



Pemanfaatan Media E-Learning Berbasis Jejaring Sosial Facebook Sebagai Sarana Pembelajaran Geografi di SMA Kota Semarang

Asep Pujasari Nugraha✉, Juhadi, Apik Budi Santoso

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2019
Disetujui Februari 2020
Dipublikasikan April 2020

Keywords:

media, e-learning, study

Abstrak

Dalam pendidikan adanya internet memunculkan gagasan adanya *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh, hal ini di karenakan adanya keterbatasan dalam pembelajaran di kelas dan kondisi pembelajaran sekarang yang membutuhkan pembelajaran yang fleksible dalam waktu dan tempat lingkungan hidup agar siswa dapat berpartisipasi secara langsung. Permasalahan yang ditemukan di sekolah adalah belum optimal penyerapan materi geografi oleh siswa, pemanfaatan fasilitas *wifi* dan *Facebook* di sekolah, sehingga dilakukan penelitian produk media *e learning Facebook*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan: 1) Mendesain media *e-learning Facebook* pada pembelajaran geografi, 2) Mengetahui kualitas hasil media *e-learning Facebook* menurut review ahli, dan uji coba siswa, 3) Mengetahui kelayakan media *e-learning Facebook* pada pembelajaran geografi. Desain *e-learning Facebook* diproduksi dengan merancang *flowchart* dan *storyboard* sebagai dasar merancang produk *e-learning Facebook*. Efektivitas *e-learning Facebook* dilakukan oleh siswa kelas x dari 6 sekolah yang ada di SMA kota semarang. Jenis penelitian menggunakan pre-experimen designs (ekperimen tidak sebenarnya). Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, angket kuesioner.

Abstract

The development of increasingly sophisticated science and technology and the dissemination of information and access to telecommunications are getting faster and easier. In education the existence of the internet raises the idea of distance learning. The problems found in schools are not optimal absorption of geographic material by students, utilization of wifi and Facebook facilities in schools, so that research is conducted on e-learning media products Facebook. This research is a development research aimed at: 1) designing Facebook e-learning media on geography learning, 2) knowing the quality of the results of Facebook e-learning media according to expert reviews, and student trials, 3) knowing the feasibility of Facebook e-learning media on learning geography. Facebook's e-learning design is produced by designing flowcharts and storyboards as a basis for designing Facebook e-learning products. The effectiveness of e-learning Facebook is done by students of class X from 6 schools in Semarang city high school. This type of research uses pre-experimental designs. Data collection techniques use documentation, questionnaires.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin canggih serta penyebaran informasi dan akses telekomunikasi semakin lebih cepat dan mudah. Dalam pembelajaran juga membutuhkan dukungan media yang dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan dibidang teknologi. Dalam pendidikan adanya internet memunculkan gagasan adanya *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh, hal ini di karenakan adanya keterbatasan dalam pembelajaran di kelas dan kondisi pembelajaran sekarang yang membutuhkan pembelajaran yang *fleksible* dalam waktu dan tempat. Salah satu contoh *distance learning* adalah melalui *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satunya media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis *web*, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian *e-learning* berbasis *web* ini bisa menjadi interaktif. Informasi-informasi dapat disajikan secara *up-to-date* dan cepat. Sistem *e-learning* ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan proses belajar mengajar bisa dilakukan lebih banyak waktu (Nugraha,2007).

Banyak pakar pendidikan memberikan definisi mengenai pembelajaran *e-learning*, seperti yang dipaparkan oleh Siahaan (2004) dalam "Penerapan *e-learning* Dalam Pembelajaran" pada *outlok e-learning UI* bahwa *e-learning* merupakan suatu pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronika misalnya internet, video, *CD-ROOM* (secara langsung dan tidak langsung). Berdasarkan hal ini tentu mudah untuk dipahami jika kedepannya harus dikembangkan sebuah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) khususnya tutorial online berbasis internet yang mudah dipahami dan dipergunakan dan dapat diakses melalui *smartphone*. Salah satu pilihan yang tersedia adalah memanfaatkan sistem media sosial berbasis internet yang banyak dipergunakan saat

ini yaitu *Facebook*. Sesuai data yang dikeluarkan *Facebook* saat ini terdapat 750 juta pengguna yang tersebar diseluruh dunia dan secara aktif mengakses *server* Facebook. Di indonesia sendiri *facebook* merupakan situs jejaring sosial yang paling populer terbesar kedua di dunia setelah Amerika Serikat (AS). Hal ini berdasarkan (*TNS Digital Life*). kemudian pengguna jejaring sosial terbesar di indonesia adalah usia remaja. Jumlah ini sangat fantastis dan dapat dipastikan akan terus meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna *facebook* diseluruh dunia. (Nanda ,2009).

Tujuan penelitian adalah untuk menyusun desain *prototipe* pembelajaran *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* dan menguji tingkat kelayakan sebagai media belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental designs* (eksperimen tidak sebenarnya). Disebut demikian karena eksperimen ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu (arikunto, 2006: 84).

Desain penelitian yang digunakan peneliti selama penelitian yaitu *one-shot case study*, dalam penelitian ini terdapat satu kelompok yang dipilih dari masing-masing sekolah, kelompok tersebut terdiri dari 1 guru mata pelajaran geografi dan siswa kelas xi, yang diberi perlakuan dengan memberikan pembelajaran *e-learning* berbasis jejaring sosial facebook kepada guru dan siswa, kemudian diuji kelayakannya oleh guru dengan mengisi angket uji kelayakan dan tanggapan siswa mengenai pembelajaran melalui media *e-learning* facebook tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini dipaparkan empat hal pokok, yaitu (1) Desain pengembangan media *e-learning* berbasis Facebook (2) Penyajian kerangka *prototipe* media pembelajaran (3) Tingkat kelayakan media *e-learning*.

1. Desain pembelajaran media e-learning facebook

Adapun perancangan sistem pada penelitian ini merupakan kegiatan memperbaharui sistem yang ada tetapi dikembangkan dengan sistem baru melalui penambahan aplikasi yang dapat diintegrasikan melalui sistem tersebut untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia.

2. Penyajian kerangka prototype media pembelajaran.

Beberapa rangkaian skenario yang dibangun.

a. Untuk peneliti atau guru

- 1) Peneliti atau guru membuat materi pembelajaran dengan meng-*input*-kan informasi.
- 2) Peneliti atau guru mengundang siswa yang memiliki akun *facebook* untuk menggunakan aplikasi ini.
- 3) Peneliti atau guru mengelola materi yang relevan dengan mata pelajaran geografi.
- 4) Peneliti atau guru mengelola tugas/quiz yang diberikan kepada siswa.
- 5) Peneliti atau guru menginput nilai ke setiap siswa.

b. Untuk siswa atau pengguna *facebook*

- 1) Siswa men-*download* materi pelajaran sesuai dengan yang diberikan
- 2) Siswa men-*download* tugas pelajaran sesuai dengan yang diberikan
- 3) Siswa meng-*upload* tugas yang diberikan oleh guru dan sesuai waktu yang ditentukan
- 4) Siswa dapat melihat nilai-nilai yang diberikan oleh guru.

3. Tingkat kelayakan media e-learning

Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan perangkat pembelajaran serta mengetahui hal yang harus diperbaiki dari media pembelajaran. Uji kelayakan dilakukan oleh seorang ahli media dari dosen Unnes dan oleh guru geografi dari tiap sekolah yang diteliti dengan memberikan instrumen berupa angket untuk mengetahui

tingkat kelayakan media e-learning berbasis jejaring sosial facebook, sehingga didapatkan informasi bahwa media *e-learning facebook* dapat digunakan disekolah sebagai media pembelajaran

a. Uji Kelayakan Ahli Media

Tabel 1. Uji Kelayakan Ahli Media Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Indikator	Persentase (%)	Kriteria
Efektifitas	80	Baik
<i>Maintainable</i>	100	Sangat Baik
<i>Tools</i>	80	Baik
<i>Usability</i>	100	Sangat Baik

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2019

Pada aspek perangkat lunak yang terdiri dari empat indikator kelayakan media di dapatkan hasil sangat baik dengan skor 80 pada indikator efektif dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran dan pada pemilihan *tools*, sedangkan pada indikator *maintainable* (dapat dikelola dengan baik) dan *usability* (mudah digunakan) mendapatkan skor 100 dengan kriteria sangat baik

Tabel 2. Uji Kelayakan Ahli Media Aspek Desain Pembelajaran

Indikator	Persentase (%)	Kriteria
Interaktifitas	100	Sangat Baik
Pemberian Motivasi	100	Sangat Baik

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2019

Pada aspek ini hanya terdapat dua indikator yaitu interaktifitas dan pemberian motivasi belajar. Pada indikator interaktifitas didapatkan skor 100 (sangat baik), sedangkan pada indikator motivasi belajar hanya mendapatkan skor 60 (cukup).

Tabel 3. Uji Kelayakan Ahli Media Aspek Desain Komunikasi Visual

Indikator	Persentase (%)	Kriteria
Komunikatif	80	Baik
Kreatif	80	Baik
Sederhana	80	Baik

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2019

Pada aspek ini terdiri dari tiga indikator yaitu komunikatif, kreatif dan sederhana. Hasil penilaian pada aspek ini didapatkan seluruhnya baik (80%).

Dengan demikian skor akhir dari penilaian diatas di dapatkan hasil 760 dengan presentase 84.4% (kriteria sangat baik).

b. Uji kelayakan oleh guru

Skor keseluruhan aspek penilaian didapatkan skor 183 dengan presentase 84% hasil ini menunjukkan bahwa media *e-learning* telah memnuhi aspek-aspek media pembelajaran yang baik yaitu media yang bisa membantu proses pembelajaran disekolah.

c. Hasil analisis tanggapan siswa

Siswa yang memberikan tanggapan yaitu siswa kelas XI yang berada di SMAN 4 Semarang, SMAN 8 Semarang, SMAN 11 Semarang, SMAN 12 Semarang, SMAN 13 Semarang, SMAN 15 Semarang.

Tabel 4. Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *e-learning facebook*

Sekolah	Presentase (%)	Skor	Kriteria
SMAN 4	80	3181	SB
SMAN 8	79	3326	SB
SMAN 11	83	3504	SB
SMAN 12	81	3195	SB
SMAN 13	84	3645	SB
SMAN 15	80	3287	SB

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2019

Dari semua analisis hasil tanggapan siswa di kota semarang menunjukkan bahwa banyak siswa memberikan penilaian positif dengan presentase di atas 75% dengan kategori "sangat layak".

Penilaian oleh siswa dari tiap sekolah tentang penggunaan media e-learning berbasis jejaring sosial facebook diperoleh hasil 1) Penggunaan media *e-learning facebook* dapat diterima dengan baik oleh siswa, 2) Penggunaan media *e-learning facebook* dapat membantu siswa dalam pembelajaran geografi. Hasil itu dapat dilihat dari tiap sekolah yang menunjukkan angka presentase tanggapan siswa dalam kategori

sangat layak, seperti di sekolah SMA N 4 semarang nilai presentase 80 % dikategorikan penggunaan *e-learning facebook* dalam pembelajaran geografi layak digunakan, SMA N 8 didapatkan presentase 79% dengan kriteria sangat baik, SMA N 11 diperoleh presentase 83% dengan kriteria sangat baik bahkan di SMA N 13 Semarang angka presentase tertinggi yaitu 84 % "sangat baik".

Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* sangat baik, siswa dapat mengikuti dan antusias dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

1) Desain media *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook*

Adapun desain pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* adalah sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan

Melalui analisis yang dilakukan ditemukannya permasalahan di dalam pembelajaran terhadap proses pembelajaran di dalam kelas dalam mata pelajaran IPS. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak diserap oleh siswa secara optimal karena gaya mengajar guru masih monoton sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa itu sendiri. Buku yang tebal-tebal harus mereka baca dan cukup banyak sehingga membuat mereka menjadi lebih jenuh lagi dalam mengikuti pembelajaran geografi di sekolah. Selain itu waktu jam mengajar yang terbatas sehingga materi yang disampaikan tidak bisa merata. Optimalisasi fasilitas *free wifi* belum optimal.

b. Mengembangkan *Flowchart*.

Membuat *flowchart* bertujuan untuk menspesifikasikan alur kerja media dari tahap pembuka hingga penutup.

c. Mengembangkan *Storyboard*.

Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media.

2) *Prototype media pembelajaran e-learning berbasis jejaring sosial facebook*

Secara keseluruhan sistem *e-learning facebook* yang dirancang dalam penelitian ini keseluruhan konsep yang diawali dengan proses pemerolehan data-data yang selanjutnya digunakan untuk membangun sebuah sistem yang mendukung metode pengajaran *e-learning*. Pada bagian pembahasan ini akan mengulas mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* yang peneliti susun. Adapun kelebihanannya adalah:

- a. Jejaring facebook memiliki pengguna aktif yang besar di kalangan remaja, hal ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran karena mampu menarik pengguna *facebook* yang besar.
- b. Pengguna tidak memerlukan registrasi kembali ketika ingin menggunakan aplikasi *e-learning facebook* ini karena sudah terintegrasi dengan *user id* yang digunakan dalam mengakses *facebook*.
- c. Perancangan desain sistem *e-learning* dengan menggunakan jejaring sosial *facebook* dilakukan secara sederhana, ringan, efisien dan menggunakan teknologi terkini yang bersifat fleksibel dan dinamis dalam penggunaannya.
- d. Perancangan desain *e-learning* yang bersifat web dengan media *facebook* merupakan inovasi yang akan sangat membantu dalam alternatif pembelajaran.
- e. Dapat mengurangi dampak negatif dari *facebook* akibat penggunaannya pada hal-hal yang negatif seperti *bullying* penipuan dan lain-lain.
- f. Dapat membimbing siswa secara lebih intensif.
- g. Mudah dalam akses bahan/informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

3) *Kelayakan E-Learning Facebook Untuk Pembelajaran Geografi*

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* ini dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran geografi dikelas XI, karena penggunaan *facebook* relatif mudah dan sederhana hanya dengan masuk (*login*) *facebook* dengan menggunakan gadget atau telepon pintar.

Proses validasi dan pendapat tentang *facebook* ini terdiri dari penilaian aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Perolehan skor masing-masing item pada kriteria dianalisis dan dikualitatifkan.

Beberapa dari masing-masing aspek yang divalidasi termasuk kedalam kategori baik dan sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *e-learning facebook* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran geografi.

Dengan perolehan tersebut bukan berarti media *facebook* tidak memiliki kekurangan. Hal tersebut dapat dilihat pada kecepatan akses jejaring sosial *facebook* teranting tempat dan operator ataupun wifi yang tersedia disekolah terkadang susah untuk diakses dalam pembelajaran *e-learning*. Sehingga untuk memanfaatkan fitur *facebook* tersebut dibutuhkan akses internet yang cepat dan mudah agar siswa dapat membuka akses *facebook* di seluruh area sekolah.

Penggunaan media *e-learning facebook* ini sebelum diujicobakan kepada siswa terlebih dahulu melalui proses uji kelayakan kepada guru sebagai praktisi. Uji validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian yang valid dan layak digunakan. Proses pengujian dilakukan seperti pada penelitian pada setiap guru peneliti menjelaskan penggunaan media *facebook*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan media *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* sebagai sarana pembelajaran geografi di SMA, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Perancangan desain *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SMA kelas XI. Hal tersebut berdasarkan penilaian beberapa aspek kelayakan oleh

guru dengan presentase kategori baik dan sangat baik.

2. Berdasarkan hasil analisis dari tanggapan siswa dari 6 sekolah yang ada di SMA kota semarang semuanya masuk kedalam kategori sangat baik dengan presentase di atas 75% atau batas kelayakan kategori sangat baik. Maka media *e-learning* berbasis jejaring sosial *facebook* layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran geografi di SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarefni, Dhias Nurmihasti. 2012. Dampak Kegiatan Mengakses Facebook Terhadap Prestasi Belajar Siswa kompetensi Keahlian Jasa Boga Kelas XI Di SMK N 3 Wonosari. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anisa, Tuti. 2015. Pengaruh Penggunaan E-Learning Berbasis *Facebook* Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, Fina. 2010. Pengaruh Pembelajaran Berbantuan media *online Facebook* Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Konsep termodinamika". *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arsa Wijaya, Gede dan dkk. 2014. Pengembangan media e-learning berbasis facebook pada pembelajaran ips kelas VIII di SMP Negeri 1 Singaraja. *Edutech*. 2(1) 2014.
- Daud. 2010. *Model-model pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, Arif. 2013. Studi Eksplorasi Pemanfaatan *E-Learning* Oleh Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Klaten. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harits, Ma'sum dan Masduki. 2015. Respon Siswa Terhadap Penggunaan *Facebook* Sebagai Media Pembelajaran Matematika (Studi Terhadap Siswa Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun 2015)".
- stiqomah. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Kurniawan, Yulianto. 2009. *Facebook Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Lgiono. 2012. Pola implementasi jejaring sosial facebook sebagai media dalam pembelajaran. *LENTERA*. 7
- Nuriyanti, Desinta Dwi. 2013. Pengembangan *Learning* Berbasis *Moodle* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Di SMA. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Media Pembelajaran" ISSN: 1979-6870.
- Patria, Lintang dan Kristianus Yulianto. 2010 Pemanfaatan *facebook* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar *online* secara mandiri". *Jurnal IPTEK Terapan* 9 (1) (2005): 90-101
- Samsudin. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Facebook Pada Siswa SMK Kelas X Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika. *Jurnal Pendidikan Elektro*. 4(1), .2015, hal 201-207.