

PENGEMBANGAN ALAT ASESMEN AWAL MELALUI INSTASTORY GUNA MENENTUKAN GAYA BELAJAR

Muhammad Zidni Ridlo¹, Didik Dwi Prasetya², Ahmad Yusuf Setiawan³,
Nadiah Alma Ratnادهيتا⁴, Adi Wahyu Wardani⁵

^{1,2,3,4,5}PPG Calon Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

¹Muhammad.zidni.2431539@students.um.ac.id

ABSTRACT

Effective learning requires a way to understand the characteristics of students well, one of which is by understanding their learning styles. Therefore, the purpose of this study is to develop an initial assessment tool through instastory to determine the learning styles of students in grade XI SMA. the procedure used in this study is the ADDIE model development procedure this procedure consists of several steps namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. In this study, data collection instruments through expert validation sheets. After going through the validation process, the next step is to analyze the data. In the media expert validation test, it obtained an average value of 92% with a statement that the media was valid / feasible to use, and the results of the material validation test obtained an average of 88% which stated that the material was valid / feasible to use. Then it was tested on students with an average result of 88% with a fairly valid category. Therefore, this initial assessment tool through instastory can be used as an interesting and solutive initial assessment tool in determining students' learning styles.

Keywords: initial asesment tool, instastory, learning style

ABSTRAK

Pembelajaran efektif membutuhkan cara untuk memahami karakteristik siswa dengan baik, salah satunya dengan memahami gaya belajar mereka. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan alat asesmen awal melalui instastory guna menentukan gaya belajar siswa kelas XI SMA. prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan model ADDIE prosedur ini terdiri terdiri dari beberapa langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data melalui lembar validasi ahli. Setelah melalui proses validasi, selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Pada uji validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 92% dengan keterangan media valid/ layak digunakan, dan pada hasil uji validasi materi memperoleh rata-rata 88% yang dinyatakan bahwa materi valid/ layak digunakan. Kemudian diuji cobakan kepada peserta didik dengan hasil rata-rata 88% dengan kategori cukup valid. Oleh karena itu, alat asesmen awal melalui instastory ini dapat dijadikan alat asesmen awal yang menarik dan solutif dalam menentukan gaya belajar siswa.

Kata Kunci: alat asesmen awal, instastory, gaya belajar

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan seiring berkembangnya teknologi dan informasi. Tantangan pendidikan di era digital ialah bagaimana cara mengintegrasikan teknologi dengan proses pembelajaran dan asesmen siswa (Prensky, 2001). Generasi sekarang yang biasa disebut generasi digital native, lebih responsif pada media interaktif dan inovatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya pemahaman gaya belajar siswa yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Menurut Fleming dan Mills (1992), macam-macam gaya belajar terdiri menjadi 3, yaitu Visual, auditori, dan kinestetik (VAK.). Ketika gaya belajar yang dominan sudah diketahui, guru dapat merencanakan metode dan media pembelajaran yang cocok agar proses belajar menjadi lebih optimal.

Namun, cara memberikan asesmen gaya belajar yang biasanya menggunakan selebaran angket dan kuesioner dirasakan monoton dan kurang menarik. Terutama bagi siswa SMA yang lebih suka berselancar

media sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan alat asesmen awal yang tidak hanya akurat tetapi juga menarik bagi siswa. Salah satu media sosial yang populer di siswa SMA adalah Instagram, dengan fitur Instastory yang dapat melakukan interaksi langsung melalui polling, kuis, dan pertanyaan singkat (Alhabash & Ma, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat asesmen awal melalui Instastory guna menentukan gaya belajar siswa kelas XI SMA. Dengan memanfaatkan media yang sudah dikuasai oleh siswa kelas XI SMA, diharapkan asesmen awal menjadi lebih efektif, menarik perhatian siswa dalam penentuan gaya belajar mereka. Inovasi ini juga diharapkan mampu menciptakan suasana asesmen yang lebih santai, sehingga data yang diperoleh lebih menunjukkan kondisi yang sebenarnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan alat asesmen awal berbasis Instastory guna menentukan gaya belajar siswa kelas XI SMA. Metode R&D bertujuan untuk mengembangkan produk

tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini digunakan karena ADDIE bersifat sistematis dan fleksibel, serta banyak digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi (Branch, 2009).

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi permasalahan di lapangan, yaitu kurangnya variasi media asesmen awal gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Data diperoleh melalui kegiatan praktik mengajar di kelas ketika PPL dan wawancara dengan guru dan siswa.

2. Design (Perancangan)

Setelah dianalisis, tahap selanjutnya adalah perancangan instrumen asesmen berbasis Instastory. Pada tahap ini dirancang skenario Instastory yang terdiri dari format pertanyaan, fitur Instagram yang digunakan (polling, kuis, pertanyaan terbuka), serta indikator untuk masing-masing gaya belajar (Fleming & Mills, 1992).

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini meliputi pembuatan konten Instastory berdasarkan desain yang telah dibuat, serta validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa alat asesmen sudah layak dari segi isi, tampilan, dan manfaat (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

4. Implementation (Implementasi)

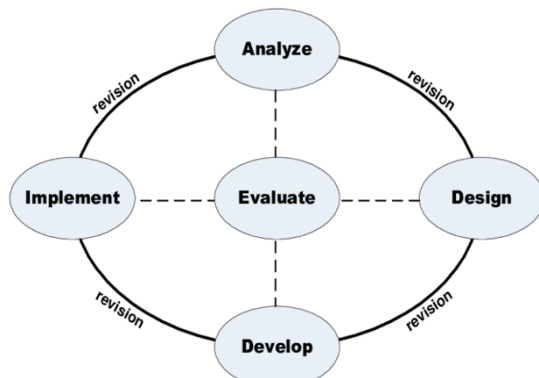
Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diujicobakan kepada siswa kelas XI SMA. Uji coba bertujuan untuk melihat manfaat produk, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam menentukan gaya belajar siswa.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kualitas produk. Evaluasi formatif dilakukan ketika proses pengembangan berlangsung, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah produk diujicobakan, berdasarkan analisis respon siswa dan hasil validasi ahli materi dan media.

Dengan model ADDIE ini, diharapkan pengembangan alat asesmen awal berbasis Instastory dapat memenuhi kebutuhan guru

dalam menentukan gaya belajar siswa secara lebih menarik, efektif, dan relevan dengan dunia digital siswa masa kini.



Gambar 1. Alur Penelitian

C.Hasil dan Pembahasan

Secara sistematis, model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi—digunakan untuk mengembangkan alat asesmen awal melalui Instastory untuk menentukan gaya belajar siswa di kelas XI SMA.

1. Tahap Analisis

Pola penggunaan media sosial siswa kelas XI SMAN 7 Malang diamati selama tahap analisis kebutuhan. Instagram digunakan lebih dari 85% siswa untuk berinteraksi dan mendapatkan informasi, menurut data internal We Are Social (2023). Instagram biasanya digunakan dua hingga tiga jam setiap hari, dan fitur Instastory adalah yang paling banyak digunakan.

Analisis ini menunjukkan bahwa ada kemungkinan besar bahwa Instastory akan berfungsi sebagai media awal untuk asesmen. Selain itu, wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa evaluasi gaya belajar sebelumnya masih dilakukan melalui metode tradisional kertas berbasis angket, yang tidak menarik bagi siswa dan seringkali menghasilkan partisipasi rendah. Oleh karena itu, media asesmen yang lebih kontekstual dan sesuai dengan fitur generasi digital asli saat ini diperlukan (Dabbagh, 2020).

2. Tahap Design

Sebuah format asesmen interaktif berbasis Instastory dirancang selama fase desain. Asesmen terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dirancang melalui fitur polling. Berdasarkan model VAK, indikator gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik digunakan untuk setiap pertanyaan (Fleming & Mills, 1992). Desain dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan warna yang cerah, ilustrasi yang ringan, dan bahasa yang komunikatif. Untuk memastikan bahwa asesmen dapat diakses dengan mudah di berbagai jenis perangkat, prinsip-prinsip seperti keterbacaan, konsistensi, dan interaktivitas digunakan dalam desain

media pembelajaran digital (Alotaibi, 2021).

3. Tahap Development

Dalam fase pengembangan, konten Instastory dibuat melalui akun Instagram khusus untuk penelitian. Dua validator ahli materi dan ahli media memvalidasi desain cerita.

Hasil Validasi Ahli Materi:

- Skor rata-rata: 88%
- Kategori: Layak digunakan
- Masukan: Perlu penguatan instruksi pada awal asesmen agar siswa memahami tujuan pengisian.

Hasil Validasi Ahli Media:

- Skor rata-rata: 92%
- Kategori: Layak digunakan.
- Masukan: Untuk background sebaiknya dipilih gambar yang sesuai tentang gaya belajar, sedangkan gambar awan tidak ada kaitannya dengan gaya belajar hal ini tidak sesuai dengan prinsip koherensi

Dengan validasi ini, diketahui bahwa produk yang telah dikembangkan memenuhi syarat kelayakan dari segi isi dan tampilan. Untuk memastikan kualitas asesmen berbasis media sosial sebelum diterapkan, validitas dua pihak ini penting, menurut Yousef et al. (2019).

4. Tahap Implementation

Setelah validasi produk, 26 siswa kelas XI diujicoba untuk menggunakan tautan akun Instagram yang telah disiapkan untuk mengakses Instastory asesmen. Prosesnya sekitar sepuluh hingga lima belas menit.

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh data:

- 90% siswa merasa lebih tertarik dengan asesmen berbasis Instastory dibandingkan kuesioner tertulis konvensional.
 - 87% siswa merasa lebih memahami pilihan jawaban yang menggambarkan gaya belajar mereka.
 - 95% siswa mampu menyelesaikan asesmen tanpa hambatan teknis.
- Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tessitore et al. (2021), yang menemukan bahwa penggunaan media sosial dalam penilaian meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.



Gambar 2. Tampilan Asesmen awal

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan alat asesmen awal berbasis Instastory untuk mengidentifikasi

gaya belajar siswa kelas XI SMA. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan nilai 88% dan ahli media 92%, yang keduanya menunjukkan bahwa produk valid dan layak digunakan. Uji coba kepada siswa menghasilkan nilai rata-rata 88% dengan kategori cukup valid. Dengan demikian, Instastory dapat digunakan sebagai metode asesmen awal yang menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon.
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). *Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection*. To Improve the Academy.
- Alhabash, S., & Ma, M. (2017). *A Tale of Four Platforms: Motivations and Uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat among College Students*. Social Media + Society.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of* *Exceptional Children*. Indiana University.
- Dabbagh, N. (2020). *The Use of Social Media in E-Learning: A Review*. Computers in Human Behavior Reports, 2, 100030.
- Alotaibi, M. (2021). *Interactive Learning via Instagram Stories: The Effectiveness in Educational Contexts*. Education and Information Technologies, 26, 3015–3032.
- Yousef, A. M. F., Chatti, M. A., & Schroeder, U. (2019). *The Impact of Social Media on Learning: A Review Study*. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 14(1), 36–50.
- Tessitore, F., et al. (2021). *Social Media as a Learning Tool: A Meta-Analysis*. Computers & Education, 175, 104317.
- García-Peñalvo, F. J., et al. (2020). *Personalized Learning: A Review and Future Perspectives*. Education Sciences, 10(3), 86.