam literatur pendidikan dengan menyediakan metode inovatif untuk mengintegrasikan media sosial *Instagram* dalam pembelajaran. Hal ini dapat membantu memperkaya kajian akademis tentang penggunaan media sosial dalam konteks pendidikan.



### 1.4.1. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peserta Didik

Manfaat praktis bagi peserta didik yaitu:

- a. Sebagai sarana belajar yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan kemauan belajar peserta didik dalam mempelajari materi Konflik Sosial.
- b. Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik

#### 2. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru yaitu:

- a. Memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi Konflik Sosial.
- b. Menambah variasi dalam pembelajaran.

#### 3. Bagi Penelitian Lain

Manfaat praktis bagi penelitian lain yaitu:

- a. Menjadi sumber inspirasi bagi penelitian lain yang berfokus pada integrasi media sosial dalam konteks pendidikan.
- b. Menjadi acuan pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

### 1.5. Ruang Lingkup

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Instagram*.
2. Materi pada media video pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* terbatas pada materi Konflik Sosial.
3. *Software* pendukung yang digunakan pada pengembangan ini meliputi *Canva*, *Powtoon*, *Youtube*, dan media sosial *Instagram*.
4. Media pembelajaran berbasis *Instagram* ini dapat diakses melalui *Smartphone* berbasis *android*, *iOS*, dan PC/Laptop.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Media Pembelajaran

Media yaitu alat perantara untuk penyampaian informasi yang menstimulus pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, aktivitas, dan keaktifan peserta didik sehingga proses belajar dapat terlaksana secara kondusif (Wulandari et al., 2023). Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga, media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran (Muhson, 2010). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Nudini et al., 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik sebagai pemberi informasi, dengan peserta didik sebagai penerima informasi dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberikan informasi, dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien (Putri et al., 2023).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya untuk menciptakan sesuatu yang lebih bermakna dan pembelajaran yang berkualitas (Mukarromah et al., 2022). Media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat sangat membantu anak untuk mencapai tujuan belajar dan bahkan dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis. Fungsi media bersifat manipulatif memungkinkan pendidik dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian peserta didik dan menginspirasi mereka untuk

menyerap, mengingat informasi dan keterampilan yang telah mereka pelajari serta membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran (Budiyono, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan belajar peserta didik adalah media audiovisual (Fauzi et al., 2017). Media audiovisual merupakan gabungan antara audio dan visual atau biasa disebut media mendengar-melihat (Nurchayanti & Tirtoni, 2023). Media audiovisual adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar (Adhini, 2016). Perpaduan unsur tersebut menjadikan media audiovisual mempunyai kemampuan yang lebih baik dibandingkan media yang mempunyai unsur audio saja atau unsur visual saja. (Kusumawati et al., 2021). Media audiovisual yang digunakan berupa gambar, video, dan suara memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran (Anjarsari et al., 2020).

Terdapat tiga jenis gaya belajar peserta didik, yaitu auditori, visual, dan kinestetik (Rambe & Yarni, 2019). Peserta didik yang mempunyai gaya belajar auditori melalui mendengar sesuatu seperti mendengar penjelasan, diskusi dan kaset audio. Peserta didik dengan gaya belajar visual cenderung memperoleh pemahaman melalui pengamatan. Mereka lebih suka melihat gambar, diagram, demonstrasi, atau menonton video untuk mempelajari sesuatu. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih suka belajar melalui aktivitas fisik seperti menangani objek, bergerak, menyentuh, dan mengalami langsung proses pembelajaran. (Rambe & Yarni, 2019).

Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memfasilitasi gaya belajar peserta didik sehingga dipandang memudahkan peserta didik dalam belajar (Wang et al., 2020). Oleh karena itu, media audiovisual dapat memperkaya lingkungan belajar, memupuk eksplorasi, eksperimen, dan penemuan, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan mengekspresikan pemikirannya (Ketut, 2018). Video merupakan representasi dari media audiovisual dikarenakan memuat unsur audio dan visual. Beberapa keunggulan video pembelajaran ialah mampu menunjukkan keefektifan pembelajaran melalui visualisasi materi dalam

berbagai disiplin ilmu (Setyoningtyas, 2021). Media pembelajaran video juga memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses, mengajarkan keterampilan, serta dapat diulang (Agustriana, 2018). Keunggulan lainnya dari media video ini dapat memenuhi kebutuhan karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda (audio, visual, atau audiovisual). Video juga dapat menampilkan peristiwa yang tidak akan mungkin dirasakan peserta didik di luar kelas, seperti melihat bencana alam, perang, kerusuhan, dan sebagainya (Kis et al., 2021). Beberapa kelebihan yang telah diuraikan membuktikan bahwa video adalah media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif untuk digunakan pada kegiatan belajar peserta didik.

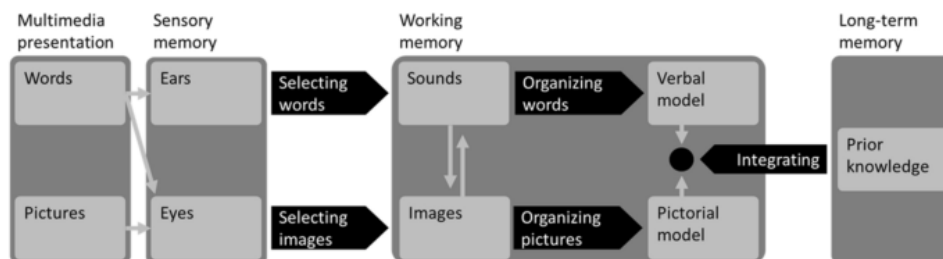
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan semangat belajar peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, fokus terhadap materi, dapat lebih membuka pikiran, lebih aktif dengan tanggapan dan pertanyaan (lebih kritis), sehingga suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar mandiri yang difasilitasi oleh guru. Media pembelajaran dapat dianggap baik jika memenuhi karakteristik yang sesuai dari segi materi dan segi desain media (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Pengembangan media pembelajaran oleh peneliti berupa video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Video tersebut dilengkapi dengan ilustrasi dan penambahan audio yang menyenangkan, di dalam video terdapat pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui pemahaman materi Konflik Sosial dan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

## 2.2. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Teori kognitif pembelajaran multimedia (*The Cognitive Theory of Multimedia Learning*) memiliki tiga asumsi dasar. Teori ini didasarkan pada tiga asumsi utama; asumsi pemrosesan aktif; asumsi kapasitas terbatas (peserta didik memiliki kapasitas kognitif terbatas untuk memproses informasi); dan asumsi saluran ganda (peserta didik memiliki dua saluran untuk memproses informasi) (Mayer, 2014). Tiga struktur memori penyimpanan manusia sangat terkait dengan proses pembelajaran yaitu, telinga dan mata yang terletak pada *sensory memory*, suara dan gambar yang terletak pada *working memory*, dan yang terakhir adalah *long-term memory* (Mayer & Johnson, 2014).

Komponen mata dan telinga yang terletak pada *sensory memory* adalah komponen utama yang digunakan untuk menangkap presentasi multimedia yang disajikan dengan bantuan *Adobe Flash* dan *Flearn*. Proses pada teori kognitif pembelajaran multimedia disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Proses pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Sumber: Mayer & Johnson (2014)

Sweller (2020) mendefinisikan bahwa *Sensory Memory*, terdiri dari mata dan telinga, sebagai susunan kognitif yang memungkinkan masuknya informasi baru secara visual dan auditorial, sementara kerja ingatan adalah struktur kognitif secara sadar mengolah informasi suara dan gambar yang diperoleh melalui telinga dan mata. Paivio (1969) menyatakan bahwa *Pictorial Model* dan *Verbal Model* dihasilkan dari pengolahan *sounds* sebagai representasi suara yang bisa berupa kata-kata langsung atau musik latar dan *images* sebagai representasi gambar yang bisa berupa gambar, video dan animasi. Struktur penyimpanan yang terakhir adalah *long memory* atau struktur penyimpanan

jangka panjang yang digunakan untuk menyimpan pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh dari proses terintegrasi yang terjadi sebelumnya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menekankan bahwa penggunaan elemen audio dan visual secara bersamaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa, media video pembelajaran yang memuat unsur audio dan visual.

### **2.3. Media Sosial *Instagram***

Media sosial adalah jenis media *online* di mana orang dapat dengan mudah berinteraksi, berbagi, dan membuat konten contohnya *blog*, jejaring sosial, forum, dan dunia virtual (Rafiq, 2020). Media sosial adalah aplikasi internet yang memungkinkan pemakai membuat dan berbagi konten mereka, yang membutuhkan tingkat pengungkapan diri dan kehadiran sosial tertentu (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan audiens yang luas atau sempit, baik secara *realtime* atau tidak. Pengguna mendapatkan nilai dari konten yang mereka buat dan persepsi dari hubungan timbal balik mereka dengan orang lain. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, media sosial merupakan *platform* dan aplikasi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berkomunikasi dengan orang lain secara *online*. Media sosial merupakan salah satu aspek teknologi informasi yang berkembang pesat dan sangat diminati oleh berbagai kalangan. Hal tersebut terlihat dari banyaknya *platform* media sosial yang berkembang, seperti *Tik Tok*, *Instagram*, *Twitter*, *Threads*, dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran dikarenakan media sosial memungkinkan individu dan kelompok untuk terhubung, berkomunikasi, dan berbagi informasi dengan cepat dan mudah melalui internet. Melalui media sosial peserta didik dan guru terhubung, berkomunikasi, dan berinteraksi secara *online*. Media sosial memiliki

kemampuan untuk menutup kesenjangan jarak fisik antara peserta didik dengan guru, bahkan mengurangi jarak fisik di antara mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik dari seluruh belahan dunia untuk belajar dan bekerja sama tanpa hambatan apapun (Miah et al., 2013). Media sosial memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk membuat konten dan mempublikasikannya secara *online*, meningkatkan sumber daya konten buatan pengguna yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru, serta mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan proaktif (Bexheti et al., 2017).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa media sosial yaitu alat yang efektif untuk digunakan oleh guru di kelas sebagai media pembelajaran. Media sosial sudah tidak asing lagi bagi para peserta didik. Mereka sudah menggunakannya untuk tujuan yang mencakup sosial dan pendidikan. Pembelajaran yang menghubungkan dengan dunia luar, dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Handayani, 2016). Salah satu media sosial yang diminati di Indonesia adalah *Instagram*. *Instagram* menjadi aplikasi dengan pengguna sebanyak 86,5 % berusia 16-64 tahun (Mukhtar, 2023). Menurut laporan *databooks.katadata.co.id*, jumlah pengguna *Instagram* di seluruh dunia mencapai 1,63 miliar pada April 2023, meningkat 12,2% dari tahun sebelumnya. Jumlah pengguna di Indonesia mencapai 106 juta orang pada April 2023. Hal ini menempatkan Indonesia dengan pengguna *Instagram* terbanyak keempat di dunia (Annur, 2023).

*Instagram* diluncurkan pada bulan Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mark Krieger. Layanan ini sangat populer di kalangan orang-orang yang aktif di jejaring sosial. *Instagram* adalah layanan jejaring sosial yang memungkinkan pengguna mengambil gambar dan video, lalu membagikannya secara publik atau pribadi. Pengguna juga dapat memposting ke jejaring sosial lainnya, seperti *Facebook* dan *Twitter* (Widhi et al., 2021). *Instagram* dirancang untuk memungkinkan masyarakat luas mengembangkan pemikiran kreatif melalui revolusi konten (Phillips, 2013).

Penggunaan *Instagram* sebagai media pembelajaran memiliki peluang yang tinggi untuk membantu dan melengkapi pembelajaran konvensional. *Instagram* adalah *platform* yang menggabungkan elemen visual, audio, audiovisual dan elemen interaktif lainnya yang dapat menyesuaikan karakter gaya belajar peserta didik (Dwi, 2013). *Instagram* memiliki potensi yang sangat besar sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Pemberian informasi melalui gambar atau diagram merupakan stimulus dalam gaya belajar visual sebagai respons dari penerimaan informasi. Peserta didik auditori lebih mengutamakan indera pendengaran karena mereka mencerna makna melalui *tone* suara. Individu dengan gaya belajar kinestetik lebih mengutamakan aktivitas fisik seperti bergerak, meraba, merasakan, dan mengambil tindakan, sehingga mereka memperoleh pemahaman melalui praktik langsung dan pengalaman belajar yang nyata. (Supit et al., 2023).

*Instagram* berfokus pada konten auditori dan visual, namun peserta didik dengan preferensi belajar kinestetik juga mendapatkan manfaat media ini melalui interaksi yang melibatkan instruksi, gerakan aktif, serta fitur-fitur seperti filter dan video pembelajaran. Interaksi ini mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan semangat, minat dan motivasi belajar peserta didik (Novianti et al., 2020). *Instagram* menyediakan konten interaktif, audio yang menghibur dan menyenangkan serta konten visual yang menarik. *Instagram* dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran mandiri sehingga, pengimplementasian *Instagram* dapat memfasilitasi preferensi belajar peserta didik serta meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan motivasi belajar peserta didik sehingga menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis (Pujiati et al., 2019).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Instagram* adalah media sosial berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna untuk menerapkan efek visual dan audio yang menarik. Oleh karena itu, *Instagram* sudah sesuai untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut



pengamatan peneliti, yang didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan, *Instagram* dapat menjadi alternatif pilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dikarenakan konten foto dan video dikemas dengan bagus dan menarik yang didukung oleh audio atau musik yang menghibur bagi peserta didik. Selain itu, media pembelajaran *Instagram* yang sudah dikembangkan oleh penelitian terdahulu belum cukup memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik, sehingga peneliti mengambil peluang untuk menggunakan media sosial *Instagram* sebagai media pembelajaran.

#### **2.4. Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir kritis artinya pemikiran yang logis berfokus untuk memutuskan apa yang harus dilakukan atau dipercaya. Berpikir kritis merupakan salah satu aspek pokok yang dapat memengaruhi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hanna (2013) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses penalaran yang memerlukan pemikiran cermat terhadap apa yang dinyatakan benar atau apa yang tampaknya benar dan berfokus pada pertanyaan keyakinan, pernyataan, asumsi, alur penalaran, tindakan, dan pengalaman. Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang lebih dari sekedar menghafal, tetapi menggunakan dan memanipulasi materi yang telah dipelajari sesuai dengan situasi yang diperlukan (Riyanto et al., 2023). Berpikir kritis memerlukan upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan berdasarkan bukti pendukung dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang dihasilkan dari keyakinan tersebut (Apiati et al., 2020).

Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik dalam menganalisis masalah serta menemukan solusi dari masalah yang dihadapi (Wulandari Putri et al., 2023). Kemampuan berpikir kritis melibatkan pemahaman dan penerapan materi yang dipelajari sesuai dengan konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, bukan sekadar menghafal dan mampu memanipulasi informasi (Yuniani et al., 2019). Kemampuan berpikir kritis memungkinkan peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi informasi

secara mendalam, menggunakan berbagai proses psikis seperti konsentrasi, klasifikasi, seleksi, dan penilaian (Cottrell, 2017). Melalui kemampuan berpikir kritis, peserta didik tidak hanya sampai pada memahami dirinya, tetapi juga dapat memahami dunia dan lingkungan di sekitarnya (Nadeak & Naibaho, 2020).

Kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan atau diperkuat, melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari dengan lebih baik melalui evaluasi secara kritis. Facione (2015) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses yang sistematis dan disiplin dalam memanfaatkan keterampilan berpikir untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan yang didasarkan pada bukti. Menurut Facione, berpikir kritis melibatkan usaha terarah dalam memahami dan mengevaluasi informasi yang diterima secara logis, reflektif, dan rasional. Terdapat enam indikator kemampuan berpikir kritis yaitu Interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi dan regulasi diri, yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Indikator Kemampuan Berpikir Kritis menurut Facione

No	Indikator	Deskripsi	Sub Keterampilan
1.	Interpretasi	Memahami dan mengungkapkan makna atau arti penting dari berbagai macam pengalaman, situasi, data, peristiwa, penilaian, konvensi, keyakinan, aturan, prosedur, atau kriteria.	Mengategorikan, Menguraikan makna, Mengklarifikasi makna.
2.	Analisis	Mengidentifikasi hubungan inferensial yang dimaksudkan dan yang sebenarnya di antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi atau bentuk representasi lain yang dimaksudkan untuk mengekspresikan kepercayaan, penilaian, pengalaman, alasan, informasi, atau pendapat.	Memeriksa ide-ide, Mengidentifikasi argumen, Mengidentifikasi alasan dan klaim.
3.	Inferensi	Mengidentifikasi dan mengamankan elemen-elemen yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal, membentuk dugaan dan hipotesis; mempertimbangkan informasi yang relevan dan mengurangi konsekuensi yang muncul dari data, pernyataan, prinsip, bukti, penilaian, keyakinan, pendapat, konsep, deskripsi, pertanyaan, atau bentuk representasi lainnya	Mengidentifikasi alasan dan klaim bukti pertanyaan, Dugaan alternatif, Menarik kesimpulan yang logis, atau dapat dipertanggungjawabkan.
4.	Evaluasi	Untuk menilai kredibilitas pernyataan atau representasi lain yang merupakan penjelasan atau deskripsi dari persepsi, pengalaman, situasi,	Menilai kualitas klaim, Menilai kualitas argumen yang dibuat

No	Indikator	Deskripsi	Sub Keterampilan
		penilaian, keyakinan, atau pendapat seseorang; dan untuk menilai kekuatan logis dari hubungan inferensial yang sebenarnya atau yang dimaksudkan di antara pernyataan, deskripsi, pertanyaan, atau bentuk representasi lainnya	dengan menggunakan penalaran induktif atau deduktif.
5.	Eksplanasi	Menyatakan dan menjustifikasi penalaran tersebut dalam hal bukti. konseptual, metodologis, kritis, dan kontekstual yang menjadi dasar dan hasil yang diperolehnya, dan menyajikan penalaran tersebut dalam bentuk argumen yang kuat	Menyatakan hasil, Membenarkan prosedur, Menyajikan Argumen
6	Regulasi Diri	Secara sadar memonitor aktivitas kognitif seseorang, elemen-elemen yang digunakan dalam aktivitas tersebut, dan hasil yang diperoleh, terutama dengan menerapkan keterampilan dalam analisis, dan evaluasi terhadap penilaian inferensial seseorang dengan tujuan untuk mempertanyakan, mengkonfirmasi, memvalidasi, atau mengoreksi penalaran atau hasil yang diperoleh	Memeriksa dan Mengoreksi diri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah proses penalaran yang melibatkan evaluasi cermat terhadap keyakinan, pernyataan, asumsi, alur penalaran, tindakan, dan pengalaman. Hal ini, memungkinkan peserta didik untuk menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, dan membuat keputusan yang masuk akal. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan karena mempersiapkan peserta untuk situasi dan kondisi di masa depan, membantu mereka memahami dunia dan lingkungan mereka, dan mendorong pemahaman yang mendalam. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengembangkan strategi pemecahan masalah yang lebih efektif, merancang solusi yang dapat mengurangi konflik, dan berkontribusi membangun harmoni dalam masyarakat.

## 2.5. Karakteristik Pembelajaran Peserta Didik SMA

Pembelajaran peserta didik SMA (Sekolah Menengah Atas) memiliki karakter unik yang membedakannya dari tingkat pendidikan sebelumnya. Peserta didik pada usia ini berada dalam masa transisi dari remaja menuju dewasa muda, yang membawa perubahan signifikan dalam cara mereka belajar, berinteraksi, dan memotivasi diri. Berikut adalah beberapa karakteristik utama pembelajaran peserta didik SMA:

1. Peserta didik SMA mencari relevansi langsung antara apa yang mereka pelajari di sekolah dengan kehidupan nyata dan masa depan mereka.
2. Peserta didik pada tahap ini, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mulai berkembang dengan baik. Mereka mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi.
3. Peserta didik cenderung mengeksplorasi minat, nilai, dan tujuan hidup. Pembelajaran yang memungkinkan eksplorasi diri dan refleksi akan sangat berguna.
4. Generasi ini tumbuh dengan teknologi dan sangat nyaman menggunakannya dalam pembelajaran. Integrasi teknologi seperti *e-learning*, aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan alat kolaborasi digital dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

## **2.6. Konflik Sosial**

Materi yang digunakan dalam video adalah materi Konflik Sosial. Materi ini sangat sesuai digunakan dalam video berbasis *Instagram* karena materi tersebut bersifat informatif, yang tujuannya untuk memberikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik tentang topik tertentu yang akurat dan relevan. Materi Konflik sosial ini bukan materi yang sifatnya instruksional atau prosedural, sehingga sangat cocok diterapkan dalam format video *Instagram* dengan durasi yang singkat. Berbeda dengan materi yang sifatnya instruksional atau prosedural seperti, matematika atau fisika yang membutuhkan durasi video lebih panjang, sehingga materi tersebut kurang cocok digunakan dalam video *Instagram*.

Konflik Sosial dalam Sosiologi diartikan sebagai suatu proses sosial yang terjadi antara dua orang atau lebih di mana salah satu pihak berupaya menyingkirkan atau membuat pihak lainnya tidak berdaya. Soekanto (2017) menyatakan bahwa Konflik Sosial disebabkan karena adanya ketidakcocokan antara kebutuhan, kepentingan dan tujuan dari individu atau kelompok masyarakat. Suatu situasi dapat dikatakan sebagai konflik atau bukan dari beberapa indikator yaitu, 1) ketidaksepakatan atau pertentangan, 2) perasaan

negatif atau emosional, 3) tindakan atau perilaku yang mengganggu, 4) adanya persepsi ketidakadilan. Konflik Sosial sering kali disebabkan oleh perbedaan individu, agama, kepentingan dan budaya. Konflik juga dapat menjadi dorongan untuk perubahan positif dalam masyarakat. Konflik Sosial dapat memicu perubahan sosial yang diperlukan untuk meningkatkan keadilan dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Konflik sosial memiliki tiga jenis yaitu, Konflik Pribadi, Konflik Rasial dan Konflik Antar Kelas Sosial.

Media video berbasis *Instagram* akan membantu peserta didik memahami definisi dan konsep dasar konflik sosial sebagai suatu proses sosial antara dua pihak yang bertentangan. Pemanfaatan video ini, peserta didik dapat melihat contoh-contoh nyata dari penyebab konflik sosial seperti ketidakcocokan kebutuhan dan kepentingan, serta indikator seperti ketidaksepakatan, perasaan negatif, dan tindakan mengganggu. Melalui video, peserta didik dapat memahami perbedaan antara Konflik Pribadi, Rasial, dan Antar Kelas Sosial dengan menggunakan kasus-kasus yang relevan. Contoh nyata dalam video membantu peserta didik untuk mengaitkan teori dengan situasi kehidupan nyata. Penjelasan ini akan disajikan dengan ilustrasi visual yang menarik, *background*, penjelasan yang *to the point* dan mudah dipahami. Setiap video dilengkapi dengan pertanyaan kritis sehingga, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi tetapi mendorong mereka untuk melatih kemampuan berpikir kritis.

## **2.7. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini memaparkan media video pembelajaran berbasis Instagram pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No	Nama dan Judul	Produk yang dikembangkan	Hasil Penelitian
1	Putri Nur Pertiwi (2022)  Media Pembelajaran Digital Berbasis <i>Instagram</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	Media Visual Digital	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis <i>Instagram</i> layak digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran, karena memperoleh kualifikasi sangat baik dari hasil uji coba. Implikasi dari pengembangan media pembelajaran digital berbasis <i>Instagram</i> dalam proses pembelajaran dapat menarik meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
2	Susetya & Harjono (2022)  Pengembangan Media Filter <i>Instagram</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar	Filter <i>Instagram</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	Hasil validasi ahli media, ahli materi, hasil <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , angket guru, dan angket peserta didik, media filter <i>Instagram</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pembelajaran IPA.
3	Dewi et al., (2021)  Pengembangan Infografis melalui <i>Instagram</i> sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia	Infografis	Hasil uji coba pengembangan media infografis melalui <i>Instagram</i> memperoleh hasil yang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media infografis melalui <i>Instagram</i> yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia.
4	Fajrin et al., (2022)  Pengembangan Kuis Interaktif untuk Metode <i>Drill And Practice</i> dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial	Kuis Interaktif memanfaatkan fitur filter <i>Instagram</i>	Berdasarkan hasil uji ahli media, uji ahli materi, dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk kuis interaktif memanfaatkan filter <i>Instagram</i> yang dikembangkan, dinyatakan layak dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian yang dipaparkan di atas merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Produk yang sudah dikembangkan meliputi media visual, filter, infografis dan kuis interaktif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran untuk melengkapi produk media pembelajaran yang sudah ada. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

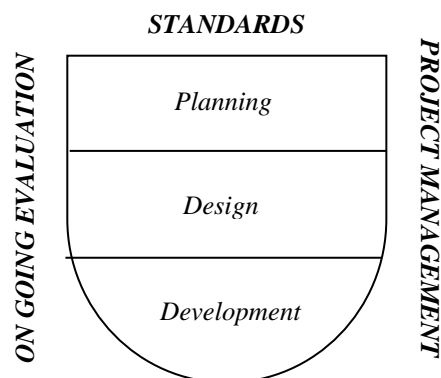
### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) yang menyatakan bahwa model pengembangan ini memiliki tiga tahapan, yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Pengembangan penelitian yang dimaksud pada penelitian ini adalah membuat Media Video Pembelajaran berbasis *Instagram* pada Materi Konflik Sosial untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis.

#### 3.2. Prosedur Pengembangan Produk

Prosedur pengembangan produk meliputi tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk membuat produk dengan model pengembangan Alessi & Trollip (2001) meliputi tiga tahapan yang terdapat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Model Pengembangan Alessi & Trollip



**1) Tahap *Planning***

Tahap *Planning* yaitu tahapan awal yang dilakukan peneliti dalam pengembangan produk. Tahap ini melibatkan identifikasi masalah, kebutuhan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran setelah melakukan observasi, penyebaran angket analisis kebutuhan guru dan angket analisis kebutuhan peserta didik, serta wawancara. Tahapan ini juga menentukan ruang lingkup materi, sumber berupa buku atau publikasi yang digunakan sebagai referensi dan rujukan penyusunan media pembelajaran, dan konsep desain produk.

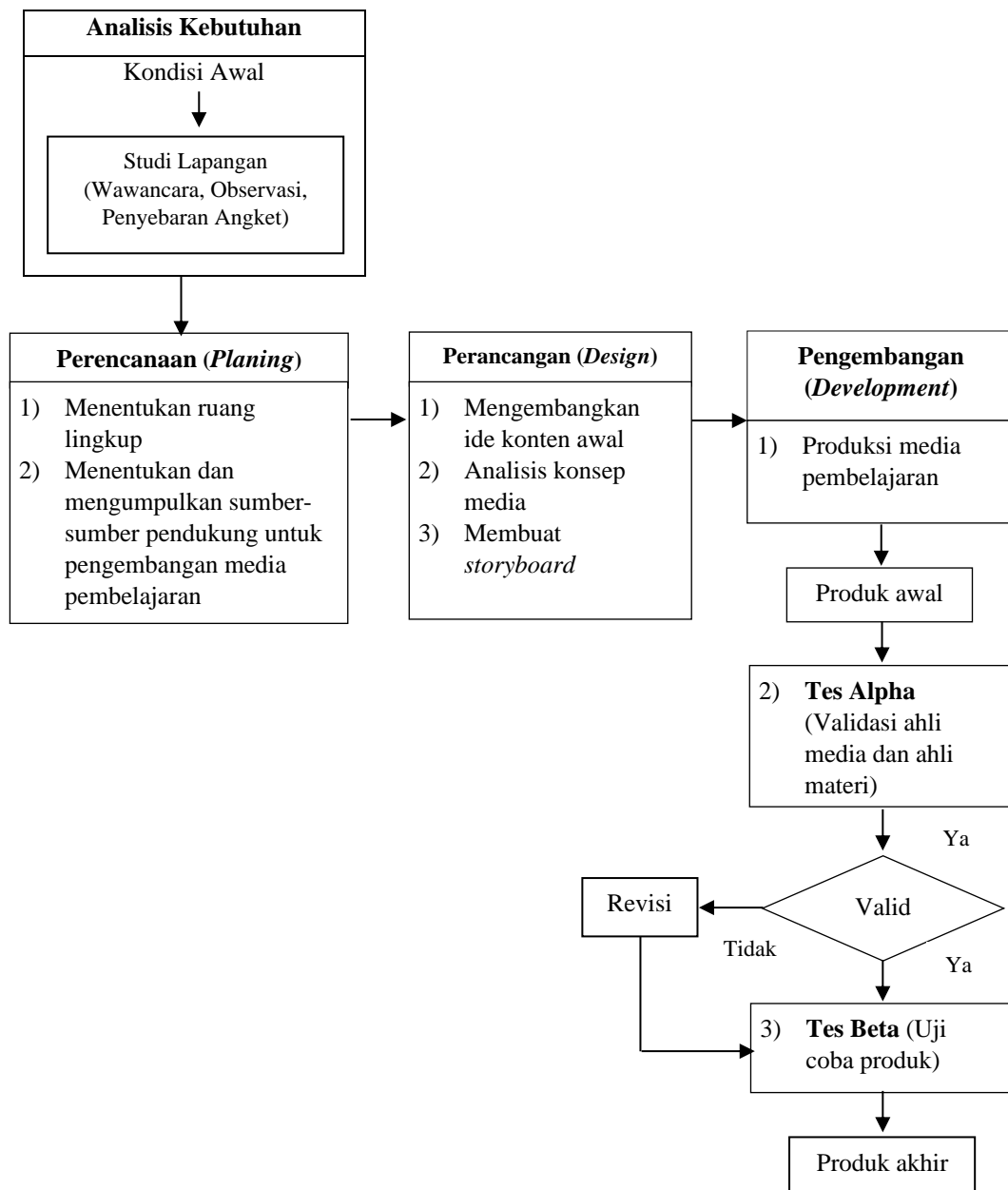
**2) Tahap *Design***

Tahap *Design* berhubungan dengan pengembangan konsep atau ide awal produk yakni memaparkan pendahuluan desain. Tahapan ini meliputi analisis konsep media (teks, gambar, video, animasi dan audio), dan *storyboard* atau sketsa visual dari produk untuk memudahkan peneliti dalam visualisasi tampilan agar lebih tertata.

**3) Tahap *Development***

Tahap *Development* yaitu tahapan pembuatan dan penyelesaian produk media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram*. Tahap ini dimulai dengan produksi media, uji alpha oleh ahli media dan materi, revisi berdasarkan saran validator, dan uji beta oleh peserta didik. Uji alpha bertujuan untuk menguji validitas produk yang dilakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi. Validasi ahli inilah yang akan menjadi indikator tingkat kelayakan/kevalidan produk yang dikembangkan. Uji beta, yang juga disebut sebagai pengujian pengguna akhir, bertujuan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan produk.

Alur prosedur pengembangan produk dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Alur Prosedur Pengembangan Produk

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Penelitian ini menggunakan angket. Angket merupakan daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Terdapat tiga jenis angket yang digunakan peneliti yaitu:

a) Angket Analisis Kebutuhan

Terdapat dua angket analisis kebutuhan yaitu, angket analisis kebutuhan guru dan angket analisis kebutuhan peserta didik. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran yang digunakan.

b) Angket Uji Kevalidan

Angket uji kevalidan ditujukan kepada dosen ahli dan praktisi/guru yang sesuai dengan bidang kompetensi tertentu. Angket yang digunakan dalam uji kevalidan yaitu angket uji ahli media dengan subjek penelitian validator ahli bidang media dan angket uji ahli materi dengan subjek penelitian validator ahli bidang materi Konflik Sosial.

c) Angket Uji Kepraktisan

Angket uji kepraktisan ditujukan untuk guru yang meliputi pemberian angket persepsi guru terhadap media video pembelajaran.

2. Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis

Instrumen Evaluasi kemampuan berpikir kritis yang berbentuk soal uraian sebanyak enam soal dan ditujukan kepada peserta didik. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media video pembelajaran.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang telah dilakukan meliputi penyebaran angket dan wawancara untuk memperoleh data berikut:

#### 1) **Data Analisis Kebutuhan**

Pengumpulan data telah dilakukan dengan penyebaran angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik serta wawancara terkait kegiatan belajar materi Konflik Sosial dan media pembelajaran yang digunakan dan dibutuhkan untuk materi Konflik Sosial. Angket ini disebar ke 4 sekolah, yaitu SMA Yadika Bandarlampung, SMA Gajah Mada Bandarlampung, SMA Negeri 5 Bandarlampung, dan SMA 13 Bandarlampung, dengan responden guru mata pelajaran Sosiologi dan peserta didik kelas XI.

#### 2) **Data Analisis Kevalidan Produk**

Pengumpulan data kevalidan produk berupa media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* diperoleh dari Tes Alpha yang mencakup angket uji validasi ahli media dan angket uji validasi materi.

#### 3) **Data Analisis Kepraktisan Produk**

Pengumpulan data kepraktisan produk diperoleh melalui Tes Beta yang mencakup angket persepsi guru terhadap media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* yang dikembangkan.

#### 4) **Data Analisis Keefektifan Produk**

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket respons peserta didik dan soal kemampuan berpikir kritis berupa tes uraian yang dibuat dan disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione (2015) yaitu Interpretasi, Analisis, Inferensi, Eksplanasi, Evaluasi dan Regulasi Diri.

### 3.5. Teknik Analisis Data

#### 1) Analisis Kevalidan Produk

Analisis kevalidan produk dilakukan menggunakan angket untuk mengetahui validitasnya. Angket uji materi dan media diberikan kepada masing-masing ahli untuk digunakan sebagai acuan pengisian nilai untuk produk yang telah dikembangkan. Angket-angket ini memuat opsi jawaban yang berkaitan dengan isi konten produk yang dikembangkan. Jawaban angket ahli media dan ahli materi menggunakan skala *Likert*, di mana variabelnya diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator-indikator variabel ini digunakan sebagai panduan untuk menyusun instrumen penilaian, yang terdiri dari skor 1-4. Kategori skor skala *Likert* menurut Sugiyono (2015) dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Penilaian Skala *Likert*

Interval Skor	Nilai
Tidak Baik/Tidak Jelas/Tidak Sesuai/Tidak Setuju	1
Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Sesuai/Kurang Setuju	2
Baik/Jelas/Sesuai/Setuju	3
Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Sesuai/Sangat Setuju	4

Kevalidan produk yang dihasilkan dapat dilihat dengan analisis skor penilaian berdasarkan perhitungan analisis skor berikut:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Rata - rata skor yang didapat}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Malik (2018)

Setelah nilai diperoleh, pendefinisian dilakukan untuk memastikan kualitas produk yang dikembangkan. Pendefinisian skor diadaptasi dari pendapat Arikunto (2011). Kriteria kevalidan produk disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Kriteria Kevalidan Produk

Kriteria	Interval Skor Penilaian
Validitas sangat rendah atau tidak baik	1,00 < skor < 1,75
Validitas rendah atau kurang baik	1,75 < skor < 2,50
Validitas tinggi atau baik	2,50 < skor < 3,25
Validitas sangat tinggi atau sangat baik	3,25 < skor < 4,00

Produk penelitian ini dinyatakan valid apabila mencapai skor minimal pada rentang skor 2,51 hingga 3,52.

## 2) Analisis Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Instagram*. Guru diberikan angket untuk diisi dan diberikan kembali pada peneliti. Data uji kepraktisan ini menjadi tolak ukur dalam menilai kepraktisan media pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial. Analisis persentase dari hasil pengisian angket kepraktisan menggunakan persamaan berikut:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{n \text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Malik (2018)

Hasil nilai yang diperoleh melalui perhitungan persamaan di atas digunakan untuk menentukan kepraktisan media. Tabel 5 menyajikan pembagian skala kriteria kepraktisan media yang diadaptasi dari Arikunto (2011).

**Tabel 5.** Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria	Interval Skor Penilaian
Kepraktisan sangat rendah atau tidak baik	0% - 20%
Kepraktisan rendah atau kurang baik	>20% - 40%
Kepraktisan sedang atau cukup baik	>40% - 60%
Kepraktisan tinggi atau baik	>60% - 80%
Kepraktisan sangat tinggi atau sangat baik	>80% - 100%

Produk penelitian dinyatakan praktis apabila mencapai nilai persentase minimal pada rentang >61% hingga 80%.

### 3) Analisis Uji Keefektifan Produk

Analisis keefektifan produk diperoleh berdasarkan hasil angket respons peserta didik dan hasil tes soal uraian kemampuan berpikir kritis peserta didik. Analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi proses penyelesaian tes kemampuan berpikir kritis oleh peserta didik berdasarkan persentasi tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berikut persamaan untuk mengukur nilai persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik:

$$Skor\ Penilaian = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{n\ skor\ maksimum} \times 100\%$$

Sumber: Malik (2018)

Setelah memperoleh persentase nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik, pendefinisian dilakukan untuk memastikan kualitas produk yang dikembangkan. Penafsiran skor diadaptasi dari pendapat Arikunto (2011). Kriteria keefektifan produk disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Kriteria Keefektifan Produk

<b>Kriteria</b>	<b>Interval Skor Penilaian</b>
Keefektifan sangat rendah atau tidak baik	0% - 20%
Keefektifan rendah atau kurang baik	>20% - 40%
Keefektifan sedang atau cukup baik	>40% - 60%
Keefektifan tinggi atau baik	>60% - 80%
Keefektifan sangat tinggi atau sangat baik	>80% - 100%

Produk penelitian ini dinyatakan efektif apabila mencapai nilai persentase minimal pada rentang >40% hingga 60%.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Karakteristik media video pembelajaran berbasis *Instagram Instagram* pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik meliputi, penggunaan visual dan audio yang menarik, durasi video yang singkat, padat dan tidak bertele-tele, materi terbatas pada materi konflik sosial yang bersifat informatif, dan pertanyaan pada *Quiz* yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, meliputi indikator interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi, dan regulasi diri. Hal ini membuat peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis.
2. Media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan valid dari hasil penilaian oleh ahli media dengan rata-rata nilai 3,82 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini berarti media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dan memenuhi standar kualitas yang diperlukan sebagai alat bantu pembelajaran.
3. Media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan sangat praktis dari hasil penilaian respons guru dengan skor rata-rata persentase sebesar 94% termasuk dalam



kategori sangat praktis, sehingga media pembelajaran yang telah dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Media video pembelajaran berbasis *Instagram* pada materi Konflik Sosial untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan efektif dari hasil penilaian respons peserta didik dan evaluasi kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan skor persentase sebesar 81% efektif melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini berarti media video yang dikembangkan berhasil mendorong peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diperlukan dalam pembelajaran Konflik Sosial.

## 5.2. Saran

Media video pembelajaran berbasis *Instagram* yang telah dikembangkan oleh peneliti masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang diajukan peneliti sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berbasis *Instagram* saat ini hanya memusatkan pada satu topik dari mata pelajaran Sosiologi. Oleh karena itu, untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk memperluas cakupan materi yang disajikan serta memilih materi yang beragam, terperinci, lengkap, dan tetap terkini sesuai dengan perkembangan zaman.
2. *Software* yang digunakan dalam pengembangan seperti *Powtoon* dan *Canva* digunakan dalam pengembangan media ini. Penelitian mendatang, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan perangkat lunak yang lebih canggih seperti *Adobe Premiere Pro*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Creative Cloud*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhini, V., & Wasitohadi. (2016). Efektivitas Model Problem Base Learning berbantuan Media Audiovisual ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong-Blora. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6, 6–10.
- Agustriana, E. (2014). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8), 3.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). Multimedia for Learning: Methods and Development. *European Journal of Education Studies*, 3(1), 1.
- Anggreani, C. N., Yamtinah, S., Susilowati, E., Shidiq, A. S., & Widarti, H. R. (2023). Instagram-based Learning Media and Chemistry Practicum Video Projects to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 234–244.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Annur, C. M. (2023). *Pengguna Instagram RI Tembus 100 Juta Orang per April 2023, Terbanyak ke-4 di Dunia*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/26/pengguna-instagram-ri-tembus-100-juta-orang-per-april-2023>. Diakses pada 26 September 2023.
- Apiati, V., & Hermanto, R. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematik Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 167–178.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bexheti, L. A., Ismaili, B., & Cico, B. (2017). An Analysis of Social Media Usage in Teaching and Learning: The Case of SEEU. *Electrical and Computer Engineering Journal*, 90–94.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300.

- Cottrell, S. (2017). *Critical Thinking Skills: Developing Effective Analysis and Argument*. Suffolk: Palgrave Macmillan.
- Dewi, A. C., Adi, E. P., & Abidin, Z. (2021). Pengembangan Infografis Melalui Instagram sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 216–224.
- Dwi, W. F. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1), 8–22.
- Facione. (2015). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. *Journal of Physics*, 3–5.
- Fajrin, F. M., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif untuk Metode Drill And Practice dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), 295–303.
- Fauzi, H. A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning (Classroom Action Research in Class VII C SMP Negeri 7 Bandung). *International Journal Pedagogy Social Studies*, 2, 88–103.
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 2239–2252.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013.
- Handayani, F. (2016). Instagram As Teaching Tool? Really?. *Journal of Innovation in Education and Learning in Elementary Schools*, 2(1), 86-87.
- Hanna, E. P. (2013). A Cognitive Emotional Methodology for Critical Thinking. *Journal of Sociology*, 3(1), 20–25.
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11.
- Indrawati, D., Hadi, W, S., & Rokhmawati, R. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 701–706.

- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Journal of Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Ketut, A. I., & Suadnyana, N. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Setting Lesson Study terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa PGSD Undiksha UPP Denpasar Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 52–58.
- Kis, K., Kirana, C., Romadiana, P., Wijaya, B., Supardi, & Raya, A. M. (2021). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–7.
- Kivunja, C. (2014). Teaching Students to Learn and to Work Well with 21st Century Skills: Unpacking the Career and Life Skills Domain of the New Learning Paradigm. *International Journal of Higher Education*, 4(1).
- Kusumawati, K., Rakhmawati, R., & Hartini, H. (2021). The STAD Model Assisted by Audio Visual Media Increases Student Motivation and Learning Achievement. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(2), 317.
- Lam, A. H. C., Ho, K. K. W., & Chiu, D. K. (2022). Instagram for Student Learning and Library Promotions: A Quantitative Study Using the 5E Instructional Model. *Aslib Journal of Information Management*, 1, 112–131.
- Malik, A. (2018). *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Depublish.
- Marianti, A., & Rahayuningsih, M. (2022). The Implementation of Project-Based Learning Model with Instagram Media towards Students' Critical Thinking and Creativity. *Unnes Science Education Journal*, 1, 9–16.
- Mayer, R. E., & Johnson, C. I. (2014). Revising the Redundancy Principle in Multimedia Learning. *Journal of Educational Psychology*, 100(2), 380–386.
- Medina, M., Guidry, J., & Messener, M. (2019). Global Health and Social Media: Using Instagram and Twitter in an Open online class for globalservice-learning projects. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 4, 185–189.
- Miah, M., Omar, A., & Allison-Golding, M. (2013). Effects of Social Networking on Adolescent Education. *Information Systems Education Journal*, 11(3), 90–100.
- Miterianifa, M., Ashadi, A., Saputro, S., & Suciati, S. (2021, January 27). Higher Order Thinking Skills in the 21st Century: Critical Thinking. *Prosiding 1st International Conference on Social Science, Humanities, Education and Society Development*.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 2.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, I(1).
- Mukhtar. (2023, April 4). 7 Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia. Uici.Ac.Id. <https://uici.ac.id/ini-7-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia/>
- Nadeak, B., & Naibaho, L. (2020). The Effectiveness of Problem Based Learning on Student Critical Thingking. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(1), 1–7.
- Novianti, E. W., Arcana, N., & Taufiq, D. I. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk Siswa SMA. In *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 8).
- Novianti, E. W., Arcana, N., & Taufiq, D. I. (2020b). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.
- Nudini, S., & Wardana, D. (2023). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4. *Jurnal Ilmiah Dan Pendidikan Dasar*, 8(2), 3209–3218.
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270.
- Paivio, A. (1969). Mental Imagery in Associative Learning and Memory. *Psychological Review*, 76(3), 241–263. <https://doi.org/10.1037/H0027272>
- Phillips, J. (2013, February 13). *Using Instagram in an Educational Context*. Emerginedtech.Com.
- Pratiwi, E. T., Widyanti, E., & Setyaningtyas. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Project Based Learning. *Jurnal Basic Edu*, 4(2), 379–388.
- Pujiati, H., Zahra, & Tamela, E. (2019). The Use of Instagram to Increase Students' Motivation and Students' Competence in Learning English. *International Conference on Education, Social Sciences and Humanitie*, 651–656.
- Putri, J. K. (2022). *Instagram sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra*. Badanbahasa.Kemdikbud.Go.Id. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/-artikel-detail/3504/instagram-sebagai-media-pembelajaran/>. Diakses pada 17 Oktober 2023.

- Putri, N. P., (2022). Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2).
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), 19–20.
- Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Dian Andalas Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 2.
- Rianto, B., Rasyid Ridha, M., & Alsa, I. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran PJOK di SMAN 1 Tembilahan. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 175–185.
- Riyanto, M., Asbari, M., & Latif, D. (2023). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Journal of Information System and Management*, 03(01).
- Saputro, S., Anjarsari, D., & Pratiwi, I. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302–308.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supit, D., Meiske Maythy Lasut, E., Jerry Tumbel, N., Klabat, U., Airmadidi Bawah, J., & Utara, S. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
- Susetya, B. E. F., & Harjono, N. (2022). Pengembangan Media Filter Instagram Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10056–10072.
- Sweller, J. (2020). Cognitive Load Theory and Educational Technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1–16.
- Wang, Z., Wang, L., & Huang, H. (2020). Joint Low Rank Embedded Multiple Features Learning for Audio–Visual Emotion Recognition. *International Journal Neurocomputing*, 388, 324–333.

- Widhi, A. R., Triyonowati, & M.Arsyad. (2021). How Dependency on Social Media Can Help Improve Student Achievement in Online Learning. *Budapest International Research and Critics Institute Journal*, 4(4), 9430–9438.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, P. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 2848–2856.
- Yuniani, A., Irma Ardianti, D., & Asri Rahmadani. (2019). Era Revolusi Industri 4.0 : Peran Media Sosial dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 2(1), 18–24.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19, 1.