

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi mempengaruhi semua bidang kehidupan manusia. Globalisasi dapat dijelaskan sebagai pergerakan bebas informasi dan budaya dari berbagai negara yang tidak ada batasnya. Waktu yang terus berubah sehingga menuntut orang untuk menjadi berkualitas dan profesional. Pendidikan merupakan aspek yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia karena memungkinkan setiap orang untuk mengeluarkan potensi penuh mereka. John I. Goodlad, sebagaimana dikutip dalam Eveline Siregar, menegaskan bahwa pendidikan memainkan peran penting dalam mengubah dan menyempurnakan pemikiran, emosi, dan tindakan seseorang, sehingga membantu untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab.¹

Peningkatan kualitas pendidikan diperlukan dengan harapan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan memimpin negara untuk berubah menjadi lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui upaya pemerintah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di sekolah. Kualitas pembelajaran terdapat keterkaitan sistemik antara iklim pembelajaran, siswa, guru, metode pembelajaran serta sumber belajar dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal.² Salah satu faktor penunjang kualitas pembelajaran di sekolah yaitu sumber belajar. Sumber belajar tentunya tidak terlepas dari keberadaan buku ajar, karena buku ajar masih menjadi sumber belajar bagi siswa dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Seiring dengan perkembangan zaman, sumber belajar tidak hanya berwujud buku cetak saja, tetapi juga dapat diperoleh dari media elektronik seperti internet. Internet adalah sebuah jaringan besar yang terdiri dari berbagai jaringan yang meliputi jaringan bersifat pendidikan dan riset serta menghubungkan jutaan

¹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 13.

² Titik Haryati and Noor Rochman, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen)," *Jurnal Ilmiah Civis* 2, no. 2 (2012): 1–11, <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/viewFile/459/413>.

komputer di dalam jaringan-jaringan tersebut.³ Berdasarkan hasil data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 76,63% responden kelompok umur 13-18 tahun mengalami peningkatan frekuensi penggunaan internet.⁴ Bambang Warsita menjelaskan bahwa manfaat internet yang didalamnya terdapat layanan belajar dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu sebagai sumber belajar dan sarana komunikasi⁵. Melalui internet, pengguna dapat terhubung ke situs web akademik (mengakses penelitian, sumber literatur dan perpustakaan online), situs web organisasi, situs web pribadi situs web pemerintah. Selain itu, internet dapat menjadi penyedia media pembelajaran di kelas sebagai sumber belajar siswa.⁶

Media pembelajaran mengacu pada segala cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan mendistribusikan informasi secara sistematis untuk mendorong pengalaman belajar yang efektif dan efisien.⁷ Sebagai sumber daya instruksional, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang berharga bagi guru dalam memfasilitasi perolehan pengetahuan siswa. Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan alat bantu yang mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal dengan meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan.⁸

Penggunaan media pembelajaran juga dijelaskan dalam Alqur'an yang terdapat pada surat al-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

³ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), 39.

⁴ Dimas Bayu, "APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta Pada 2022," *DataIndonesia.Id*, 2022, <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.

⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 164.

⁶ Andi Abd. Muis Sri Amaliah Pitra. S, "Peranan Internet Sebagai Sumber Belajar Agama Islam Peserta Didik Kelas XI," *AL-IBRAH X*, no. 1 (2021).

⁷ Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis* (Jakarta: Kencana, 2008), 8.

⁸ N. M. Dwijayani, "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes," *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (2019): 171–87, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.⁹

Tafsir Alqur’an Hidayatul Insan dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa faktor seperti bahasa yang santun serta positif sebagai sarana dalam menyampaikan informasi, bahkan jika anak didik yang membangkang akan dapat menerimanya dengan baik, maka bagi pendidik harus dapat menjelaskannya dengan bahasa yang logis. Oleh karena itu, media dalam menyampaikan pesan yaitu bahasa lisan.¹⁰

Menurut Munir, jika siswa dalam proses pembelajaran hanya membaca, maka kemampuan mengingat materi pelajaran sebanyak 20%. Jika siswa dalam proses pembelajaran hanya mendengar penjelasan guru, maka kemampuan mengingat materi pelajaran sebanyak 30%. Jika siswa dalam proses pembelajaran dilakukan dengan media yang dapat dilihat dan didengar, maka kemampuan mengingat materi pelajaran sebanyak 50%. Jika siswa dalam proses pembelajaran dilakukan dengan media yang dapat dilihat dan didengar dan dilakukan sekaligus, maka kemampuan mengingat materi pelajaran sebanyak 80%.¹¹ Namun, pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana dalam menunjang dalam kegiatan belajar siswa dan guru di kelas kurang maksimal pelaksanaan atau implementasinya.

Penggunaan media pembelajaran berperan penting untuk memotivasi dan merangsang minat siswa dalam mempelajari pengetahuan baru dengan cara mudah diakses yaitu melalui audio visual atau video. Video pembelajaran adalah bahan ajar yang terdapat unsur gerak, suara, gambar, grafik dan teks dalam

⁹ Lajnah Pentashihan Mushaf Kementerian Agama Republik Indonesia Al-Qur’an, *Qur’an Kemenag in Microsoft Word Versi 2.0* (Lajnah.Kemenag.Go.Id2.0, 2021) diakses 5 November 2022.

¹⁰ Abu Yahya Marwan Bin Musa, *Tafsir Hidayatul Insan* (www.tafsir.web.id, 1994) diakses 5 November 2022.

¹¹ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 6.

menyampaikan materi yang interaktif.¹² Menurut *Deakin Learning Futures Teaching Development Team*, video pembelajaran dapat menjelaskan konsep dan pemicu diskusi antar siswa, sehingga dalam pembelajaran yang memanfaatkan video terjadi interaksi antara siswa dengan siswa lain, siswa dan guru serta siswa dan sumber belajar.¹³ Media video dapat memvisualisasikan, menginterpretasikan informasi, menambah atau mengurangi waktu dan mempengaruhi sikap siswa.¹⁴ Media video pembelajaran dapat menunjang siswa dalam memahami konsep, memperluas materi pembelajaran dan membagikan ilmu pengetahuan kepada pengguna lain dengan pemanfaatan media sosial.¹⁵

Di antara berbagai media pembelajaran berbasis internet, media sosial dianggap sebagai media yang paling menjanjikan untuk tujuan pembelajaran. Media sosial mencakup berbagai platform, seperti Facebook, Twitter, YouTube, TikTok, Pinterest, Line, Tumblr, dan Instagram, yang memiliki potensi untuk menjadi sumber belajar yang berharga. Secara khusus, situs jejaring sosial seperti Facebook, YouTube, TikTok, dan Instagram dianggap sangat menguntungkan karena penekanannya pada media visual seperti gambar dan video. Platform-platform saat ini sangat populer di kalangan siswa dan menawarkan peluang yang menjanjikan untuk pengembangan pendidikan.¹⁶ Ditunjang dengan perkembangan *smartphone*, media sosial yang dapat diakses dimana saja. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran yang dapat menyajikan gambar, video

¹² Ratri Kurnia Wardani and Harlinda Syofyan, "Development of Interactive Video on Integrative Thematic Science Learning of Human Circulatory," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 371.

¹³ Deakin Learning Futures Teaching Development Team, *Using Audio and Video for Educational Purposes* (deakin.edu.au/learning-futures, 2014) diakses 5 November 2022.

¹⁴ Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Jogjakarta: Laksitas, 2016).

¹⁵ Yuni Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 5, no. 4 (2021): 1006–13, <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>.

¹⁶ Databoks, "10 Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan Di Indonesia," February 26, 2020, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>, diakses 28 November 2022.

pembelajaran, memperluas materi pembelajaran dan berbagi pengetahuan. Melalui Instagram, pengguna dapat membuat konten pembelajaran digital seperti siaran langsung, poster, video dan ringkasan pembelajaran berupa infografis dan tanya jawab. Melalui Facebook, pengguna dapat menggunakan Facebook note untuk berdiskusi mengenai materi pelajaran dan Facebook *share* untuk membagikan modul pembelajaran. Melalui YouTube dan TikTok, pengguna dapat membuat, menonton dan membagikan video pembelajaran. Oleh karena itu, media sosial (YouTube, Instagram, Facebook dan TikTok) dapat menjadi penyedia dalam membantu pembelajaran siswa.

Media sosial adalah sebuah perantara yang dipergunakan untuk mempermudah dalam berkomunikasi antara pengguna internet lainnya. Media sosial tidak kenal batasan, sehingga memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi walaupun saling berjauhan dengan cepat.¹⁷ Menurut Laporan Survei Status Literasi Digital Indonesia 2022, media sosial secara konsisten menduduki peringkat kedua sebagai sumber informasi yang paling dapat diandalkan dalam tiga tahun terakhir. Tingkat kepercayaan terhadap platform-platform ini meningkat secara signifikan, dengan persentase responden yang mempercayai platform tersebut meningkat dari 20,3% di tahun 2020 menjadi 30,8% di tahun 2021. Di antara platform media sosial WhatsApp, Facebook, dan YouTube adalah yang paling banyak digunakan, dengan lebih dari 70% responden menggunakannya secara konsisten selama periode tiga tahun. Namun, ada temuan menarik mengenai TikTok. Selama tiga tahun terakhir, telah terjadi peningkatan yang konsisten dan substansial dalam persentase pengguna TikTok. Pada tahun 2020, persentasenya mencapai 17%, tetapi naik menjadi 30% pada tahun 2021 dan melonjak menjadi 40% pada tahun 2022 yang menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dalam adopsi dan popularitas TikTok di kalangan pengguna Indonesia selama periode tersebut.¹⁸

¹⁷ Yuliani Meda dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 69.

¹⁸ Kemenkominfo, "Status Literasi Digital Indonesia 2022," 2022, 1–77, https://eppid.kominfo.go.id/storage/uploads/1_3_Lakip_Kementerian_Kominfo_2021_low.pdf.

Berdasarkan data repotal digital 2021 sampai 2022, Indonesia mengalami peningkatan penggunaan media sosial dari tahun sebelumnya. Pengguna aktif media sosial di Indonesia tahun 2022, mencapai 191,4 juta jiwa dengan persentase populasi 68,9% dan mengalami peningkatan 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya.¹⁹ Jika dilihat dari kelompok usia, kelompok usia 25-34 tahun menduduki tempat pertama dengan persentase 32,6%. Kemudian diikuti oleh kelompok usia 18-24 tahun dengan persentase 32%. Pada posisi ketiga, kelompok usia 35-44 tahun memiliki persentase 14,2%. Sementara itu, pada tempat keempat, kelompok usia 13-17 tahun mencapai 11,5%. Pada tempat terakhir, tingkat penetrasi internet didominasi oleh kelompok usia 45-65 tahun ke atas sebesar 9,7%. Namun, berdasarkan data laporan Reportal Indonesia periode 2021-2022, sebanyak 60,4% responden tidak pernah mengunjungi konten digital pendidikan di internet.²⁰ Generasi Z telah menjadikan media sosial sebagai bagian dari eksistensi dan gaya hidup digital mereka.²¹ Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan media sosial secara optimal dalam bidang pendidikan dengan menyajikan video pembelajaran untuk siswa.

Penyediaan video pembelajaran interaktif pada platform media sosial (*Instagram, Facebook, YouTube* dan *TikTok*) dapat mempengaruhi kegiatan belajar yaitu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa.²² Penyediaan platform media sosial untuk menyampaikan video instruksional dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan menyajikannya dalam konteks dunia nyata. Namun demikian, tidak semua video

¹⁹ M Ivan and Bayu, "Pengguna Media Sosial Di Indonesia Capai 191 Juta Pada 2022," *DataIndonesia.Id*, February 25, 2022, <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>, diakses 11 November 2022.

²⁰ S Kemp, "Digital 2022 : Indonesia," *Datareportal.Com*, February 15, 2022, <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia> diakses 25 September 2022.

²¹ Risky Januar Syah et al., "Tikio (TikTok App Educational Video) Based on the Character Education of Newton 's Laws Concepts Preferred to Learning for Generation Z," *Pancaran Pendidikan* 9, no. 4 (2021): 85–94, <https://doi.org/10.25037/pancaran.v9i4.325>.

²² Agus; Andi Ahmad Gunandi; Sastra Aditya Jaya Surandika, "Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kelas III Sekolah Dasar Islam – Nizomiyah," *Prosiding SEMNASLIT LPPM UMJ*, 2020, 161–71, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8781>.

edukasi secara memadai menggabungkan prinsip, prosedur, dan teori yang tepat dalam penyampaiannya. Oleh karena itu, untuk menyampaikan makna materi abstrak secara efektif, video instruksional yang membangun hubungan antara konsep teoritis dan pengalaman kehidupan nyata siswa sangat penting.²³ Pendekatan kontekstual sangat cocok untuk mata pelajaran sains yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademis dan pengalaman praktis siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengacu pada sekumpulan teori terstruktur yang digunakan untuk menjelaskan fenomena alam. Teori-teori ini dikembangkan melalui metode ilmiah, yang melibatkan eksperimen dan observasi dengan tetap mempertahankan sikap keingintahuan, penyelidikan ilmiah, dan integritas.²⁴ Beberapa perubahan dalam pembelajaran IPA pada kurikulum SMP/MTs 2013 adalah pengembangan konsep pembelajaran sebagai mata pelajaran IPA integratif (*Integrated Science*). Konsep integrasi ditunjukkan dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yaitu KD yang menggabungkan konsep-konsep ilmiah dalam bidang Biologi, Fisika, dan Ilmu Pengetahuan Bumi dan Antariksa (IPBA). Pembelajaran IPA diarahkan pada kemampuan berpikir, menerapkan, belajar, rasa ingin tahu, sikap peduli, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam.²⁵

Pembelajaran IPA yang menunjukkan banyak keterkaitan dengan elemen-elemen kontekstual akan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Keterkaitan kontekstual yang dipelajari dengan sisi yang relevan dari bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) akan membentuk skema kognitif, sehingga siswa memperoleh keseluruhan dan kelengkapan pengetahuan. Berdasarkan hasil studi PISA (*Programme for*

²³ Kadek Krisna Nanda, I Made Tegeh, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di SD Negeri 1 Baktiseraga," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 05, no. 1 (2017): 88–99.

²⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 136.

²⁵ Purwanti Widhy Hastuti, "Langkah Pengembangan Pembelajaran IPA Pada Implementasi Kurikulum 2013," *Disampaikan Dalam Pelatihan Diklat Penyusunan Worksheets Intergrated Science Process Skills Bagi Guru IPA SMP Kabupaten Sleman Menyokong Implementasi Kurikulum*, 2013, 1–6.

International Student Assessment) yang dilaksanakan OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) pada tahun 2018, sebanyak 79 negara yang berpartisipasi, Indonesia menduduki urutan ke 10 dari bawah. Rata-rata kemampuan siswa Indonesia di bawah rata-rata siswa ASEAN pada aspek matematika, membaca dan sains secara berturut-turut yaitu 52 poin, 42 poin dan 37 poin.²⁶ Data tersebut menunjukkan bahwa negara Indonesia tergolong memiliki mutu pendidikan yang masih kurang jika dijejerkan dengan negara-negara lain. Pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berdasarkan nilai PISA (*Programme for International Student Assessment*) cenderung *stagnant*. Berdasarkan hal tersebut, perlunya pembelajaran IPA yang dilaksanakan dengan memperhatikan literasi sains dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat menerapkan konsep dan memecahkan masalah ilmiah dalam prinsip pembelajaran kontekstual. Oleh karena itu, perlu adanya variasi dalam pembelajaran IPA seperti dengan menerapkan pembelajaran berbasis *hand on activity*.

Hands on activity merupakan suatu model pembelajaran yang dibuat untuk siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan aktif sehingga mendapatkan pengalaman sendiri yang lebih bermakna.²⁷ Menurut Septiani, salah satu bentuk *multi-representation* yaitu *hands on activity*. Penerapan pembelajaran dengan *hands on activity*, siswa mampu menggunakan keterampilan dalam menguasai konsep sains serta keterampilan lainnya. Oleh karena itu, *hands on activity* dapat berdampak pada pemahaman konsep siswa SMP.²⁸ Selain itu, dalam pembelajaran kontekstual yang menggunakan aktivitas praktikum siswa dapat mengaplikasikan dan mendorong motivasi mereka dalam

²⁶ Pusat Penelitian Kebijakan, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018," *Risalah Kebijakan*, no. 3 (2021).

²⁷ Laxmi Zahara, "Penerapan Model *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *Kappa Journal* 2, no. 2 (2018): 28, <https://doi.org/10.29408/kpj.v2i2.1212>.

²⁸ Ervina Septiani And Nengah Maharta, "Pengaruh Skill Representasi *Hands On Activity* Terhadap Penguasaan Konsep Getaran dan Gelombang Siswa SMP," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, no. 1 (2011): 89–101.

memecahkan masalah dengan menggunakan konsep yang telah dipelajari.²⁹

Penerapan *hands on activity* dapat dikemas dalam bentuk video pembelajaran dengan memaksimalkan media sosial sebagai platform penyedia sumber belajar siswa dibidang pembelajaran IPA SMP/MTs. Dengan kepraktisan, kecepatan dan penyebaran video pembelajaran pada media sosial (YouTube, Facebook, Instagram dan TikTok) yang dapat menjadi sumber belajar alternatif siswa. Penyelidikan lebih lanjut tentang pengembangan video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity*. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penyediaan Platform Media Sosial Bermuatan Video Pembelajaran IPA SMP/MTs Berbasis *Hands on Activity* Sebagai Sumber Belajar Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang berdasarkan latar belakang di atas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* yang sesuai?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menyediakan platform media sosial bermuatan video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif siswa SMP/MTs. Selain itu juga memiliki tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis desain video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* yang sesuai.

²⁹ Suciati Sudarisman Rina Restanti, Sarwanto, “(Contextual Teaching and Learning) Melalui Model Formal Dan Informal *Hands on Activities*,” *Jurnal Inkuiri* 2, no. 2 (2013): 193–203, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>.

2. Menganalisis kelayakan pengembangan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa
3. Menganalisis respon siswa terhadap video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa SMP/MTs.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang ingin dicapai maka suatu penelitian memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut manfaat dari penelitian dan pengembangan ini.

1. Teoritis

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan yaitu penyediaan platform media sosial bermuatan video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* sebagai sumber belajar siswa SMP/MTs.

2. Praktis

a. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi baru dalam menyusun pendidikan di sekolah, terutama sebagai sumber belajar alternatif siswa.

b. Bagi Guru IPA

Membantu guru IPA untuk variasi dalam sumber belajar bagi siswa dan mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran IPA SMP/MTs yang berupa video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity*.

c. Bagi Siswa SMP/MTs

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber belajar alternatif siswa berupa platform media sosial bermuatan video pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis *hands on activity*.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman secara langsung tentang hasil produk dalam penyediaan sebagai sumber belajar siswa. Serta dapat membantu peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk berupa platform media sosial yang memuat video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan media digital sebagai sumber belajar alternatif siswa SMP/MTs.
2. Pemilihan materi dalam video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* dipilih melalui pemetaan yang sesuai berdasarkan Kompetensi Dasar IPA SMP/MTs.
3. Video dibuat dengan durasi waktu antara 3-8 menit.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Materi video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* didasarkan pada Kompetensi Dasar IPA SMP/MTs, sehingga sesuai untuk siswa SMP/MTs.
- b. Penggunaan platform media sosial yang bermuatan video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif siswa SMP/MTs.
- c. Video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa.
- d. Pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* mampu menambah pengalaman belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Video pembelajaran IPA berbasis *hands on activity* hanya diperuntukkan siswa SMP/MTs.
- b. Video pembelajaran IPA dibuat berdasarkan pemetaan Kompetensi Dasar yang disesuaikan *hands on activity*.
- c. Produk yang di uji coba hanya pengujian dari respon kepraktisan kepada siswa dan guru, tidak di uji coba pengaruhnya terhadap prestasi belajar.