

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sosial Media

2.1.1 Pengertian Media

Media sosial merupakan bentuk media berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan diri, berinteraksi, bekerja sama, berbagi informasi, dan membentuk hubungan sosial secara virtual. Secara umum, media adalah sarana komunikasi yang didukung oleh teknologi, dengan fungsi utamanya sebagai perantara dalam proses komunikasi (Laughey, 2007; McQuail, 2003). Proses komunikasi ini melibatkan tiga elemen penting: objek sebagai sarana komunikasi, organ sebagai alat untuk melakukan komunikasi, dan medium sebagai perantara (Meyrowitz, 1999).

Meyrowitz (1999) juga membedakan medium ke dalam tiga aspek utama:

1. **Medium sebagai sarana (medium-as-vessel/conduit):** Fokus pada media sebagai saluran yang mentransfer pesan.
2. **Medium sebagai bahasa (medium-as-language):** Mengacu pada cara media membentuk pesan melalui struktur dan karakteristiknya.
3. **Medium sebagai lingkungan (medium-as-environment):** Media menciptakan konteks sosial dan budaya yang memengaruhi bagaimana komunikasi terjadi.

Dalam konteks media sosial, Mandibergh (2012) menekankan peran kolaboratifnya, di mana pengguna menjadi pencipta konten (*user-generated content*). Meike dan Young (2012) menambahkan bahwa media sosial menggabungkan komunikasi personal—berbagi secara langsung antar individu (*one-to-one*)—dengan media publik, memungkinkan pesan disampaikan kepada audiens yang lebih luas tanpa batasan individu. Secara keseluruhan, media sosial tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga ruang dinamis untuk interaksi, berbagi informasi, dan membangun komunitas dalam skala lokal maupun

global. Media sosial atau yang dikenal juga dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Media sosial secara umum didefinisikan sebagai segala jenis media yang hanya bisa diakses melalui internet dan berisikan teks, video, dan suara (Agnes dan ira, 2021).

Berdasarkan penelitian Rasmita Kalasi, diperoleh hasil 90 persen peserta didik yang duduk di tingkatan fakultas menggunakan sarana media sosial dalam belajar dan mengerjakan tugasnya atau menggunakan media sosial untuk membangun karier di luar dunia kelas. Pembangunan pendidikan remaja lewat media sosial dapat membuktikan bahwa setiap individu pada dasarnya butuh berkomunikasi dan terlibat di dalam sebuah komunitas, terlepas dari apapun bentuk komunitas yang ada. Setiap siswa remaja maupun mahasiswa yang terdorong untuk menggunakan media sosial sebagai salah satu media belajar perlu memiliki pemikiran yang kritis sebelum menggunakannya, serta dapat menyaring informasi yang diperoleh dalam internet dan media sosial. Salah satu media sosial yang sangat digandrungi para siswa / mahasiswa adalah facebook.

2.1.2 Facebook

Sarana penggunaan jaringan facebook dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif di luar sekolah. Guru dapat secara kreatif membuat hyperlink web blog atau situs lainnya di facebook, dalam hal ini secara tidak langsung guru dapat menyampaikan bahan materi kepada siswanya. Terkait dengan hal tersebut, dengan tersedianya layanan internet oleh setiap penyediaan telekomunikasi selular, facebook dapat diakses langsung melalui Handphone. Potensi inilah yang harus dipikirkan oleh setiap guru untuk memanfaatkan facebook sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan sekaligus dapat mengaktifkan siswa. Facebook kaya dengan fitur dan aplikasi yang dapat dikembangkan oleh guru.

2.1.3 Manfaat Facebook

Menurut Muh. Tamimuddin dan Marfuah (2020: 64-65), Facebook menyediakan fasilitas komunikasi online antara guru dengan siswa dengan potensi manfaat sebagai berikut:

- 1 Kebanyakan siswa telah terbiasa menggunakan Facebook, sehingga menggunakan Facebook untuk pembelajaran akan memberi kenyamanan mereka untuk berpartisipasi aktif. Kenyamanan ini tercipta juga karena Facebook lebih bersifat informal dibanding pembelajaran di kelas. Komunikasi melalui Facebook memberi peluang lebih pada siswa “pemalu” untuk mengungkapkan pendapatnya.
- 2 Facebook mendukung kolaborasi antar siswa dalam suatu aktifitas pembelajaran melalui pertukaran informasi, foto, video, diskusi, dan lain-lain.
- 3 Penggunaan Facebook merupakan penerapan “pembelajaran di luar ruang kelas”. Semakin sering siswa mengakses konten pembelajaran melalui Facebook, semakin sering mereka bernalar dan terlibat di pembelajaran tersebut walau tidak melalui tatap muka.
- 4 Melatih kepedulian. Hal ini merupakan sisi positif paling utama dari suatu jejaring sosial. Dengan terhubung melalui Facebook, seorang siswa dapat mengetahui apa yang sedang dialami oleh siswa lain.
- 5 Melatih tanggung jawab individual. Melalui penggunaan Facebook untuk pembelajaran, Anda selaku guru dapat menanamkan etika berkomunikasi di Facebook yang pada akhirnya memberi kesadaran siswa bahwa setiap individu bertanggung jawab terhadap apa yang ditulisnya di Facebook.

Dengan berbagai fitur yang ada, facebook dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran

sebagai berikut :

1. Facebook Share, Ini merupakan fitur dasar di facebook. Pada dasarnya fitur ini adalah tempat bagi pemilik akun untuk menulis status. Status yang dituliskan biasanya berupa curahan perasaan. Namun, fitur tersebut jika lebih jeli, guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran. Guru dapat men-share apapun (tulisan singkat, link, gambar, video dsb) ke semua teman-temannya.
2. Facebook Quiz, saat ini sudah banyak kuis-kuis yang beredar di facebook. Fitur ini dapat dipakai untuk melakukan kuis secara online. Guru dapat membuat kuis dengan mudah, yang selanjutnya siswa dapat diminta untuk mengerjakan kuis tersebut.
3. Facebook Note, Dengan fitur ini guru dapat menulis catatan materi kemudian men-tag seluruh muridnya untuk memancing diskusi.
4. Facebook Apps, Dengan fitur ini hampir segalanya bisa dilakukan. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah game edutainment pada platform facebook Apps ini. Salah satu contoh Facebook Apps game edutainment yang cukup terkenal dan banyak dimainkan adalah Trivia Crack . Sebuah aplikasi game untuk menguji pengetahuan ekosistem, anatomi tubuh manusia, tumbuhan, dan hewan.

Teknik pemanfaatan Facebook untuk pembelajaran sebagai berikut.

Cara Penggunaan Facebook untuk pembelajaran.

- 1 Semua siswa membuat akun facebook.

- 2 Guru meng-add semua siswa di facebook dan memasukkannya per group sesuai rombongan belajar
- 3 Guru menyediakan materi pembelajaran melalui Catatan/Notes.
- 4 Siswa membaca materi dari Catatan guru.
- 5 Guru memberikan tugas melalui kotak pesan ke semua siswanya sehingga bisa memberikan tugas berbeda perorangan.
- 6 Siswa menjawab tugas dengan mengirim pesan ke gurunya.
- 7 Guru memberikan ruang konsultasi melalui forum/group.
- 8 Guru membentuk ruang diskusi melalui fasilitas chat.

2.2 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah (Kumala,S. dkk, 2023) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah.

Media adalah istilah yang berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti "antara". Dalam konteks komunikasi, media diartikan sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan). Definisi ini ditekankan oleh banyak ahli, seperti Heinich dan kawan-kawan (1986), yang menjelaskan bahwa media adalah sarana yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

Dalam pembelajaran, media memiliki dua komponen utama: **software** dan **hardware**. **Software** mencakup informasi atau pesan yang terkandung dalam media, sementara **hardware** merujuk pada perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Misalnya, sebuah model tubuh manusia dapat dianggap sebagai media pembelajaran jika mengandung informasi yang relevan bagi pembelajaran. Jika tidak, ia hanya berfungsi sebagai alat peraga.

Seiring perkembangan teknologi digital, konsep media pembelajaran semakin penting. Media tidak hanya mendukung pendidik dalam mengajarkan materi tetapi juga dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik. Dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran kini memainkan peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif.

2.3 Pembelajaran Biologi

2.3.1 Pengertian Biologi

Biologi adalah ilmu yang mempelajari gejala dan objek alam, mencakup benda dan kejadian di alam semesta. Dalam proses pembelajaran biologi, Djohar (1987) menekankan pentingnya interaksi peserta didik dengan objek belajar, baik berupa benda, proses, maupun produk. Pendidikan biologi bertujuan sebagai alat pendidikan untuk membangun kemampuan siswa mengeksplorasi dan menemukan konsep secara mandiri, bukan sekadar sebagai tujuan pengajaran itu sendiri.

Konsep pembelajaran biologi mencakup tiga aspek utama: hakikat mengajar, kedudukan materi (arti dan perannya), serta kedudukan siswa (Djohar, 1984). Suhardi (2007) menyatakan bahwa pembelajaran biologi adalah sebuah sistem yang melibatkan empat komponen: *raw input* (peserta didik), *instrumental*

input (alat dan bahan ajar), lingkungan, dan *output* (hasil pembelajaran). Proses pembelajaran berperan sebagai inti sistem untuk memenuhi kebutuhan belajar dan mencapai tujuan.

Proses belajar biologi memerlukan keterampilan dasar dan keterampilan terpadu (Djohar, 2019). Keterampilan dasar meliputi kemampuan melakukan observasi, klasifikasi, pengukuran, komunikasi, dan prediksi. Keterampilan terpadu mencakup kemampuan merumuskan hipotesis, mengontrol variabel, merumuskan masalah, dan menginterpretasi data. Interaksi antara guru-siswa, siswa-objek, serta komunikasi timbal balik menjadi elemen penting dalam proses belajar (Rustaman, 2018). Proses ini tidak hanya bertujuan menyampaikan materi tetapi juga menanamkan sikap dan nilai pada siswa.

Menurut Wuryadi (1971), pembelajaran biologi mendukung pengembangan tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini menjadi dasar untuk mencapai tujuan pendidikan biologi, yaitu:

1. Pengembangan sikap dan penghargaan, seperti rasa ingin tahu dan menghargai alam.
2. Pengembangan cara berpikir, meliputi kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi.
3. Pengembangan keterampilan, baik keterampilan kerja (praktis) maupun berpikir ilmiah.
4. Pengembangan pengetahuan, termasuk pemahaman dan penerapannya untuk kehidupan manusia.

Dengan menekankan interaksi antara siswa dan objek belajar, pendidikan biologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi berpikir, keterampilan, dan kepribadian dalam memahami serta mengatasi permasalahan biologi secara ilmiah.

2.4 Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu

kondisi intern (kesiap siagaan). Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan di dahului stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan posisi atau kapabilitas pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu, Munandir (dalam W.S Winkel, 1996: 36).

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Abu Ahmadi (1993:20) belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perbuatan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Sedangkan Biggs (dalam Muhibbin Syah, 1995: 91) mengemukakan pengertian belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif, rumusan instutional dan rumusan kualitatif. Secara kuantitatif (jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa.

Berdasarkan para ahli diatas bahwa belajar dipandang sebagai proses memperoleh pemahaman, penerapan, dan penguasaan terhadap materi-materi yang telah dipelajari dalam kehidupnya. Di dalam belajar praktek misalnya, perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara konkret atau dapat diamati. Pengamatan ini dapat diwujudkan dalam bentuk gerakan yang dilakukan terhadap suatu objek yang dikerjakannya. Jadi secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak mapun penyesuaian diri.

Selanjutnya, pengertian motivasi adalah “kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberikan dorongan kepada makhluk hidup untuk bertindak laku mencapai tujuan (Wasty Soemato, 1983: 203). Sedangkan Thomas L. Good dan Jere B. Briphy (dalam Elida Prayitno, 1989: 8) berpendapat bahwa motivasi itu merupakan sebagai suatu penggerak, pengaruh dan memperkuat tingkah laku seseorang dalam melakukan perbuatan mempunyai suatu energi penggerak dan mengarahkan untuk memperkuat perbuatan itu untuk mencapai tujuan. Clifford, Mc. Donald (dalam Oemar hamalik, 2002: 173-174) mengungkapkan bahwa “motivasi itu mengandung tiga unsur yang saling berkaitan yaitu perubahan energi, timbulnya afektif dan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pendapat Mc. Donald ini, maka pengertian motivasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1 Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan tertentu dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu didalam sistem neurofisiologis dalam diri manusia, misalnya adanya perubahan dalam sistem pencernaan adanya menimbulkan motif lapar.
- 2 Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (affective arousal). Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin disadari, mungkin juga tidak. Misalnya si A terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan, dia akan berbicara dengan suara yang cepat dan lancar.

Menurut Oemar Hamalik (2002: 175) motivasi itu merupakan suatu hal yang mendorong timbulnya suatu perbuatan, mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang dikehendaki, dan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan itu.

2.4.2 Jenis-Jenis Motivasi

Dalam membicarakan soal jenis-jenis motivasi, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang

yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

1 Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah “hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar” (Muhibbin Syah, 1995: 136). Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah (2008: 149) berpendapat bahwa motivasi intrinsik itu merupakan keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Atau dengan kata lain individu terdorong untuk bertingkah laku ke arah tujuan tertentu tanpa adanya faktor dari luar.

Di dalam proses belajar siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya, bukan karena keinginan mendapat pujian, hadiah dari guru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang datangnya dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain maupun dari luar, tetapi atas dasar kemauan dan kesadaran dari individu itu sendiri. Dengan kata lain munculnya motivasi intrinsik berdasarkan tujuan yang diinginkan siswa dalam belajar, tanpa adanya pengaruh dari luar.

2 Motivasi Ektrinsik

Motivasi Ektrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian individu tersebut mau melakukan sesuatu.

2.5 Kerangka Bepikir dan Hipotesis

2.5.1 Kerangka Berpikir

Facebook memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena kemampuannya menyediakan ruang interaktif dan kolaboratif bagi penggunaanya. Dalam konteks pembelajaran Biologi, platform ini bisa

dimanfaatkan untuk berbagi materi, video, diskusi, dan kuis interaktif yang menarik. Hal ini relevan dengan kondisi siswa di SMA Swasta Ki Hajar Dewantoro, di mana motivasi belajar sering kali menjadi tantangan. Dengan pendekatan yang tepat, Facebook dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran.

Secara teoritis, media pembelajaran memainkan peran penting dalam memperkuat pemahaman siswa. Ketika media yang digunakan sesuai dengan gaya belajar dan minat mereka, proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam hal ini, Facebook menyediakan berbagai fitur seperti grup diskusi, video live, dan materi multimedia yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menarik. Motivasi belajar, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, termasuk penggunaan media sosial.

Hubungan antara Facebook sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aspek. Dengan memanfaatkan fitur-fitur Facebook, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Interaksi yang terjadi di platform ini, seperti komentar dan diskusi, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mempelajari Biologi. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri melalui akses materi yang tersedia kapan saja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Facebook dalam meningkatkan motivasi belajar Biologi. Subjek penelitian adalah siswa di SMA Swasta Ki Hajar Dewantoro, dengan pendekatan yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Data akan dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis untuk melihat hubungan antara penggunaan Facebook dan tingkat motivasi siswa. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah bukti bahwa Facebook dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika terbukti efektif, penggunaan Facebook dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif bagi guru di sekolah tersebut. Dengan demikian, platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media sosial, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mendukung pembelajaran di era digital.

2.5.2 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Hipotesis Nol (H_0) Tidak ada pengaruh penggunaan Facebook sebagai Media Pembelajaran Biologi terhadap motivasi belajar pada siswa SMA Swasta Ki Hajar Dewantoro.
- 2 Hipotesis Alternatif (H_a) Ada pengaruh dari penggunaan Facebook sebagai Media Pembelajaran Biologi terhadap motivasi belajar pada siswa SMA Swasta Ki Hajar Dewantoro.