

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *INSTAGRAM* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI**

(Kuasi Eksperimen : Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Cisarua)

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Geografi



Oleh :

Alfas Muhammad Fuad (1500008)

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *INSTAGRAM* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI**

(Kuasi Eksperimen : Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Cisarua)

Oleh
Alfas Muhammad Fuad

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Alfas Muhammad Fuad 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

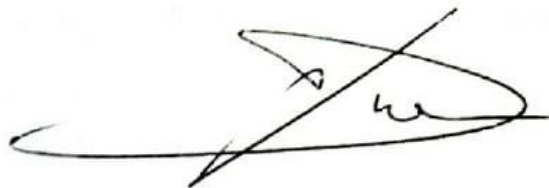
LEMBAR PENGESAHAN

ALFAS MUHAMMAD FUAD
NIM : 1500008

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *INSTAGRAM* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

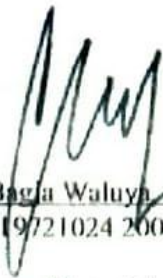
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

PEMBIMBING I



Drs. Dadang Sungkawa, M.Pd
NIP.19550210 198002 1 001

PEMBIMBING II



Bagja Waluya, M.Pd
NIP. 19721024 200112 1 001

Mengetahui,
Ketun Departemen Pendidikan Geografi



Dr. Ahmad Yani, M.Sj
NIP. 1970812 199702 1 001

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *INSTAGRAM* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI
(Kuasi Eksperimen : Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Cisarua)**

Oleh : Alfas Muhammad Fuad
(1500008)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi di SMAN 1 Cisarua. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas monoton, membuat mengantuk, tidak mudah diingat sehingga mengakibatkan indikator motivasi yang ada dalam diri peserta didik tidak maksimal. Indikator motivasi ini meliputi: hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu solusi untuk meningkatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sebuah inovasi baru untuk meningkatkan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi jejaring sosial, khususnya *instagram* yang memuat konten visual, audio dan visual audio. Subjek penelitian ini adalah kelas eksperimen yaitu XI IPS 1 dan kelas kontrol yaitu XI IPS 2. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* pada kelas kontrol, 2) untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *instagram* pada kelas eksperimen, 3) untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan: 1) motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* pada kelas kontrol mempunyai nilai indikator rata-rata motivasi belajar 0,46 setelah menggunakan media *power point* yaitu 3,87. 2) Pada kelas eksperimen nilai rata-rata indikator motivasi belajar 0,79 setelah menggunakan *instagram* 4,51, 3) Kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan motivasi belajar, dari hasil *pre test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama dan latar belakang yang sama sebelumnya. Pengujian nilai *post test* menunjukkan kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol karena kelas eksperimen banyak peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas kontrol. Perbandingan kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan kelas kontrol memiliki motivasi belajar lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *instagram* sebagai media pembelajaran. Jadi efektifitas penggunaan media *instagram* berpengaruh terhadap motivasi belajar dalam mata pelajaran geografi di SMAN 1 Cisarua.

Kata Kunci : Aplikasi *Instagram*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iiv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan.....	7
1.4 Manfaat	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Keaslian Penelitian	8
1.6 Struktur Organisasi	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Proses Belajar.....	14
2.2 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.3 Sejarah <i>Instagram</i>	16
2.4. <i>Instagram</i> sebagai Media Pembelajaran.....	19
2.5 Pengertian Motivasi Belajar.....	23
2.6 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar	26
2.7 Pentingnya Motivasi Belajar.....	27

2.8 Jenis -Jenis Motivasi	28
2.9 Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Metode Pengembangan Media	30
3.2 Pemilihan Media Pembelajaran.....	31
3.3 Desain Penelitian	31
3.4 Lokasi Penelitian	32
3.5 Populasi dan Sampel	33
3.6 Tahapan Penelitian	34
3.7 Kerangka Berfikir	35
3.8 Variabel	36
3.9 Definisi Operasional	37
3.9.1 Media <i>Instagram</i>	37
3.9.2 Motivasi Belajar	37
3.10 Teknik Pengumpulan Data	38
3.11 Langkah-Langkah Penelitian	39
3.12 Analisis Instrumen.....	42
3.13 Teknis Analisis Data	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Penelitian	49
4.1.1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	49
4.1.2 Peserta Didik	51
4.1.3 Kondisi Peserta Didik Sebelum Tindakan	52
4.1.4 Kurikulum	53
4.2 Temuan Penelitian	55
4.2.1 Uji Validitas	55

4.2.2 Uji Reliabelitas	56
4.3 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Sebelum Menggunakan Media <i>Power Point</i>	56
4.4 Penggunaan Media <i>Power Point</i> dalam Pembelajaran di Kelas Kontrol	60
4.5 Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Menggunakan Media <i>Power Point</i>	61
4.6 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Media <i>Instagram</i>	65
4.7 Penggunaan Media <i>Instagram</i> dalam Pembelajaran di Kelas Eksperimen	70
4.8 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Media <i>Instagram</i>	71
4.9 Perbandingan Motivasi Belajar	75
4.10 Analisis Data	77
4.10.1 Uji Homogenitas	77
4.10.2 Uji Normalitas	778
4.10.3 Uji T	78
4.10.4 <i>N-Gain</i>	79
4.10.5 Motivasi Belajar	83
4.11.6 UJI Regresi Linear.....	86
4.10.7 Perbandingan Hasil Belajar	86
4.11 Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN –LAMPIRAN	98

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta : Bina Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi VI Hal. 134*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Atmoko, Bambang Dwi. (2012). *Instagram Handbook*. Jakarta: Media Kita.
- Betari, Kiranasari. (2014). *Faktor-Faktor yang Menentukan Online Seller Memilih Situs Jejaring Instagram Sebagai Media Promosi Online Shop*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djjali. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta dan depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dwiradyan, Bagus. (2014). Kerucut pengalaman cone of axperience edgar dale. [online]. Diakses dari : <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucutpengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/#respond>
- Hake, Richard R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Scores*. American Education : Research Assciation's Devision Measurement and Reasearch Methodology
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hernawan, Herry. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI Press
- Juliyansyah, Noor. (2013). *Penelitian Ilmu Manajemen, Tinjauan Filosofis dan Praktis Cetakan ke-1*. Jakarta : Kencana.

- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Khairuni, Nisa. (2016). *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*. Universitas UIN Ar- Raniry Banda Aceh
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nurchayani, Enny. (2018). *Pengaruh Fitur Instagram Stories Terhadap Kepuasan Mahasiswa*. Universitas Lampung
- Maslow, Abraham H. (1994). *Motivasi dan Kepribadian (Teori Motivasi dengan Pendekatan Hierarki Kebutuhan Manusia*. Jakarta : PT. PBP.
- Purwanto, Ngalim (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- Randolf A. Manampiring. (2015). *Peran Media Sosial Instagram dalam Interaksi Sosial antar Siswa SMA Negeri 1 Manado. Vol 4 (e-journal)*.
- Ratnawulan, Elis dan Rusdiana A.H. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Pustaka setia
- Rubiyati dkk. (2018) . *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram terhadap Kreativitas Belajar pada Remaja Kelas VII. Vol 7 No 5*.
- Sari, Meutia S. (2017). *Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam oleh Mahasiswa FISIP Universitas Riau .vol 4 no 2 Riau : Universitas Riau*
- Sanjaya Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* . Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman. A.M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rajawali pers.
- Sarwono, Jonathan. (2015). *Membuat Skripsi, Tesis dan Disertase dengan Partial Least Square SEM (PLS SEM)*. Yogyakarta : Andi
- Singarimbun, Masri & Effendi. (1995). *Metode Penelitian survai*. Jakarta : Pustaka LP3ES
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

- Soeharto, dkk. (2003). *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Surabaya Intellectual Club
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian : Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Sujarweni, V Wiratna. (2007). *Panduan Mudah Menggunakan SPSS & Contoh Penelitian Bidang Ekonomi*. Yogyakarta: Ardana Media
- Shaulova, Esther. (2013). *Number of Monthly Active Instagram Users from January 2013 to June 2018 (In Million)*. [online]. Diakses dari : www.statistika.com
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta : PT Gramedia Jakarta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sumardi, Suryabrata. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali
- Sumaatmaja. (1981). *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung : Alumni.
- Syaodih, Sukmadinata Nana. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah, B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah, B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Yunus, Hadi Sabari. (2010). *Metode Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

