

Pemanfaatan media sosial *instagram* sebagai media edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Ariel Anastasia Damara, Buyung Adi Dharma*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: buyung.adi.fe@um.ac.id

Paper received: 4-2-2022; revised: 20-2-2022; accepted: 26-2-2022

Abstract

This research and development aim to produce Instagram-assisted interactive learning media products that can help increase the learning motivation of class X OTKP students at SMK PGRI 6 Malang. This study uses the type of research and development of the adapted Borg and Gall model. The data analysis technique used is descriptive percentage and paired sample t-test. Data collection techniques in this study include observation, interviews, and questionnaires. The results of this study are interactive learning media products assisted by Instagram which are declared feasible by validators and users. The developed learning media can increase students' learning motivation after being applied in learning, as evidenced by hypothesis testing which shows that there are differences in students' learning motivation after applying Instagram-assisted interactive learning media during the learning process.

Keywords: learning media; learning motivation; Instagram

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *Instagram* yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK PGRI 6 Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang disesuaikan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase dan uji *paired sample t-test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbantuan *Instagram* yang dinyatakan layak oleh validator dan pengguna. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah diterapkan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Instagram* selama proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran; motivasi belajar; Instagram

1. Pendahuluan

Teknologi yang berkembang saat ini telah mengubah cara penyajian pembelajaran (Jastisia et al., 2022). Era globalisasi membuat media yang digunakan dalam pembelajaran semakin maju dan penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran menjadi sangat diminati (Sinaga et al., 2019). Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif (Aini et al., 2021). Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat menimbulkan motivasi yang mendorong siswa untuk belajar (Churiyah et al., 2020). Alternatif yang dapat dikembangkan agar pembelajaran lebih bervariasi adalah dengan menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran (Hidayat et al., 2021).

Media sosial memainkan peran pendukung dalam proses perolehan informasi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Rahmania & Bagus, 2020). Media sosial *Instagram* telah menjadi kebutuhan masyarakat modern terutama kalangan remaja (Thomas et al., 2018). *Instagram* adalah tempat informasi yang dikemas sebagai konten yang tertata rapi dalam satu akun yang akan terjangkau secara luas (Rijoly & Emelia, 2019). Konten atau informasi tersebut dapat berupa foto atau video yang mengandung tujuan dan manfaat. Jejaring sosial *Instagram* merupakan salah satu *platform* yang paling potensial karena berfokus pada media gambar dan video (Sari & Rahayu, 2021). Diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar jika menggabungkan gambar dan video. Hal ini didukung oleh peningkatan penggunaan *smartphone* yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

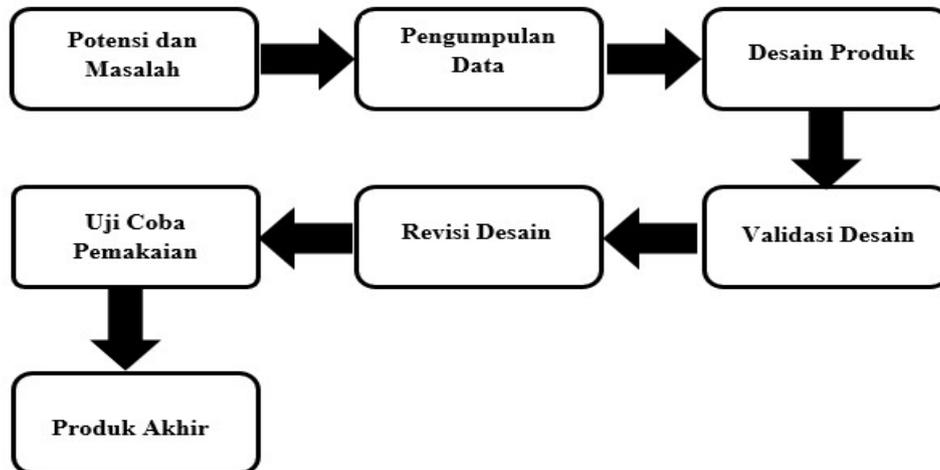
Adanya media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Instagram* memungkinkan peserta didik dapat menentukan waktu, intisari materi, dan mempunyai kesempatan belajar yang lebih baik sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajar (Novianti et al., 2020). Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan keinginan untuk mencapai keberhasilan atau hasil belajar yang maksimal (Febrita & Ulfah, 2019). Motivasi belajar dalam diri siswa senantiasa menentukan keberhasilan dalam pencapaian tujuan belajar (Basuki et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan suatu cara yg dapat dipergunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Dharma et al., 2021). Alat atau sarana tersebut dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam pencapaian tujuan pendidikan yang relevan dengan kurikulum.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika peserta didik mempunyai motivasi pada belajar (Silvia & Bukhori, 2021). Akan tetapi hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK PGRI 6 Malang dan ketua bidang Bisnis dan Manajemen diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik masih kurang dan diperlukan adanya peningkatan motivasi belajar. Media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran masih konvensional. Kegiatan pembelajaran yang kurang interaktif dengan penyajian materi yang kurang menarik bagi siswa akan menimbulkan kebosanan yang berujung pada kurang optimalnya motivasi belajar siswa (Fatahillah et al., 2018). Selaras dengan (Idzhar, 2019) bahwa guru harus memainkan perannya menjadi penggerak motivasi peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbantuan *Instagram* ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, agar siswa lebih semangat, termotivasi dan mampu mengeluarkan seluruh kemampuan yang dimiliki.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh (Rohim & Yulianti, 2020) dengan hasil bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar lebih tinggi setelah menggunakan pembelajaran berbantuan *Instagram* daripada metode konvensional. Selaras dengan (Hartatiek et al., 2018) media pembelajaran yang dikembangkan secara efektif dan mudah dioperasikan dapat digunakan sebagai pendorong motivasi belajar siswa. Hasil Penelitian serupa (Suarsini et al., 2020) bahwa media pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram*, efektif meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbantuan *Instagram* berguna untuk menunjang pembelajaran Teknologi Perkantoran secara interaktif serta dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Metode

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini telah dimodifikasi dari model Borg and Gall yang disederhanakan sehingga dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan, waktu, tenaga, dan biaya. Adapun tahapan penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Sumber: Borg and Gall dalam Guniarti, (2019) dimodifikasi peneliti

Tahap pertama, dilakukan observasi di SMK PGRI 6 Malang dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran sekaligus ketua bidang Bisnis dan Manajemen. Tahap kedua, pengumpulan data terkait pengembangan produk yang dilakukan dengan cara mengkaji beberapa sumber yang relevan mengenai media pembelajaran berbantuan Instagram dan mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X. Tahap ketiga, membuat desain produk yang dikembangkan berdasarkan materi pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran KD 3.9 menerapkan prosedur kegiatan rapat (teleconference) dan KD 3.10 melaksanakan pengelolaan informasi melalui web log (blog) melalui aplikasi Canva. Tahap keempat, desain produk yang telah dirancang akan dicoba dan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Tahap kelima, perbaikan terhadap produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Tahap keenam, produk yang telah diperbaiki diuji cobakan kepada siswa kelas X OTKP SMK PGRI 6 Malang yang terdiri dari 12 siswa sebagai subjek uji coba. Tahap ketujuh, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram yang telah direvisi berdasarkan kritik dan saran serta telah diketahui tingkat kelayakannya sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Jenis data kuantitatif berupa penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram yang dihimpun melalui angket dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan pengguna (siswa) serta data motivasi belajar. Sedangkan data kualitatif berupa kritik, saran dan masukan terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram. Data hasil validasi ahli media, ahli materi dan pengguna dianalisis menggunakan metode deskriptif persentase untuk menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran. Sedangkan data motivasi belajar dianalisis menggunakan uji paired sample t-test untuk menunjukkan rata-rata perbedaan motivasi belajar peserta didik ketika media pembelajaran berbantuan Instagram digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

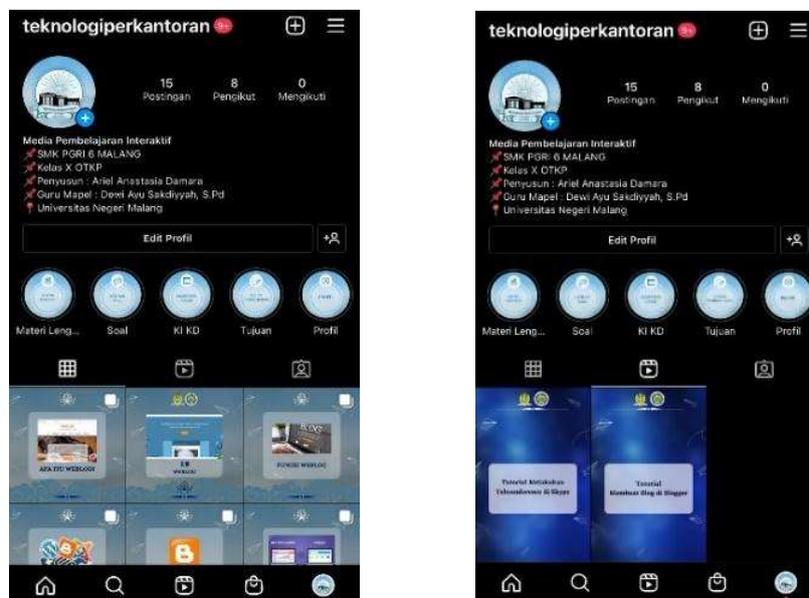
3.1. Hasil

3.1.1. Potensi dan Masalah

Potensi yang terdapat pada hasil observasi adalah seluruh siswa kelas X OTKP SMK PGRI 6 Malang memiliki smartphone sebagai alat komunikasi yang dimana alat tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Masalah yang terjadi berdasarkan hasil observasi yang diperoleh yaitu penggunaan media pembelajaran di kelas X OTKP SMK PGRI 6 Malang yang kurang bervariasi serta minimnya sumber belajar yang dimiliki siswa. Hal tersebut berkaitan dengan motivasi belajar siswa yang rendah terlihat dari siswa tidak berinisiatif mencatat penjelasan dari guru dan masih terdapat siswa yang terlambat mengumpulkan tugas.

3.1.2. Pengumpulan Data dan Desain Produk

Pengumpulan data dari sumber yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram dan mata pelajaran Teknologi Perkantoran sebagai bahan perencanaan media pembelajaran interaktif. Langkah selanjutnya yaitu desain produk dan materi mengenai teknologi perkantoran. Perencanaan desain produk ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram pada mata pelajaran teknologi perkantoran yang terdiri dari kompetensi dasar menerapkan prosedur kegiatan rapat (teleconference) dan melaksanakan pengelolaan informasi melalui web log (blog).



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 2 diatas merupakan tampilan media pembelajaran interaktif pada suatu akun Instagram yang berisi materi pembelajaran yang dapat diakses secara online pada aplikasi Instagram maupun link berikut https://instagram.com/teknologiperkantoran?utm_medium=

copy_link. Media ini berisi 1) gambar materi; 2) gambar animasi berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari untuk menarik perhatian peserta didik; 3) video pembelajaran; 4) soal. Konten materi tersebut dapat di bagikan dan di unggah ulang serta dapat diterima dengan cepat melalui jangkauan yang luas.

3.1.3. Validasi Desain

Validasi oleh ahli media dan materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Ahli media dengan kriteria dosen yang memiliki pengalaman relevan dengan pengembangan media pembelajaran dan keahlian di bidang media. Ahli materi dengan kriteria guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Soal	$\sum x$	$\sum xi$
1.	Kelayakan Isi	5	25	25
2.	Aspek Kegrafikaan	8	39	40
3.	Kelayakan Penyajian	2	10	10
	Total		74	75
	Rata-Rata		99%	

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa validasi media diperoleh nilai sebesar 99%, yang termasuk pada kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Berikut Tabel 2 hasil validasi ahli materi.

Tabel 2. Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Soal	$\sum x$	$\sum xi$
1.	Kelayakan Isi	7	34	35
2.	Kelayakan Penyajian	4	20	20
3.	Aspek Bahasa	3	13	15
	Total		67	70
	Rata-Rata		96%	

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa validasi materi diperoleh nilai 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak sesuai dengan kriteria kelayakan materi.

Uji coba produk dilakukan pada 12 siswa kelas X OTKP. Hasil uji coba produk digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media. Kritik dan saran terhadap hasil pengujian akan menjadi dasar bagi penyempurnaan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kelayakan Peserta didik

No.	Aspek	Jumlah Soal	Σx	Σxi
1.	Sikap	2	112	120
2.	Kelayakan Bahasa	3	174	180
3.	Kelayakan Penyajian	7	406	420
4.	Keterlaksanaan	2	116	120
	Total		808	840
	Rata-Rata		96%	

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa angket kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram pada uji coba produk diperoleh nilai sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak sesuai dengan kriteria kelayakan produk.

3.1.4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki bagian-bagian produk yang belum memenuhi kriteria dan diperlukan adanya perbaikan lanjutan. Revisi produk didasarkan pada penilaian dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi. Berikut gambar bagian sebelum dan sesudah perbaikan.



Gambar 3. Sebelum Perbaikan



Gambar 4. Sesudah perbaikan

Tampilan diatas merupakan tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram sebelum dan sesudah direvisi. Perbedaan tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi terletak pada pencantuman gambar yang lebih interaktif dimana menggambarkan visualisasi terhadap materi yang dimuat.

3.1.5. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan terhadap kelas X OTKP SMK PGRI 6 Malang dengan jumlah 12 siswa. Uji coba pemakaian dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest dalam desain

eksperimen Before-After untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram. Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Aspek	Sebelum	Sesudah
		$\sum x$	$\sum x$
1.	Hasrat dan Keinginan Berhasil	508	599
2.	Dorongan dan Kebutuhan Belajar	124	137
3.	Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	38	78
4.	Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	144	124
5.	Lingkungan Belajar yang Kondusif	74	89
	Total	888	1027
	Rata-Rata	74	85,58

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata motivasi belajar dimana sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 74 dan sesudah menggunakan media pembelajaran sebesar 85,58. Tahap selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut menggunakan SPSS berupa uji normalitas sebagai syarat utama dalam pengujian paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 5. Uji Normalitas

Shapiro Wilk Test	
	Sig. (2-tailed)
Before	0.317
After	0.458

Berdasarkan uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk test diperoleh hasil bahwa nilai signifikan hasil motivasi belajar > 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Setelah uji normalitas maka dilakukan uji paired sample t-test yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Paired Sample T-Test

	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Before - After	-11.5833	8.14034	-4.929	11	.000

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa nilai signifikan sig. (2-tailed) motivasi belajar < 0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram.

3.2. Pembahasan

Teknologi yang berkembang pesat saat ini telah mengubah cara penyampaian pembelajaran. Penggunaan teknologi ini menyebabkan munculnya ide-ide baru yang berguna sebagai media pembelajaran (Rahim et al., 2018). Adanya media pembelajaran yang berbasis

teknologi turut menunjang kegiatan pembelajaran yang awalnya konvensional menjadi lebih bervariasi. Media pembelajaran yang berkembang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar (Usfa et al., 2020). Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK PGRI 6 Malang. Media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai media belajar bagi siswa. Penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbantuan Instagram membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan Instagram layak digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas (Astuti, 2021). Selaras dengan (Umami, 2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid dan sangat layak dari ahli media, ahli materi, serta pengguna. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai angket ahli media 99%, ahli materi 96%, kelayakan peserta didik 96%. Media pembelajaran interaktif ini berisikan teks, gambar, dan video yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media sosial Instagram dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran ditunjang pada penggunaannya yang praktis dan mudah di akses serta populer dikalangan remaja (Maesaroh & Sari, 2018). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram dipermudah dengan adanya fitur-fitur dalam Instagram yang mendukung pembelajaran (Azmi, 2021). Guru beserta peserta didik juga dapat berinteraksi melalui fitur direct message dan melalui komentar di postingan pada Instagram.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dibuktikan dengan hasil motivasi belajar sesudah digunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram lebih tinggi dibanding sebelum digunakan media pembelajaran. Hasil motivasi belajar dapat dibuktikan dari perolehan rata-rata perhitungan angket sebelum digunakan media pembelajaran motivasi belajar peserta didik sebesar 74 sedangkan sesudah digunakan media pembelajaran sebesar 85,58 dimana terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 11% setelah menggunakan media pembelajaran. Hal itu yang semula motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi menjadi sangat tinggi. Menurut Schramm, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses pedagogis (Kurniawati, 2018). Keberhasilan akademik diukur melalui inovasi berkelanjutan oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan berbagai macam media pembelajaran (Halawa, 2022).

Peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran didukung oleh kemudahan penggunaan media, biaya yang sedikit, interaktif, dan menarik (Karo-Karo & Rohani, 2018). Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang tidak hanya berisi teks tetapi juga adanya gambar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram ini dirancang sebagai media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar dan video serta adanya fitur yang menghubungkan siswa dan guru dengan mudah. Siswa dapat memanfaatkan fitur komentar maupun Direct Message di Instagram untuk menanyakan hal terkait materi yang dibahas yang kemudian dapat dijawab secara langsung oleh guru. Media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram ini mendapat respon yang positif dari siswa yang ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar dan siswa lebih bersemangat ketika menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kenyataan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru

dalam menyampaikan materi (Febrianti, 2019). Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Simpulan

Media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram yang dikembangkan telah memenuhi syarat efektivitas dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram sebesar 74. Rata-rata motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram sebesar 85,58. Uji kelayakan media dari ahli materi diperoleh persentase 96%, dari ahli media 99% dan pengguna 96% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram, efektif meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Teknologi Perkantoran pada materi menerapkan prosedur kegiatan rapat (teleconference) dan melaksanakan pengelolaan informasi melalui web log (blog). Disarankan agar diadakan sosialisasi terhadap para guru mengenai media pembelajaran terbaru yang berbasis teknologi supaya siswa dapat meningkatkan motivasi belajar. Sarana yang ada di sekolah seperti wifi hendaknya dipergunakan dengan baik agar siswa dan guru dapat mengakses media pembelajaran yang berbasis teknologi. Perlu penelitian lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Instagram yang berisikan materi pembelajaran lainnya.

Daftar Rujukan

- Aini, N. K., Kusdiyanti, H., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan menggunakan M-Learning berbasis android di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen Malang (Learning media used for online learning during the Covid-19 pandemic). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 1(1), 71-77.
- Astuti, I. I. (2021). Platform instagram sebagai media pembelajaran jarak jauh peserta didik. *Jurnal Civic Hukum*, 6(2).
- Azmi, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan instagram pada mata pelajaran arsip elektronik di SMKN 1 Lamongan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Basuki, A., Suputra, I. N., Dharma, B. A., & Sakdiyyah, D. A. (2021). Maximizing the adoption of educational technology for learning in OTKP competencies in the post-Covid-19 digital era. In *Seventh Padang International Conference on Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2021)* (pp. 296-301). Atlantis Press.
- Churiyah, M., Subagyo, S., Basuki, A., Dharma, B. A., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. A. (2020). Mobile learning application berbasis android: Peran guru dalam pembelajaran peserta didik gen z & alfa. *Jurnal Graha Pengabdian*, 2(4), 283-295.
- Dharma, B. A., Basuki, A., Churiyah, M., Arief, M., & Machabatulillah, V. N. (2021). Interactive learning media innovation based on digital correspondence management for office administration students in indonesia to improve learning outcomes. In *Seventh Padang International Conference on Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2021)* (pp. 302-308). Atlantis Press.
- Fatahillah, F., Tantri, R., & Saryanto, S. (2018). Pentingnya guru memahami hakikat belajar untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Majalah Kreasi STKIP MPL*, 10(2).
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 667-677).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Halawa, M. V. B. (2021). Efektivitas pemanfaatan platform media sosial dalam pembelajaran praktikum secara daring. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 52-64.

- Hartatiek, H., Yudyanto, Y., Winarto, W., Supriana, E., Taufiq, A., & Diantoro, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran IPA dari bahan bekas untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa MTs Nurul Ulum Malang. *Jurnal KARINOV*, 1(2).
- Hidayat, S., Nugraha, Y., & Firmansyah, Y. (2021). Memanfaatkan teknologi media sosial instagram pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode poster in instagram (Postingan terbaik). *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 150-160.
- Idzhar, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 117-134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Jastisia, I., Salsabila, A., & Afifah, S. (2022). Pemanfaatan instagram sebagai media edukasi terhadap piso suhul gading khas suku batak simalungun. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 7(1), 84-92.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Maesaroh, M., & Sari, R. R. (2018). Instagram sebagai upaya peningkatan motivasi belajar bahasa arab mahasiswa. *Multaqa Nasional Bahasa Arab*, 1(1), 1-11.
- Novianti, E. W., Arcana, I. N., & Taufiq, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis instagram pada pokok bahasan grafik fungsi untuk siswa SMA. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 333-343.
- Rahim, M., Erawan, E., & Alfando, J. (2018). Motif Penggunaan instagram story (Studi kasus pada siswa siswi jurusan multimedia di SMK negeri 1 Samarinda). *J. Ilmu Komun. Univ. Mulawarman*, 6(3), 1-13.
- Rahmania, S., & Takwin, B. (2020). Instagram: From Media Sharing Network to Learning Resource (Studi Terhadap Dua Akun Instagram). *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5 (1), 97-108.
- Rijoly, H. M., & Tuhumury, E. M. (2019). Instagram sebagai alat penilaian ketrampilan berbicara dan strategi peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa inggris di kelas 7.1 SMPN 6 Ambon. *Jurnal Tahuri*, 16(2), 22-34.
- Rohim, A. M., & Yulianti, D. (2020). Pembelajaran fisika berbantuan aplikasi instagram untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 149-157.
- Sari, L. S., & Rahayu, W. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran daring berbasis aplikasi instagram untuk mengoptimalkan pembelajaran mata pelajaran komunikasi bisnis pada siswa kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek. In *Prosiding Seminar Nasional KBK* (Vol. 1, No. 4).
- Silvia, S., & Bukhori, I. (2021). Pengembangan mobile learning menggunakan adobe animate CC untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 110-124.
- Sinaga, R. M., Trisnansih, T., & Pujiati, P. (2019). Development of Learning media based on mobile learning applications. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50-58.
- Suarsini, N. W. D., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan media pembelajaran geografi berbasis media sosial instagram untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 72-81.
- Thomas, R. B., Johnson, P. T., & Fishman, E. K. (2018). Social media for global education: pearls and pitfalls of using Facebook, Twitter, and Instagram. *Journal of the American College of Radiology*, 15(10), 1513-1516.
- Umami, D. A. (2019). Hubungan Media Pembelajaran dan minat terhadap motivasi mahasiswa tingkat iikebidanan Widya Karsa Jayakarta. *Journal Of Midwifery*, 7(1), 6-16.
- Usfa, D. R., Sukmayadi, T., & Ainurrohmah, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui medio vidio pada pembelajaran daring materi jaring-jaring makanan. *Disampaikan dalam Prosiding Pendidikan Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang* <http://repo.iain-tulungagung.ac.id>.