

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS JEJARING SOSIAL

Muh. Bhilal Halim¹, Andi Zulfikar Yusuf²

¹Teknik Mesin, Universitas Fajar
muhbhilal1986@gmail.com

²Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Makassar
azyotomotif@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis jejaring sosial (*facebook*) pada mata kuliah *tune-up* motor bensin jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Makassar. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan pendidikan teknik otomotif Universitas Negeri Makassar dengan jumlah 30 orang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran yang dikembangkan, telah divalidasi oleh pakar dan telah mengalami revisi, serta telah diuji coba (perorangan, kelompok kecil, dan terbatas) pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif. Sehingga didapatkan hasil yang layak untuk digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *facebook* telah memenuhi kriteria validitas yang meliputi aspek aplikasi, aspek tampilan, dan aspek *content*. Media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* dikatakan efektif, hal ini dapat dilihat dari aktivitas dosen terhadap pembelajaran yang dilaksanakan pada kategori sangat baik, aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kategori sangat baik, dan umumnya respon mahasiswa positif terhadap media pembelajaran alternatif yang telah dikembangkan. Selanjutnya, media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* cocok digunakan dalam proses pembelajaran *online tune-up* motor bensin dan pembelajaran matakuliah lain.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Jejaring sosial

DEVELOPMENT OF SOCIAL NETWORK-BASED LEARNING MEDIA

ABSTRACT

This study aims to develop a social network-based learning media (facebook) in the gasoline engine tune-up course, majoring in Automotive Engineering Education, Makassar State University. The trial subjects in this study were students majoring in automotive engineering education, Makassar State University with a total of 30 people. The development model used in this study is the ADDIE Model which consists of five stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The developed learning media has been validated by experts and has undergone revisions, and has been tested (individually, small groups, and limited) on students of the Automotive Engineering Education Department. So that the results are suitable for use. The results showed that the Facebook-based learning media had met the validity criteria which included application aspects, display aspects, and content aspects. Facebook-based alternative learning media is said to be effective, it can be seen from the activities of the lecturers towards the learning carried out in the very good category, student activities in the learning process carried out in the very good category, and generally positive student responses to the alternative learning media that have been developed. Furthermore, alternative learning media based on Facebook are suitable for use in the online learning process for gasoline engine tune-ups and other subject learning.

Keyword: Learning Media, Social Network

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya pada komputer dan internet telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi media cetak, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet.

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari interconnected networking yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi.

Internet memiliki fungsi bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software internet* yang memungkinkan penggunaannya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.

Situs jejaring sosial di internet bermacam-macam jenis dan bentuknya, seperti; *facebook*, *friendster*, *my space* dan *twitter* namun yang paling dikenal dan banyak digandrungi sekarang adalah *facebook*. Menurut [1] data pengguna aktif *facebook* 2013 menunjukkan Indonesia berada pada urutan ke empat dunia setelah India dengan jumlah pengguna 47.971.440 orang pada bulan Juni 2013 berikutnya data pengguna aktif *facebook* Indonesia menurut kelompok usia menunjukkan, usia 13-15 tahun 4.795.922 orang, usia 16-17 tahun 6.858.168 orang, usia 18-24 tahun 20.670.424 orang, dan usia > 24 tahun 15.634.706 orang.

Perkembangan dunia maya saat ini memang benar-benar sulit untuk dibendung. Bagi kalangan masyarakat pelajar, *facebook* sudah menjadi bagian dalam kesehariannya karena *facebook* menawarkan berbagai macam fasilitas dan manfaat seperti; kumpulan game menarik, kumpulan quiz, informasi terbaru, musik, nonton film, *update status*, *upload foto*, saling berbagi *file*, kirim pesan, *video*, *share info* atau *link*, masih

banyak lagi yang semua dapat diakses dengan mudah dan gratis. Tetapi dilain pihak perkembangan tersebut juga menimbulkan dampak negatif akibat penyalahgunaan oleh sebagian *facebookers*, seperti; penyebaran foto-foto dan *video-vidio* tidak sopan, tersebarnya data pribadi, menimbulkan kecemburuan, perselingkuhan, gosip, penipuan, ajang pamer, dan jual beli terlarang.

Menurut [2] mengemukakan bahwa 40% remaja mengakses *facebook* saat pelajaran berlangsung, ini menandakan bahwa mereka lebih sering *online* dari pada mendengarkan pelajaran yang diterangkan guru mereka, oleh karena itu saat ini antara *facebook* dengan remaja merupakan suatu hubungan yang tak dapat di pisahkan.

Proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan dengan cara yang efektif dan salah satu caranya adalah menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang sering digunakan oleh para pelajar. Perlu kita ketahui Perkembangan teknologi informasi dikuasai oleh generasi muda dan menjadi sesuatu yang dekat dengan kehidupan mereka. Penggunaan situs jejaring sosial sebenarnya tidak ada bedanya dengan penggunaan teknologi lainnya. Manfaat dan mudaratnya tergantung kepada sikap dan tujuan dari pemakainya.

Dengan demikian, peneliti merasa perlu untuk mencoba meneliti kebermanfaatan sebuah sistem pembelajaran alternatif berbasis *facebook* guna mengetahui seberapa efektif penggunaannya bila dilakukan di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif. Sistem pembelajaran alternatif *online* yang akan diteliti juga diharapkan dapat mengatasi fenomena yang ada serta dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Itulah sebabnya peneliti tertarik untuk meneliti hal ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Alternatif Berbasis Jejaring Sosial Studi Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Makassar”.

Media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dan dapat menyalurkan pesan dari sumber belajar ke penerima secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara aktif, efektif dan efisien. [3] mengemukakan pendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan dari media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif.

Media jejaring sosial *facebook* adalah salah satu jejaring sosial berbasis web yang terintegrasi dengan

berbagai aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, mulai dari pendidikan, bisnis, dan entertainment. Aplikasi *facebook* memiliki fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran diluar kelas yaitu fitur grup, fitur update status (*comment wall-to-wall*), fitur note atau docs pada grup, fitur share link/photo/video dan fitur group chatting. Menurut [4] fitur-fitur *facebook* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di era global karna pada prinsipnya mirip dengan media pembelajaran elektronik (*e-learning*). Berdasar pendapat di atas bahwa *facebook* dapat pula dijadikan suatu media pembelajaran karna pada perinsipnya memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang membedakan hanyalah sistem dimasing-masing aplikasi.

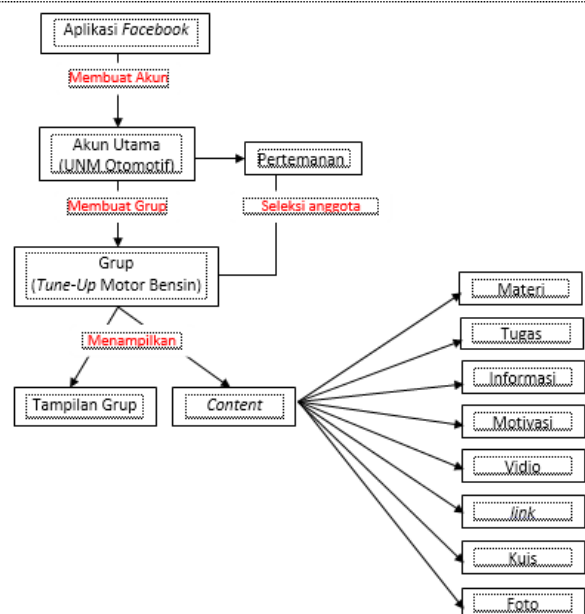
Keunggulan *facebook* sebagai media pembelajaran (1) Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. (2) peserta didik dapat belajar atau mereview bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. (3) Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. (4) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. (5) Peserta didik lebih berani mengungkapkan ide-idenya. (6) Pendidik mudah untuk menyampaikan materi melalui *facebook*, karena banyak hal yang pasti ditanyakan oleh peserta didik. (7) Peserta didik dapat saling tukar file, word, power point, pdf, image, video. (8) Pendidik dapat memberi tugas kepada peserta didik dengan soal yang berbeda.

Penggunaan dari media nanti dapat disesuaikan dengan kondisi dari pendidik sebagai pengelola akun grup, dan peserta didik sebagai anggota grup diluar kelas karna bersifat online. Pemilihan ini dapat didasarkan dari kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik serta tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut [3] proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (Pengajar) menuju penerima (Peserta didik). Dalam bukunya juga dituliskan bahwa metode adalah prosedur untuk membantu Peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *facebook* merupakan pengembangan media dari aplikasi *facebook* dengan memanfaatkan fasilitas

yang tersedia pada aplikasi *facebook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dengan cara; (1) Membuat akun utama (Akun Unm Otomotif) yang beranggotakan seluruh dosen dan mahasiswa otomotif baik aktif ataupun alumni yang mempunyai akun *facebook*. Akun ini oleh pengelolanya dapat dipakai secara umum untuk berkomunikasi secara visual dengan teman yang telah dimilikinya. (2) Membuat grup komunitas (*Tune-Up Motor Bensin*) pada fasilitas grup yang bersifat tertutup dan memiliki tampilan identitas matakuliah, anggota grupnya adalah peserta didik yang memprogramkan matakuliah *tune-up motor bensin* dan akun grupnya dikelola oleh pendidik sebagai pengampuh matakuliah dengan memaksimalkan fasilitas yang tersedia pada grup seperti; mengupload materi, tugas, informasi, motivasi, vidio, link materi atau informasi, kuis dan foto.

GAMBAR 1. DIAGRAM ALUR PENGEMBANGAN MEDIA



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, untuk menghasilkan media pembelajaran alternatif grup *facebook* yang diaplikasikan pada mata kuliah *tune-up motor bensin*, jurusan Pendidikan Teknik Otomotif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima fase *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* [5].

A. Analisis (analysis)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

B. Design (Desain)

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, dan merancang materi pembelajaran. Rancangan media/ metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

C. Development (Pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual media/metode pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, memanfaatkan dan memodifikasi bahan ajar atau *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

D. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini diimplementasikan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media berikutnya.

E. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk memperoleh data observasi hasil pengembangan media dan data observasi aktifitas pendidik dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media tersebut.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah tune up motor bensin pada semester genap 2013/2014 sebanyak 30 orang dan dosen satu orang. Untuk memperoleh informasi tentang kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dihasilkan, maka perlu dikembangkan instrumen. Instrumen-instrumen tersebut adalah sebagai berikut.

1. Lembar validasi media pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian dua orang validator. Validasi akan memberikan informasi yang akan digunakan sebagai masukan dalam merevisi media yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan.

2. Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Data respon peserta didik diperoleh melalui angket. Angket tersebut diisi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.
3. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan pendidik selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk melihat keefektifan media yang dikembangkan. Data aktivitas peserta didik dan pendidik selama kegiatan pembelajaran diperoleh melalui observasi di kelas. Data yang telah dikumpulkan melalui instrumen selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan. Adapun data yang dianalisis yaitu data kevalidan media, data respon peserta didik, data aktivitas peserta didik dan pendidik.

HASIL PENELITIAN

Dalam pembahasan ini akan di dibahas mengenai hasil dari penelitian yang telah diuraikan diatas. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas ditinjau dari segi validitas, kepraktisan dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif secara online di jurusan Pendidikan Teknik Otomotif. Ketercapaian tujuan penelitian dalam pembahasan ini meliputi: (a) Proses pengembangan media pembelajaran alternatif berbasis *facebook*, (b) keefektifan produk hasil desain pengembangan.

Proses pengembangan media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* telah melalui lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (Disain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

A. Pada tahap analisis ditemukan fenomena sebagai berikut.

1. Penggunaan media dalam pembelajaran kurang lengkap jika tidak di ikuti dengan fasilitas *online*.
2. Lamanya waktu antara teori dan paraktek membuat peserta didik lupa karena banyaknya konsep yang telah diterimanya.
3. Materi pembelajaran tidak dikemas menyesuaikan kondisi mahasiswa sebab berpatokan pada buku paket yang ada sehingga pembelajaran terkesan monoton.

4. Informasi, media pembelajaran dan pengumpulan tugas masih bersifat konvensional padahal jaringan internet telah tersedia.

B. Tahap Desain

Membuat rancangan media pada mata kuliah *tune-up* motor bensin tahap ini untuk menyiapkan disain media pembelajaran yaitu pemilihan jejaring sosial menggunakan aplikasi *facebook* dan penyusunan silabus, SAP, serta materi yang berasal dari format jurusan pendidikan teknik otomotif.

C. Tahap Development

Analisis penilaian oleh dua validator, diperoleh bahwa pada penilaian media dan materi yang terdapat pada media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* diperoleh hasil valid untuk setiap pernyataan yang diberikan, baik pada aspek aplikasi, aspek tampilan grup, dan aspek *content*/isi dengan total rerata 4 yang berarti valid. Buku panduan, berdasarkan penilaian oleh validator ahli diperoleh hasil valid terhadap setiap kriteria penilaian yang diberikan dengan rerata 4,3 yang berarti valid, terdapat beberapa saran pada buku panduan yang dikembangkan tersebut seperti modifikasi sampul buku panduan media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* agar menampilkan ciri teknik kendaraan ringan dan ciri aplikasi *facebook* yang dipakai. Instrumen aktivitas dosen dan mahasiswa serta instrumen respon mahasiswa telah dilakukan validasi pakar untuk memberikan penilaian dan koreksi terhadap setiap kriteria aktivitas yang diajukan dan memperoleh rerata 4 yang berarti valid sehingga dapat digunakan untuk mengukur selama pengamatan berlangsung skor yang diberikan berdasarkan teknik *rating scale*.

D. Tahap Implementasi

Tahap ini peneliti menjelaskan di depan kelas tujuan dari pada penelitian yang akan dijalankan dan mengajarkan penggunaan aplikasi grup *facebook* untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif sehingga peserta didik mampu menggunakan media sebelum masuk tahap uji coba yang akan dilakukan penilaian.

E. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pemberian nilai terhadap aktifitas penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinilai oleh dua orang pengamat.

1. Pada tahap uji coba perorangan diperoleh total rerata 4,4 dgn persentase skor 88 % dengan kategori baik.

2. Pada tahap uji coba kelompok kecil diperoleh total rerata dengan 4,4 dgn persentase skor 88 % dengan kategori baik.
3. Pada tahap uji coba kelompok terbatas diperoleh total rerata 4,0 dengan persentase skor 80 % dengan kategori baik, data kualitatif atas kolom komentar pada tiap uji coba tidak memiliki koreksian namun berisi tulisan yang mengarah pada kesenangan penggunaan media
4. Kriteria keefektifan produk media pembelajaran meliputi: (1) terlaksananya pengamatan respon pendidik pada uji coba produk diperoleh total rerata 4,0 dengan persentase skor 80 % dengan kategori efektif. (2) terlaksananya pengamatan aktivitas peserta didik dengan rerata skor 4,5 yang berada pada kategori sangat baik begitupun juga aktivitas pendidik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut, yaitu (1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *facebook* di jurusan Pendidikan Teknik Otomotif melalui 5 tahap yaitu a) *analysis*: analisis kebutuhan untuk menentukan masalah, b) *design*: menentukan kompetensi khusus, metode dan strategi pembelajaran, c) *development*: memproduksi program, d) menerapkan disain pembelajaran, e) melakukan evaluasi program. Selanjutnya pengembangan media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* difokuskan pada aspek aplikasi, aspek tampilan, dan aspek *content* yang menghasilkan *prototype* media pembelajaran alternatif berbasis *facebook*. Produk final yang dihasilkan adalah media pembelajaran alternatif berbasis *facebook* lengkap dengan buku panduan yang dapat diakses melalui *facebook* (Grup *Tune-Up* Motor Bensin).

Selanjutnya keefektifan produk yang dikembangkan dilihat dari aspek: (1) terlaksananya pengamatan respon peserta didik pada uji coba produk dengan kategori baik/efektif. (2) terlaksananya pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik yang berada pada kategori sangat baik/sangat efektif. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan di jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Setyawan, T. D. Soesilo, and S. Irawan, "Pengaruh Penggunaan Fitur Facebook Terhadap Keterbukaan Diri Siswa,"

International Journal of Community Service Learning, vol. 2, no. 3, pp. 185–191, 2018.

- [2] Z. Muttaqin and A. W. Winata, “Pengaruh Media Sosial (Facebook) Terhadap Remaja di SMA dan MA Pondok Pesanteren Nurul Jannah Ampenan Kota Mataram,” *Jurnal Pendidik Indonesia (JPIn)*, vol. 3, no. 1, pp. 51–61, 2020.
- [3] Daryanto, *Prinsip Dasar Mesin Otomotif bagi pemula*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [4] M. Muslim, “Desain Aplikasi E-learning pada Platform Facebook Menggunakan Facebook Application Programing Interface,” *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, vol. 5, no. 2, pp. 81–86, 2018.
- [5] Benny, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2010.