

PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *FACEBOOK* PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 SINGARAJA

Gede Arsa Wijaya¹, Ketut Pudjawan², I Dewa Kade Tastra³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {gedearsawijaya@gmail.com¹, ketutpudjawan@gmail.com²,
tastradw@yahoo.com³}

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di SMP N 1 Singaraja adalah belum optimal penyerapan materi IPS oleh siswa kelas VIII, pemanfaatan fasilitas *wifi* dan *Facebook* di sekolah, sehingga dilakukan penelitian produk media *e-learning Facebook*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan: 1) mendeskripsikan desain media *e-learning Facebook* pada pembelajaran IPS, 2) mengetahui kualitas hasil media *e-learning Facebook* menurut *review* ahli, dan uji coba siswa, 3) mengetahui efektivitas media *e-learning Facebook* pada pembelajaran IPS. Desain *e-learning Facebook* diproduksi dengan merancang *flowchart* dan *storyboard* sebagai dasar merancang produk *e-learning Facebook*. Validasi *e-learning* dilakukan oleh satu ahli bidang studi, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, 3 siswa uji coba perorangan, 12 siswa uji coba kelompok kecil, dan 24 siswa uji coba lapangan. Efektivitas *e-learning Facebook* dilakukan oleh 24 siswa menggunakan desain penelitian *pretest* dan *posttest*. Data dikumpulkan dengan metode kuesioner dan tes dengan instrumen kuesioner dan tes hasil belajar berupa tes objektif. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial/induktif uji-t. Hasil penelitian ini adalah 1) deskripsi desain pengembangan media *e-learning Facebook* yaitu produk media *e-learning Facebook*; 2) kualitas hasil pengembangan media menurut *review* ahli dan siswa yaitu: a) ahli bidang studi 96%; b) ahli desain pembelajaran 92%; c) ahli media pembelajaran 94% yang semuanya tiga ahli pada kategori sangat baik serta d) uji coba perorangan 90%, uji coba kelompok kecil 91,2%, dan uji coba lapangan 90,5% yang semuanya pada kategori sangat baik; 3) Efektivitas hasil pengembangan *e-learning Facebook* menunjukkan signifikansi yang diperoleh adalah $t_{hitung} = 6,810 > t_{tabel} = 2,201$. Ini berarti terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *e-learning Facebook*.

Kata-kata kunci: Pengembangan, *E-learning*, *Facebook*, IPS

Abstract

The problem which is found in SMPN 1 Singaraja is the absorption of IPS's material is yet optimal by eighth grade students, the utilization of wifi facilities and Facebook at school, so conducted product research of media e-learning Facebook. This research is a development research which aimed: 1) Describing the media design of e-learning Facebook in social studies, 2) Finding out the result quality of media e-learning Facebook according to expert review, and students trials, 3) Finding out the effectiveness of the media of e-learning Facebook of social studies. The design of e-learning Facebook is produced by designing flowcharts and storyboards as a basis of designing e-learning Facebook product. The validation of e-learning is conducted by an expert of study field, an expert of learning design, an expert of learning media, 3 students individual trials, 12 students in a small group trials, and 24 students field trials. The effectiveness of e-learning Facebook is conducted by 24 students who use pretest and posttest of research design. Data is collected by questionnaire method and test with the questionnaire instrument and also test of learning result in the form of objective tests. Data analysis use qualitative descriptive, quantitative and inferential statistics / inductive t-test. The

results of this research are 1) a description of the development media design of e-learning Facebook namely the product of media e-learning Facebook; 2) the result quality of media development according to an expert review and students, namely: a) the expert of study field 96%; b) 92% the expert of learning design; c) the expert of learning media 94% which all of the three experts are in very good category and d) individual trials 90%, small group trials 91.2%, and field trial 90.5% which all are in very good category; 3) The result effectiveness of the development of e-learning Facebook showed a significance which is obtained is $t_{count} = 6.810 > t_{table} = 2.201$. It means that there is a significant difference in student learning outcomes before and after using e-learning Facebook.

Key words: Development, E-learning, Facebook, Social Sciences

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Informasi dan komunikasi dapat telusuri dengan mudah dan cepat terpenuhi sesuai kebutuhan. Dengan demikian kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Media teknologi informasi saat ini tidak dapat dielakkan dari berbagai sisi kehidupan manusia. Kalangan generasi muda merupakan kelompok umur yang sangat mudah menyerap perkembangan teknologi ini. Dilihat kegiatan sehari-harinya di tangan mereka hampir tidak dapat dilepaskan dari laptop/notebook, handphone/smartphone sampai gadget/tablet. Demikian juga dengan media yang dapat diakses, canggihnya teknologi yang ada di tangan mereka seakan dunia ada di genggaman tangan baik di jenjang SD, SMP, SMA/SMK bahkan Perguruan Tinggi. Melalui ujung jarinya mereka dapat mengakses informasi yang diinginkan.

SMP Negeri 1 Singaraja merupakan sekolah yang lingkungannya beradaptasi teknologi informasi. Guru dan peserta didik harus memanfaatkan teknologi informasi yang disediakan oleh sekolah. Ini dibuktikan tiap kelas di SMP Negeri 1 Singaraja sudah dilengkapi LCD Proyektor dan lingkungan sekolah tersedia *free wifi*. Namun dari tersedianya fasilitas tersebut masih belum optimalnya penggunaan yang disediakan oleh sekolah. Dari wawancara yang dilakukan kepada ibu Ketut Riyanita, S.Pd. pengajar mata pelajaran IPS di kelas VIII, bahwasannya dalam proses belajar dari pelajaran IPS di kelas, guru menggunakan media *powerpoint* disaat menyampaikan

materi ke peserta didik di kelas. Selain itu juga diterapkan metode diskusi ke peserta didik yang selanjutnya hasil diskusi disampaikan di depan kelas serta mencari dari berbagai sumber baik melalui internet terkait materi yang disampaikan. Namun guru masih kewalahan menyampaikan materi yang sangat banyak dengan situasi yang terbatas.

Saat peserta didik menggunakan komputer yang terhubung dengan jaringan internet dalam waktu luang/istirahat masih diketemukan bukannya mencari informasi terkait pelajaran, melainkan rata-rata ada bermain game *online*, mengakses *Facebook*. Sebagai pendidik tentunya kekhawatiran akan dampak adanya *Facebook* sangatlah wajar. Bisa jadi peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan *Facebook*nya ketimbang belajar. Penulis juga menemukan para siswa SMP Negeri 1 Singaraja di situs jejaring sosial *Facebook* berdebat di dalam sebuah status yang tidak ada kaitannya dalam pembelajaran seperti masalah pacaran, saling sindir-menyindir, hujat-menghujat, dan hal-hal yang tentunya tidak memberikan manfaat serta kontribusi positif dalam penggunaan *Facebook* sehingga membuat waktu belajar tersita dan terbuang sia-sia.

Untuk mengarahkan penggunaan *Facebook* kearah yang positif terutama peserta didik di SMP Negeri 1 Singaraja, maka penulis menjadikan alternatif *Facebook* sebagai sarana media *e-learning* yang mendatangkan manfaat daripada membuat waktu belajar terbuang serta mengangkat menjadi penelitian pengembangan berjudul **Pengembangan Media E-learning berbasis Facebook Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja.**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah desain pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS kelas VIII semester Ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja? (2) Bagaimanakah kualitas hasil pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS kelas VIII semester Ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja? (3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS kelas VIII semester Ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut adapun tujuan yang ingin dicapai adalah (1) Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS kelas VIII semester Ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja. (2) Untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS kelas VIII semester Ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja. (3) Untuk mengetahui efektivitas pengembangan *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS kelas VIII semester Ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation or Delivery and Evaluations*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh dan Kirna, 2010). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar di lapangan yang dalam hal ini adalah siswa SMP Negeri 1 Singaraja. Salah satu fungsi ADIDE yaitu menjadi

pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Pada penelitian pengembangan media *e-learning* ini menggunakan dua metode dalam pengumpulan data, yaitu kuesioner dan tes. Metode kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009:199). Instrumen yang digunakan untuk metode kuesioner dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil, dan saat uji lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini ialah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar siswa. Sebelum melakukan uji efektifitas perlu dilakukan uji coba instrumen tes hasil belajar. Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mendapat gambaran secara empirik apakah instrumen hasil belajar layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Instrumen tes hasil belajar tersebut terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan uji validitas tes, reliabilitas tes, taraf kesukaran tes, dan daya beda tes. Adapun pembahasan uji coba instrumen tes hasil belajar sebagai berikut.

(1) Uji validitas instrumen. Uji validitas instrumen tes hasil belajar ini dilakukan pada siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja sebanyak 48 orang. Instrumen tes objektif diujikan kepada 48 siswa agar diketahui apakah instrumen tes hasil belajar valid untuk digunakan pada tahap uji efektifitas atau tidak. Hasil dari uji validitas instrumen tes hasil belajar yang dilakukan pada kelas IX diperoleh dari 40 butir tes objektif yang diujikan, terdapat 30 butir tes yang valid dan 10 butir tes yang tidak valid. Sebanyak 30 butir tes yang valid akan digunakan pada uji efektifitas.

(2) Uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui apakah instrumen tersebut akan tetap/ajeg hasilnya jika digunakan kembali dikemudian hari. Dari uji realibilitas ini dianalisis 30 butir soal valid yang di peroleh melalui uji validitas. Dari hasil perhitungan yang dilakukan dapat diperoleh bahwa instrumen tes hasil belajar memiliki koefisien reliabilitas tes sebesar 0,919 dengan kriteria sangat tinggi. Hasil tersebut jika dimasukkan kedalam derajat reliabilitas tes yang dikemukakan oleh Guilford (1951) termasuk kedalam kategori sangat baik.

(3) Uji taraf kesukaran instrumen. Pada uji ini akan diketahui instrumen yang memiliki tingkat kesukaran dengan kategori mudah, sedang, ataupun sukar. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh bahwa instrumen hasil belajar memiliki tingkat kesukaran perangkat tes (Pp) sebesar 0,717. Hasil tersebut jika dilihat dari kriteria tingkat kesukaran (P) maka berada di rentangan mudah. Fernandes (dalam Koyan, 2011:140) menyatakan tes yang baik adalah tes yang memiliki taraf kesukaran antara (0,25-0,75)". Maka dari itu dilihat dari pernyataan Fernandes tersebut maka taraf kesukaran test tersebut adalah baik. Selain itu, hasil uji taraf kesukaran tes diperoleh tiga kategori soal yakni soal dengan taraf kesukaran mudah, sedang dan sukar. Terdapat 16 soal dengan taraf kesukaran mudah, 12 dengan taraf kesukaran sedang dan 2 dengan taraf kesukaran sukar.

(4) Uji daya beda instrumen. Uji daya beda instrumen apakah instrumen tersebut memiliki kemampuan untuk membedakan antara sampel yang pandai dan sampel yang kurang pandai. Dari hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh bahwa tes memiliki daya beda tes (Dp) sebesar 0,6. Hasil tersebut jika dilihat dari kriteria daya beda tes (D) maka berada direntangan baik. Hasil dari uji daya beda diperoleh bahwa tes termasuk ke dalam tiga kategori yakni sangat baik, baik, dan cukup baik. Terdapat 7 soal yang memiliki kategori daya beda sangat baik. 14 soal memiliki kategori daya beda baik, dan 9 soal memiliki kategori daya beda cukup

baik. Soal dengan kategori sangat baik, baik, dan cukup baik akan digunakan untuk uji efektivitas.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif dan Metode Analisis Statistik Inferensial/Induktif.

(1) Analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya. Menurut Agung (2012:67) "analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis atau pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu subjek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum". Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

(2) "Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum" Agung (2012:67). Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan :
Σ = jumlah
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan: F = jumlah presentase keseluruhan subyek
N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil validasi dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Sedikit direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55%-64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54%	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh & Kirna, 2010: 101)

(3) Analisis Statistik inferensial. Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa SMP Negeri 1 Singaraja di kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook*. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan bantuan program komputer Microsoft Office Exel dan pemutahiran hasil dengan penghitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Chi-Kuadrat. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

(Koyan, 2012:90)

Keterangan :

χ^2 = chi – kuadrat

fo = frekuensi observasi

fe = frekuensi harapan

Kriteria pengujian : data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan k-1.

b) Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji Fisher (F), sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:34)

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sample homogen. Uji dilakukan pada taraf

signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

(c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Analisis Uji-t, karena penelitian ini merupakan penelitian dengan membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hipotesis yang diambil yaitu sebagai berikut.

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

Keterangan:

μA_1 = rata-rata hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan *e-learning Facebook*.

μA_2 = rata-rata hasil belajar siswa sesudah mengikuti pembelajaran dengan *e-learning Facebook*.

$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-learning Facebook*.

$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-learning Facebook*. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis uji-t sampel berkorelasi, dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Koyan, 2012:29)

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1
 \bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2
 S_1 = Simpangan baku sampel
 S_2 = Simpangan baku sampel
 S_1^2 = Varians sampel 1
 S_2^2 = Varians sampel 2

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan analisis uji-t *sampel berkorelasi* dengan rumus *product moment*. Semua pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah apabila hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini dipaparkan empat hal pokok, yaitu (1) Desain pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* (2) Penyajian data dan analisis data, (3) Revisi produk pengembangan (4) Uji-t pada Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

1) Desain Pengembangan Media *e-learning* berbasis *Facebook*.

Adapun desain pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* adalah sebagai berikut. (1) Analisis kebutuhan. Melalui analisis yang dilakukan ditemukannya permasalahan di SMP Negeri 1 Singaraja pada kelas VIII 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 IPS di sekolah. Selain itu waktu jam mengajar yang terbatas sehingga materi yang disampaikan tidak bisa merata. Optimalisasi fasilitas free wifi belum optimal pula karena siswa dalam jam istirahat memanfaatkannya untuk ber*Facebookan*. Dari pada menggunakan *Facebook* tidak tepat dengan sasarannya maka diangkatlah penelitian *e-learning* berbasis *Facebook* di SMP Negeri 1 Singaraja untuk mengatasi masalah tersebut (2) Mengembangkan *Flowchart*. membuat *flowchart* bertujuan untuk menspesifikasikan alur kerja media dari tahap pembuka hingga penutup. (3) Mengembangkan *Storyboard*. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah

tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media.

2) Penyajian dan Analisis Data.

Dalam Sub Bab Penyajian dan analisis data ini akan dipaparkan enam hal, yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Keenam hal tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

(1) Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Produk ini dinilai oleh seorang ahli isi mata pelajaran sekaligus sebagai guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja atas nama Ni Ketut Riyanita, S.Pd.. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket/kuisisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuisisioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 96% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam media *e-learning* berbasis *Facebook* ini **tidak perlu direvisi**.

(2) Uji Ahli Desain Pembelajaran, Produk media *e-learning* berbasis *Facebook* ini diujicobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran atas nama Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd.. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 92% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media *e-learning* berbasis *Facebook* ini **tidak perlu direvisi**.

(3) Uji Ahli Media Pembelajaran. Media pembelajaran diujicobakan kepada seorang ahli media pembelajaran bernama Dra. Desak Putu Parmiti, M.S.. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 94% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media *e-learning*

berbasis *Facebook* ini **tidak perlu direvisi**.

(4) Uji Coba Perorangan, Sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas VIII A 1 sebanyak tiga orang. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba perorangan, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 90% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media *e-learning* berbasis *Facebook* ini **tidak perlu direvisi**.

(5) Uji Coba Kelompok Kecil. Dalam uji coba kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII A 1 sebanyak 12 (dua belas orang). Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 91,2% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media *e-learning* berbasis *Facebook* ini **tidak perlu direvisi**.

(6) Uji Coba Lapangan. Sebagai subjek coba dalam uji coba lapangan yaitu kepada siswa SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII A 1 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang siswa. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba lapangan, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 90,5% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media *e-learning* berbasis *Facebook* ini **tidak perlu direvisi**.

3) Revisi Pengembangan Produk.

Dalam pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* ini melalui enam tahapan yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Dalam tahapan ke enam tersebut tidak ada berarti yang perlu direvisi namun hanya ada beberapa tambahan dan masukan dari para ahli dan subjek uji coba.

4) Efektivitas pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook*

Sebelum menguji efektivitas produk pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* pada pembelajaran IPS, peneliti melakukan *pretest* terhadap 24 siswa di

kelas VIII A 1 SMP Negeri 1 Singaraja. Selanjutnya diteruskan melakukan *posttest* terhadap 24 siswa. Adapun hasil

pretest dan *posttest* sebagai dalam tabel berikut.

Tabel 2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Mata Pelajaran IPS

NO.	Banyak Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	24 siswa	1883,3	2010
	Rata-rata	78,74	83,75

Dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* 24 siswa didapatkan rata-rata *pretest* sebesar 78,47 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,75. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 24 siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi secara manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t), perlu dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun pemaparannya sebagai berikut. (1) Uji Normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar

berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan terhadap data 24 siswa dari hasil belajar IPS siswa yang terdiri dari dua kelompok yaitu (a) hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook*, dan (b) hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook*. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik *Liliefors*. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas data yang dilakukan, dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok Data Hasil Belajar	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Status
<i>Pretest</i>	0,484	7,815	Normal
<i>Posttest</i>	1,468	5,591	Normal

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *chi-kuadrat*, diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian semua data skor hasil belajar IPS siswa berdistribusi normal. (2) Uji Homogenitas. Homogenitas data dianalisis

dengan uji-F, dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, dan data tidak homogen jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	1,593	2,05	Berdistribusi Homogen

Dari hasil pengujian diperoleh $F_{hitung} = 1,593$ sedangkan $F_{tabel} = 2,05$ dengan taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga kedua data tersebut memiliki varians yang homogen. (3) Uji Hipotesis. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan

analisis uji-t *sampel berkorelasi*. Semua pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah apabila hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 6,810$ dan $t_{tabel} = 2,021$ untuk db = 46 dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti

$t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook* dan sesudah menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook* pada siswa kelas VIII Semester Ganjil pada pembelajaran IPS tahun ajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja.

SIMPULAN DAN SARAN

1) Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut. (1) Desain pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* dilakukan terlebih dahulu merancang *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* bertujuan untuk menspesifikasikan alur kerja media dari tahap pembuka hingga penutup sedangkan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah membuat tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media. Dari *flowchart* dan *storyboard* inilah dapat dikembangkannya produk berupa media *e-learning* berbasis *Facebook*. (2) Kualitas hasil pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* yang dilakukan oleh (1) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 96%, (2) ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 92%, (3) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 94%, (4) uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90%, (5) uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik dengan persentase 91,2%, dan uji coba lapangan berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90,5%. (3) Efektivitas produk pengembangan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook* pada siswa kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Singaraja. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata sesudah menggunakan *e-*

learning Facebook adalah 25,13 lebih besar dari rata-rata sebelum menggunakan *e-learning Facebook* sebesar 23,5 dengan $t_{hitung} = 6,810 > t_{tabel} = 2,201$ pada taraf signifikansi 5%. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan tidak menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook*.

2) Saran

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* dalam pembelajaran IPS dikelompokkan menjadi empat bagian diantaranya (1) kepada siswa, (2) kepada guru, (4) kepada kepala sekolah, dan (4) kepada teknolog pembelajaran. Adapun pemaparannya sebagai berikut. (1) Siswa. Dalam kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah agar benar-benar siswa-siswi mengoptimalkan *Facebook* sebagai media *e-learning* sehingga materi yang serap akan menjadi lebih optimal tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. (2) Guru. Guru disarankan agar lebih intens menggunakan media *e-learning* berbasis *Facebook* dalam pembelajaran, mengingat fasilitas lingkungan sekolah dan siswa sangat mendukung serta untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam penyampaian dan penyerapan materi dalam pembelajaran IPS kepada siswa. Selain itu guru juga harus kreatif dalam mengemas pembelajaran dan mentransfer ilmunya kepada siswa sehingga siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran IPS yang diberikan. (3) Kepala Sekolah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang harus *diupdate* oleh sekolah, khususnya untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Salah satunya pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook* sehingga dalam proses pembelajaran tidak akan mengenal batas ruang dan waktu. (4) Teknolog Pembelajaran. Dari penelitian pengembangan yang sudah dilakukan telah terjadi perkembangan yang bagus.

Mulanya hanya sampai uji kualitas pengembangan produk dan kini sudah masuk ke tahap uji efektivitas pengembangan produk. Maka dari itu diharapkan penelitian pengembangan ini menjadi acuan dasar, literatur tambahan oleh teknolog pembelajaran dalam melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik untuk selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Agung, Anak Agung Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja. UNDIKSHA.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGTEPS*. Singaraja; Undiksha Press.
- Diskus. 2013. "Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang". http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker#.UwDRK86oiRc. (diakses tanggal 11 Januari 2014).
- Firmansyah, Aditya. 2010. "Situs Jejaring Sosial Menggunakan Elgg". Tersedia pada <http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfprosidings3/situs-jejaring-sosial-menggunakan-elgg.pdf> (diakses tanggal 12 Oktober 2013).
- Ginanjar, Asep. 2013. "Penggunaan Facebook sebagai Media Pembelajaran IPS". Tersedia pada <http://gelzdtroopz.blogspot.com/p/penggunaan-Facebook-sebagai-media.html>. (diakses tanggal 11 Januari 2014).
- Instructional Design Expert*. 2009. *The ADDIE Model*. Tersedia pada <http://www.instructionaldesignexpert.com/addie.html> (diakses tanggal 14 Oktober 2013)
- Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- , 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Kurnia, Ginanjar. 2012. "Pemanfaatan Media Social Network (Facebook) Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Dalam Pendidikan Jarak Jauh (Distance Learning)". Tersedia pada <https://sites.google.com/site/elearningpp09/e-learning/pemanfaatan-media-social-network-Facebook-sebagai-media-pembelajaran-yang-menarik-dalam-pendidikan-jarak-jauh-distance-learning> (diakses tanggal 12 Oktober 2013).
- Nurkamid, Muhammad, dkk. 2010. "Pemanfaatan Aplikasi Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal ISNN*: 1979-6870.
- Mangkulo, Hengky Alexander. 2010. *Facebook for Sekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Patria, Lintang & Kristianus Yulianto. 2010. "Pemanfaatan Facebook Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri". Tersedia pada <http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfprosidings2/fmipa201113.pdf> (diakses tanggal 27 Nopember 2013).
- Perpustakaan Teknik & Teknologi Online. 2012. "Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Siswa Kelas XI SMA N 1 Depok Sleman Yogyakarta". Tersedia pada <http://eprints.uny.ac.id/9749/>. (diakses tanggal 2 Pebruari 2014).

- Prawirailaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, Rahardjo, dkk. 2005. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santyasa, I Wayan. 2006. Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) *Research for Instructional Improvement (RII)*. Makalah disajikan dalam *Pelatihan Para Dosen Universitas Pendidikan Ganesha tentang Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Undiksha. Singaraja 2 Nopember 2006.
- , 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. *Makalah disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru, TK, SD, SMP, SMA, dan SMK*. Klungkung: Januari 2009.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Suyitno, Ade. 2012. "Facebook sebagai Media Kreatif *E-learning* untuk Pembelajaran Era Global". Tersedia pada <http://edukasi.kompasiana.com/2012/12/12/Facebook-sebagai-media-kreatif-e-learning-untuk-pem-belajaran-di-era-global-510440.html>. (diakses tanggal 2 Oktober 2013).
- Tafiardi. 2005. "Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui *E-learning*". *Jurnal Pendidikan Penabur*, no 4, hal. 85-97.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wikipedia. 2013. "Facebook". Tersedia pada <http://www.wikipedia.com/Facebook.html>. (diakses tanggal 13 Oktober 2013).