

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup>

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>2</sup>

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h. 3.

<sup>2</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.

<sup>3</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>4</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.<sup>5</sup>

Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

<sup>5</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008) h.265.

<sup>6</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op. Cit* h. 70.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.<sup>7</sup>

Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>8</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.<sup>9</sup>

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana

---

<sup>7</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta, 2012) h. 1.

<sup>8</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op. Cit* h. 122.

<sup>9</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op. Cit* h. 170.

yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.<sup>10</sup>

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.<sup>11</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.<sup>12</sup> Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

---

<sup>10</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit* h. 10.

<sup>12</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op. Cit* h. 171.

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>13</sup>

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit* h. 19

<sup>14</sup> *Ibid*, h. 20-21.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.<sup>15</sup>

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

*Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian peserta didik.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

---

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 28.

- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - 1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video, radio, atau model.
  - 2. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

## **B. Media Video Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Video Pembelajaran**

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang

---

<sup>16</sup> *Ibid*, h. 29.

dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.<sup>17</sup>

Media pembelajaran video, merupakan media dalam bentuk gambar riil yang bergerak, materi disampaikan dalam audiovisual.<sup>18</sup>

Media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.<sup>19</sup>

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai mata pelajaran. Benda-benda yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya yang jauh, dapat dihadirkan melalui media video pembelajaran.

## 2. Keuntungan Video dalam Proses Pembelajaran

Tujuan teknologi komputer dalam pendidikan bahwa perkembangan teknologi komputer yang pesat memberikan peluang luas kepada kita untuk

---

<sup>17</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op. Cit* h. 218.

<sup>18</sup> Tri Andarini, M. Masykuri, Suciati Sudarisman, "Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Melalui Media *Flipchart* dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar". *Jurnal Inkuiri*, Vol 1, No 2, 2012 h. 95.

<sup>19</sup> Dian Maya Sari, Sahat Siagian, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut". (*Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 1, April 2013), h. 7.



memanfaatkannya dalam berbagai hal, termasuk dalam hal meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.<sup>20</sup> Penggunaan media jenis ini peserta didik diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain peserta didik dapat menerima materi mata pelajaran. Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.<sup>21</sup> Dengan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media video ini.

### C. Matematika

Pengajaran matematika adalah suatu bentuk interaksi peserta didik dengan pendidik matematika dalam proses pembelajaran untuk membantu mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Menurut Andi Hakim Nasution secara etimologis

matematika berasal dari kata latin *mathematica* yang diambil dari kata Yunani *mathematike* yang artinya bertalian dengan pengetahuan. Kata Yunani itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti ilmu, pengetahuan (*Science, knowledge*). Jadi menurut kata asalnya istilah matematika semula berarti pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan belajar. Secara terminologis matematika adalah bidang pengetahuan yang termasuk dalam rumpun ilmu

---

<sup>20</sup> Aji Arif Nugroho, Rizki Wahyu Yunian Putra, Fredi Ganda Putra, Muhamad Syazali, "Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No.2, 2017. Hal. 198

<sup>21</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op. Cit* h. 222.

pengetahuan pasti dan menelaah secara matik berbagai hubungan dan sifat dari pengertian-pengertian mujarad dengan menggunakan aneka angka dan lambang-lambang.<sup>22</sup>

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak mudah bagi kebanyakan peserta didik. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang sering dikeluhkan sebagai bidang studi yang sulit dan membosankan karena kebanyakan matematika diajarkan dengan metode yang tidak menarik.<sup>23</sup>

Kebermaknaan mempelajari matematika ditandai dengan kesadaran apa yang dilakukan, apa yang dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh peserta didik tentang fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematis berpikir seseorang.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan matematika adalah mata pelajaran yang kita pelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didalamnya terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mengkomunikasikan pelajaran matematika untuk mencapai suatu tujuan, secara terencana dan terprogram.

Konsep matematika juga terdapat dalam Al-Qur'an, seperti pada QS. Al-Jin ayat 28 yaitu :

لَيَعْلَمَنَّ أَنْ قَدْ أَبْلَغُوا رَسُولَاتِ رَبِّهِمْ وَأَخَاطَ بِمَا لَدَيْهِمْ وَأَحْصَى كُلَّ شَيْءٍ عَدَدًا ٢٨

Artinya : “Supaya Dia mengetahui, bahwa sesungguhnya rasul-rasul itu telah menyampaikan risalah-risalah Tuhannya, sedang (sebenarnya) ilmu-

<sup>22</sup> Lambok Simamora, “Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika”, (*Jurnal Formatif*, Vol. 4, No. 1, 2014) h. 24.

<sup>23</sup> Titin Faridatun Nisa, “Pembelajaran Matematika Dengan *Setting Model Treffinger* Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa”, (*Jurnal Pedagogia*, Vol. 1, No. 1, Desember 2011) h. 35.

<sup>24</sup> Nurina Kurniasari Rahmawati “Implementasi Teams Game Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017, Hal. 122

*Nya meliputi apa yang ada pada mereka, dan Dia menghitung segala sesuatu satu persatu.” (QS. Al-Jin 72:28).<sup>25</sup>*

Ayat di atas menjelaskan bahwa tidak ada peristiwa yang terjadi secara kebetulan, semua terjadi dengan hitungan, baik dengan hukum-hukum alam yang dikenal manusia maupun yang belum.

Materi Matematika yang akan dibahas pada penelitian ini berpatokan dengan materi matematika berdasarkan dengan Kurikulum Tiga Belas (K13) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) semester 2.

Berikut pembahasan materi matematika yang akan dijabarkan pada penelitian berikut :

Aritmetika Sosial merupakan salah satu mata pelajaran matematika yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat biasanya menerapkan dalam perdagangan. Dalam dunia pendidikan materi aritmetika sosial mulai diberikan kepada peserta didik sejak kelas VII SMP semester 2 (genap).

#### 1. Harga Pembelian, Harga Penjualan, Untung dan Rugi

Harga barang dari pabrik, grosir, atau tempat lainnya disebut *harga pembelian* atau *modal*. Sedangkan uang yang diterima oleh pedagang dari hasil penjualan barang itu disebut *harga penjualan*. Dalam perdagangan, terdapat dua kemungkinan yang akan dialami oleh pedagang, yaitu pedagang itu akan mendapat *untung* atau pedagang itu akan mengalami *rugi*.

---

<sup>25</sup> Add-Ins *Al-Qur'an Digital*, Surat Al-Jin 72:28 dan Terjemahannya.

Penjual dikatakan *untung* jika harga penjualan *lebih tinggi* daripada harga pembelian.

$$\text{Untung} = \text{Harga Penjualan} - \text{Harga Pembelian (Modal)}$$

Penjual dikatakan mengalami *rugi* jika harga penjualan *lebih rendah* daripada harga pembelian (modal).

$$\text{Rugi} = \text{Harga Pembelian (Modal)} - \text{Harga Penjualan}$$

Dalam perdagangan, *keuntungan* dapat diperoleh apabila harga penjualan *lebih tinggi* daripada harga pembelian. Karena harga penjualan lebih tinggi daripada harga pembelian dan besar untung sama dengan harga penjualan dikurangi harga pembelian, maka diperoleh hubungan berikut.

$$\text{Harga Penjualan} = \text{Harga Pembelian} + \text{Untung}$$

*atau*

$$\text{Harga Pembelian} = \text{Harga Penjualan} - \text{Untung}$$

Selanjutnya, jika jual-beli mengalami *kerugian*, maka harga penjualan *lebih rendah* dari harga pembelian, dan rugi sama dengan harga pembelian dikurangi harga penjualan, sehingga diperoleh hubungan berikut.

$$\text{Harga Penjualan} = \text{Harga Pembelian} - \text{Rugi}$$

*atau*

$$\mathbf{Harga\ Pembelian = Harga\ Penjualan + Rugi}^{26}$$

## 2. Persentase Untung dan Rugi

Pada persentase untung, hasil perhitungan untung dibandingkan terhadap harga pembelian atau modal.

$$\mathbf{Persentase\ untung = \frac{Untung}{Harga\ pembelian\ (Modal)} \times 100\%}$$

Dalam menentukan persentase rugi, hasil perhitungan rugi dibandingkan terhadap harga pembelian atau modal.

$$\mathbf{Persentase\ rugi = \frac{Rugi}{Harga\ pembelian\ (Modal)} \times 100\%}^{27}$$

## 3. Rabat (Diskon), Bruto, Tara dan Neto

Rabat artinya potongan harga atau lebih dikenal dengan istilah diskon. Rabat biasanya diberikan kepada pembeli dari suatu grosir atau toko tertentu.

$$\mathbf{Harga\ Bersih = Harga\ Kotor - Rabat\ (Diskon)}$$

Pada rumus di atas, harga kotor adalah harga sebelum dipotong diskon, dan harga bersih adalah harga setelah dipotong diskon.

Hubungan bruto (berat kotor), tara (potongan berat), dan neto (berat bersih) dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$\mathbf{Neto = Bruto - Tara}$$

$$\mathbf{Bruto = Neto + Tara}$$

---

<sup>26</sup> Cholik Adinawan, Sugijono, *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 1* (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 182-187.

<sup>27</sup> *Ibid*, h. 182-184.

### **Tara = Bruto – Neto**

Jika diketahui *persen* tara dan bruto, maka untuk mencari tara digunakan rumus sebagai berikut.

$$\mathbf{Tara = Persen Tara \times Bruto}^{28}$$

#### **D. Instagram**

Hakikat dari ilmu pendidikan yang sebenarnya adalah ilmu yang dikonstruksi, dikembangkan, dan diterapkan pada dunia pendidikan. Pengaplikasian ilmu pendidikan tersebut dikaitkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi namun tetap sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan Kurikulum 2013.<sup>29</sup> Perkembangan berbagai teknologi *gadget* yang telah mengubah internet sebagai bentuk dari media massa, memungkinkan siapa pun untuk mempublikasikan dan mengomunikasikan apapun, kepada siapa pun, darimana pun dan kapan pun sepanjang koneksi internet tersedia.

*Instagram* berdiri pada tahun 2010 oleh perusahaan Burbn. Inc., yang dimotori oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Perusahaan ini merupakan sebuah perusahaan teknologi *startup* yang berfokus pada pengembangan aplikasi untuk telepon genggam. Awalnya, Systrom dan Krieger ingin membuat sebuah aplikasi yang hanya fokus pada bagian foto saja. Setelah beberapa kali melakukan uji coba, maka mereka akhirnya menemukan aplikasi dengan memfokuskan pada bagian foto, komentar dan kemampuan untuk menyukai sebuah foto yang akhirnya diberi nama *Instagram*.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> *Ibid.* h. 190-191.

<sup>29</sup> Septiana Wijayanti, Joko Sungkono, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017, Hal. 102.

<sup>30</sup> Mayrisa Anggun Utami, Martha Tri Lestari, Berlian Primadani Satria Putri, “Strategi Komunikasi Pemasaran Smb Telkom University Tahun 2015/2016 Melalui Media Sosial Instagram” (*Jurnal Sositologi*, Vol. 15, No. 2, Agustus 2016) h. 314.

Berbicara mengenai media, media sosial atau sosial media adalah media yang paling banyak digunakan oleh industri, organisasi dan institusi saat ini. Media sosial adalah sebuah media komunikasi yang memberikan cara baru dalam menyampaikan dan mempublikasikan pesan, relatif lebih cepat, murah, dan efektif dibandingkan media konvensional. *Instagram* menjadi media sosial yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dengan cara *share* foto-foto ataupun video tentang pembelajaran.

Nama *Instagram* berasal dari dua kata yaitu *insta* yang berasal dari kata *instan*. Kata *gram* berasal dari kata *telegram*, cara kerja telegram sendiri adalah mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan *instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet sehingga informasi dapat dengan cepat diterima. Oleh karena itu, *instagram* berasal dari kata *instan-telegram*.<sup>31</sup>

*Instagram* adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *instagram* sendiri.<sup>32</sup>

*Instagram* adalah sebuah aplikasi untuk berbagi foto yang dapat dilihat oleh *followers* (pengikut) dari pengunggah foto tersebut dan dapat saling memberikan komentar antara sesamanya.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Mayrisa Anggun Utami, Martha Tri Lestari, Berlian Primadani Satria Putri, *Op. Cit* h. 314.

<sup>32</sup> Erni Dwi Pratiwi, "Faktor yang mempengaruhi niat menggunakan instagram dengan The Theory of Reasoned Action menggunakan Amos 21" (*Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, Vol. 2. No Februari 2016), h. 69.

<sup>33</sup> Rama Kertamukti, "Instagram dan Pembentukan Citra (Studi Kualitatif Komunikasi Visual dalam Pembentukan Personal Karakter Account Instagram @basukibtp )" (*Jurnal Komunikasi PROFETIK*, Vol. 8, No. 1, April 2015) h. 58.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, *instagram* merupakan aplikasi sosial media pada *smartphone* yang memiliki fungsi hampir sama dengan sosial media lainnya, bedanya *instagram* lebih fokus pada pengambilan foto dan video, dapat juga berbagi informasi terhadap pengguna lain. Video pembelajaran dalam *instagram* akan ditampilkan selama 60 detik. Kelebihan media video pembelajaran berbantuan media sosial *instagram* jika dibandingkan dengan media yang lain yaitu media pembelajaran ini lebih menarik karena disertai dengan ilustrasi, gambar, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, mudah digunakan, dan penggunaanya tidak terbatas.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran matematika yang isinya mengkaji tentang aritmetika sosial.
2. Durasi video pembelajaran ini 60 detik.
3. Video pembelajaran ini berbantuan media sosial *instagram*.
4. Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* untuk peserta didik SMP kelas VII pada materi aritmetika sosial.



Kelebihan dari video pembelajaran ini yaitu menggunakan akun media sosial *instagram*. Hal ini dikarenakan *instagram* dapat digunakan sebagai penghubung dan berbagi informasi antara peserta didik, pendidik dan bahkan orang tua. Pendidik dapat menggunakan media sosial *instagram* dalam mengumumkan tugas secara kreatif, berbagi pengalaman dengan peserta didik di kelas dengan bantuan video dan hal lain yang berhubungan dengan pendidikan. Selain itu video pembelajaran berbantuan media sosial *instagram* ini lebih mudah diakses, penggunaanya tidak terbatas, dan dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan.

Melalui video pembelajaran berbantuan media sosial *instagram* ini peserta didik akan dibantu untuk memahami materi pembelajaran dan tidak hanya melihat konten-konten yang kurang mendidik yang tersedia di akun *instagram* miliknya. Media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* ini dalam merubah pembelajaran yang abstrak menjadi nyata. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami karena video dapat diputar berulang-ulang kali.

Kelemahan dari media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantuan media sosial *instagram* yaitu keterbatasan ruang lingkup penyebaran media, hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik memiliki *Smartphone* yang berbasis *android*. Tetapi *instagram* hanya dapat diakses dengan menggunakan *Smartphone* yang berbasis aplikasi *android* sehingga peserta didik yang belum memiliki *gadget/smartphone* belum bisa memanfaatkan media pembelajaran ini. Selain itu,

peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya dengan bermain *gadget* dibandingkan membaca buku.

#### **F. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan video pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan media sosial *instagram* memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian Irwandani dan Siti Juariah yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Meme* Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran Tahun 2016. Hasil ujicoba secara terbatas kepada pengguna, dalam hal ini adalah pendidik. Pada aspek ketertarikan media diperoleh sebesar 94%, aspek tampilan sebesar 86%, aspek penyajian materi sebesar 90%, aspek keterlibatan 91%. Berdasarkan komentar yang diberikan pengguna, diberikan kesimpulan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran seperti ini guna menunjang pembelajaran fisika di kelas.<sup>34</sup>
2. Penelitian Dian Maya Sari dan Sahat Siagian Yang Berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut Tahun 2013. Mahasiswa yang diajar dengan media video pembelajaran lebih efektif dari mahasiswa yang diajar

---

<sup>34</sup> Irwandani, Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran", (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, 2016)

dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis hasil nilai rata-rata pangkas rambut lanjutan 29 mahasiswa yang diajar dengan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 12,06 (80,46%). Sedangkan hasil nilai rata-rata pangkas rambut lanjutan 29 mahasiswa yang diajar tanpa media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 10,76 (71,72%).<sup>35</sup>

3. Penelitian Gede Arsa Wijaya, Ketut Pudjawan dan I Dewa Kade Tastra yang berjudul Pengembangan Media *e-learning* Berbasis *Facebook* pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri Singaraja Tahun 2014. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook* pada peserta didik kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik dibandingkan tidak menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook*.<sup>36</sup>

Ketiga penelitian yang relevan di atas dapat diambil hasil bahwa penelitian mengalami hasil yang positif pada penelitian yang pertama didapat bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbantuan sosial media guna menunjang

---

<sup>35</sup> Dian Maya Sari, Sahat Siagian, *Op. Cit*

<sup>36</sup> Gede Arsa Wijaya, Ketut Pudjawan, I Dewa Kade Tastra, "Pengembangan Media *e-learning* Berbasis *Facebook* pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri Singaraja", (*E-Journal Edutech* Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol. 2, No: 1, 2014)

pembelajaran di kelas dan penelitian yang kedua didapat hasil mahasiswa yang belajar dengan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 12,06 (80,46%) dan mahasiswa yang belajar tanpa media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 10,76 (71,72%). Sedangkan penelitian yang ketiga terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook*.

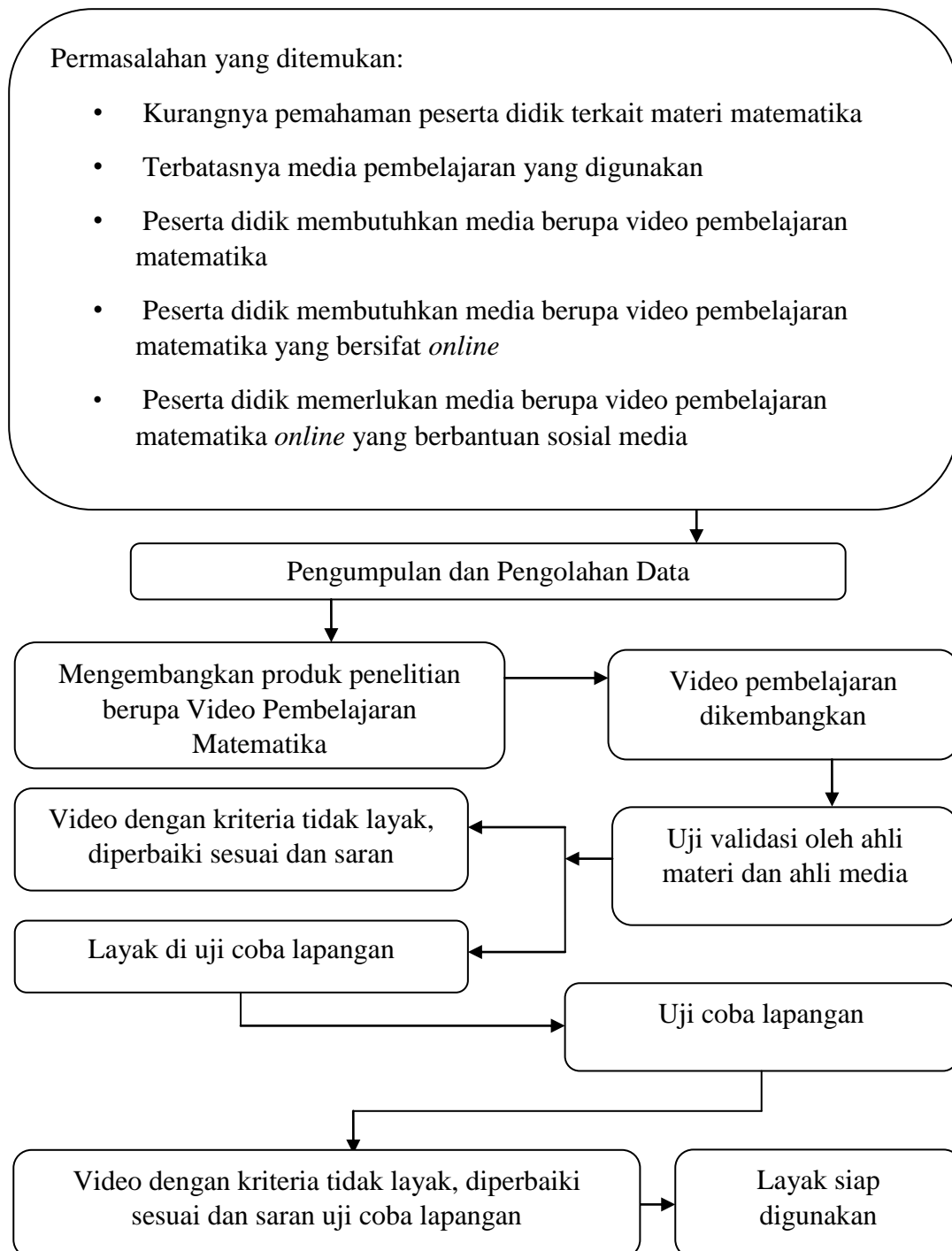
### **G. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran tentunya membutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya, dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik dan dapat membuat peserta didik merasakan kejadian nyata melalui simulasi. Berdasarkan kajian teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir untuk memperoleh jawaban sementara atas permasalahan yang akan diteliti.

Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pengumpulan referensi, pengumpulan referensi ini bertujuan untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan produk awal. Setelah produk awal yang dikembangkan selesai di buat. Peneliti harus melakukan validasi produk awal oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui keakuratan isi produk dan dapat melihat

kekurangan media yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi produk yang telah dilakukan validasi. Selanjutnya uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan dan produk akhir. Apabila dalam tahapan uji coba peserta didik mengatakan bahwa media video pembelajaran telah layak, maka dapat dikatakan bahwa video pembelajaran telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram*.

Video pembelajaran yang akan di rancang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Selain itu pengembangan video diharapkan agar dapat membantu proses pembelajaran bagi pendidik, sehingga pendidik berminat untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video. Peserta didik diharapkan dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran akan lebih menarik dan pembelajaran matematika di SMP akan lebih mudah dipahami.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berupa Video Matematika Berbantuan Sosial Media *Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran.