

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari kata Latin "*medius*" yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam konteks pendidikan, media mencakup berbagai unsur yang memfasilitasi terjadinya konstruksi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, seperti sumber daya, individu dan peristiwa.¹ Menurut Ibrahim dan Syaodih, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima, sehingga memungkinkan penerima untuk memahami perasaan, minat, perhatian, dan pikiran siswa selama proses pembelajaran.²

Media memainkan peran penting dalam materi pendidikan, karena memiliki kapasitas untuk menarik minat siswa dan memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang pada akhirnya meningkatkan pengalaman pendidikan di lingkungan sekolah. Media mencakup semua yang ada di sekitar siswa, berisi informasi yang digunakan untuk menyampaikannya kepada penerima dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³

Sebaliknya, "pembelajaran" berasal dari istilah "pengajaran", yang berasal dari kata "ajar" dengan penambahan awalan "pem" dan akhiran "an", yang menandakan pembentukan kondisi untuk memfasilitasi proses belajar. Pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir di semua tingkat pendidikan dan berfungsi sebagai komponen fundamental dari pendidikan, yang

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajadGrafindo Pesada, 2016), 4.

² Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 112.

³ Nurmadiyah Nurmadiyah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (2016): 131–44, <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>.

meliputi kegiatan yang terjadi melalui serangkaian tahapan.⁴

Oleh karena itu, media pembelajaran mengacu pada berbagai cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran, memberikan dukungan kepada guru dalam penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik dan sebaliknya.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik yang termasuk dalam media pembelajaran menurut Arsyad Azhar yaitu:

- 1) Sumber belajar mencakup elemen-elemen nyata yang dapat dirasakan melalui indera pendengaran, perabaan dan penglihatan.
- 2) Sumber belajar dalam konteks non-fisik mengacu pada konten informasi yang disampaikan kepada siswa melalui perangkat keras.
- 3) Penyertaan materi audio visual.
- 4) Alat-alat yang mendukung siswa dalam upaya pembelajaran mereka, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5) Kerangka komunikasi antara siswa dengan guru yang mendukung proses pembelajaran.⁵

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar, ada 4 kategori media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang terutama menggunakan grafik, warna, dan gambar untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Kemampuan visual siswa memainkan peran penting dalam pengalaman belajar mereka ketika menggunakan media visual.
- 2) Media audio yaitu berfokus pada penyampaian pesan atau informasi audio kepada siswa. Keefektifan pengalaman belajar siswa saat menggunakan media audio bergantung pada kemampuan mendengarkan mereka.

⁴ Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 2 (2021): 67–79.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajadGrafindo Pesada, 2016), 6-7.

- 3) Media audio visual yaitu jenis media dengan mengintegrasikan komponen visual serta audio untuk menyampaikan informasi. Informasi dapat disampaikan melalui cara verbal dan nonverbal berdasarkan penglihatan dan suara.
- 4) Multimedia dimanfaatkan dalam berbagai jenis media dan peralatan secara kohesif selama proses atau aktivitas pembelajaran. Hal ini mencakup penggabungan elemen-elemen visual seperti visual statis, teks, visual dinamis, audio serta media interaktif berbasis *computer* yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran.⁶

Dengan kemajuan teknologi, ada beberapa kategori tambahan dari media pembelajaran:

- 1) Media Cetak yaitu media yang melibatkan pembuatan materi seperti materi dan buku statistik visual melalui proses seperti fotografi atau pencetakan mekanis. Contoh media cetak termasuk grafik, teks, dan representasi fotografi.
- 2) Media audiovisual yaitu media yang menggunakan media elektronik dalam menyajikan pesan visual serta audio secara bersamaan.
- 3) Media berbasis komputer merupakan jenis media yang melibatkan penggunaan mikroprosesor untuk menyampaikan atau membuat materi pembelajaran.⁷

d. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Iwan Falahudin, seperti yang dinyatakan dalam Talizaro Tafonao, menjelaskan peran media pembelajaran, antara lain mendemonstrasikan, memberikan, memotivasi, dan membimbing siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.⁸ Salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu melalui pemakaian media pembelajaran yang tepat.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) 44-45.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) 31-34.

⁸ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Guru berperan penting dalam memanfaatkan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran, karena dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin diajarkan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus pembelajaran, berisi pesan-pesan yang relevan yang dapat memotivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Wina Sanjaya mengidentifikasi fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif, bertujuan untuk memperlancar penyampaian pesan antara guru dan siswa.
- 2) Fungsi kebermaknaan, yang berupaya meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran dengan memasukkan data dan fakta tambahan untuk mengembangkan aspek kognitif dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis pada tahap yang lebih tinggi.
- 3) Fungsi motivasi, bertujuan untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif serta efisien.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, bertujuan untuk mengoreksi kesalahpahaman dan persepsi yang keliru dari siswa yang mungkin diakibatkan oleh kurangnya pemahaman yang tepat terhadap materi.
- 5) Fungsi individualitas, yang mengakui bahwa siswa berasal dari latar belakang sosial-ekonomi dan pengalaman yang beragam, dan mungkin memiliki gaya belajar dan kemampuan yang berbeda.¹⁰

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan dan perencanaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memastikan keefektifan

⁹ Yulanita Cahya Chrystanti, "Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* 7, no. 3 (2015): 23–29.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 73-75.

media tersebut dalam proses pembelajaran.¹¹ Ketika memilih dan merencanakan media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan, termasuk:

- 1) Keselarasan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang dipilih harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan agar dapat secara efektif mendukung hasil yang diinginkan.
- 2) Integrasi konten, materi pembelajaran harus dirancang dan disempurnakan sedemikian rupa sehingga terintegrasi dengan baik dengan media yang dipilih, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
- 3) Aksesibilitas sumber media, penting untuk membuat media yang mudah diakses, dikelola, dan digunakan, terutama bagi pendidik dengan sumber daya terbatas atau keterbatasan anggaran.
- 4) Mendemonstrasikan teknik pengajaran yang efektif media yang dipilih harus mendemonstrasikan teknik pengajaran yang mengoptimalkan penggunaannya untuk tujuan pembelajaran, memastikan bahwa media tersebut berfungsi dengan baik dan meningkatkan pengalaman belajar.
- 5) Efisiensi waktu, mengingat terbatasnya waktu yang tersedia untuk penggunaan media, sangat penting untuk menyiapkan media dengan cepat tanpa menghambat atau memperlambat proses pembelajaran.
- 6) Kesesuaian media dengan tingkat pemikiran siswa, yang akan menarik minat mereka dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.¹²

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah jenis sumber daya pendidikan yang menggabungkan elemen visual serta audio. Video ini terdiri dari gambar bergerak disertai suara, yang bekerja sama untuk penyampaian informasi dan

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012).

¹² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 4-5.

mencapai tujuan pembelajaran. Video-video ini biasanya disimpan dalam kaset atau cakram melalui proses tertentu.¹³ Pada dasarnya, media pembelajaran video melibatkan gambar bergerak dan komunikasi audio dalam kehidupan nyata.¹⁴

Media ini mencakup komponen perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat dilihat melalui indera penglihatan, pendengaran, atau sentuhan. Fokus utama dari media pembelajaran video adalah memanfaatkan elemen visual dan audio untuk mengkomunikasikan isi materi pendidikan secara efektif. Dengan mengakses sumber-sumber pembelajaran ini, siswa dapat melibatkan pikiran, emosi, minat dan perhatian siswa sehingga meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran di luar batas-batas pengaturan ruang kelas tradisional.¹⁵

b. Unsur-unsur Video Pembelajaran

Berikut ini unsur-unsur dalam video pembelajaran antara lain:

1) Teks

Teks adalah satuan linguistik yang terdiri dari subjek, predikat dan menjadi kalimat dengan aksentuasi akhir. Dalam sebuah teks harus ada tiga hal, yaitu pragmatic, sintaksis dan isi.

2) Gambar

Gambar yaitu kombinasi garis, titik, warna dan kotak yang mengekspresikan sesuatu. Sebuah gambar bernilai seribu kata ketika dapat menampilkannya sesuai kebutuhan.

¹³ Cipi Riyana Rusman., Deni Kurniawan., Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada., 2011), 218.

¹⁴ Suciati Sudarisman Tri Andarini, M. Masykuri, 'Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar', Jurnal Inkuiri, 1.2 (2012), 95.

¹⁵ Sahat Siagian April Dian Maya Sari, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut', Jurnal Teknologi Pendidikan, 6.1 (2013), 6.

3) Suara

Suara adalah getaran suatu benda akibat perubahan tekanan udara/gas yang mencapai gendang telinga manusia.

4) Animasi

Animasi merupakan teknik yang digunakan untuk membuat gambar bergerak dalam grafis *computer*. Penggunaan animasi pada *computer* dimulai dengan penemuan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan.¹⁶

c. Karakteristik Video Pembelajaran

Cheppy Riyana menjelaskan untuk membuat video pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas serta motivasi pada pengguna, adapun hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan video pembelajaran berdasarkan karakteristiknya antara lain:

1) Keterangan Pesan yang Jelas

Melalui pemanfaatan media video, pesan pembelajaran dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas, sehingga memungkinkan penerimaan informasi secara keseluruhan. Hal ini memudahkan penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang dan meningkatkan kemudahan untuk mengingatnya kembali.

2) Mandiri

Video yang dibuat harus dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada materi pembelajaran lainnya atau tidak memerlukan penggunaan bersamaan dengan materi pembelajaran yang lainnya.

3) *User-friendly*

Video media harus menggunakan bahasa yang simpel, mudah dipahami, dan umum. Konten yang disampaikan haruslah membantu dan bersahabat bagi para pengguna. Di samping itu, video juga harus memiliki antarmuka pengguna media sosial dan dapat diakses dengan mudah sesuai kebutuhan pengguna.

¹⁶ Arif Yudianto, *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran* (Seminar Nasional Pendidikan, 2017).

4) Representasi Isi

Materi yang disajikan harus mampu merepresentasikan dengan baik. Contohnya, menggunakan materi simulasi atau demonstrasi. Dalam video pembelajaran, baik materi pelajaran sains maupun sosial dapat diubah menjadi bentuk video pembelajaran.

5) Visualisasi Media

Materi dipresentasikan dalam format multimedia yang mencakup video animasi, teks dan audio sesuai dengan persyaratan materi yang ada. Materi yang dipilih haruslah praktis, melibatkan proses, sulit untuk diakses, dan memiliki potensi risiko jika langsung diterapkan. Selain itu, tingkat keakuratan juga perlu tinggi.

6) Kualitas Resolusi Tinggi

Tampilan visual dalam media video harus dihasilkan menggunakan teknologi digital yang memiliki kualitas resolusi yang tinggi. Namun, tampilan tersebut juga harus kompatibel dengan semua perangkat komputer yang digunakan.

7) Fleksibilitas Penggunaan

Video pembelajaran menawarkan keserbagunaan yang luas dalam pemanfaatannya, yang berfungsi sebagai sumber daya yang berharga bagi siswa baik dalam lingkungan belajar mandiri di rumah maupun di lingkungan sekolah. Selain itu, video dapat mendorong pengalaman belajar kolaboratif, mengakomodasi kelompok hingga 50 siswa di bawah bimbingan instruktur, atau sebagai alternatif, video dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri hanya dengan menggunakan narasi yang sudah ada di dalam program.¹⁷

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran dipergunakan di hampir seluruh topik, tipe pembelajaran, diantaranya:

¹⁷ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007), 11-18.

1) Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif berperan sebagai elemen warna, suara, dan gerak dapat menghidupkan karakter dalam rekreasi dramatis dari peristiwa sejarah dan rekaman aktual dari peristiwa saat ini. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan dengan menonton video setelah atau sebelum membaca.

2) Ranah Afektif

Kecerdasan emosional dan penerimaan siswa terhadap pembelajaran yang efektif dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan video. Hal ini disebabkan oleh pengaruh emosional yang melekat pada video, yang secara langsung berdampak pada pandangan sosial dan pribadi siswa. Video memiliki kemampuan untuk membangkitkan tawa, kegembiraan, serta air mata dan kesedihan. Akibatnya, hal ini menumbuhkan sikap yang mencakup penolakan terhadap ketidakadilan dan kebalikannya.

3) Ranah Psikomotorik

Video bermanfaat karena dapat mendemonstrasikan sesuatu kejadian. Siswa dapat mengamati dan mengevaluasi kerja praktek mereka dalam video pembelajaran yang merekam aktivitas motorik mereka, serta menerima umpan balik dari rekan-rekan mereka. Siswa dapat merasakan unsur emosi dari pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video sehingga lebih efektif.¹⁸

Setelah membahas mengenai kelebihan dari media video ini selanjutnya membahas mengenai kekurangannya, sebagai berikut:

- 1) Video, seperti halnya bentuk media audio-visual lainnya, cenderung memprioritaskan pentingnya konten daripada proses pembuatannya.

¹⁸ Ahmad Busyaeri dkk., 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon', *Al Ibtida*, 3.1 (2016), 116-137.

- 2) Biaya untuk menggunakan media ini tampaknya cukup tinggi, terutama bagi para pendidik dengan pendapatan sedang di negara ini.¹⁹

3. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah platform yang membantu individu dalam membina hubungan sosial mereka dengan memfasilitasi komunikasi virtual dalam sebuah jaringan untuk berbagi dan bertukar informasi. Informasi ini dapat berupa ide, berita, foto, video, suara, dan berbagai jenis konten lainnya.²⁰

Media sosial berbentuk teknologi dalam bentuk situs web atau aplikasi untuk memungkinkan terjadinya dialog interaktif dalam berkomunikasi. Pada umumnya media sosial digunakan antara lain Twitter, Facebook, YouTube, blog, WhatsApp sertform serupa.²¹

b. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki karakteristik berbeda yang membedakannya dari bentuk media lainnya. Media sosial memiliki atribut dan batasan unik yang eksklusif untuk ranah media sosial.

Berikut karakteristik penting dari media sosial:

1) Jaringan

Media sosial terdiri dari struktur sosial yang ada di dalam jaringan atau internet. Tujuan mendasar dari media sosial adalah untuk membangun koneksi dan jaringan di antara para penggunanya, sehingga menyediakan platform melalui sarana teknologi bagi para pengguna untuk berinteraksi dan terlibat satu sama lain.

¹⁹ Ahmad Busyaeri dkk., 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon', *Al Ibtida*, 3.1 (2016), 121-130.

²⁰ Yuliani Meda dkk Dan, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 68-69.

²¹ Evi Nurus Suroiyah, "Manfaat Media Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemahiran Istima' (Mendengar)," *Muhadasah* 2 (2020): 16-26.

2) Informasi

Informasi dari media sosial menjadi penting karena media sosial memiliki aktivitas untuk menghasilkan konten untuk interaksi berbasis informasi.

3) Arsip

Pengarsipan merupakan tanda bahwa informasi telah disimpan dan dapat diakses dari perangkat kapanpun dan dimanapun.

4) Interaksi

Salah satu karakteristik penting dari media sosial adalah pembentukan koneksi di antara para pengguna. Tujuannya lebih dari sekadar memperluas pertemanan atau mendapatkan lebih banyak pengikut online. Bentuk dasar dari keterlibatan media sosial termasuk meninggalkan komentar, memberikan saran dan menawarkan kritik.

5) Simulasi

Media sosial didefinisikan sebagai platform yang dirancang untuk interaksi sosial terjadi di dunia maya. Pengguna media sosial terikat oleh aturan dan pedoman etika tertentu. Interaksi di media sosial dapat mensimulasikan interaksi di dunia nyata.

6) Konten pengguna

Fitur khusus ini menunjukkan bahwa konten yang ditemukan di platform media sosial secara eksklusif dibuat dan didasarkan pada pengguna atau pemilik akun. Dengan adanya konten yang dihasilkan oleh pengguna, dapat diketahui bahwa pengguna media sosial tidak hanya berperan sebagai pembuat konten pribadi mereka sendiri, tetapi juga sebagai penerima atau pengguna dari konten yang dibuat oleh pengguna lain.

7) Mendistribusikan

Selain memproduksi dan mengonsumsi konten, pengguna media sosial juga secara aktif berperan dalam

mendistribusikan dan memperluas konten melalui platform tersebut.²²

c. Macam-macam Media Sosial

Di era sekarang ini, platform media sosial banyak tersedia di internet. Beragamnya platform tersebut, konten yang ditemukan di media sosial juga sangat bervariasi.

Adapun jenis-jenis media sosial antara lain:

- 1) Jejaring sosial atau lebih dikenal sebagai platform media sosial adalah bentuk media sosial yang paling terkenal dan dipergunakan secara luas. Contoh yang menonjol termasuk YouTube, Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, TikTok serta platform media sosial lainnya.
- 2) Komunitas *Online* (Forum): Komunitas *online* atau situs forum biasanya dibuat oleh individu atau kelompok yang memiliki minat yang sama dalam bidang tertentu. Pengguna forum-forum ini dapat terlibat dalam obrolan, memposting konten dan diskusi yang berkaitan dengan minatnya.
- 3) Situs Blog: Platform blog juga dikategorikan sebagai media sosial karena memfasilitasi interaksi antara pemilik blog dan pembaca. Secara umum, blog dirancang dalam mengasah minat atau keahlian pemilik blog dan konten yang mereka sediakan dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berbagai macam individu.²³

d. Manfaat Media Sosial dalam Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, media sosial dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran antara lain:²⁴

²² Nasrullah R, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016).

²³ Evi Nurus Suroiyah, "Manfaat Media Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemahiran Istima' (Mendengar)," *Muhasabah* 2 (2020): 16–26.

²⁴ Evi Nurus Suroiyah, "Manfaat Media Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemahiran Istima' (Mendengar)," *Muhasabah* 2 (2020): 16–26.

- 1) Manfaat untuk Siswa
 - a) Sarana berkomunikasi antara siswa dengan gurunya ataupun siswa dengan siswa lainnya.
 - b) Memaksimalkan kegiatan pembelajaran karena tidak lagi dibatasi terhadap ruang serta waktu
 - c) Sebagai sarana pelatihan dan pembekalan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
 - d) Memaksimalkan pemahaman siswa, karena media pembelajaran tidak berupa ceramah namun berbentuk video, gambar atau bentuk media lain yang menarik.
- 2) Manfaat bagi Guru/Dosen/Instruktur
 - a) Memudahkan pengawasan kegiatan belajar siswa.
 - b) Memanfaatkan bahan ajar berupa multimedia seperti foto, gambar, audio, video, animasi dan sejenisnya.
 - c) Sebagai indikator kegiatan pembelajaran, yang dirancang untuk memonitor dan mengevaluasi kinerja guru.
 - d) Sebagai salah satu bentuk teknologi informasi komunikasi untuk pengembangan kegiatan pembelajaran secara interaktif
 - e) Sebagai sarana untuk menunjukkan profesionalisme dan kompetensi guru.
 - f) Melaksanakan penelitian yang berguna untuk meningkatkan wawasan dan mengembangkan diri guru.

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

IPA atau "ilmu pengetahuan alam", berarti ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan alam, dan "Science" diterjemahkan sebagai "ilmu pengetahuan". Powler dalam Itam Ardianti menjelaskan bahwa IPA adalah bidang yang berfokus pada manifestasi alam dan zat, tersusun secara teratur dan dapat diterapkan secara umum, disajikan dalam suatu sistem yang terpadu sebagai

kumpulan observasi dan eksperimen yang terorganisir secara metodis.²⁵

Shrini M. Iskandar menjelaskan IPA yaitu suatu kumpulan pengetahuan yang luas yang diperoleh melalui observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan menggunakan aturan, hukum, prinsip-prinsip teoritis dan hipotesis.²⁶

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sains adalah suatu proses di mana upaya manusia diarahkan pada pemahaman yang sistematis tentang berbagai fenomena alam dan pencapaian hasil yang terverifikasi.

b. Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat IPA terdapat 3 unsur utama yang merujuk pada pengertiannya yaitu:

- 1) Sikap ilmiah adalah sikap yang didasarkan pada proses kognitif.
- 2) Proses adalah proses pemecahan masalah dengan menggunakan desain eksperimen, metode ilmiah, pembuatan hipotesis, pengukuran, evaluasi dan kesimpulan.
- 3) Produk dapat berupa prinsip, fakta, hukum dan teori.²⁷

Pada dasarnya IPA terdiri dari sikap ilmiah, metode dan hasil yang saling terkait. Konsepsi ini merupakan suatu keharusan untuk mata pelajaran IPA di tingkat SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi.

5. Pembelajaran Hands on Activity

a. Konsep Pembelajaran *Hands on Activity*

Hands on activity adalah salah satu model pembelajaran yang dibuat dengan tujuan siswa aktif terlibat dan memperoleh pengetahuan, tanya, beraktivitas, pengumpulan data dan menganalisisnya serta menarik kesimpulan. Siswa bebas dalam mengkonstruksikan temuannya maupun pemikirannya saat beraktivitas

²⁵ Itam Ardianti, *Pengaruh Penggunaan Media KIT Batuan Dengan Ensiklopedia Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Assa'adah Labuapi Pelajaran 2017/2018* (Skripsi, 2018).

²⁶ Srini M. Iskandar, *Pendidikan IPA* (Bandung: Maulana, 2001), 2.

²⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010).

menjadikan siswa mencoba sendiri tanpa adanya paksaan, memotivasi dan menyenangkan dalam pembelajaran kontekstual.²⁸

b. Aspek-aspek Pembelajaran *Hands on Activity*

Menurut Hendriyan, strategi pembelajaran *hands-on activity* mencakup aspek-aspek berikut:

1) Meneliti informasi dan mengajukan pertanyaan

Pada awal pembelajaran guru memberikan lembar kerja siswa yang berisikan pertanyaan-pertanyaan sebagai pemicu keingintahuan siswa dan menuntun siswa dalam membuat hipotesis.

2) Kegiatan dan penemuan

Siswa yang sudah mendapatkan hipotesis, guru membimbing siswa untuk melaksanakan kegiatan dalam membuktikan hipotesis melalui penyelidikan atau percobaan.

3) Mengumpulkan dan menganalisis data

Siswa melaksanakan penyelidikan dan percobaan, siswa mengumpulkan data yang mereka peroleh dari hasil percobaan. Setelah semua data terkumpul, mereka berdiskusi kembali untuk menganalisis data yang diperoleh.

4) Menarik kesimpulan

Pada proses menarik kesimpulan ini, siswa diberikan kesempatan bertanya pada guru atau memberikan pendapatnya secara bebas. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan dengan diberikan pertanyaan yang memancing pemikiran atau istilah-istilah penting.²⁹

c. Kelebihan Pembelajaran *Hands on Activity*

Kelebihan pembelajaran berbasis *hands-on activity* diantaranya yaitu:

²⁸ Andi Yurisah Prastika Wulandari, Muh.Tawil, and Bunga Dara Amin, "Penerapan Pembelajaran Fisika Berbasis Hands On Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MAN 2 Model Makassar," *Jurnal Pendidikan Fisika* 3 (2014): 105–15.

²⁹ Hendriyan, *Analisis Kemampuan Psikomotor Siswa Pada Pembelajaran Hands on Teknik Challenge Exploration Activity, S1 Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah* (Jakarta, 2013).

- 1) Siswa dapat memperoleh konsepnya mereka sendiri sehingga dalam pembelajarannya semakin bermakna.
- 2) Siswa dapat mengimplementasikan konsep yang sudah mereka peroleh sebelumnya.
- 3) Dapat memotivasi siswa dalam berbagai kegiatan kegiatan praktikum dalam menangani masalah.
- 4) Siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan dikarenakan adanya aktivitas praktek.³⁰

Sedangkan kelemahan penerapan pembelajaran *hands-on activity* yaitu tidak semua materi pembelajaran yang dapat diimplementasikan.³¹

6. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar mencakup beragam jenis informasi, individu, dan format tertentu yang dapat diakses oleh siswa untuk digunakan dalam perjalanan belajar mereka, sehingga membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu. Sesuai dengan pandangan Sujarwo, sumber belajar ini terdiri dari beragam sumber dalam bentuk data, orang, dan berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa baik secara mandiri maupun kombinasi untuk memfasilitasi kemajuan mereka menuju tujuan pembelajaran.³²

Sudjana dan Rivai mendefinisikan sumber belajar sebagai daya yang secara langsung maupun tidak langsung dapat dimanfaatkan guna menunjang proses belajar mengajar, baik secara terpisah maupun secara keseluruhan.³³

³⁰ Nisarohmah, Rochmad, "Peran Hands On Activity Pada Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis," *Prosiding Seminar* ..., 2019, <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/278>.

³¹ Munir Hussain and Mumtaz Akhtar, "Impact of Hands-on Activities on Students' Achievement in Science: An Experimental Evidence from Pakistan," *Middle East Journal of Scientific Research* 16, no. 5 (2013): 626–32, <https://doi.org/10.5829/idosi.mejsr.2013.16.05.1310>.

³² Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 209.

³³ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 76.

Oleh karena itu, sumber belajar mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau digunakan untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Klasifikasi Sumber Belajar

Menurut Warsita, klasifikasi sumber belajar terdiri dari dua macam, antara lain:

- 1) *Learning resources by design* adalah sumber belajar dengan didesain secara khusus dikembangkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Misalnya adalah modul, buku teks, lembar kerja siswa, program audio pendidikan, program VCD pendidikan, CAI (*Computer Assisted Instruction*), pengajaran terprogram, transparansi dan sejenisnya.
- 2) *Learning resources through use* adalah sumber belajar yang tidak didesain secara khusus dikembangkan dalam dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Misalnya yaitu acara TV, koran, majalah, sawah, pasar, museum, pabrik, dermaga, kebun binatang, ahli, pejabat pemerintah, atlet, pemuka agama, dan sejenisnya.³⁴

c. Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar memainkan berperan penting untuk kegiatan pembelajaran serta memiliki berbagai tujuan, termasuk:

- 1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mempercepat laju pembelajaran, memaksimalkan penggunaan waktu guru, mengurangi beban guru dalam menyampaikan materi, dan menginspirasi semangat belajar siswa.
- 2) Menawarkan kesempatan belajar yang lebih personal dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka sesuai kemampuan individu, serta mengurangi kontrol yang ketat dari guru.
- 3) Merancang program pembelajaran secara terstruktur dan mengembangkan materi ajar berdasarkan temuan penelitian untuk memberikan landasan yang lebih ilmiah dalam proses pembelajaran.

³⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 212.

- 4) Meningkatkan pembelajaran dengan memperluas jangkauan sumber daya pembelajaran dan menyajikan informasi dan materi dengan cara yang nyata.
- 5) Membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dengan menjembatani kesenjangan antara instruksi abstrak dan akuisisi pengetahuan secara langsung.
- 6) Menyediakan akses ke informasi pembelajaran bagi siswa tanpa memandang batas geografis.

Fungsi-fungsi sumber belajar ini, proses dan pencapaian hasil pembelajaran siswa dapat optimal.

d. Macam-macam Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki dua jenis macam. Jenis pertama adalah sumber belajar dengan didesain khusus dengan tujuan memberikan fasilitas belajar secara formal sebagai bagian dari sistem instruksional. Jenis kedua adalah sumber belajarnya tidak dirancang khusus dengan tujuan pembelajaran, tetapi dapat digunakan, dimanfaatkan dan ditemukan sebagai sumber belajar.³⁵

Di antara kedua kategori sumber belajar tersebut, sumber belajar dapat terwujud dalam berbagai bentuk, antara lain:

- 1) Informasi seperti data, cerita rakyat, legenda, materi pendidikan, narasi, dongeng serta lain-lain.
- 2) Individu seperti pendidik, pelatih, tokoh masyarakat, pembelajar, pakar, narasumber, pembimbing karir, pimpinan lembaga serta sejenisnya.
- 3) Bahan seperti grafik pendidikan, transparansi, gambar, buku, film, slide, patung, relief, candi, komik serta sejenisnya.
- 4) Alat seperti televisi, radio, komputer, perangkat keras, kamera, papan tulis, VCD/DVD, mesin, genset, kendaraan, motor, peralatan listrik serta peralatan lain yang terkait.
- 5) Pendekatan/Metode/Teknik Pembelajaran seperti seminar, diskusi, simulasi, *talkshow*, pemecahan masalah, lokakarya, permainan, debat, percakapan informal serta metode-metode interaktif serupa.

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 62.

- 6) Lingkungan seperti studio, ruangan kelas, auditorium, perpustakaan, kebun, taman, museum, lapangan, kantor serta lain-lain.³⁶

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ichwan Restu Nugroho untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis media sosial Instagram sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar fisika siswa kelas XI SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk yang sesuai standar, yang setelah diimplementasikan media pembelajaran fisika berbasis media sosial Instagram dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fisika pada materi efek rumah kaca. Hasil penelitian berupa kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi dari verifikator termasuk dalam kategori sedang, dengan nilai standard gain 0,43. Nilai *gain* standar yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori sedang, dan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Nilai standar *gain* yang digunakan adalah 0,61.³⁷
2. Jihan Syabrina melakukan penelitian yang berfokus pada penggunaan video untuk mengembangkan media pembelajaran IPA melalui aplikasi Instagram, dengan fokus khusus pada topik sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMP kelas VIII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan, mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa, dan menentukan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi, pembelajaran dan media menyatakan bahwa produk media yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar. Tanggapan dari guru dan

³⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 228-230.

³⁷ Ichwan Restu Nugroho, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Media Sosial Instagram Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA* (Yogyakarta: UNY, 2017).

- siswa sebagian besar positif, dan media pembelajaran menunjukkan kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai penguatan sebesar 0,72.³⁸
3. Mustabsyirah melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran praktikum biologi berbasis video khususnya pada topik sistem pencernaan untuk siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran praktikum biologi berbasis video yang efektif dan praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan memiliki keefektifan yang tinggi, dengan skor rata-rata 3,62, dan juga praktis, dengan skor rata-rata 3,54, memenuhi standar kepraktisan yang tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Magang Biologi Berbasis Video Pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Kelas XI MAN 2 Sinjai Utara Kabupaten Sinjai layak untuk diimplementasikan.³⁹
 4. Penelitian oleh Mohamad Said tentang penerapan kegiatan pembelajaran langsung untuk meningkatkan sikap terhadap sains di kalangan siswa sekolah menengah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap ilmiah siswa terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam melalui penerapan kegiatan pembelajaran langsung di SMPN 20 Kelas VIII, Pekanbaru. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa setiap ukuran sikap terhadap sains meningkat setelah menerapkan kegiatan pembelajaran langsung pada mata pelajaran ilmu fisika. Peningkatan sikap ilmiah berdasarkan nilai keuntungan setiap indikator termasuk dalam kategori rendah. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *hands-on activities* pada materi cetak dapat

³⁸ Jihan Syabrina, Halim Simatupang, Widya Rohmadani Daulay, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Dengan Aplikasi Instagram Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP," *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai)* 2, no. 1 (2020): 7–12.

³⁹ Mustabsyirah, *Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Biologi Berbasis Video Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai Utara Kabupaten Sinjai* (Makasar: UIN Alauddin, 2017).

meningkatkan sikap ilmiah siswa kelas VIII SMPN 20 Pekanbaru.⁴⁰

Matriks penelitian di atas yang relevan pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Ichwan Restu Nugroho	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Media Sosial Instagram Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis media sosial Instagram sebagai sumber belajar mandiri meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMA	Dalam penelitian ini sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan sebuah media pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri siswa melalui media sosial Instagram.
2	Jihan Syabrina, Halim Simatupang dan Widya Rohmadhani Daulay	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Dengan Aplikasi Instagram Pada Materi Sistem	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi Instagram pada materi Sistem Peredaran	Dalam penelitian ini sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan sebuah media

⁴⁰ Mohamad Said, Azizahwati, Yennita, "Implementasi Pembelajaran Hands on Activities Untuk Meningkatkan Sikap Terhadap Sains Pada Siswa SMP," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 1–10.

No	Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
		Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP	Darah Manusia kelas VIII SMP	pembelajaran berupa video pembelajaran melalui media sosial Instagram.
3	Mustabsyirah	Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Biologi Berbasis Video Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai Utara Kabupaten Sinjai	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video praktikum biologi pada materi Sistem Pencernaan kelas XI IPA MAN	Dalam penelitian ini sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran praktikum.
4	Mohamad Said, Azizahwati, Yennita	Implementasi Pembelajaran <i>Hands On Activities</i> Untuk Meningkatkan Sikap Terhadap Sains Pada Siswa SMP	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan sikap terhadap sains siswa dan menerapkan <i>Hands On Activities</i> pada mata pelajaran IPA fisika	Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan <i>Hands On Activities</i> dalam pembelajaran IPA

C. Kerangka Berpikir

Kemajuan teknologi yang pesat di era sekarang ini telah mendorong tersedianya berbagai media yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPA.

Penggabungan teknologi ke dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap cara siswa menyerap informasi dan memahami konsep-konsep IPA.

IPA merupakan suatu bidang yang sistematis yang melibatkan teori-teori yang dikembangkan melalui metode ilmiah, seperti observasi dan eksperimen, serta memerlukan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu. Dalam proses belajar IPA, siswa membangun pengetahuan yang dinamis yang berkembang dari yang sederhana ke yang kompleks dan dari yang konkret ke yang abstrak. IPA juga merupakan bagian integral dari ilmu-ilmu dasar yang terkait erat dengan sains dan teknologi.

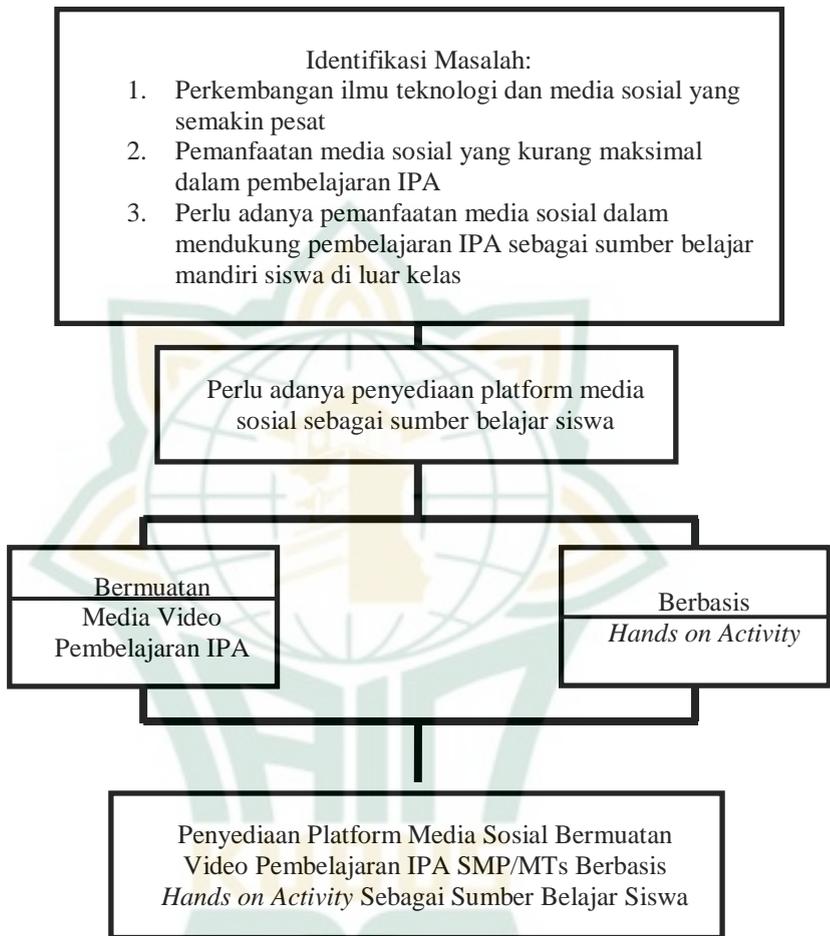
Smartphone dan komputer merupakan contoh kemajuan teknologi yang telah berkembang dengan pesat. Siswa sekolah merupakan salah satu kelompok pengguna yang paling banyak menggunakan perangkat ini. Sayangnya, banyak siswa yang menggunakan media sosial hanya untuk tujuan hiburan, padahal media sosial dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang topik-topik pendidikan. Platform media sosial seperti YouTube, TikTok, Facebook, dan Instagram adalah yang paling populer di kalangan siswa, dan guru harus memanfaatkan platform ini sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa di luar kelas. Penggunaan media sosial untuk pendidikan dapat menawarkan sumber belajar alternatif bagi siswa sekolah menengah pertama dalam bidang IPA.

Dalam memberikan pemahaman jelas mengenai konsep-konsep abstrak, video pembelajaran diperlukan. Video-video ini berisi informasi tentang prinsip, konsep, prosedur, dan teori dan sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tertentu. Selain itu, kegiatan praktikum merupakan model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual, karena memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengkonstruksi temuan dan pemikiran mereka sendiri selama proses pembelajaran. Siswa terlibat dalam kegiatan ini tanpa beban, sehingga menyenangkan dan memotivasi. Dengan menerapkan video pembelajaran yang praktis dan efisien berbasis *hands-on activity*, peneliti dapat memaksimalkan penggunaan media sosial sebagai platform untuk menyediakan sumber belajar IPA bagi siswa SMP/MTs.

Platform media sosial seperti YouTube, TikTok, Facebook, dan Instagram memiliki potensi untuk menawarkan video pembelajaran, memperluas sumber daya pendidikan dan memfasilitasi berbagi pengetahuan. Video pembelajaran sangat membantu dalam mendorong pembelajaran siswa, karena video pembelajaran dapat menjelaskan konsep, prinsip, prosedur, dan teori dengan cara yang jelas dan menarik. Untuk memastikan bahwa siswa memahami materi yang abstrak, penting untuk membuat video pembelajaran yang menghubungkan konsep teoritis dengan kehidupan sehari-hari mereka dengan cara yang bermakna.

Hands on activity adalah jenis model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual, karena memungkinkan siswa untuk membangun pemikiran dan temuan mereka sendiri selama kegiatan tanpa merasa terbebani. Kegiatan semacam itu dapat menyenangkan dan sangat memotivasi siswa. Pembelajaran kontekstual yang didasarkan pada kegiatan langsung memungkinkan siswa untuk menentukan dan menerapkan konsep, serta memotivasi diri mereka sendiri untuk memecahkan masalah melalui aplikasi praktis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran IPA berbasis *hands-on activity* yang memaksimalkan potensi media sosial sebagai platform untuk menyediakan sumber belajar bagi siswa SMP. Platform media sosial seperti YouTube, Facebook, Instagram, dan TikTok menawarkan akses video pembelajaran yang praktis, cepat, dan tersebar luas yang dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa. Kerangka berpikir di penelitian ini digambarkan memakai skema Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir