

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Belajar dan Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar secara harfiah adalah yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut (Nurhikmah, 2020) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan baru, keterampilan baru, dan tingkah laku yang baru. Belajar dibagi menjadi beberapa Kawasan antara lain Kawasan kognitif, Kawasan afektif, dan Kawasan psikomotor. Lebih lanjut menurut Nurhikmah (2020) pengertian Kawasan belajar adalah sebagai berikut:

##### **1. Kawasan Kognitif**

Kawasan kognitif adalah Kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran dan nalar

##### **2. Kawasan Afektif**

Kawasan afektif adalah Kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, dan kepatuhan terhadap moral.

##### **3. Kawasan Psikomotor**

Kawasan Psikomotor adalah Kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf, otot, dan fungsi psikis.

##### **2.1.2 Teori Belajar**

Menurut Sudirman (2024) belajar adalah sebuah proses dari yang tidak tahu menjadi tahu baik dengan kegiatan yang disengaja maupun yang tidak disengaja yang bertujuan untuk menimbulkan perubahan seperti halnya tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca, dan lain-lainnya. Selanjutnya menurut Sudirman (2024) ada beberapa teori belajar yang dijelaskan sebagai berikut;

##### **1. Teori Belajar Kognitivisme**

Kognitif yang diterjemahkan dari kata *Cognitive* mempunyai persamaan arti yaitu “*Knowing*” atau mengetahui. Teori belajar kognitif adalah pendekatan dalam psikologi pembelajaran yang berfokus pada pemahaman dan analisis proses yang terjadi dalam pikiran individu selama proses belajar. Contohnya dalam kehidupan sehari-hari adalah peserta didik yang sudah mampu

memberikan berbagai ide-ide ataupun gagasan dimana ini diperoleh dari kemampuannya dalam berbahasa dan penggunaan logika.

## 2. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme berasal dari kata *Behaviour* yang berarti tingkah laku. Teori belajar ini menekankan pada perubahan tingkah laku akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap sudah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Misalnya, peserta didik belum dapat dikatakan berhasil dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial jika belum bisa terlibat dalam kegiatan-kegiatan sosial seperti; kerja bakti, ronda, dan sejenisnya.

## 3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang mengusung pembangunan kompetensi, keterampilan, atau pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik yang difasilitasi oleh pendidik melalui berbagai macam rancangan pembelajaran serta tindakan yang dibutuhkan untuk menghasilkan perubahan yang diperlukan oleh peserta didik. Teori konstruktivisme adalah teori belajar yang berfokus pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

### 2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru sebagai pengajar, siswa sebagai yang diajar, dan bahan ajar yang digunakan. Ketiga hal tersebut terjadi dalam suatu lingkungan belajar dan terdapat interaksi di dalamnya (Suyono dan Hariyanto, 2016). Interaksi antara guru dengan siswa sebagai makna utama dalam proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Mengingat kedudukan siswa sebagai subjek dan sekaligus juga sebagai objek dalam pembelajaran, maka inti proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Harefa, 2020).

Pembelajaran diibaratkan seperti wisata, wisata yang berjalan dari suatu pos pengetahuan satu menuju pos pengetahuan yang lain, dari suatu kompetensi dasar menuju ke kompetensi dasar yang lain. Didalam setiap pos, siswa akan menjumpai kekayaan pengetahuan, dan hikmah dari pembelajaran. Siswa disini berperan sebagai pelancongnya dan guru berperan sebagai pemandunya. Pemandu akan menjelaskan, memberikan aksentuasi tentang ciri-ciri pokok setiap pos

pengetahuan sampai kepada tujuan akhir, yaitu diselesaikannya tujuan pembelajaran (Suyono dan Hariyanto, 2016).

Berdasarkan definisi diatas, pembelajaran bisa diartikan sebagai interaksi dari guru dan peserta didik agar mencapai sebuah tujuan yaitu tujuan pembelajaran. Guru difungsikan sebagai pemandu siswa untuk memberi penjelasan tentang sebuah pengetahuan baru yang ingin dicapai oleh siswa. Pembelajaran dikatakan selesai jika siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disiapkan.

#### **2.1.4 Gaya Belajar**

Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan agar peserta dapat belajar. Tiap individu dari peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar yang berbeda. Menurut Supit dkk., (2023) kemampuan peserta didik untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda karena setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar adalah cara yang dimiliki individu dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima (Suci dkk., 2020). Menurut Suci dkk., (2023) gaya belajar tiap individu bisa berbeda karena setiap manusia yang lahir ke dunia ini memang selalu berbeda satu sama lainnya. Gaya belajar yang umum ditemukan pada peserta didik adalah sebagai berikut:

##### **1. Gaya Belajar Visual**

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dimana peserta didik belajar melalui apa yang mereka lihat. Peserta didik dengan gaya belajar visual belajar dengan kekuatan indra penglihatan (mata). Peserta didik dengan gaya ini lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, seperti bahasa tubuh atau ekspresi muka gurunya, buku pelajaran bergambar, dan video pelajaran. Peserta didik lebih cepat menerima informasi ketika informasi tersebut berbentuk gambar, warna, dan bentuk seni lainnya yang ditangkap dengan indra mata.

##### **2. Gaya Belajar Auditorial**

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dimana peserta didik belajar melalui apa yang mereka dengar. Peserta didik akan mengutamakan indra pendengaran (telinga). Peserta didik yang memiliki gaya belajar ini harus mendengarkan terlebih dahulu informasi atau pengetahuan kemudian baru memprosesnya didalam otak. Ciri-ciri peserta didik dengan gaya belajar ini biasanya lebih suka seminar daripada membaca buku, dan lebih suka berbicara daripada menulis.

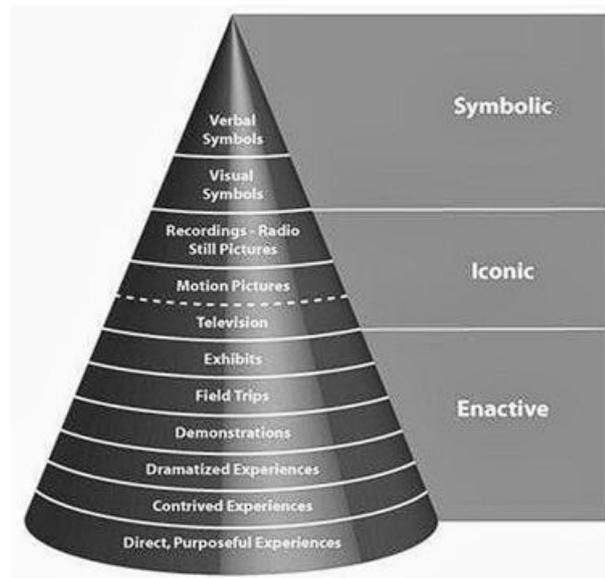
### 3. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dimana peserta didik belajar melalui indra peraba (kulit). Peserta didik dengan gaya belajar ini cenderung memahami tugasnya jika mereka mencoba secara langsung. Peserta didik dengan gaya belajar ini akan merasa bosan jika dalam pembelajaran hanya duduk diam, membaca, dan mendengarkan.

Gaya belajar merupakan aspek yang penting karena bisa menjadi kunci keberhasilan belajar siswa. Guru disebut sukses apabila mengetahui apa yang mereka butuhkan termasuk dengan gaya belajar. Peserta didik akan lebih mudah memahami pengetahuan yang baru jika mereka belajar sesuai dengan gayanya. Tantangan bagi guru adalah menyiapkan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda ini sehingga pembelajaran akan lebih efektif (Lestari & Widda Djuhan, 2021).

#### **2.1.5 Teori Edgar Dale**

Pembelajaran adalah interaksi dari guru dan peserta didik. Interaksi sendiri adalah sebuah proses komunikasi dua arah atau lebih. Tujuan guru dan peserta didik berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik harus memahami materi yang diajarkan. Teori Edgar Dale merupakan teori tentang pengalaman belajar dimana peserta didik dapat memahami materi ketika proses pembelajaran terjadi. Teori Edgar Dale merupakan tingkatan yang menjelaskan kemungkinan peserta didik lebih memahami materi dalam pembelajaran (Sari, 2019). Berikut ini adalah teori Edgar Dale yang dinamakan *Cone of Experience* Edgar Dale:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale  
(Sumber : Sari, 2019.)

Kerucut pengalaman itu disebutkan sebagai gambaran pengalaman belajar dari paling konkrit (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas). Penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung artinya peserta didik melakukan apa yang sudah dipelajari dan dipraktikkan dalam kehidupannya. Peserta didik yang melakukan hal ini akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan karena melibatkan semua indera yang ada pada tubuh. Ketika hal ini terjadi maka peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar paling konkrit.

#### 2. Ikonik

Ikonik merupakan definisi dari daya tarik visual yang kuat. Daya tarik yang kuat akan membuat seseorang yang melihatnya terpengaruh ke dalam pikirannya. Ketika hal ini terjadi maka sedikit demi sedikit seseorang akan memahami apa yang telah dilihatnya. Hal ini membuat tingkat keabstrakannya lebih rendah karena sudah sesuai dengan aslinya.

### 3. Simbolik

Simbolik merupakan tanda atau Gambaran yang merepresentasikan suatu konsep, objek, atau ide. Simbolik memiliki tingkat keabstrakan paling tinggi karena hanya berupa gambar yang diam. Ketika hal ini terjadi maka beberapa materi yang memerlukan gerakan tidak dapat terdefinisi dengan baik.

## 2.2 Media Pembelajaran

### 2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan. Pesan merupakan isi dari pembelajaran yang akan disajikan oleh guru kepada peserta didik. Penyampaian pesan merupakan salah satu peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Dari definisi-definisi diatas, mengatakan bahwa pentingnya menggunakan sarana penyampai pesan yang dikenal dengan media pembelajaran,

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat penyampai pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar (Nurdyansyah, 2019). Menurut Batubara (2020) media pembelajaran adalah segala bentuk benda atau alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Kata kuncinya adalah media. Media berasal dari kata latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.

### 2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan guru sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran. Melihat definisi media pembelajaran maka fungsi utama dari media pembelajaran yaitu membawa pesan dari sumber ke penerima pesan yang mana adalah peserta didik (Rusydiyah, 2020). Fungsi lain dari media pembelajaran menurut Rembulan & Fauziah (2020) adalah:

#### 1. Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik

Media pembelajaran dapat menjadi daya tarik lebih bagi pelajar dalam memahami pelajaran, media juga dapat membuat pelajar tetap terjaga dan konsentrasi dalam memperhatikan penjelasan yang dijelaskan, karena daya tarik image dalam media atau penggunaan efek-efek khusus yang menambah rasa keingintahuan pelajar, sehingga mereka akan terus memperhatikan, karena

pembelajaran yang bersifat monoton akan terkesan cepat membosankan sehingga mengakibatkan pelajar cepat merasa jenuh dengan pelajaran.

## 2. Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Sikap aktif sangatlah diperlukan guna menambah gairah semangat belajar dan meningkatkan partisipasi dari para pelajar untuk menjawab atau memberi pertanyaan terhadap apa yang sedang dipelajari, sehingga ruangan kelas tidak cenderung sepi dan mengakibatkan para pelajar mengantuk. Media pembelajaran yang digunakan membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif.

## 3. Durasi Pembelajaran dapat dipersingkat

Pemanfaatan media pembelajaran dapat menyingkat waktu belajar, karena umumnya, media hanya membutuhkan waktu sedikit untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan singkat dan padat, sehingga mudah untuk dipahami.

## 4. Proses Pembelajaran dapat dilakukan Kapanpun dan dimanapun

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, maka dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh para peserta didik ataupun pengajar. Hal ini lebih memudahkan mereka untuk terus mengingat pelajaran, karena media yang digunakan untuk menyimpan bahan ajar pun sangatlah mudah untuk dibawa kemana-mana.

## 5. Peran Pengajar dapat berubah ke arah yang Lebih Positif

Beban guru dalam mengajar adalah ketika peserta didik lupa akan pelajarannya. Namun, dengan menggunakan media pembelajaran, dapat sedikit mengurangi beban tersebut, sebagaimana yang penulis tuturkan dalam fungsi keempat, bahwa bahan ajar dapat dibawa kemanapun dan dimanapun, sehingga mengurangi tugas guru dan dapat dialihkan kepada tugas lain, seperti konsultan atau penasihat peserta didik.

### 2.2.3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely ((Hasan dkk., 2021) ada tiga ciri media pembelajaran yaitu:

#### 1. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri fiksatif ini, memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya diabadikan dengan rekaman video. Ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

#### 2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

#### 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Contohnya, rekaman video, audio yang disebarakan melalui flashdisk atau link yang bisa diakses menggunakan internet. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan

secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

#### **2.2.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan guru menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran memiliki beragam jenis. Banyaknya jenis media pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik yang dimiliki. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak (Uswatun Fadilah, 2019),

##### **1. Media Audio**

Media audio merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema yang disajikan. Beberapa jenis media audio yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya: audio kaset, audio siaran, cakram padat (compact disc), MP3 (MPEG Audio Layer 3), WAV (Waveform Audio Format), radio internet, dan laboratorium bahasa.

##### **2. Media Visual**

Media visual disebut juga media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media ini dibedakan menjadi dua, yaitu: media visual yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media sederhana, yang tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak. Media proyeksi diam (*projected still medium*) adalah media visual yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau bahkan grafis.

##### **3. Media Audio Visual**

Jenis media yang ketiga adalah media audio visual gerak. Media audio visual gerak adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan serta gambar yang dihasilkan adalah gambar yang dapat bergerak. Penggunaan media audio visual gerak mampu

menjadikan penyampaian pengajaran lebih bermakna dan berkesan. Gabungan unsur-unsur multimedia yang optimal antara audio, visual, pergerakan, warna, dan kesan tiga dimensi membuat media audio visual gerak mempunyai daya tarik tersendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kesan, daya tarik pembelajaran, membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 2.3 Sistem Pelumasan

Pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik mendapat pengetahuan baru. Sistem pelumasan merupakan materi pelajaran di sekolah yang akan dipelajari oleh peserta didik. Tujuan dari pembelajaran adalah peserta mampu memahami fungsi dan cara kerja komponen *engine* sepeda motor. Oleh karena itu peserta didik diharuskan mampu memahami sistem pelumasan karena merupakan komponen dari *engine* sepeda motor.

Sistem pelumasan adalah proses pemberian lapisan minyak pelumas di antara dua permukaan yang bergesek. Permukaan komponen motor yang bergerak seharusnya selalu dalam keadaan basah oleh bahan pelumas. Fungsi lain dari sistem pelumasan yaitu sebagai pendingin komponen dalam *engine*. Sistem pelumasan terdiri dari komponen-komponen yaitu:

#### 1. Minyak Pelumas

Minyak pelumas merupakan komponen penting dalam sistem pelumasan. Minyak pelumas merupakan zat cair yang berfungsi untuk membasahi komponen agar mengurangi gesekan antar komponen. Di Indonesia minyak pelumas dikenal dengan sebutan oli. Minyak pelumas memiliki spesifikasi sendiri yang disebut dengan viskositas yaitu tingkat kekentalan.

#### 2. Karter

Karter atau yang lebih dikenal dengan bak oli adalah komponen dalam sistem pelumasan yang berfungsi sebagai penampung oli. Seluruh oli yang dimasukkan kedalam *engine* akan tertampung. Selanjutnya oli akan mengalir seluruh komponen jika telah dipompa

### 3. Pompa Oli

Pompa oli adalah komponen yang berfungsi menghisap oli yang ada pada carter. Pompa oli merupakan komponen penting karena jika hisapan yang dilakukan tidak maksimal, maka oli tidak bisa optimal dalam melakukan pelumasan.

### 4. Filter Oli

Filter oli adalah komponen yang berfungsi untuk menyaring oli dari kotoran yang ada. Kotoran yang ada pada oli akan membuat pelumasan tidak akan berfungsi secara maksimal.

## 2.4 Instagram

Instagram adalah aplikasi berbagi foto dan video gratis yang tersedia pada operasi sistem IOS atau Android (Antasari & Pratiwi, 2022). Instagram merupakan situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan mengundang teman atau kolega yang memiliki akses untuk mengunjungi profil mereka. Instagram didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger, Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. “insta” berasal dari kata “instan” (Rizky dkk., 2020). Fitur-fitur yang ada pada Instagram antara lain:

#### 1. Profil dan Bio

Fitur ini bertujuan untuk menjadi tanda pemilik akun. Tampilan pada fitur ini berisikan *followers* dan *following* yang berfungsi untuk mengetahui jumlah akun yang diikuti dan jumlah akun yang mengikuti. Fitur ini bisa mengetahui juga profil dan bio akun orang lain.

#### 2. Unggah foto dan video

Fitur unggah foto dan video pengguna Instagram dapat memilih foto atau video yang akan diunggah dari galeri atau album yang terdapat pada smartphone, atau dapat langsung menggunakan kamera yang tersedia pada fitur tersebut. Pengguna juga dapat mengunggah foto dan video dalam jumlah yang banyak dalam sekali unggah dengan jumlah foto atau video.

#### 3. *Story Archive*

Fitur ini adalah fitur yang mempermanenkan unggahan *story* atau cerita yang sebelumnya hanya bertahan satu hari. Fitur ini berguna apabila cerita dianggap berkesan dan tidak ingin terhapus dalam waktu singkat. Fitur ini membuat cerita bisa dilihat kapanpun yang diinginkan oleh pengguna.

## 2.5 Model 4-D

Model 4-D adalah model penelitian yang terdiri dari empat fase yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Tahapan ini dibuat oleh Thiagarajan dkk pada tahun 1974. Tahap *define* (definisi) adalah tahap awal yang dikenal sebagai tahap analisis kebutuhan. Tahap kedua *design* (desain) adalah tahap yang menghasilkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran. Tahap ketiga *develop* (pengembangan) meliputi uji validitas dan review yang dilakukan oleh tenaga profesional. Tahap keempat atau tahap terakhir adalah *disseminate* (penyebaran) yang bertujuan untuk memperkenalkan atau menyebarkan produk kepada pengguna.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul & Tahun	Peneliti	Isi Penelitian
1	Pengembangan Media Infografis di Platform Instagram Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Menengah Atas (2020)	Darmansyah D.S	Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah Media Instagram bisa digunakan setelah divalidasi oleh ahli materi dengan ahli media dan digunakan pada mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
	Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram Untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (2020)	Suarsini, Wesnawa, Kerith	Penelitian ini menggunakan model 4-D. Hasil dari penelitian ini adalah media Instagram bisa dijadikan media pembelajaran karena sudah memenuhi syarat efektivitas. Media Pembelajaran yang sudah dibuat juga memudahkan materi ajar karena menampilkan foto dan video

No	Judul	Peneliti	Isi Penelitian
3	Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0 (2022)	Laily, Astutik, Haryanto	Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa fitur-fitur yang disediakan Instagram dapat dijadikan inovasi media pembelajaran dan membuat pembelajaran Agama Islam lebih menarik.
4	Aplikasi Tik-Tok dan Instagram sebagai Salah Satu Alternatif dalam Media Pembelajaran IPA (2021)	Mufidah A, Mufidah R	Penelitian ini menggunakan metode literatur. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Tik-Tok dan Instagram dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPA yang menarik serta interaktif.
5	Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran (2023)	Rahman, Nursyabilah, Astuti, Syam, Mukramin, Kurnawati	Penelitian ini menggunakan metode Studi Pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar mahasiswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.