

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOSIAL MEDIA INSTAGRAM PADA MATA PELAJARAN PROJEK KREATIF KEWIRAUSAHAAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Jopenri Martunas Sinaga¹, Sarwa²

Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2}

Email: jopenri@mhs.unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media sosial Instagram terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 5 Medan. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, kurang efektifnya media dalam membantu pemahaman materi dalam waktu singkat, serta terbatasnya fasilitas sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 5 Medan. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI DPIB 1 sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Instagram dan kelas XI DPIB 2 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media buku teks. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Nilai *t* hitung sebesar 5,5888 lebih besar dibandingkan *t* tabel sebesar 1,9977. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mencapai 82,42, sedangkan kelas kontrol sebesar 73,94. Perbedaan sebesar 9% tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Instagram berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Instagram, Hasil Belajar, Proyek Kreatif Kewirausahaan, SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using Instagram-based learning media on students' learning outcomes in the Creative Entrepreneurship Project subject for Grade XI students at SMK Negeri 5 Medan. The problems underlying this research include limited learning media, the use of less effective instructional media in facilitating students' understanding of the material within a short time, and limited school facilities. The research method employed was a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of all Grade XI DPIB students at SMK Negeri 5 Medan. The research sample comprised two classes: Class XI DPIB 1 as the experimental group that used Instagram-based learning media and Class XI DPIB 2 as the control group that used textbook-based learning media. The sampling technique applied was cluster random sampling. The research instrument was a multiple-choice test administered during the pretest and posttest to measure students' learning outcomes. Data analysis was conducted using a *t*-test. The results indicated a significant difference in learning outcomes between the two groups. The calculated *t* value of 5.5888 was higher than the *t* table value of 1.9977. The average learning outcome of the experimental class was 82.42, while the control class achieved an average

score of 73.94. This 9% difference indicates that the use of Instagram-based learning media has a positive effect on improving students' learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Instagram, Learning Outcomes, Creative Entrepreneurship Project, Vocational High School*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah yang berfungsi penting dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi serta keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan dunia kerja. Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18, pendidikan kejuruan diposisikan sebagai pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kesiapan kerja sesuai dengan bidang keahlian tertentu. Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menegaskan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik agar mampu hidup secara mandiri serta melanjutkan pendidikan sesuai dengan kompetensi keahliannya. Dengan demikian, SMK memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten dan memiliki keterampilan yang selaras dengan kebutuhan dunia industri (Festiawan, 2020; Harahap et al., 2023).

Salah satu lembaga pendidikan kejuruan di Indonesia adalah SMK Negeri 5 Medan yang berlokasi di Jalan Timor Nomor 36, Kelurahan Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan satuan pendidikan formal yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan teknologi, keterampilan, sikap kemandirian, disiplin, serta etos kerja dalam rangka menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang profesional (Fahri & Qusyairi, 2019). SMK Negeri 5 Medan menyelenggarakan berbagai program keahlian, di antaranya Program keahlian yang diselenggarakan meliputi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Teknik Pemesinan (TP), serta Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), serta Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Penelitian ini difokuskan pada program keahlian DPIB karena menuntut penguasaan kompetensi konstruksi bangunan yang kreatif dan inovatif (Magdalena et al., 2021). Pada program ini diajarkan mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang mengintegrasikan berbagai aspek kewirausahaan, mulai dari proses produksi, pengemasan, distribusi, promosi, hingga penyusunan laporan keuangan, sehingga diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan siswa untuk menciptakan peluang usaha di masa depan (Sa'adah & Pertiwi, 2022; Festiawan, 2020).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 5 Medan pada tanggal 17 Oktober 2024, diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku teks tanpa didukung oleh media interaktif. Kondisi ini diperburuk dengan keterbatasan fasilitas belajar yang tersedia, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak mendukung pengembangan kreativitas siswa secara maksimal (Nabillah & Abadi, 2019; Nurfadhillah et al., 2021). Berdasarkan kondisi tersebut, pembelajaran perlu didukung oleh inovasi, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di SMK (Dwistia et al., 2022). Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan

media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 5 Medan (Veygid et al., 2020).

Dalam implementasi observasi yang dilaksanakan peneliti, didapatkan nilai dari hasil pembelajar pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Observasi Nilai Hasil Belajar Siswa Tahun Ajaran 2024/2025

Tahun Ajaran	Interval	Jumlah siswa	Presentasi (%)	Predikat
2024/2025	93 – 100	0	0	Sangat Baik
	85 – 92	6	19,35	Baik
	77 – 84	5	16,13	Cukup
	0 – 76	20	64,52	Tidak kompeten

Sumber : Guru Mata Pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan SMK Negeri 5 Medan

Berdasarkan data capaian hasil belajar siswa, diketahui bahwa mayoritas siswa, yaitu sebesar 64,52%, masih berada pada kategori *tidak kompeten*, yang menunjukkan bahwa mereka belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun siswa yang berada pada kategori *baik* sebesar 19,35%, sedangkan 16,13% lainnya termasuk dalam kategori *cukup*. Tidak ditemukan siswa yang mencapai kategori *sangat baik*. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pencapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan masih relatif rendah, sehingga dibutuhkan penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mampu menarik minat siswa.

Dalam menghadapi beragam tantangan pembelajaran, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan karakteristik siswa generasi digital, salah satunya melalui pemanfaatan media sosial Instagram. Instagram menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan visual melalui gambar, video, serta infografis yang membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks secara lebih menarik (Arifuddin & Irwansyah, 2019). Sejak diluncurkan pada tahun 2010, Instagram berkembang menjadi platform populer yang menonjolkan visual, estetika, dan interaksi sosial melalui fitur komentar, likes, pesan langsung, dan siaran langsung (*live*), sehingga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel, menyenangkan, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Karakteristik tersebut menjadikan Instagram memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran modern yang bersifat interaktif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Dwistia et al., 2022)

Sebagai media pembelajaran, Instagram memiliki berbagai keunggulan, antara lain dukungan visual melalui gambar dan infografis yang efektif meningkatkan pemahaman konsep kompleks (Veygid et al., 2020), serta interaktivitas dan kolaborasi melalui fitur komentar, story, dan live yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa. Selain itu, Instagram menyediakan kemudahan akses dan fleksibilitas karena dapat dimanfaatkan kapan pun dan di mana pun melalui perangkat ponsel pintar, serta berperan dalam meningkatkan literasi digital dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memanfaatkan teknologi secara produktif (Dwistia et al., 2022). Platform ini juga mendukung kreativitas dan inovasi pembelajaran serta pembelajaran berbasis komunitas melalui berbagi ide dan pengalaman lintas wilayah. Berdasarkan keunggulan media tersebut serta permasalahan pembelajaran yang terjadi di SMK Negeri 5 Medan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Media Sosial*

Instagram terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Medan yang beralamat di Jalan Timor Nomor 36, Kelurahan Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) yang mengikuti mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan. Jumlah sampel penelitian ini adalah 66 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas XI DPIB-1 dengan 33 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI DPIB-2 yang terdiri dari 33 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Instagram, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan media buku teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar sebagai alat pengukuran untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui tahap uji coba untuk memastikan bahwa setiap butir soal telah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians pada kedua kelompok penelitian bersifat homogen atau tidak. Apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis data dilakukan menggunakan statistik parametrik. Sebaliknya, apabila kedua asumsi tersebut tidak terpenuhi, analisis dilakukan dengan menggunakan statistik nonparametrik.

Untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji *t* (*Independent Sample t-Test*) terhadap hasil pretest. Apabila nilai *t* hitung lebih rendah dibandingkan nilai *t* tabel, maka kemampuan awal kedua kelompok dapat dinyatakan setara. Setelah perlakuan diberikan, posttest dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Analisis Varians satu arah (*One Way ANOVA*). Apabila nilai *F* hitung $\leq F$ tabel, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika nilai *F* hitung $\leq F$ tabel, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar serta minat siswa pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 5 Medan pada Tahun Ajaran 2024/2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 dengan melibatkan siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan

(DPIB) di SMK Negeri 5 Medan sebagai subjek penelitian. Sampel penelitian terdiri atas 66 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu 33 siswa kelas XI DPIB-1 sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran berbasis media sosial Instagram dan 33 siswa kelas XI DPIB-2 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran berupa buku teks. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan, dengan penekanan pada materi proposal usaha. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan capaian hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran pada masing-masing kelas.

Distribusi Data

Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Hasil *pretest* pada kelas kontrol digunakan untuk menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya perlakuan pembelajaran. Berdasarkan Tabel 2, nilai siswa tersebar pada rentang yang relatif sempit dan didominasi oleh kategori nilai sedang hingga rendah. Sebagian besar siswa berada pada interval nilai tengah, sementara jumlah siswa dengan nilai tinggi masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol masih belum optimal, sehingga diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Tabel 2. Data Sebaran Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	36 - 39	5	15%
2.	40 - 43	6	18%
3.	44 - 47	6	18%
4.	48 - 51	6	18%
5.	52 - 55	5	15%
6.	56 - 59	5	15%
Total		33	100%

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media buku, siswa pada kelas kontrol diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya pergeseran sebaran nilai ke interval yang lebih tinggi dibandingkan hasil pretest sebelumnya. Sebagian besar siswa berada pada interval nilai menengah, sementara jumlah siswa dengan nilai tinggi mulai meningkat meskipun belum signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional memberikan peningkatan hasil belajar, namun belum sepenuhnya mampu meningkatkan capaian siswa secara optimal.

Tabel 3. Data Sebaran Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	64 - 67	5	15%
2.	68 - 71	5	15%
3.	72 - 75	7	21%
4.	76 - 79	6	18%

5.	80 - 83	5	15%
6.	84 - 87	5	15%
Total		33	100%

Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen disajikan untuk menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Instagram. Berdasarkan Tabel 4, sebaran nilai siswa relatif merata pada berbagai interval dengan dominasi pada nilai kategori sedang. Sebagian siswa telah menunjukkan kemampuan awal yang cukup, namun masih terdapat siswa dengan nilai rendah dalam jumlah yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen belum optimal sehingga masih memerlukan dukungan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Tabel 4. Data Sebaran Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	36 - 39	6	18%
2.	40 - 43	5	15%
3.	44 - 47	7	21%
4.	48 - 51	5	15%
5.	52 - 55	5	15%
6.	56 - 59	5	15%
Total		33	100%

Setelah penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis Instagram, siswa kelas eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan Tabel 5, sebaran nilai siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan dominasi pada interval nilai tinggi. Sebagian besar siswa berada pada kategori nilai baik hingga sangat baik, sementara hanya sedikit siswa yang memperoleh nilai rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan kemampuan awal siswa.

Tabel 5. Data Sebaran Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	72 - 75	3	9%
2.	76 - 79	4	12%
3.	80 - 83	8	24%
4.	84 - 87	9	27%
5.	88 - 91	6	18%
6.	92 - 95	3	9%
Total		33	100%

Hasil Uji Persyaratan Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data hasil belajar siswa terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat analisis. Uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan dalam analisis parametrik. Pemenuhan asumsi tersebut diperlukan agar hasil pengujian hipotesis dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Seluruh pengujian dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *chi-square* pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan tersebut disajikan pada Tabel 6, nilai X^2 hitung pada data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan dengan nilai X^2 tabel. Oleh karena itu, seluruh data hasil belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelompok		X^2 hitung	X^2 Tabel	Kesimpulan
Kelas Kontrol (Media buku)	Pretest	5,2016	7,815	Normal
	Posttest	5,0882	7,815	Normal
Kelas Eksperimen (<i>instagram</i>)	Pretest	6,8802	7,815	Normal
	Posttest	1,4010	7,815	Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan uji *F* pada taraf signifikansi 5% terhadap data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada Tabel 7, nilai *F* hitung pada kedua kelompok lebih kecil daripada nilai *F* tabel. Temuan tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, baik hasil *pretest* maupun *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat kemampuan yang setara.

Tabel 7. Hasil Uji F

Kelompok		Varians	F hitung	F Tabel	Kesimpulan
Pretest	Kelas Kontrol	45,091	1,0409	1,8045	Homogen
	Kelas Eksperimen	46,939			
Posttest	Kelas Kontrol	44,121	1,381	1.8045	Homogen
	Kelas Eksperimen	31,939			

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji *t* yang disajikan pada Tabel 8, nilai *t* hitung diketahui lebih besar daripada *t* tabel dengan tingkat signifikansi di bawah 0,05. Oleh karena itu, hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji *Independent Sample t test*

T_{hitung}	T_{tabel}	Sig.(2-tailed)	Keterangan
5,5888	1,9977	0,000	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)

Hasil pengujian hipotesis secara lengkap disajikan pada Tabel 9. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada data *pretest* menunjukkan angka lebih besar dari 0,05, yang menandakan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Sebaliknya, nilai signifikansi pada data *posttest* berada di bawah 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Instagram berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 9. Hasil Uji *Independent Sample t test*

	Kelompok	Sig.(2-tailed)	Taraf signifikansi (α)	Keputusan
Pretest	Kelas Kontrol	0,8850	0,05	H_a ditolak
	Kelas Eksperimen			
Posttest	Kelas Kontrol	0,0000	0,05	H_a diterima
	Kelas Eksperimen			

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pemanfaatan media buku pembelajaran. Efektivitas tersebut diduga karena Instagram memfasilitasi penyajian materi dalam format visual dan multimodal yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik vokasi. Kemampuan Instagram dalam menampilkan gambar, video singkat, dan infografis secara terintegrasi memungkinkan konsep proposal usaha disajikan secara lebih kontekstual dan dekat dengan praktik lapangan, sehingga mendukung peningkatan pemahaman dan keterampilan aplikatif siswa (Rahmawati, 2023). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Irwandani dan Juariyah (2016) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Instagram sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang visual serta menarik.

Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik terbukti berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Magdalena et al. (2021). Fitur interaksi seperti komentar, story, dan pesan langsung memungkinkan terjadinya umpan balik yang cepat serta kolaborasi antar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna. Interaksi tersebut berdampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Amanda, 2024). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital direkomendasikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.

Tidak ditemukannya perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi lebih dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran dibandingkan faktor internal siswa. Temuan ini memperkuat validitas internal penelitian, karena efek peningkatan hasil belajar dapat dikaitkan secara langsung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram. Media tersebut mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, singkat, dan kontekstual, sehingga mempermudah siswa dalam memahami tahapan penyusunan proposal usaha melalui contoh-contoh nyata yang relevan dengan dunia kewirausahaan (Romadhona & Anistyasari, 2025). Selain itu, karakteristik Instagram yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik SMK dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi pembelajaran (Hidayat & Lestari, 2024). Temuan ini sejalan dengan Ahmad dan Tambak (2018) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui interaksi dan diskusi dalam proses pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar yang lebih menonjol pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa Instagram tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara pedagogis sebagai media pembelajaran yang efektif. Fitur-fitur seperti unggahan visual, video singkat, dan interaksi melalui komentar atau diskusi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif. Temuan dari penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Instagram sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang interaktif dan terstruktur (Widarti et al., 2024). Selain itu, media sosial seperti Instagram mendorong interaksi antara siswa dan guru maupun antar siswa itu sendiri, yang membantu membangun komunikasi akademik lebih intens dan mendukung pembelajaran kolaboratif dalam konteks pendidikan modern (Yusiana, 2025). Hal tersebut sejalan dengan temuan Sulistyowati (2017) yang menegaskan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif dan diskusi dalam kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar melalui interaksi aktif dan kerja sama antar peserta didik. Kondisi tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, serta penguatan kolaborasi sebagai bagian dari kompetensi di era digital.

Di sisi lain, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku masih memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Namun, peningkatan tersebut relatif terbatas dibandingkan dengan kelas eksperimen, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis media sosial, seperti Instagram,

dapat menjadi alternatif strategis bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan yang menuntut kreativitas, keterlibatan aktif, serta pemahaman yang kontekstual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis media sosial Instagram mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui penyajian materi yang visual, kontekstual, dan dekat dengan realitas dunia kewirausahaan, sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna. Interaksi dan kolaborasi yang terbangun melalui Instagram juga berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mengembangkan dan menampilkan hasil proyek pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik dan kebiasaan digital siswa memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Instagram tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang belajar yang memfasilitasi eksplorasi ide, diskusi, dan refleksi secara aktif. Oleh karena itu, media sosial memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dalam mendukung pencapaian kompetensi peserta didik SMK.

Ke depan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis media sosial yang lebih terstruktur dan berkelanjutan. Dukungan berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan agar pemanfaatan Instagram dapat diintegrasikan secara optimal dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media sosial lain atau mengombinasikan Instagram dengan model pembelajaran tertentu untuk memperluas penerapan dan memperkuat kontribusi media digital dalam pembelajaran kejuruan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Tambak, S. (2018). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Fiqh. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 64–84. [https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15\(1\).1585](https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15(1).1585)
- Amanda, S. H., Pratama, A. T., & Pertiwi, K. R. (2024). The Use of Instagram as Learning Media. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 38(1), 1-9. <https://doi.org/10.21009/PIP.381.1>
- Arifuddin, M. R., & Irwansyah. (2019). From photos and videos to shops: The development of instagram in a social construction perspective. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 3(1), 37–55. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/1256/908>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17.

- [https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar dan Pendekatan Pembelajaran.pdf](https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf)
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap hasil belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Sains*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Hidayat, M., & Lestari, N. (2024). Media pembelajaran berbasis Instagram dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep kewirausahaan siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 8(1), 22–33. <https://doi.org/10.21009/jpek.081.03>
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika, 2(1c), 659–663. Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149–165. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i1.1274>
- Rahmawati, I. P. (2023). *The Effect of Using Instagram Learning Media on Student Learning Outcomes Using the Discovery Learning Model on Reaction Rate Material*. JPPIPA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA, 9(2). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/3320/2447>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan Nasional. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/4945/permen-diknas-no-22-tahun-2006>
- Romadhona, M. R., & Anistyasari, Y. (2025). *Studi literatur penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran di SMK*. IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education, 5(2). <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i2.36460>
- Sa'adah, I. L., & Pertiwi, F. N. (2022). Pengaruh Model PjBL Berbasis Literasi Ilmiah Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(1), 13–22. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i1.464>
- Sulistiyowati, N. W. (2017). Implementasi Small Group Discussion Dan Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Ikip PGRI Madiun. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.25273/jap.v5i2.1197>

- Veygid, A., Aziz, S. M., & S.R., W. S. (2020). Analisis Fitur dalam Aplikasi Instagram sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.5>
- Widarti, H. R., Rokhim, D. A., & Shidiq, A. S. (2024). *Instagram-based learning media: Improving student motivation and learning outcomes in reaction rate*. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 12(1), 165–182. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v12i1.957>
- Yusiana, Y., Novaria, M., Hia, L. N., & Kamin, D. A. (2025). *Peran media sosial dalam pembelajaran kolaboratif di era digital*. *Jurnal Sociopolitico*, 7(2), 200. <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v7i2.200>