

Adopsi Media Sosial: *Problem-Based Learning* Berbantuan *Instagram* dan *Whatsapp Group* dalam Pembelajaran Geografi

Fauziah Dwi Wiranti¹, Dias Pravikandari¹, Kusuma Dewi^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Malang, Malang 65145, Indonesia

Email : fauziahdwiwiranti1@gmail.com, diaspravikan@gmail.com,

*kusuma.dewi.1707216@students.um.ac.id

Dikirim : 7 Januari 2023

Diterima: 24 Maret 2023

Abstrak: Teknologi dan pengetahuan mengalami perkembangan yang sangat pesat diberbagai bidang tak terkecuali dunia pendidikan. Perkembangan ini ditandai dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Pembelajaran digital merupakan kegiatan belajar mengajar dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara interaktif melalui teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu contohnya adalah perangkat seluler dengan berbagai aplikasinya yang dimanfaatkan untuk mengakses pembelajaran secara *online*. Penelitian ini bertujuan melihat capaian peningkatan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam model *problem-based learning* berbantuan *Instagram* dan *Whatsapp Group* pada mata pelajaran Geografi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 sebanyak 36 siswa. Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 7 Malang. Hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran dengan metode ini dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran daring. Siswa memiliki rasa tanggung jawab, peningkatan kreatifitas, berpikir solutif, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: *problem-based learning*, *instagram*, *whatsapp group*.

Abstract: *Technology and knowledge are experiencing rapid development in various fields, including education. This development is characterized by digital learning. Digital learning is a teaching and learning activity where teachers and students can communicate interactively through information and communication technology. One example is a mobile device with a variety of applications that are used to access online learning. This study aims to see the achievement of increasing the activeness and creativity of students in the problem-based learning model assisted by Instagram and Whatsapp Group in Geography subjects. The subjects of this study were grade XI IPS 3 students as many as 36 students. The research location is at SMA Negeri 7 Malang. The results of the study obtained that learning with this method can improve the effectiveness in online learning. Students have a sense of responsibility, increased creativity, solutive thinking, and can improve students' understanding.*

Keywords: *problem-based learning*, *instagram*, *whatsapp group*.

Pendahuluan

Teknologi dan pengetahuan mengalami perkembangan yang sangat pesat pada era digital dan informasi. Perkembangan ini berpengaruh terhadap pola penerimaan, penyampaian data dan informasi yang semakin meluas dari dan ke seluruh dunia (Munir, 2017) yang tidak memiliki batasan jarak, waktu, tempat, dan ruang (Dewi et al., 2021b; Nana & Surahman, 2019). Informasi dan komunikasi yang berkembang menciptakan pengaruh kehidupan yang berbeda dan memberikan perubahan terhadap gaya hidup serta kegiatan manusia sehari-hari, utamanya di bidang pendidikan. Perkembangan ini ditandai dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Penggunaan teknologi memberikan pengaruh besar dalam pembelajaran (Dewi & Sahrina, 2021; Hoyles & Lagrange, 2010) karena efisiensi, efektivitas, dan daya tariknya dalam pembelajaran berbasis teknologi digital (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Teknologi digital dapat meningkatkan kolaborasi dan

memotivasi siswa untuk terlibat dalam pendidikan dan mengembangkan keterampilan multimodalnya (Flavin, 2017; Siemens & Schreibman, 2013).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu tuntutan dan tantangan terhadap dunia pendidikan abad ke-21. Pendidikan abad-21, menuntut siswa untuk memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, kreatif, berinovasi, berkolaborasi dalam mengatasi permasalahan di masyarakat (Dewi et al., 2021c; Zakia et al., 2019) terampil dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi serta terampil dalam berkarir (Rahmawati et al., 2018). Pembelajaran *mobile learning* merupakan salah satu kategori pembelajaran seluler yang muncul dari beberapa inovasi penggunaan teknologi yang spesifik. Pembelajaran ini digunakan dalam lingkungan akademis untuk menunjukkan kelayakan teknis dan kemungkinan pedagogik. Selain itu, menghubungkan pembelajaran melalui *classroom* digunakan untuk mendukung pembelajaran secara kolaboratif dan terhubung ke teknologi agar lebih interaktif (Traxler, 2007). *Mobile learning* memungkinkan adanya layanan pembelajaran yang fleksibel dalam pengaksesan informasi dimana saja dan kapanpun (Calimag, 2014; Dermawan, 2013). Selain itu, juga dapat memberikan efektivitas dan berpengaruh signifikan dalam pembelajaran (Aripin, 2018).

Berkenaan dengan perubahan tersebut, perlu adanya inovasi terbaru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial. Media sosial seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, dan *Instagram* sedang marak digunakan oleh masyarakat dalam beberapa tahun terakhir. Media sosial tersebut sebagai sumber informasi terbuka (Azer, 2012) memungkinkan pengguna berbagi, berkolaborasi (Hanoum, 2014), berjenjang, dan menghasilkan pengetahuan serta konten sesuatu yang sangat berharga dalam konteks pendidikan (Dewi & Sahrina, 2021). Institusi pendidikan menggunakan ruang media sosial untuk berinteraksi dengan generasi abad 21. Pendidik memanfaatkan potensi ini untuk meningkatkan kualitas proses dalam kegiatan belajar mengajar (Asio & Khorasani, 2015). Demikian, meningkatnya popularitas dan kegunaan situs jejaring sosial telah mendorong para pendidik untuk mengeksplorasi potensi kegunaannya dalam pendidikan sebagai alat berkolaborasi, pencapaian pembelajaran yang efisien, independensi, dan fleksibel (Hamzah, 2015).

Instagram merupakan salah satu aplikasi *mobile* yang dapat memberikan berbagai informasi salah satunya dalam bidang pendidikan. Penyampaian dalam bidang pendidikan melalui *Instagram* ini memiliki peluang dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan kreatif berbasis media sosial (Dewi et al., 2021a). Pembelajaran menggunakan *Instagram* dapat dilakukan dimana saja dengan waktu yang efisien. Pembelajaran seluler berbasis *Instagram* dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan beberapa kondisi yaitu pertama, *Instagram* sebagai salah satu *platform* yang berkembang pesat untuk jejaring sosial *online*. Kedua, *Instagram* adalah sosial media terpopuler dikalangan anak muda, menurut Pew Research Center, mayoritas pengguna *Instagram* berusia 18-29 tahun (Duggan & Smith, 2013). Ketiga, siswa "*digital natives*" adalah pengguna perangkat seluler tingkat lanjut (mereka terbiasa dengan berbagai program, sistem operasi Android, iOS, Windows phone, Firefox OS dan lainnya) dan dapat dengan mudah mengatasi berbagai tugas teknis kompleksitas (Khalitova & Gimaletdinova, 2016). Keempat, siswa memiliki jaringan sosial dalam media sosial, artinya mereka dengan mudah membiasakan diri dengan pengaturan dan berbagai fungsi khusus.

Whatsapp merupakan aplikasi dengan fitur yang lengkap, cepat, mudah dioperasikan, dan praktis hanya dengan menggunakan *handphone*. Aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi yang paling aktif digunakan masyarakat Indonesia yaitu sekitar 124 juta pengguna (Hadya, 2019). Media sosial ini memiliki berbagai fitur yaitu pengiriman teks, gambar, video, dokumen dan fitur lainnya (Pustikayasa, 2019). Jumlah maksimal anggota dalam fitur

whatsapp group sebanyak 250 orang. Percakapan grup dalam *whatsapp* dapat dibuat tanpa syarat, dan admin grup dapat menambahkan anggotanya hingga mencapai batas maksimal. Dengan penggunaan aplikasi ini akan memudahkan dalam komunikasi, koordinasi, dan diskusi sebelum melakukan kegiatan dipertemuan selanjutnya tanpa harus bertemu secara langsung (Utomo & Ubaidillah, 2018). Penggunaan media sosial ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Indaryani & Suliworo, 2018; Pustikayasa, 2019)

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, tetapi dipengaruhi juga oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran geografi harus lebih menekankan pada masalah dan fakta yang ditemukan di lingkungan untuk menyadarkan siswa akan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Ruhimat et al., 2018). Salah satu model pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan dalam kehidupan manusia dan lingkungan adalah *Problem-based learning* (PBL). *Problem-based learning* ialah bagian dari model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk belajar mencari solusi dari suatu permasalahan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat menghadapi permasalahan dalam dunia karier dan kehidupan sehari-hari (Shofiyah & Wulandari, 2018). Mengaplikasikan model pembelajaran PBL, proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan, menarik, bermanfaat dibandingkan pembelajaran secara konvensional (Yeung, 2010), meningkatkan motivasi, dan keterampilan belajar mandiri (Fitri, 2016).

Berdasarkan kajian yang diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah melihat capaian peningkatan keaktifan dan kreativitas siswa dalam model *problem-based learning* berbantuan *Instagram* dan *Whatsapp Group* pada mata pelajaran Geografi. Diharapkan metode yang digunakan ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran jarak jauh utamanya di masa pandemi Covid-19. Hal ini berpijak pada tugas dasar para akademisi yaitu dapat mengadopsi (memilih teknologi) yang efektif dalam proses pembelajaran (Al-Marooof, et al., 2020).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksploratif. Penelitian eksploratif mempunyai tujuan untuk memperoleh jawaban atas suatu permasalahan atau penyebab terjadinya suatu peristiwa (Arikunto, 2006). Metode ini digunakan agar memperoleh informasi keefektifan kegiatan mengajar daring dan pemahaman subjek yang diteliti. Penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas XI IPS 3 yang berlokasi di SMA Negeri 7 Malang. Penelitian ini dirancang untuk dua kali pertemuan, untuk pertemuan pertama yaitu mengulas materi Potensi dan Persebaran Sumber Daya Pertambangan dengan melakukan diskusi melalui *Instagram*. Sedangkan pertemuan kedua dengan materi Potensi Sumber Daya Pariwisata dilakukan melalui *Whatsapp Group*.

Secara umum, skema pembelajaran yang dilakukan meliputi 1) guru memberikan orientasi tentang permasalahan melalui artikel, 2) siswa berdiskusi terkait permasalahan yang diberikan, 3) siswa mencari data atau referensi untuk bahan diskusi, 4) siswa mempresentasikan hasil tugas dalam bentuk membuat konten produk berdasarkan hasil diskusi, 5) hasil produk tersebut diunggah melalui akun *instagram* masing-masing siswa dan menandai akun *instagram* guru, 6) kemudian guru akan memberikan evaluasi terhadap tugas dan proses yang telah dilakukan. Guru berperan sebagai pengamat sekaligus fasilitator. Siswa diberikan jangka waktu selama satu minggu untuk mempersiapkan produk.

Semua siswa memiliki pengalaman yang luas dalam menggunakan media sosial khususnya *instagram* karena mereka memiliki *instagram* pribadi untuk tujuan pribadi. Setiap siswa memiliki pengalaman dalam mengunggah gambar ataupun video untuk konten *instagram*, bahkan saling memberikan komentar terhadap unggahan teman-temannya.

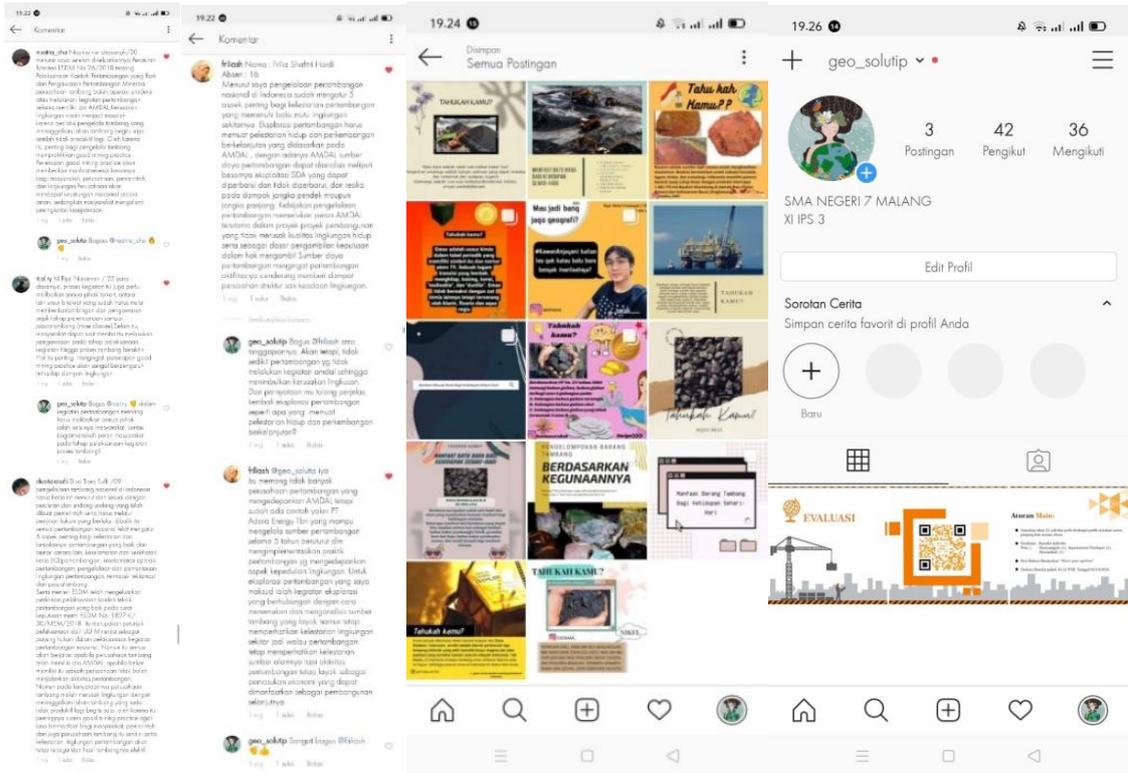
Penggunaan *Whatsapp Group* dalam proses pembelajaran jarak jauh juga mudah dilakukan oleh siswa, dikarenakan media sosial ini sangat familiar dalam komunikasi sehari-hari siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran Model *Problem-based learning* berbantuan *Instagram* dan *Whatsapp Group*

Pembelajaran menggunakan model *problem-based learning* memanfaatkan dua media sosial yaitu *Instagram* dan *Whatsapp Group*. Terdapat 36 siswa kelas XI IPS 3 yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi *mobile learning* menggunakan *Instagram* dan *Whatsapp Group* dilakukan dua kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring. Pemanfaatan media sosial *Instagram* dan *Whatsapp Group* dalam pembelajaran juga digunakan dalam mengukur kemampuan literasi digital siswa (Hedianti, 2021). Penggunaan *Instagram* dapat meningkatkan motivasi menulis sehingga sangat direkomendasikan dalam pembelajaran *online* (Fidian, 2017). Sementara, penggunaan *Whatsapp Group* dapat meningkatkan keaktifan siswa dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya (Umami & Suja, 2019).

Pertemuan pertama mengenai materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Pertambangan, dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu mengidentifikasi dan memahami Potensi, Sebaran, dan Pengolahan Sumber Daya Pertambangan. Pembelajaran pada pertemuan pertama ini dengan metode diskusi pada kolom *Instagram* tentang artikel “*Good Mining Practice* Pilar Pengelolaan Pertambangan Nasional”. Selanjutnya tugas yang diberikan adalah *microblog* atau konten informatif tentang pengolahan atau barang tambang. *Microblog* ini mudah diterapkan dalam pembelajaran *online*. Penggunaan *microblog* ini dapat membantu pencapaian berpikir kreatif siswa (Dewi et al., 2021a). Sementara, dukungan media sosial *Instagram* dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan berpikir kreatif, inovatif, dan pengetahuan siswa (Dewi & Rosyida, 2021). Diskusi pertemuan pertama berjalan dengan baik, setengah dari jumlah total siswa ikut aktif beropini, menyanggah, dan menjawab mengenai isu artikel tersebut. Kualitas opini siswa sangat baik dan sesuai dengan lingkup materi maupun indikator pembelajaran. Berikut ini adalah kegiatan diskusi dan hasil produk siswa.



Gambar 1. Kegiatan belajar mengajar daring menggunakan *Instagram* pertemuan pertama (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

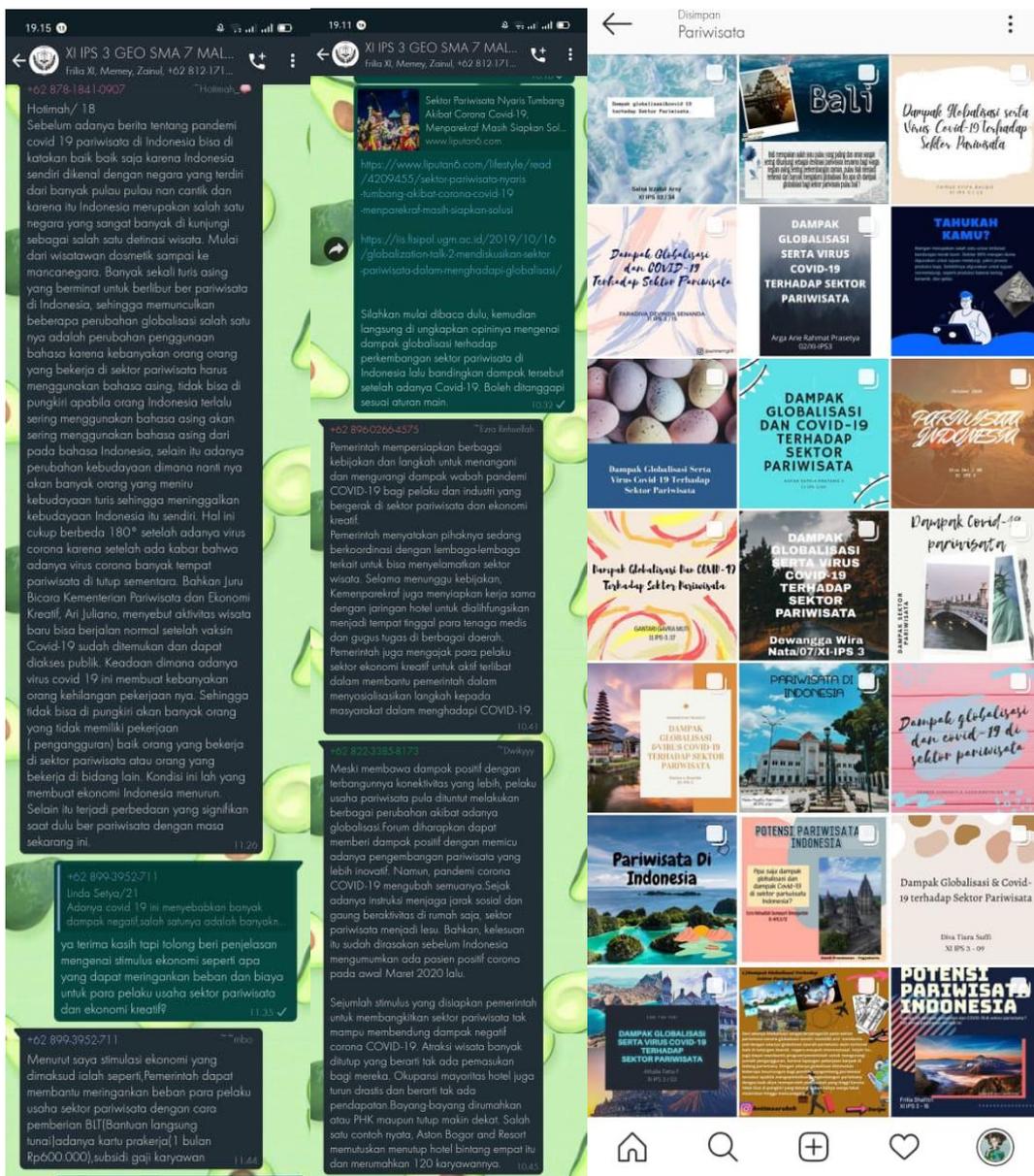
Implementasi atau pelaksanaan selanjutnya dilakukan di pertemuan kedua dengan tujuan pembelajaran yaitu 1) siswa mampu mengidentifikasi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Kelautan dan Pariwisata, dan 2) siswa menganalisis Pengolahan Sumber Daya Pariwisata. Kegiatan pertemuan kedua berbeda dari pertemuan pertama yang hanya menggunakan *Instagram*. Pada kegiatan belajar mengajar pertemuan kedua, guru menggunakan dua aplikasi yaitu *whatsapp* sebagai jalannya diskusi dan *instagram* sebagai tempat pengumpulan produk kreatif dan informatif hasil dari diskusi. Isu permasalahan yang diangkat adalah artikel yang berjudul “Sektor Pariwisata Nyaris Tumbang Akibat Covid-19” dan “Dampak Globalisasi dalam Sektor Pariwisata”. Siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan memahami selama 10 menit sebelum diskusi. Agar siswa memberikan opini yang tidak begitu luas dan tetap di lingkup materi maka guru memberikan batasan berupa pertanyaan “Bagaimana dampak globalisasi terhadap sektor pariwisata di Indonesia lalu bandingkan dampak tersebut setelah adanya Covid-19?”.

Proses pembelajaran pada diskusi pertemuan kedua berjalan dengan baik. Siswa aktif memberikan opini dan menjawab sanggahan dari guru. Pemahaman siswa dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selanjutnya opini dan pertanyaan siswa juga dapat diukur dan dinilai bahwa siswa memahami jalannya kegiatan belajar mengajar baik tentang materi maupun isu topik yang diangkat dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *instagram* dan *whatsapp* memberikan peningkatan keaktifan siswa karena pembelajaran berjalan lebih fleksibel dan menyenangkan. Hal ini karena *Instagram* dan *whatsapp* bagi siswa adalah hal yang lumrah digunakan dalam kehidupan dan komunikasi sehari-hari.

Penggunaan *Instagram* dapat memberikan rasa tanggung jawab, peningkatan kreatifitas, dan kesan menyenangkan. Hal ini dikarenakan dengan pengunggahan produk hasil kerja siswa akan memberikan dorongan kepada diri mereka untuk menyajikan karya

terbaiknya. Dalam media sosial banyak pengguna akan melihat dan memberikan penilaian karya mereka. Produk yang dihasilkan siswa mendorong untuk berpikir kreatif dan dapat merumuskan solusi dari sebuah permasalahan yang diberikan oleh guru dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Utami, Probosari, & Fatmawati (2015) bahwa kreativitas siswa dapat diukur dari hasil karya yang diunggah.

Proses pembelajaran dengan metode ini, menjadikan siswa dapat lebih memahami topik yang sedang dibahas. Siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, baik memecahkan masalah atau penalaran kemampuan. *Problem-based learning* memungkinkan siswa untuk terlibat dalam menyelesaikan masalah serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan baik, sehingga hal ini dapat mengubah persepsi siswa. Pembelajaran geografi menjadi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Berikut ini adalah kegiatan diskusi pada pertemuan kedua.



Gambar 2. Kegiatan Belajar mengajar daring diskusi via whatsapp dan Instagram pertemuan kedua (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

2. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran *Problem-based learning* Aplikasi *Instagram* dan *Whatsapp Group*

Penggunaan model *problem-based learning* dapat menghasilkan siswa yang aktif memberikan opini dan menjawab sanggahan dari guru. Pemahaman siswa dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selanjutnya opini dan pertanyaan siswa juga dapat diukur dan dinilai bahwa siswa memahami jalannya kegiatan belajar mengajar baik tentang materi maupun isu topik yang diangkat dalam pembelajaran. Namun dalam hal ini penggunaan alat bantu teknologi sangat penting dalam pembelajaran.

Meningkatnya keragaman pendidikan seluler dan peningkatan kekuatan, kecanggihan, dan kompleksitas teknologi seluler membuat pengalaman belajar siswa menjadi heterogen. Kondisi meningkatnya persebaran virus Covid-19 mengharuskan kegiatan belajar mengajar secara daring. Sehingga *mobile learning* merupakan salah satu solusi di bidang pendidikan agar tetap memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman kepada siswa. Akan tetapi, kegiatan *mobile learning* tidak menjamin semua siswa andil atau ikut berpartisipasi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan alasan yang mereka ajukan seperti sinyal yang tidak memungkinkan, tidak memiliki paket data, terlewat jadwal kelas, dan lain-lain. Sehingga berbagai masalah yang terkait dengan mengevaluasi *mobile learning* aplikasi *instagram* dan *whatsapp group* yang paling mendasar adalah masalah pen definisian dan konseptualisasi pembelajaran *mobile*. Definisi atau konseptualisasi *mobile learning* dalam hal pengalaman siswa dan guru akan membawa evaluasi ke arah yang berbeda dari konseptualisasi *mobile learning* dalam hal *platform* perangkat keras.

Penggunaan *Instagram* dalam pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam sistem pembelajaran *online*. *Instagram* akan memungkinkan siswa lebih tertarik belajar dikarenakan media pembelajaran yang berbasis gambar dan video (Laksono et al., 2019). Selain itu, juga mendukung kemampuan berkomunikasi dan berkarya. Salah satu bentuk teknik untuk mencapai kemampuan siswa tersebut dapat melalui *microblog* (Dewi, et al., 2021a). Teknik ini akan mendorong siswa lebih eksploratif dan lebih mudah mencapai tingkat kreativitasnya. Selain itu juga akan mendukung kemampuan menulis siswa dikarenakan terdapat fitur *caption* dan komentar di dalam *Instagram* (Sholikhah, 2019).

Aplikasi pendukung pembelajaran lainnya yaitu *WhatsApp*. Media sosial ini juga dapat mendukung efektifitas pembelajaran dalam jaringan (Nadeak, 2020). Media sosial ini membantu guru dan siswa dalam berinteraksi dengan pesan tertulis, suara, gambar, maupun video (Halle, 2019). Kemudahan dalam penggunaan *WhatsApp* memberikan pengaruh pada proses pembelajaran berbasis permasalahan ini. Dimana guru dapat dengan mudah menyajikan bahan sebagai permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa. *WhatsApp* dapat menjalankan komunikasi dalam waktu bersamaan dan tanpa harus bertatap muka. Penggunaan *WhatsApp* sebagai media pendukung pembelajaran dapat meningkatkan sumber belajar secara *online*.

Evaluasi kegiatan *Problem-Based Learning* berbantuan *Instagram* dan *Whatsapp Group* dalam pembelajaran Geografi dilakukan dengan dua cara. Penilaian pertama dengan menilai kegiatan diskusi pada media sosial *Instagram*. Sementara yang kedua, penilaian tugas *microblog* informatif yang diunggah siswa pada *Instagram*. Berikut ini tabel penilaian tersebut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kegiatan Diskusi Pada Instagram

No	Aspek Penilaian	Uraian
1	Jumlah siswa peserta tes	36 siswa
2	Jumlah siswa yang tuntas	28 siswa (77.78%)
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8 siswa (22.22%)

4	Rata-rata nilai siswa	81.5
5	Nilai tertinggi	100
6	Nilai terendah	55.5
7	Persentase ketuntasan belajar	77.78%
8	Indikator keberhasilan	65% dari jumlah siswa memperoleh nilai > 75
9	Indikator nilai ketuntasan	75

Tabel 2. Hasil Penilaian Tugas Microblog Informatif Siswa

No	Aspek Penilaian	Uraian
1	Jumlah siswa peserta tes	36 siswa
2	Jumlah siswa yang tuntas	25 siswa (69.44%)
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	11 siswa (30.56%)
4	Rata-rata nilai siswa	81.2
5	Nilai tertinggi	100
6	Nilai terendah	0
7	Persentase ketuntasan belajar	69.44
8	Indikator keberhasilan	65% dari jumlah siswa memperoleh nilai > 75
9	Indikator nilai ketuntasan	75

Berdasarkan dari analisis hasil penilaian kegiatan diskusi siswa pada *Instagram* (tabel 1), maka ketuntasan sebesar 77.78%. Jumlah siswa sebanyak 36 orang dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28 orang. Dimana diketahui nilai tertinggi mencapai angka 100 sementara nilai terendah yaitu 55.5. Jumlah siswa yang tidak tuntas ini yaitu sebanyak 8 orang. Sementara ketidaktuntasan ini, dimungkinkan ada beberapa siswa yang belum memahami secara baik terkait arahan dari guru atau materi pengelolaan pertambangan. Kegiatan penilaian diskusi pada media sosial ini menggunakan tiga indikator yaitu 1) relevansi pembahasan dengan topik, 2) dapat menjelaskan pengelolaan pertambangan, dan 3) memberikan contoh strategi dalam pengelolaan pertambangan nasional di Indonesia.

Penilaian yang kedua terkait tugas *microblog* informatif siswa mendapatkan ketuntasan sebesar 69.44% (tabel 2). Jumlah ini menyatakan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 25 orang. Sementara siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 orang. Ketidaktuntasan nilai ini dapat terjadi dikarenakan tugas yang diberikan berbasis masalah dan dikemas menjadi produk *microblog*. Sementara nilai tertinggi sebesar 100, sedangkan nilai terendah yaitu 0. Nilai 0 ini diperoleh siswa dikarenakan siswa tidak mengerjakan tugasnya. Jumlah siswa yang mendapat nilai 0 ini sebanyak 1 orang. Adapun indikator penilaian dalam tugas *microblog* ini yaitu ada lima. Kelima indikator ini sebagai berikut: 1) mengumpulkan lembar kegiatan dengan rapi, 2) kreatif dan terampil memilih bahan gambar yang sesuai dengan topik, 3) kesesuaian topik materi sebagai informasi, 4) menghasilkan *microblog* yang informatif dan menarik, dan 5) cekatan menyelesaikan *microblog* sesuai dengan tenggat tanggal pengumpulannya.

Penggunaan media sosial menjadi salah satu alternatif yang efektif dan efisien dalam menyikapi kondisi pandemi. Selain itu, juga menjadi peluang dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa memiliki rasa tanggung jawab, peningkatan kreatifitas, aktif, berpikir solutif, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran jarak jauh utamanya di masa pandemi Covid-19.

Kesimpulan

Penggunaan model *problem-based learning* berbantuan *instagram* dan *whatsapp group* memiliki dampak positif bagi pembelajaran siswa secara daring. Kegiatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa ini memiliki tujuan meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam model *problem-based learning* berbantuan *Instagram* dan *Whatsapp Group* pada mata pelajaran Geografi. Siswa dituntut untuk dapat memecahkan masalah terkait topik yang diberikan oleh guru. Namun, tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran daring dengan lancar karena terdapat beberapa kendala seperti jaringan, pemadaman listrik, dan terlewat jadwal belajar mengajar. Hal tersebut menjadi evaluasi guru untuk dapat memaksimalkan pembelajaran secara efektif dan efisien menggunakan berbagai media digital.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih kepada Universitas Negeri Malang dan SMA Negeri 7 Malang atas izin penelitian dan bantuan terlaksananya proses pengumpulan data sehingga dapat menyelesaikan penulisan jurnal ini.

Daftar Rujukan

- Aripin, I. (2018). Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1): 1-9.
- Al-Marooif, R. S., Salloum, S. A., Hassanien, A. E., & Shaalan, K. (2020). Fear from COVID-19 and technology adoption: the impact of Google Meet during Coronavirus pandemic. *Interactive Learning Environments*, 1-16.
- Asio, S. M., & Khorasani, S. T. (2015). Social Media: A Platform for Innovation. *Proceedings of the 2015 Industrial and Systems Engineering Research Conference*, 1496–1504.
- Azer, S. A. (2012). Can YouTube help students in learning surface anatomy?. *Surgical and Radiologic Anatomy*, 34(5), 465-468.
- Calimag, J. a N. N. V, Miguel, P. A. G., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, 2(2), pp 119–128.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, K., Indahwati, K., & Febrianti, L. (2021a). Microblog dan Mobile Learning: Inovasi Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Creativity Skill. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(3), 164-174.
- Dewi, K., Pratisia, T., & Putra, A. K. (2021b). Implementasi pemanfaatan google classroom, google meet, dan instagram dalam proses pembelajaran online menuju abad 21. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), 533-541.
- Dewi, K., & Rosyida, F. (2021). Analisis mobile learning berbantuan media sosial dalam meningkatkan knowledge, creativity, dan innovation skill. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1138-1151.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077-1089.
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021c). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan. *J-PIPS*

- (*Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*), 7(2), 92-102.
- Duggan, M., & Smith, A. (2013). Demographics of key social networking platforms. *Internet & Technologi*.
- Fidian, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Instagram sebagai Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Motivasi Menulis Mahasiswa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 11(2), 8-14.
- Fitri, A.D. (2016). Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. *JMJ*, 4(1), 95 –100.
- Flavin, M. (2017). Disruptive technology enhanced learning: The use and misuse of digital technologies in higher education. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-57284-4>.
- Hadya J.D. (2019). Pengguna WhatsApp di Indonesia. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/23/akses-dibatasi-berapa-pengguna-whatsapp-di-indonesia>
- Halle, R. F. (2019). *Penerapan Model Blended Learning Berbasis Whatsapp untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar, Berpikir Kritis, dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMAK Kesuma Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 pada Materi Usaha dan Energi*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sana Dharma.
- Hamzah, R.E. (2015). Penggunaan Media Sosial Di Kampus dalam Mendukung Pembelajaran Pendidikan. *Wacana*, 14(1), 45-70.
- Hanoum, R.N. (2014). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa Melalui Media Sosial. *Edutech*, 1(3): 400-408.
- Hedianti, A. S. (2021). *Pengaruh Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMP Negeri 3 Bandung)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hoyles, C., & Lagrange, J.-B. (Eds.). (2010). *Mathematics education and technology-- Rethinking the terrain*. New York, NY/Berlin, Germany: Springer.
- Indrayani, E. & Suliworo, D. (2018). Dampak pemanfaatan WhatsApp dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran fisika. *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 25-31.
- Khalitova, L., & Gimaletdinova, G. (2016). Mobile Technologies In Teaching English As A Foreign Language In Higher Education: A Case Study Of Using Mobile Application Instagram. *Mobile application Instagram as an educational environment*, 6155–6161.
- Laksono, E. I., Damayanti, E., & Santoso, I. (2019). Students' Perception Towards the Application of Social Media Instagram as an Instructional Media. *Project: Professional Journal of English Education*, 2(4).
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid.
- Nadeak, B. (2020). The Effectiveness of Distance Learning Using Social Media during the Pandemic Period of Covid-19: a Case in Universitas Kristen Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 1764–1772.
- Nana & Surahman, E. (2019). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*, 82-90.
- Pustikayasa, I.M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri* :

- Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62.
- Putrawangsa, S. & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *JURNALTATSQIF: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 16(1), 42-54.
- Rahmawati, Y., Ridwan A., Hadinugrahaningsih, T., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani., A., & Fatimah, C. (2018). *Keterampilan abad 21 dan steam project dalam pembelajaran kimia: (science, technology, engineering, art and mathematics)*. Jakarta: CV Campustaka.
- Ruhimat, M., Ningrum, E., & Wijayanto, B. (2018). The Implementation of *Problem-based learning* toward Students' Reasoning Ability and Geography Learning Motivation. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 145(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/145/1/012035>.
- Shofiyah, N. & Wulandari, F.E. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 3(1), 33-38.
- Sholikhah, S. (2019). The Use of Instagram as a Media to Teach Students' Writing Recount Text. *Prominent*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/pro.v2i2.3881>.
- Siemens, R., & Schreibman, S. (Eds.). (2013). *A companion to digital literary studies*. John Wiley & Sons.
- Traxler, J. (2007). Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning: The moving finger writes and having writ.... *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8(2), 1–12.
- Umami, N., & Suja, I. S. (2019). Pengaruh penggunaan media sosial whatsapp terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X SMK Negeri 2 Boyolangu tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 94-98.
- Utami, R.P., Probosari, R.M., & Fatmawati, U. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Instagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Surakarta. *BIO-PEDAGOGI*, 4(1), 47-52.
- Utomo, S.W. & Ubaidillah, M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Pada Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Mata Kuliah Akuntansi Internasional Di Universitas Pgri Madiun. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 199-211. <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p199--211>.
- Yeung, S. (2010). Problem-Based Learning for Promoting Student Learning in High School Geography. *Journal of Geography*, 109(5), 190–200. <https://doi.org/10.1080/00221341.2010.501112>.
- Zakia, A. R., Djamahar, R., & Rusdi, R. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Sosial E-Learning Terhadap Hasil Belajar Sekolah Menengah Pada Sistem Pencernaan. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i1.395>.