



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
BERBASIS MEDIA SOSIAL DI SMA N 12 SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh :**  
**Sabri Mulya Hawari**  
**1102416025**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
TAHUN 2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Sosial Media di SMA N 12 Semarang” karya:

Nama : Sabri Mulya Hawari

NIM : 1102416025

Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dosen Pembimbing



Dr. Titi Prihatin M.Pd.

**NIP. 196302121999032001**

Mengetahui

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Yuli Utanto, S. Pd., M. Si.

**NIP. 197907272006041002**

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Media Sosial di SMA N 12 Semarang” karya :

Nama : Sabri Mulya Hawari  
NIM : 1102416025  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Semarang

Pada hari Kamis, 14 April 2020

Semarang, 14 April 2020



Sekretaris Penguji

Dr. Yuli Utanto, S. Pd.,  
M. Si.  
NIP. 197907272006041002

Penguji I

Drs. Wardi, M.Pd.  
NIP. 196003181987031002

Penguji II

Dr. Yuli Utanto, S. Pd.,  
M. Pd  
NIP. 197907272006041002

Penguji III

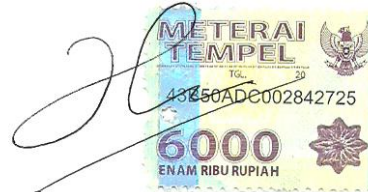
Dr. Titi Prihatin, M.Pd.  
NIP. 196302121999032001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Skripsi atas nama Sabri Mulya Hawari NIM 1102416025, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Sosial Media di SMA N 12 Semarang”, saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 1 April 2020

Penulis



Sabri Mulya Hawari  
NIM. 1102416025

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Tuhan telah menentukan takdir kita, tugas kita hanya berdoa dan melakukannya. Tidak berharap sesuatu yang lebih karena rezeki telah ditakdirkan-Nya. (SabriMulya)

### **PERSEMBAHAN**

1. Bapak Ibuku tercinta, penyemangat dalam kehidupan, terimakasih atas segalanya.
2. Harsa Sefil, dan saudara-saudariku, yang telah mendukungku untuk menempuh jenjang pendidikan strata satu.
3. Yesyta Maya Sari, terimakasih telah mendukung dan menemani sepanjang menempuh pendidikan di UNNES.
4. Awal Faizin serta rekan rekan seangkatanku yang telah mendukung dan membuatku merasa nyaman di lingkungan pertemanan yang menyenangkan.
5. Bapak Heri T.L, dan seluruh dosen yang telah mendukung dalam berbagai hal.
6. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media video Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Media sosial di SMA N 12 Semarang” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian di SMA N 12 Semarang.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Titi Prihatin, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu selama perkuliahan.
6. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah yang telah memberikan izin guna kelancaran penelitian.

7. Bapak Nastain S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran IPS yang telah membimbing dan membantu kegiatan penelitian.
8. Kedua orang tua dan saudara tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan untuk keberhasilan penelitian.
9. Keluarga besar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2016 yang telah memberikan semangat serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.
10. Para siswa X IPS 5 dan X IPS 4 SMA N 12 Semarang yang telah bekerja sama selama penelitian berlangsung.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan guna penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Semarang, 1 April 2020



Peneliti

## ABSTRAK

**Hawari, Sabri Mulya. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Media sosial di SMA N 12 Semarang. Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Dosen Pembimbing: Dr. Titi Prihatin, M.Pd.**

Kata kunci : Efektivitas, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pengembangan Media sosial, Video Pembelajaran.

Berdasar dari pengamatan yang dilakukan di SMA N 12 Semarang, ditemukan masalah berupa menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada uji kompetensi Manusia Purba di Indonesia. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang dalam penyampaian materi serta kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi mudah bosan terhadap mata pelajaran tersebut. Ketidakvariasian penggunaan media dan model pembelajaran membuat kurang maksimalnya penyampaian materi yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Setelah dilakukan pengkajian peneliti menemukan media yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran IPS uji kompetensi Manusia Purba di Indonesia adalah video animasi berbasis media sosial. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana produksi media video animasi berbasis media sosial serta seberapa efektif penggunaannya dalam menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial uji kompetensi Manusia Purba di Indonesia. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Tahapan proses penelitian ini diawali dengan pengumpulan informasi serta menganalisis kebutuhan, perencanaan dan pengembangan instrumen, perancangan dan pembuatan video animasi, penerapan media pada pembelajaran, dan pengujian berupa tes terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media yang dilakukan peneliti telah memenuhi syarat. Hal ini berdasar dari hasil validasi aspek Pendidikan dan Ketepatan Materi oleh ahli materi sebesar 95% dinyatakan sangat baik. Rata-rata hasil validasi pada aspek Multimedia, Tampilan, Pengalaman Pengguna, Materi, dan Pembelajaran oleh ahli media menunjukkan hasil 96% dinyatakan sangat baik. Sedangkan rata-rata penilaian oleh siswa pada aspek Hasil Produk dan Keefektifan bagi Siswa 97,7% dinyatakan sangat baik. Hasil uji T dapat dinyatakan signifikan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan nilai  $p < 0,05$ . Nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,035 sehingga nilai signifikansi  $< 0,05$  yakni  $0,035 < 0,05$ . maka  $H_a$  diterima. Sedangkan hasil uji N-Gain pada media yang dikembangkan sebesar 0.46, dengan kategori sedang, sedangkan hasil efektivitas 1.59. Kesimpulannya bahwa media video animasi berbasis media sosial efektif digunakan dalam pembelajaran dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Cakupan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10
BAB II KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR .....	11
2.1 Penelitian yang Relevan.....	11
2.2 Pengembangan Video Animasi Berbasis Media sosial.....	13
2.2.1 Video Pembelajaran .....	14
2.2.2 Pembelajaran.....	19
2.2.3 Media sosial .....	21
2.2.4 Internet .....	23

2.2.5 Hasil Belajar.....	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	25
2.4 Hipotesis.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Posedur Penelitian.....	29
3.2.1 Analisis.....	29
3.2.2 Desain.....	31
3.2.3 Pengembangan.....	32
3.2.4 Implementasi.....	34
3.2.5 Evaluasi.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Analisis.....	49
4.1.2 Perancangan.....	52
4.1.3 Pengembangan.....	54
4.1.5 Implementasi.....	60
4.1.6 Evaluasi.....	60
4.2 Analisis Data.....	61
4.2.1 Deskripsi Data Penelitian.....	61
4.2.2 Analisis Data Penelitian.....	62
4.3 Pembahasan.....	69
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
Lampiran.....	88

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	36
3.2 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	38
3.3 Hasil Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda .....	40
3.4 Hasil Reliabilitas Soal Pilihan Ganda .....	41
4.1 Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	58
4.2 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	58
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	59
4.4 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Materi .....	59
4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Awal .....	62
4.6 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Awal .....	63
4.7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Akhir .....	64
4.8 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Akhir.....	64
4.9 Hasil Perhitungan Uji T Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
4.10 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen.....	68
4.11 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol .....	68
4.12 Hasil Perhitungan Efektivitas Media .....	69
4.13 Hasil Perhitungan Kepuasan Siswa terhadap Media.....	77

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka Berpikir .....	25
3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	28
4.1 Tampilan Awal Media.....	55
4.2 Tampilan Awal Video Animasi .....	56
4.3 Isi Video Animasi .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	89
Lampiran 2 Angket untuk Ahli Materi.....	90
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	93
Lampiran 4 Angket untuk Ahli Media.....	95
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa.....	99
Lampiran 6 Angket untuk Siswa.....	100
Lampiran 7 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	103
Lampiran 8 Hasil Validasi oleh Ahli Media .....	104
Lampiran 9 Hasil Kepuasan Pengguna oleh Siswa.....	106
Lampiran 10 Silabus .....	109
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	123
Lampiran 12 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	143
Lampiran 13 Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> .....	144
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas .....	147
Lampiran 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	148
Lampiran 16 Hasil Uji Daya Pembeda.....	149
Lampiran 17 Hasil Uji Reliabilitas .....	150
Lampiran 18 Uji Normalitas Data Awal dan Data Akhir .....	151
Lampiran 19 Uji Homogenitas Data Awal dan Data Akhir.....	152
Lampiran 20 Uji T Satu Pihak .....	153
Lampiran 21 Uji N-Gain Efektivitas.....	154
Lampiran 22 Peta Kompetensi .....	155
Lampiran 23 Peta Materi.....	156
Lampiran 24 Garis Besar Isi Media .....	157
Lampiran 25 Jabaran Materi .....	159
Lampiran 26 Naskah Media .....	164
Lampiran 27 Surat Perizinan.....	173
Lampiran 28 Dokumentasi .....	179

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sejarah adalah suatu hal yang dapat tercipta seiring berjalannya waktu, karena sejarah pula manusia dapat mengetahui dan belajar dari masa yang telah lalu untuk keperluan yang dapat bermanfaat bagi kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Sejarah mampu mengungkapkan beberapa hal yang telah lampau dan mampu membantu suatu hal menemukan jati dirinya. Sejarah juga memiliki batasannya masing masing, seperti perbedaan sejarah di suatu tempat, tentang suatu hal, dan lain sebagainya. Maka dari itu penting bagi manusia untuk mengetahui sejarah.

Di Indonesia sejarah sangat beragam, mulai dari sejarah perkembangan suatu hal, sejarah tempat, sejarah penjajahan dan lain segalanya yang juga termuat dalam mata pelajaran peminatan saat menempuh pendidikan pada jenjang menengah atas. Salah satu pokok bahasan dalam sejarah yakni sejarah manusia purba di Indonesia. Pokok pembahasan ini memberi penjelasan tentang bagaimana ciri manusia purba pada masa pra aksara di Indonesia, bagaimana kehidupan manusia pada kala itu, dan serta persebarannya di wilayah Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 36 tahun 2018. Struktur Kurikulum SMA/MA terdiri atas mata pelajaran umum

kelompok A, mata pelajaran umum kelompok B, dan mata pelajaran peminatan akademik kelompok C. Mata pelajaran peminatan akademik kelompok C dikelompokkan atas mata pelajaran Peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, mata pelajaran Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan mata pelajaran Peminatan Bahasa dan Budaya. Sejalan dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia tersebut maka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran peminatan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang terdapat beberapa peminatan di dalamnya. Peminatan yang termuat diantaranya Geografi, Sejarah, Sosiologi, serta Ekonomi. Mata pelajaran ini merupakan program pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan terkait geografi, sejarah, sosiologi, serta ekonomi. Dalam pelaksanaan mata pelajaran ini haruslah dikemas dalam berbagai maca metode pembelajaran termasuk penggunaan media pembelajaran yang beragam agar informasi yang disampaikan dapat secara maksimal tersalurkan ke siswa dengan baik. Karena pada dasarnya salah satu kunci agar suatu materi dapat tersampaikan secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat serta metode pembelajaran yang tidak monoton.

Teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindarkan lagi dari kehidupan manusia di era digital sekarang ini, karena teknologi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Teknologi kian banyak digunakan manusia untuk menunjang kegiatan yang tentunya hal tersebut sangatlah berdampak positif bagi kehidupan manusia. Aspek kehidupan yang dirasa sangat dipengaruhi oleh

teknologi ini ialah aspek sosial. Sosial merupakan kegiatan hubungan antara suatu individu atau kelompok terhadap individu lain atau kelompok maupun lingkungan sekitar yang menimbulkan timbal balik antara kedua belah pihak tersebut. Kehadiran teknologi pada aspek sosial ini dapat kita rasakan secara jelas. Sebagai contoh dalam berkomunikasi dengan individu maupun kelompok lain, kita telah sering menggunakan media komunikasi berupa aplikasi pesan yang merupakan bentuk dari teknologi.

Manusia adalah makhluk sosial, kehidupan manusia tidak lepas dari peran serta individu lain. Dalam berkehidupan, manusia sangatlah dianjurkan untuk bersosial dengan sesama makhluk maupun lingkungan. Hal ini demi menjaga keberlangsungan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Kegiatan bersosial ini turut didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya dalam hal membantu manusia untuk bersosial. Sekarang ini telah banyak dikembangkan berbagai aplikasi atau platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media bersosial. Media untuk bersosial ini kian banyak digunakan oleh masyarakat mulai dari kalangan kelas bawah hingga kelas atas, dari muda hingga tua. Media untuk bersosial ini sering kali kita sebut dengan sebutan media sosial.

Media sosial adalah sebuah wadah bagi pengguna untuk saling bersosialisasi dengan pengguna lain yang mendapatkan timbal balik didalamnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh perusahaan asal Inggris, *We Are Social* yang bekerjasama dengan *Hootsuite*. Rata rata penggunaan media sosial di Indonesia menghabiskan waktu 3 jam 23 menit dalam seharinya. Pada sebuah laporan yang diterbitkan pada tanggal 30 Januari 2018 menyebutkan bahwa pengguna media



sosial mencapai 130 juta jiwa dari total populasi Indonesia sebesar 265 juta jiwa. Hal tersebut menunjukkan hampir 50 % populasi di Indonesia menggunakan media sosial secara aktif sebagai sarana masyarakat untuk bersosial. Dengan kondisi geografis Indonesia yang sangat luas, terdiri dari beribu ribu pulau serta 2 per 3 wilayahnya adalah air, maka penggunaan media sosial ini sangatlah membantu masyarakat dalam berkomunikasi sosial.

Penggunaan media sosial sebagai sarana bersosial ini tentunya sangat baik, namun dibalik dampak positif yang mampu disajikan oleh media sosial masih ada pula dampak negatifnya. Kian harinya konten yang termuat dalam media sosial menjadi tidak terkontrol yang mampu menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat selaku pengguna media sosial tersebut. Sebagai contoh media sosial kerap digunakan sebagai penyebaran informasi yang dirasa masih kurang dapat dibuktikan kesahihannya, atau media sosial digunakan sebagai ajang unjuk diri yang mungkin saja bersifat negatif bagi kehidupan sosial.

Pendidikan adalah hal mendasar yang wajib didapatkan oleh warga negara Indonesia sebagai jaminan atas hak asasi sebagaimana disebut dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara konstitusional dalam pasal 31 UUD 1945, ayat 1 menyatakan bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Dalam dunia pendidikan, banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah ruang dan waktu. Apabila terdapat masalah dengan keterbatasan ruang dan waktu, maka hal tersebut dapat mengganggu proses tercapainya tujuan belajar yang berimbas pada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal seperti ini semestinya dapat disiasati dengan

penyediaan sumber belajar yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja, salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan media sosial yang mampu menangani masalah tersebut. Dengan menjadikan media sosial sebagai media pembelajaran, secara tidak langsung konten positif di dunia maya kian meningkat yang dapat berimbas pada penggunaan media sosial secara maksimal. Terlebih masyarakat Indonesia kerap menghabiskan waktunya untuk bermedia sosial, maka dirasa tepat apabila pendidikan ikut masuk kedalam media sosial. Seusai dengan penelitian yang diteliti oleh Rianingtias, dkk. pada tahun 2017 terkait efektivitas penggunaan media sosial terhadap capaian pembelajaran mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Malang menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan capaian pembelajaran mahasiswa.

Pemilihan tempat untuk dilakukan penelitian ini yakni atas dasar geografis yang mana tempat penelitian lebih difokuskan pada sekolah yang berada di daerah perbatasan antara perkotaan dengan pedesaan, sebagai yang dimaksud dalam penelitian ini adalah SMA N 12 Semarang. Para siswa di daerah perbatasan ini sudah mengenal media sosial namun juga tidak terlalu mahir di dalam penggunaannya. Berdasarkan temuan masalah yang dilakukan peneliti saat mengobservasi sekolah SMA N 12 Semarang, peneliti menemukan masalah berupa menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, hal tersebut dikarenakan masih monotonnya guru dalam mengajar dan penggunaan media yang kurang bervariasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menggunakan alternatif metode pembelajaran guna menyatu padukan dengan penggunaan media sosial untuk pembelajaran. Peneliti menggunakan metode pembelajaran *Flipped Classroom* yang mana media yang digunakan untuk pembelajaran dioperasikan di rumah kemudian evaluasi dari pembelajaran tersebut dilakukan di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Saputra, dkk. pada tahun 2018 terkait efektivitas model *flipped classroom* menggunakan video pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep, yang mana penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa kemampuan pemahaman siswa yang diterapkan *flipped classroom* dalam pembelajarannya lebih baik daripada siswa yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Penggunaan media sosial sebagai wadah untuk bersosial juga sudah cukup sering digunakan oleh para siswa di SMA N 12 Semarang ini, namun pengelolaan yang kurang terhadap waktu belajar dan bermedia sosial dirasa perlu diperhatikan lagi karena jika pengelolaan waktu belajar yang kurang dapat berdampak pula pada penurunan hasil belajar siswa.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang diuraikan peneliti, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Minimnya konten pendidikan yang ada pada media sosial.
- 2) Pengelolaan waktu belajar siswa SMA N 12 Semarang menjadi terganggu saat menggunakan media sosial.

- 3) Keterbatasan ruang dan waktu mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran siswa.
- 4) Tidak variatifnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang membuat siswa kelas X SMA N 12 Semarang lebih cepat bosan.
- 5) Keterbatasan media pembelajaran yang ada di SMA N 12 Semarang.
- 6) Keterbatasan guru SMA N 12 Semarang dalam pengembangan media pembelajaran pada uji kompetensi Manusia Purba.
- 7) Rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ditandai dengan kurang aktifnya siswa saat pembelajaran berlangsung.

### **1.3. Cakupan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang ada di SMA N 12 Semarang, maka dapat disimpulkan cakupan masalahnya sebagai berikut :

- 1) Analisis masalah dan kebutuhan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 2) Desain media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 3) Pengembangan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 4) Implementasi media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

- 5) Keefektifan penggunaan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan cakupan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana proses analisis masalah dan kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
- 2) Bagaimana proses desain dalam pengembangan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
- 3) Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
- 4) Bagaimana proses implementasi hasil media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dikembangkan?
- 5) Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap hasil belajar siswa?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai diantaranya yaitu:

- 1) Menganalisis masalah dan kebutuhan media untuk merumuskan media yang dikembangkan.

- 2) Mendesain media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Uji Kompetensi Manusia Purba di Indonesia untuk SMA kelas X.
- 3) Mengembangkan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Uji Kompetensi Manusia Purba di Indonesia untuk SMA kelas X..
- 4) Mengimplementasikan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Uji Kompetensi Manusia Purba di Indonesia untuk SMA kelas X..
- 5) Mengetahui keefektifan media video animasi berbasis media sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Uji Kompetensi Manusia Purba di Indonesia untuk SMA kelas X..

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

##### **1) Manfaat Teoretis**

Dilihat dari sisi teoretis atau segi pengembangan ilmu, penelitian ini diharapkan mampu menambah dan melengkapi khazanah pustaka dari ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran dan ilmu pengetahuan, agar dapat digunakan sebagai salah satu bahan kajian dalam melakukan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

##### **2) Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu bagi guru, yang mana penelitian ini memberikan ide bagi guru untuk mengatasi

masalah ruang dan waktu dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media sosial untuk pembelajaran dalam model pembelajaran *Flipped Classroom*.

### **1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa video animasi pembelajaran.
- 2) Produk video animasi pembelajaran berupa serangkaian video singkat berdurasi 40-60 detik.
- 3) Bahan pembuatan video animasi diambil dari berbagai objek menarik serta audio yang mampu menarik minat pengguna.
- 4) Video animasi berupa penjelasan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada uji kompetensi Manusia Purba.
- 5) Video diunggah pada akun media sosial Instagram dalam beberapa postingan yang berurutan.
- 6) Pengguna dapat menggunakan *smartphone* berbasis android maupun IOS dengan menggunakan koneksi internet.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini didasari oleh beberapa penelitian terkait yang digunakan sebagai acuan serta perbandingan dari hasil penelitian. Yakni sejalan dengan penelitian Arina, dkk. (2014) yang menyatakan penggunaan video pembelajaran mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Cahyaning dan Eko (2015) yang menyimpulkan penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan kualitas belajar yang dilakukan sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Oki dan Santi (2017) menunjukkan hasil yang sama yakni dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Media yang dikembangkan peneliti dipublikasikan melalui media sosial, hal ini didasari oleh penelitian yang mendukung penggunaan media sosial sebagai sarana penyebarluasan informasi, seperti dalam sebuah penelitian yang dilakukan Christine & Lewin (2016) tentang penggunaan media sosial untuk pendidikan, menyatakan bahwa penggunaan media sosial memberikan kesempatan kepada kaum muda untuk memanfaatkan kekuatan jaringan guna mencari keahlian yang lebih relevan yang mampu membentuk pengetahuan kaum muda secara tidak terduga. Adapun penelitian yang dilakukan Joanne & Michael (2013) menyatakan penggunaan media sosial untuk pembelajaran dapat menghindari pengguna dari keterbatasan tempat dan dapat menawarkan potensi pendidikan yang jauh lebih



banyak daripada sekadar mengakses sumber daya. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan Nanik, dkk. (2019) dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh sebesar 52,8 % terhadap hasil belajar. Hal ini sebanding dengan penelitian yang dilakukan Doni, dkk. (2015) yang menyatakan bahwa kehadiran gawai dapat membantu siswa dalam belajar, hal ini dapat dimanfaatkan guna pengembangan media yang dapat dijalankan pada gawai sehingga mempermudah siswa dalam belajar. Menurut Setyono (2015) dalam jurnal SOSHUM menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video animasi serta infografis dengan memanfaatkan media sosial ini dirasa sejalan dengan pernyataan Setyono.

Pemilihan model pembelajaran yang dipadukan dengan media yang dikembangkan peneliti didasari oleh beberapa penelitian terdahulu yang mendukung, seperti penelitian yang dilakukan oleh Maolidah, dkk (2017) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada aspek 1) penjelasan sederhana (*elementary clarification*) yang terdiri dari memfokuskan pertanyaan (mengidentifikasi dan merumuskan pertanyaan), menganalisis argumen (mengidentifikasi alasan yang dikemukakan), bertanya dan menjawab tentang suatu penjelasan atau tantangan (mengapa demikian) 2) membangun keterampilan dasar (*basic support*) yang terdiri dari mempertimbangkan kredibilitas sumber (mampu memberikan alasan), mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi (keterlibatan dalam menyimpulkan) 3) membuat kesimpulan (*inference*) yang

terdiri dari membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi yang diukur (kondisi logis), membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi (membuat kesimpulan dan hipotesis), membuat dan mempertimbangkan hasil keputusan (latar belakang fakta) 4) membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*) yang terdiri dari mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi (strategi definisi, tindakan, dan mengidentifikasi persamaan), mengidentifikasi asumsi (penalaran implisit atau alasan yang tidak dinyatakan) 5) strategi dan taktik (*strategy and tactics*) yang terdiri dari memutuskan suatu tindakan (*review*), serta berinteraksi dengan orang lain.

Adapun penelitian yang dilakukan Darmayanti, dkk (2016) menunjukkan penerapan *Flipped Classroom* efektif untuk meningkatkan sikap kreatif, tanggungjawab, dan ketrampilan belajar. Hal ini sejalan juga dengan penelitian Saputra, dkk (2018) tentang penerapan *Flipped Classroom* yang dipadukan dengan penggunaan video pembelajaran yang menyatakan bahwa pemahaman konsep siswa yang diterapkan dengan model *Flipped Classroom* lebih baik daripada menggunakan model konvensional/ceramah. Adapun penelitian pendukung lainnya yakni penelitian Rianingtias, dkk (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial pada tingkat kategori sedang, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan capaian pembelajaran. Menurut Wulansari (2018) dalam jurnal *Bioeducation* menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

## **2.2. Pengembangan Video Animasi Berbasis Media Sosial**

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat seiring perkembangan zaman yang menuntut untuk mendigitalisasikan segala aspek mulai dari perbankan, kesehatan, pendidikan, sosial, dan lain sebagainya. Sebagai contoh dalam aspek sosial, dalam bersosial manusia telah dipermudah oleh teknologi yang salah satunya adalah media sosial. Kemudahan dalam bersosial ini bukan hal yang awam bagi masyarakat Indonesia mengingat pengguna media sosial aktif per Januari 2018 di Indonesia mencapai hampir 50 % dari total populasi penduduk Indonesia. Hal ini memungkinkan pemanfaatan media sosial ke dalam hal yang lebih luas termasuk dalam upaya menambahkan konten pendidikan yang berdampak positif bagi masyarakat itu sendiri. Disamping hal itu terdapat berbagai persoalan yang dialami siswa khususnya dalam belajar, salah satunya adalah rasa bosan akibat metode pembelajaran yang digunakan guru dalam memberikan materi terkesan monoton. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang meminimalisir rasa bosan pengguna dengan memanfaatkan era digital saat ini. Pemanfaatan media sosial dipilih peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi dengan menggunakan metode pembelajaran *Flipped Classroom*.

### **2.2.1. Video Pembelajaran**

Video menurut Munir (2012:289) adalah sebuah media interaktif yang berisi gambar yang bergerak melalui proses rekaman dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. Sebuah presentasi akan memberikan kesan yang menarik jika disampaikan dalam bentuk video. Busyaeri (2016) menyatakan bahwa video

sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Media video adalah salah satu jenis media audio visual yang mempunyai banyak kegunaan, selain untuk dikembangkan di dunia film, tujuan lainnya yang banyak dikembangkan pada masa sekarang adalah untuk keperluan pembelajaran.

Pribadi (2004:52) menyatakan bahwa kelebihan media video salah satunya adalah mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi. Disamping itu, media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Media ini juga mampu merangsang minat belajar melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik. Rahmadi (2014) juga berpendapat bahwa penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran dinilai sebagai suatu hal yang sebaiknya dilakukan oleh seorang guru untuk membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi siswa di kelas, karena sebuah video pembelajaran dapat menyampaikan ilmu sains yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dimengerti. Adapun hal yang mendukung dari penggunaan video untuk pembelajaran terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Titi, dkk. (2019) yang menyatakan *Mind Mapping* lebih efektif untuk meningkatkan fantasi keterampilan menulis cerita siswa perempuan. Penelitian tersebut sejalan dengan media yang dikembangkan peneliti yakni pada cover gambar video dan pendahuluan video berupa *mind mapping*.

Selanjutnya Marzuki (2013) menyatakan bahwa video adalah sebuah media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Fisika karena dikenal sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit untuk dipahami. Dengan menggunakan video pembelajaran, akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, hal itu berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jika suasana kelas menjadi menyenangkan, maka siswa akan antusias untuk terlibat secara total dalam kegiatan pembelajaran, hal ini akan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erniwati (2014) terjadi perbedaan terhadap peningkatan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media berbasis video dan yang tidak menggunakan media berbasis video pada kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang menggunakan media berbasis video, mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan yang tidak menggunakan media video. Perbedaan peningkatan hasil belajar tersebut karena media praktikum berbasis video diduga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa pada materi yang mereka sedang pelajari serta dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan bermakna mengenai materi yang sedang diajarkan selain hal tersebut penggunaan media video dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri dalam memahami konsep Fisika. Selain itu, adanya media praktikum berbasis video membuat materi Fisika yang bersifat abstrak semakin mudah untuk dipahami karena seperti yang dibahas sebelumnya bahwa media video diduga dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri sehingga siswa memiliki pengalamannya

sendiri menemukan hal-hal baru untuk meningkatkan pengetahuan bagi dirinya sendiri

Devaney (2009) menyatakan bahwa video mungkin bukan "pil ajaib" yang meningkatkan hasil prestasi belajar bagi semua siswa, namun bisa menjadi salah satu komponen rancangan instruksional yang efektif yang membahas gaya belajar dan kebutuhan siswa yang berbeda. Pendapat peneliti lain juga menyadari bahwa presentasi multimedia tidak akan memiliki manfaat yang sama bagi semua peserta didik ketika dia mengusulkan prinsip perbedaan individual. Hal ini dibuktikan dalam penelitian saat ini melalui komentar yang dibuat oleh siswa yang memilih untuk tidak menggunakan tutorial karena mereka dapat memahami materi tanpa hal tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format audio-visual yang menampilkan gerak. Salah satu kelebihan media video salah satunya yakni mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi. Dalam proses pembelajaran media video diperkirakan memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Media ini juga diduga mampu merangsang minat belajar melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik.

Berikut karakteristik yang harus diperhatikan peneliti dalam mengembangkan media video pembelajaran menurut Riyana (2007):

1) *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representatif

Materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapisupport untuk setiap spech system komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Chandra dan Nugroho (2017) menyatakan bahwa video tidak dapat berdiri sendiri. Agar tujuan pembelajaran yang optimal dapat tercapai selain memanfaatkan teknologi, maka metode dan strategi pembelajaran lainnya sangatlah perlu. Sebagai pengajar harus mampu mengintegrasikan pemakaian media dengan strategi belajar seperti belajar berpasangan, belajar berkelompok, dan strategi lain yang semuanya dapat menunjang pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa. Selain itu diperlukan perangkat pembelajaran yang memadai sehingga penerapan model *Flipped Classroom* dapat dilakukan secara optimal.

### **2.2.2. Pembelajaran**

Menurut Made (2009:2) Strategi pembelajaran adalah cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya membelajarkan siswa. Strategi pembelajaran sangat diperlukan agar mempermudah proses pembelajaran sehingga



dapat mencapai hasil yang optimal. Dalam strategi penyampaian pembelajaran, ada tiga komponen yang perlu diperhatikan.

Menurut Degeng (1989) secara lengkap ada tiga komponen yang perlu diperhatikan dalam mendeskripsikan strategi pembelajaran. Pertama media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat, ataupun bahan. Kedua interaksi siswa dengan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu keadaan kegiatan apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar. Ketiga bentuk (struktur) belajar mengajar adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada apakah siswa belajar dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan, atautkah belajar mandiri.

Pengertian belajar itu sendiri adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hal pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relative konstan namun berbekas. Dalam hubungan ini, belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi kebiasaan, minat, penyesuaian sosial, keterampilan dan citacita. Dengan demikian, seseorang dapat dikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan pada dirinya karena adanya pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Dari berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya,

dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan.

### **2.2.3. Media sosial**

Nasrullah (2015) menyatakan Media sosial merupakan saluran atau sarana pergaulan sosial secara *online* di dunia maya (Internet). Para pengguna (*user*) media sosial berkomunikasi berinteraksi dengan saling kirim pesan, saling berbagi (*Sharing*) dan membangun jaringan (*Networking*).

Jaringan sosial merupakan situs dimana setiap orang membuat *web page* pribadi kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jaringan sosial terbesar antara lain *Facebook, Myspace, WhatsApp, BBM, Youtube, Line, Instagram* dan *Twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan *mobilephone* semakin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan besar. Kini untuk mengakses *Facebook, WhatsApp, Youtube, Instagram* dan *Twitter* bisa dilakukan dimana dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobilephone*. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus

informasi tidak hanya mulai tanpak menggantikan peran media massa konvensional dalam menyebarkan berita - berita.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Haryono, dkk. (2017) menyatakan bahwa Pengembangan media komunikasi buku penghubung berbasis SMS *Gateway* dan *Mobile Web* layak dan praktis digunakan. Hal ini sejalan dengan pengembangan media yang dilakukan peneliti yakni media yang sama-sama menggunakan mobile web berupa media sosial. Adapun penelitian yang dilakukan Baiyun & Thomas (2012) menyatakan bahwa penggunaan media sosial untuk pembelajaran sangat memungkinkan untuk dilakukan. Penggunaan media sosial untuk pembelajaran juga mengalami kenaikan menurut Helmi, dkk. (2015), maka media sosial juga dapat digunakan untuk hal yang bermanfaat disamping penggunaan utamanya untuk bersosial melalui dunia maya.

Besarnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak. Maka lain halnya dengan media sosial. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun tanpa biaya besar, mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Seseorang pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan gambar, video, grafis dan berbagai model content lainnya.

#### 2.2.4. Internet

Salah satu media pembelajaran untuk strategi penyampaian pembelajaran adalah menggunakan internet. Internet yang memiliki kepanjangan interconnection and networking adalah jaringan informasi global yang dapat menghubungkan semua orang di dunia agar dapat terhubung satu sama lain. Menurut Cobine (Rusman, 2012 : 278) *through independent study, students become doers, as well thinkers*, ini berarti pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Para siswa juga dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan online dan sumber – sumber lain sehingga mendapatkan sumber primer seperti laporan, peristiwa sejarah, biografi ataupun data statistik. Siswa juga dapat belajar bekerja sama dengan menggunakan e-mail untuk mendiskusikan materi pelajaran ataupun untuk mengerjakan tugas-tugas pembelajaran.

Rusman (2012:278) mengatakan bahwa memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut. Pertama, memungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas. Kedua, proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa. Ketiga, pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing–masing. Keempat, lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing–masing siswa. Keenam, adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran. Serta yang terakhir adalah pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik siswa dan memungkinkan pihak

berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas – tugas yang dikerjakan siswa secara *online*.

#### **2.2.5. Hasil belajar**

Sardiman (2011:20) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, serta rangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Syaiful (2002:11) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku berkaitan pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan pendidikan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Oemar (2008:25) menjelaskan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar tersebut diwujudkan dengan nilai atau angka tertentu yang mencerminkan suatu hasil, akibatnya adalah adanya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

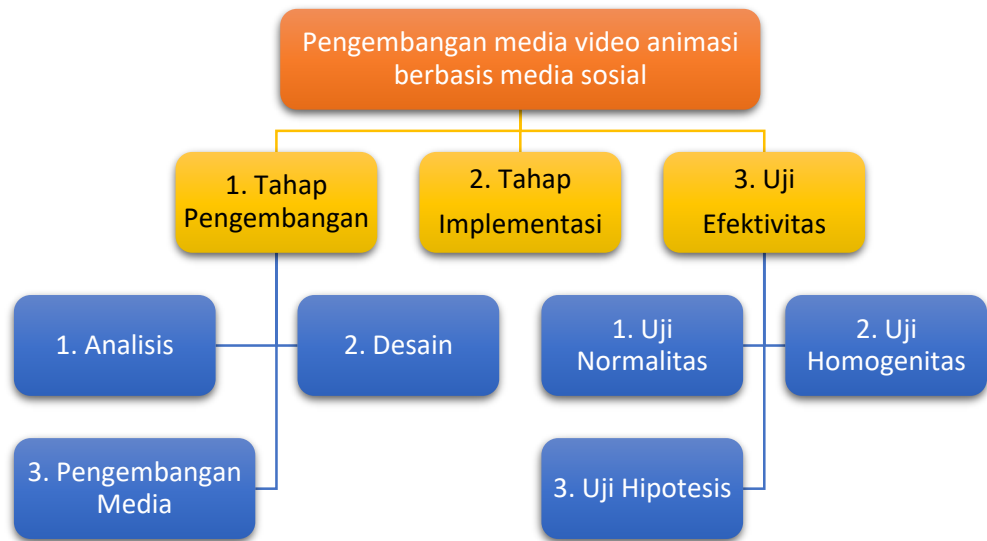
Nana (2009:22) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasar pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya

diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

### **2.3. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa SMA kelas X pada uji kompetensi manusia purba di Indonesia. Menurut guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA N 12 Semarang, dirinya mengaku kekurangan media pembelajaran guna menunjang pembelajaran pada mata pelajaran dan uji kompetensi tersebut. Pengembangan media video animasi berbasis media sosial dimulai dengan tahap pengembangan yang berisi 3 langkah, yakni analisi, desain, serta pengembangan media. Analisis dilakukan guna mengetahui permasalahan yang ada dan merumuskan penggunaan media yang tepat, desain bertujuan untuk membuat gambaran media yang dikembangkan serta pembuatan komponen penunjang pengembangan media. Pengembangan media dilaksanakan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya, pengembangan media menghasilkan produk berupa video animasi berbasis sosial media. Selanjutnya produk diimplementasikan di SMA N 12 Semarang dan penggunaanya diminta untuk mengerjakan soal tes. Dari hasil tes tersebut selanjutnya diujikan guna mengetahui keefektifan dari penggunaan produk berupa media video animasi berbasis sosial media melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T, serta Uji N-Gain.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### 2.4. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah:

H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media video animasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis media sosial dengansiswa yang tidak menggunakan media video animasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis media sosial.

H<sub>2</sub> : Media video animasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis sosial media lebih efektif digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial daripada penggunaan media buku LKS.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah peneliti uraikan dalam penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil analisis masalah yang dilakukan pada penelitian ini diperoleh masalah berupa menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibandingkan mata pelajaran lainnya, penyebabnya yakni kurang bervariasinya penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa media video animasi berbasis media sosial sesuai untuk menangani masalah tersebut.
- b. Dari tahap desain diperoleh instrumen-instrumen penunjang pengembangan media seperti peta kompetensi, peta materi, GBIM, jabaran materi, naskah media, serta komponen pendukung media video animasi berbasis media sosial seperti gambar, dan audio.
- c. Pengembangan media video animasi berbasis media sosial dilakukan berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat serta media tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna mendapat hasil maksimal. Hasil validasi oleh ahli media 1 diperoleh skor persentase 100%, oleh ahli media 2 diperoleh skor persentase 92%, dan oleh ahli materi diperoleh skor persentase 95%.



- d. Implementasi media video animasi berbasis media sosial dilakukan di kelas X IPS 5 SMA N 12 Semarang yang merupakan kelas eksperimen dalam penelitian ini, pemberian soal *post test* dilakukan setelah media video animasi berbasis media sosial digunakan dan juga diberikan angket kepuasan siswa dengan hasil persentase rata-rata 97.7%.
- e. Media video animasi berbasis media sosial disimpulkan efektif digunakan pada pembelajaran setelah dilakukan penelitian. Berdasarkan dari hasil uji *independent t-test* menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,035 sehingga nilai signifikansi  $< 0,05$  yaitu  $0 < 0,05$ . Dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil uji N-Gain didapatkan 0.46 dengan kategori sedang dan hasil efektivitasnya diperoleh 1.59 yang dapat disimpulkan media video animasi berbasis media sosial lebih efektif diterapkan untuk menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada uji kompetensi Manusia Purba di Indonesia kelas X IPS 5 di SMA N 12 Semarang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta simpulan pada penelitian, maka saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Pemberian kemampuan tambahan kepada guru terkait pengembangan media pembelajaran hendaknya diberikan oleh sekolah, hal ini dapat menjadikan guru

lebih mudah dalam membuat media yang sesuai dengan pembelajaran sehingga mampu menunjang pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dengan penuh kreativitas dan keinovativan sehingga dapat membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhitiya, E.N., A. Prabowo, & R. Arifudin. 2015. Studi Komparasi Model Pembelajaran Tradisional Flipped dengan Peer Instruction Flipped Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal Of Mathematics Education*, Vol. 4 No. 2, h 116-126.
- Agustiningih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, Vol. 4 No. 1, h 50. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Akdon, Riduwan. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Apriyanti, Y., I Dewa P.N., & W. Suana. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Getaran Harmonis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No. 2, h 69-79.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu Faridha, N. (2015). Penerapan Model Think Pair Share Berbantuan Puzzle Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips. *Joyful Learning Journal*, Vol. 4 No. 2, h 29–37.
- Baiyun, C., & Bryer, T. (2000). Investigating Instructional Strategies for Using Social Media in Formal and Informal Learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 13 No.1, h 87–104. [http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1027/2073?utm\\_campaign=elearningindustry.com&utm\\_source=/10-tips-to-effectively-use-social-media-in-formal-learning&utm\\_medium=link](http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1027/2073?utm_campaign=elearningindustry.com&utm_source=/10-tips-to-effectively-use-social-media-in-formal-learning&utm_medium=link)
- Busyaeri, A., T. Udin, & A. Zaenuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, Vol. 3 No. 1, h 116-137
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran teknologi dalam flipped classroom. *Dinamika Teknologi*, Vol. 8 No. 1, h 15–20. <https://doi.org/10.5152/tcb.2015.064>
- Chandra, F.H., & Nugroho, Y. W. 2017. Implementasi Flipped Classroom dengan Video Tutorial Pada Pembelajaran Fotografi Komersial. *Demandia* , Vol. 2 No. 1, h 20-36.
- Chua, J. S. M., & Lateef, F. A. (2014). The Flipped Classroom: Viewpoints in Asian Universities. *Education in Medicine Journal*, Vol. 6 No. 4, h 20–26. <https://doi.org/10.5959/eimj.v6i4.316>

- Damayanti, H. N., & Utama, S. (2016). Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Sikap Dan Keterampilan Belajar Matematika Di Smk. *Manajemen Pendidikan*, Vol. 11 No. 1, h 2. <https://doi.org/10.23917/jmp.v11i1.1799>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tuntas (Mastery Learning)* Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah
- Devaney, T.A. 2009. Impact Of Video Tutorials In An Online Educational Statistics Course. *Merlot Journal Of Online Learning And Teaching*, Vol. 5 No. 4, h 600-608.
- Duwi Priyatno. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendarasan*. Gaya Media, Yogyakarta
- Engin, M. (2014). Extending the flipped classroom model: Developing second language writing skills through student-created digital videos. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, Vol. 14 No. 5, h 12–26. <https://doi.org/10.14434/josotlv14i5.12829>
- Ernawati, O. D., & Utami, S. P. (2017). Keefektifan Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi Menggunakan Teknik Akroisitik dan Teknik Latihan Terbimbing Dengan Media Video Keindahan Alam Untuk Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 1 No. 2, h 128–135.
- Erniwati, R. Eso, & Sitti Rahmia. 2014. Penggunaan Media Praktikum Berbasis Video Dalam Pembelajaran IPA Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu dan Perubahannya. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, Vol. 10 No. 3, h 269 – 27
- Fahrudin, M. K., & Prihatin, T. (2019). The Effectiveness of Mind Mapping Model and Think Pair Share Aided by Audio Visual Media to Improve Fantasy Story Writing Skill. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, Vol. 8 No. 1, h 33–40.
- Faridh F, A. R., Mariani, S., Al Hikmah Semarang, Mt. N., Kyai Aji, J., Semarang, K., & Tengah, J. (2019). Mathematical Literacy Based On Student's Self-Regulated Learning by Flipped Classroom with Whatsapp Module. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, Vol. 8 No. 2, h 125–132. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Garavaglia, Andrea. (2016). “Innovation in Education Technology: What Is The Point? Is Immersive Education The Next Step?”. *Research on Education and Media*. Vol. 8 No. 1, h 1-3.
- Garza ,S.A. 2014. The Flipped Classroom Teaching Model and Its Use For Information Literacy Instruction. *Communications In Information Literacy*, Vol. 8 No. 1, h 7-22.

- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, Vol. 19, h 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Technology*, Vol. 41 No. 1, h 6–30. <https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1064954>
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017, 96–102. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849/521>
- Haryoko, Supto. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5 No. 1, h 1-10.
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, Vol. 2 No. 2, h 1–8.
- Johnson, G.B. 2013. *Student Perceptions Of The Flipped Classroom*. Columbia: The University Of British Columbia.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013. hlm. 21
- Made Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped. *Edutcehnologia*, Vol. 3 No. 2, h 160–170.
- Marzuki, I.E., Agus S., & I Dewa P.N. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Tata Surya Untuk Mengoptimalkan Pemanfaatan Media Video Berbasis Komputer. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 1 No. 1: h 445-455
- Mook, H., N. (2014). Teaching Tip: The Flipped Classroom. *Journal of Information Systems Education*, Vol. 25 No. 1, h 7-11.
- Muhson, Ali. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8 No. 2, h 1-10.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media
- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. Jan Van den Akker, Robert Maribe Branek, Ken Gustafson, and Tjeerd Plomp (Ed). London: Kluwer Academic Publishers.
- Norman, H., Nordin, N., Din, R., Ally, M., & Dogan, H. (2015). Exploring the Roles of Social Participation in Mobile Social Media Learning: A Social Network Analysis. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 16 No. 4, h 205–224. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v16i4.2124>
- Oemar Hamalik. (2008). *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung : Mandar Maju.
- Park, S. E., & Howell, T. H. (2015). Implementation of a Flipped Classroom Educational Model in a Predoctoral Dental Course. *Journal of Dental Education*, Vol. 79 No. 5, h 563–570. <https://doi.org/10.1002/j.0022-0337.2015.79.5.tb05916.x>
- Phillips, C., & Trainor, J. (2014). Millennial students and the flipped classroom. *Journal of Business and Educational Leadership*, Vol. 5 No. 1, h 102.
- Pribadi, B.A. (2004). *Materi Pokok Media Teknologi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Putri, N. (2012). Efektivitas Penggunaan Media Video Untuk Pada Pembelajaran Ips Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 1, h 318–328.
- Rahmadi, D., I Dewa P.N., & Undang R. 2014. Pengembangan Paket Pembelajaran Sains Bermuatan Nilai Ketuhanan dan Kecintaan Terhadap Lingkungan. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 2 No. 6, h 51-63
- Rahmani, M., Haryono, & Purwanti, E. (2017). Pengembangan Media Komunikasi Buku Penghubung Berbasis SMS Gateway dan Mobile Web. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, Vol. 6 No. 2, h 72–78. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.16202>
- Rante, P., Sudarto, & Ihsan, N. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran fisika berbasis audio-video eksperimen listrik dinamis di smp. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 2 No. 2, h 203–208. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2724>
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI, h. 8-11.
- Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G., J. (2013). The Flipped Classroom: An Opportunity To Engage Millennial Students Through Active Learning Strategies. *Journal of Family & Consumer Sciences*. Vol. 105 No. 2

- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1 No. 2, h 173. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389>
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sarjono, H., & Julianita, W. (2013). *SPSS VS LISREL : Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sartini. (2011). Guna Sejarah Mengapa Harus Belajar Sejarah. *In Jurnal SOSIO e-KONS*, Vol. 2, No 4.
- Setyono, E.Y. , (2015). Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S Menggunakan Microsoft Excell. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, Vol. 5, No.1.
- Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. (2016). Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, Vol. 2 No. 1, h 17. <https://doi.org/10.20473/jisebi.2.1.17-22>
- Sihaloho, Y.E.M., W. Suana, & Agus S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Impuls dan Momentum. *Jurnal EduMatSains*, Vol. 2 No. 1, h 55-71.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ulya, M. R., Isnarto, Rochmad, & Wardono. (2019). Efektivitas Pembelajaran Flipped Classroom dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Representasi Ditinjau dari Self-Efficacy. *Jurnal PRISMA*, Vol. 2, h 116–123.
- Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, Vol. 4 No. 1, h 1–5. <https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859>
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin & Pamelasari, S. D. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP.” *Unnes Science Education Journal*. Vol. 3 No. 2, h 468-475.
- Watoni, Nurul., dkk. 2017. “Keefektifan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama.” *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 5 No. 1, h 42-48.

- Wifalin, M. (2016). Efektivitas Instagram Common Grounds. *Jurnal E-Komunikasi*, Vol. 4 No. 1, h 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4853>
- Wijayati, N., Kusuma, E., & Sumarti, S. (2019). Pembelajaran Berbasis Digital Di Jurusan Kimia Fmipa Unnes. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13 No. 1, h 2318–2325.
- Yanah, P. A., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom pada Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Self Efficacy dan Penguasaan Konsep Siswa. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, Vol. 2 No. 2, h 65–74. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v2i2.302>