



**IMPLEMENTASI *LIVE VIDEO FACEBOOK*  
MENGUNAKAN *SMARTPHONE* OLEH  
MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN SEBAGAI  
SARANA PENUNJANG *BLENDED LEARNING***

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan**

**Oleh:**

**KURNIAWAN BAEHAQI**

**1102412050**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Kurniawan Baehaqi, NIM 1102412050 dengan judul “Implementasi Live Video Facebook Menggunakan Smartphone Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning” Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan Sidang ke Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 26 Juni 2019

Dosen Pembimbing 1

**Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd**  
NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing 2

**Heri Trilugman BS, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 198201142005011001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



**Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd**  
NIP. 195610261986011001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Live Video Facebook Menggunakan Smartphone Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning”, ditulis oleh Kurniawan Baehaqi, NIM 1102412050, telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 31 Juli 2019

Semarang, 31 Juli 2019



Sekretaris,

**Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd**  
NIP. 195610261986011001

Penguji I,

**Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198208192015041001

Penguji 2,

**Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd**  
NIP. 195610261986011001

Penguji III,

**Heri Triluqman BS, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 198201142005011001

## PERNYATAAN

Skripsi atas nama Kurnaiwan Baehaqi NIM: 1102412050, dengan judul ” Implementasi Live Video Facebook Menggunakan Smartphone Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning” Saya yang bertanda tangan di bawah ini Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Juni 2019

Penyusun



Kurniawan Baehaqi

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

- ❖ Saat Allah mencintai seorang hamba, maka Ia akan mengujinya. – Hadis
- ❖ Jika kamu merasa bebanmu lebih berat daripada yang lain, itu karena Tuhan melihatmu lebih kuat daripada yang lain. – Seseorang
- ❖ Terus berusaha walaupun berat dan seperti tidak mungkin, pasti Allah akan selalu memberikan pertolongannya. – Kurniawan Baehaqi

### **Persembahan**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua tercinta yang selalu memberi pertolongan dan doa
- ❖ Adik adiku tercinta
- ❖ Orang terdekatku yang tersayang
- ❖ Dosen pembimbing saya yang selalu sabar membimbing penulis
- ❖ Seluruh orang yang terlibat dalam pengerjaan skripsi penulis

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi Live Video Facebook Menggunakan Smartphone Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning” dapat Peneliti selesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademik dalam menyelesaikan pendidikan Strata I Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun skripsi dengan baik, namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, kritik dan saran peneliti harapkan agar skripsi ini dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sampai terselesainya skripsi ini;

3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan segala kebijakan kepada penulis sehingga terselesainya skripsi ini;
4. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini;
5. Heri Triluqman BS, S.Pd., M.Kom., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini;
6. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd, Dosen Penguji I yang telah menilai dan mneguji skripsi saya dan memberi catatan perbaikan yang membangun.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan terutama di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan berbagi ilmu pengetahuan kepada penulis tanpa rasa pamrih.
8. Adik-adik Teknologi Pendidikan Angkatan 2018 Rombel 2 yang sudah membantu dalam penelitian.
9. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sukanto S.Pd. dan Ibu Elya Rosita yang selalu mendampingiku dalam segala keadaan, yang selalu mendidik dengan sabar dan ikhlas, serta selalu mendoakanku, selalu memberikan semangat dan nasehat yang tak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan ini.
10. Orang-orang terdekat saya yang telah mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi, Niken Purwani, Abdurrafi Dinullah, Ronif Prayuda, Akmal Yuditya, Willa Asmara, Wisnu, dan sahabatku lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas supportnya sampai saat ini.

11. Teman-teman TP 2012 yang telah memberikan kenangan dan pengalaman yang berharga, manis dan pahit yang telah kita lalui selama masa kuliah.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya

Semarang, Juni 2019

Peneliti  
  
Kurniawan Baehaqi  
NIM. 1102412050



## ABSTRAK

**Kurniawan Baehaqi.** 2019. *Implementasi Live Video Facebook Menggunakan Smartphone oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Heri Triluqman BS, M.Kom, M.Pd

**Kata Kunci :** *Live Video*, Teknologi Pendidikan, *Blended Learning*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi namun belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam bidang pendidikan. Pada penelitian ini teknologi informasi yang ingin di optimalkan penggunaannya adalah teknologi *live video*, dimana teknologi ini memungkinkan kita bisa berkomunikasi dua arah dengan banyak orang sekaligus. Aplikasi yang digunakan adalah media sosial milik Facebook, sehingga penelitian ini difokuskan ke fitur *live video* milik Facebook. Dalam bidang pendidikan telah dikenal dengan adanya metode *Blended Learning*, dimana pada dasarnya metode ini ingin memadukan antara pembelajaran offline dan pembelajaran online atau dengan kata lain untuk memadukan teknologi dan pendidikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana implementasi live video facebook oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan, kemudian untuk mengetahui proses melakukan live video facebook oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan, dan untuk mengetahui Kendala apa saja yang terjadi dalam proses pemanfaatan live video facebook. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara mendalam dan observasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian yang sudah didapat menunjukkan mahasiswa teknologi pendidikan cukup memahami konsep dasar *blended learning* dan maksud dari penggunaan *live video facebook* dengan metode *blended learning*. *Live video facebook* memberikan solusi untuk pembelajaran agar tetap bisa berlangsung walaupun terpisah dengan jarak yang jauh dan tetap bisa berkomunikasi dua arah, namun harus adanya dukungan koneksi Internet. Proses yang dilakukan meliputi 4 langkah, tahap persiapan, pemilihan peserta, proses penerimaan notifikasi oleh peserta, dan penyampaian materi. Kendala yang muncul adanya penggunaan aplikasi *facebook lite*, kecepatan internet yang kurang memadai, dan kurangnya pemahaman mahasiswa tentang proses implementasinya. Solusinya adalah dengan meningkatkan infrastruktur internet di lingkungan mahasiswa sehingga kecepatan internetnya meningkat, kemudian dengan memberikan mereka informasi lebih tentang metode *blended learning* dan tatacara menggunakan *live video* dengan aplikasi facebook.

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Teoritis.....	8
1.7 Manfaat Praktis.....	8

BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Pengertian Pendidikan dan Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pendidikan.....	10
2.1.2 Pembelajaran.....	11
2.2 Definisi Teknologi Pendidikan.....	12
2.3 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	14
2.3.1 Kawasan Desain.....	15
2.3.2 Kawasan Pengembangan.....	15
2.3.3 Kawasan Pemanfaatan.....	15
2.3.4 Kawasan Pengelolaan.....	16
2.3.5 Kawasan Penilaian.....	17
2.4 Definisi Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Model Pembelajaran.....	17
2.4.1 Metode Pembelajaran.....	17
2.4.1.1 Macam-macam Metode Pembelajaran.....	18
2.4.2 Media Pembelajaran.....	19
2.4.3 Model Pembelajaran.....	20
2.4.3.1 Macam-macam Model Pembelajaran.....	23
2.4.3.1.1 Model Pembelajaran Langsung.....	23

2.4.3.1.2	Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	24
2.4.3.1.3	Model Pembelajaran Kontekstual.....	24
2.4.3.1.4	Model Pembelajaran Kooperatif.....	25
2.4.3.1.5	Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	25
2.5	Klasifikasi <i>Blended Learning</i> .....	26
2.5.1	Tipe I: Pembelajaran Tatap Muka.....	27
2.5.2	Tipe II: Pembelajaran Mandiri.....	27
2.5.3	Tipe III: Pembelajaran Tidak Sinkron.....	28
2.5.4	Tipe IV: Pembelajaran Sinkron.....	28
2.5.5	Tipe V: <i>Blended Learning</i> Tidak Sinkron.....	28
2.5.6	Tipe VI: Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Sinkron.....	29
2.6	Karakteristik dalam Praktik <i>Blended Learning</i> .....	29
2.6.1	<i>Online</i> dan Tatap Muka.....	30
2.6.2	Fleksibilitas Waktu.....	31
2.7	Facebook dan Fitur Live Video Facebook.....	31
2.7.1	Pengertian Facebook.....	31
2.7.1.1	Fungsi Facebook sebagai Media Pembelajaran.....	32
2.7.1.1.1	Fungsi untuk penyampaian materi pelajaran.....	32
2.7.1.1.2	Fungsi untuk jadwal pelajaran dan ujian.....	33

2.7.1.1.3 Fungsi untuk melakukan diskusi.....	33
2.7.1.2 Fitur-fitur Facebook sebagai Media Pembelajaran.....	34
2.7.1.2.1 Fitur Group.....	34
2.7.1.2.2 Fitur update status dan comment wall-to-wall.....	35
2.7.1.2.3 Fitur note atau docs pada group.....	35
2.7.1.2.4 Fitur Group Chatting.....	35
2.7.1.2.5 Fitur Live Video.....	36
2.8 Penelitian Yang Relevan.....	36
2.9 Kerangka Pikir.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	39
3.2 Jenis Penelitian.....	40
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.3.1 Wawancara.....	41
3.3.2 Observasi.....	41
3.4 Teknik Analisis Data.....	41
3.4.1 Reduksi Data.....	42
3.4.2 Penyajian Data.....	42
3.4.3 Verifikasi (Menarik Kesimpulan).....	42
3.5 Teknik Keabsahan Data.....	43

BAB IV SETTING PENELITIAN.....	44
4.1 Waktu dan Lokasi.....	44
4.1.1 Sejarah Berdirinya Jurusan Teknologi Pendidikan.....	45
4.1.2 Visi dan Misi Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES.....	46
4.1.2.1 Visi.....	46
4.1.2.2 Misi.....	46
4.1.2.3 Tujuan.....	47
4.1.3 Kondisi Fisik Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES.....	48
4.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	49
4.2.1 Gambaran Umum Mahasiswa Teknologi Pendidikan.....	49
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	55
5.1 Hasil Penelitian.....	55
5.1.1 Pemanfaatan dan Implementasi Pembelajaran menggunakan <i>Live Video Facebook</i> .....	55
5.1.2 Proses Implementasi Pembelajaran menggunakan <i>Live Video Facebook</i> .....	57
5.1.3 Kendala Implementasi Pembelajaran menggunakan <i>Live Video Facebook</i> .....	60
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
5.2.1 Analisis Pemanfaatan dan Implementasi Pembelajaran menggunakan <i>Live Video Facebook</i> .....	61
5.2.2 Analisis Proses Implementasi Pembelajaran menggunakan <i>Live Video Facebook</i> .....	63
5.2.3 Analisis Kendala Implementasi Pembelajaran menggunakan <i>Live Video Facebook</i> .....	64

BAB VI PENUTUP.....	67
4.1 Simpulan.....	67
4.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Kerangka Pikir.....	38
<b>Gambar 2</b> Peta Lokasi Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	74
Lampiran 2 Pedoman Observasi.....	76
Lampiran 3 Frekuensi Observasi.....	80
Lampiran 4 Pedoman Wawancara.....	81
Lampiran 5 Frekuensi Wawancara.....	84
Lampiran 6 Pedoman Implementasi <i>Live Video</i> Facebook.....	85
Lampiran 7 Kode Teknik Pengumpulan Data.....	91
Lampiran 8 Daftar Peserta Penelitian <i>Live Video</i> menggunakan Facebook.....	92
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 10 Catatan Lapangan Observasi.....	64
Lampiran 11 Catatan Lapangan Wawancara.....	95
Lampiran 12 Dokumentasi.....	105

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi pada era ini sudah sangat berkembang. Perkembangan ini dapat kita lihat di berbagai bidang, baik transportasi, hiburan, komunikasi, sosial, bahkan pendidikan. Teknologi yang ada saat ini tentunya harus kita manfaatkan, terutama dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi harus menjadi pendorong atau penunjang kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik.

Saat ini sudah ada teknologi yang disebut *smartphone*. Teknologi ini merupakan teknologi bidang komunikasi hasil perkembangan dari teknologi komunikasi berupa telfon kabel kemudian menjadi telfon genggam hingga menjadi *smartphone*. Menurut tulisan Aswab Nanda Pratama (2018) dalam situs [tekno.kompas.com](http://tekno.kompas.com), “IBM dan BellSouth menunjukkan Simon untuk kali pertama dalam ajang COMDEX di Las Vegas, Amerika Serikat pada 23 November 1992. Sejak era itu, Simon tercatat sebagai *smartphone* pertama di dunia. Setelah diperkenalkan, produk ini akhirnya mulai dirilis ke publik pada 1994.” Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* sudah diperkenalkan sejak tahun 1992. Tetapi istilah *smartphone* justru lebih populer pada tahun 2007 setelah peluncuran *smartphone* oleh perusahaan teknologi besar dunia yaitu Apple, menurut Deliusno (2017) dalam situs [tekno.kompas.com](http://tekno.kompas.com), “Selasa, 9 Januari 2007, merupakan tanggal yang tidak akan pernah dilupakan oleh Apple, bahkan warga dunia. Kala itu, perusahaan pembuat komputer Mac memperkenalkan iPhone, sebuah

smartphone yang akhirnya mengubah industri. iPhone diperkenalkan langsung oleh Steve Jobs, sang pendiri Apple, di sebuah ajang tahunan (kala itu) bernama MacWorld tepat 10 tahun lalu.” Sejak saat itu hingga sekarang, sudah bermunculan banyak *smartphone* yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan besar lainnya seperti Samsung, Huawei, Xiaomi, dll, dan saat ini *smartphone* sudah menjadi barang yang sangat penting untuk menunjang kegiatan keseharian kita.

Kecanggihan dalam sebuah *smartphone* dapat membantu kita dalam kegiatan keseharian kita. Tetapi penggunaan *smartphone* belum dimanfaatkan secara optimal dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan *smartphone* sendiri sebagian besar hanya digunakan untuk bermain *game* dan menonton video. Hal ini dikarenakan fitur-fitur yang ada sekarang pada *smartphone* memang didominasi oleh fitur *game* dan hiburan. Padahal, *smartphone* bisa bermanfaat juga untuk pendidikan, contohnya jika digunakan sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran.

Ada banyak metode dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar seperti, metode konvensional, metode pemecahan masalah (*problem based learning*), metode diskusi, dan lain-lain. Pada umumnya pembelajaran selalu dilakukan dengan kegiatan tatap muka antara murid dengan guru. Tetapi, sekarang ini perkembangan teknologi memungkinkan kita untuk melakukan pembelajaran tatap muka tetapi secara tidak langsung, atau dalam hal ini adalah pembelajaran *online*. Pembelajaran semacam ini termasuk kedalam model pembelajaran *blended learning*.

Menurut Charles Graham (2006: 6) “*Charles Graham describes the historical emergence of blended learning as the convergence between traditional face-to-face learning environments and computer-mediated (or distributed) learning environments*”

Berdasarkan kutipan diatas dapat diartikan bahwa *peblended learning* mempunyai dua tipe lingkungan pembelajaran, yakni ada lingkungan pembelajaran tatap muka secara tradisional (*traditional face to face learning environment*) yang masih digunakan di sekitar daerah pedesaan dan *distributed learning environment* yang sudah mulai berkembang seiring dengan teknologi-teknologi baru yang memungkinkan perluasan untuk mendistribusikan komunikasi dan interaksi.

Menurut Wasis (2017: 59) berpendapat bahwa “Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face = f2f*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).”

Secara garis besar *blended learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar jarak jauh secara *online* atau tidak di dalam kelas namun sekaligus terdapat proses tatap muka di dalamnya. Baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

Pembelajaran menggunakan model *blended learning* ini membutuhkan sara pendukung untuk dapat terlaksananya proses ini. Karena pembelajaran ini mengandung unsur *online*, maka sara pendukung yang mutlak dibutuhkan adalah

adanya koneksi internet yang memadai. Kemudian internet erat kaitanya dengan penggunaan perangkat teknologi seperti *gadget* yaitu *smartphone* sendiri. Setelah itu adanya aplikasi di dalam *smartphone* itu, yang menjadi media dalam melakukan *blended learning*.

Setelah peneliti melakukan observasi, di dalam *smartphone* terdapat aplikasi dan didalam aplikasi tersebut terdapat fitur yang sangat cocok untuk menunjang proses *blended learning*. Aplikasi tersebut yaitu menggunakan *Facebook Mobile* dan fitur yang terdapat didalamnya adalah fitur *Live Video*. Hal ini disimpulkan demikian karena, peneliti melihat fitur *Live Video* memenuhi beberapa unsur yang diperlukan dalam *blended learning*, seperti, terdapat proses komunikasi secara *online* menggunakan aplikasi tersebut, dan adanya visualisasi dari pemapar materi untuk kemudian bisa dilihat oleh pelajar yang nantinya akan menjadi peserta atau *viewers* pada aplikasi tersebut. Adanya visualisasi ini menunjukkan melalui fitur *Live Video* dapat terjadi pembelajaran tatap muka atau *face to face*.

Memang pada dasarnya pembelajaran dalam kelas masih menjadi cara utama dibidang pendidikan untuk melakukan proses pembelajaran. Karena dalam pembelajaran dalam kelas terdapat manfaat-manfaat penting yang masih diperlukan dalam proses belajar, terutama pada bagian interaksi sosialnya. Oleh karena itu kita juga tidak bisa serta merta menteknologikan semuanya, meskipun teknologi sekarang sudah sangat maju dan dapat melakukan berbagai macam hal.

Menurut Wina Sanjaya (2006) dalam Ibrahim (2017: 202), menyatakan bahwa “pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.” Tanya jawab disini berarti terjadinya komunikasi langsung antara pemapar dan pelajar sehingga disinilah interaksi sosial terjadi. Selain itu diskusi antar teman sekelas juga bisa muncul dalam pembelajaran dalam kelas, maka interaksi sosial disini bukan hanya terjadi antara pemapar dan pelajar tetapi juga terjadi interaksi sosial antar pelajar.

Dalam pembelajaran didalam kelas, meskipun sudah terstruktur dan terjadwal secara sistematis dalam sebuah Lembaga pendidikan, tetapi proses pembelajaran tidak selalu dapat terlaksana. Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran dalam kelas dapat terlaksana atau tidak, contohnya adalah hari libur di waktu efektif pembelajaran, faktor alamiah seperti bencana alam yang dapat membahayakan pelajar atau pengajar jika tetap dilakukan didalam kelas, atau pengajar mendapat tugas penting yang memaksa dirinya ke luar kota, padahal pertemuan harus terlaksana saat itu juga atau dalam waktu dekat, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, metode *blended learning* menggunakan *live video facebook* ini bisa menjadi alternative pilihan jika proses pembelajaran tetap atau terpaksa harus terlaksana.

Bedasarkan uraian diatas *live video facebook* menggunakan *smartphone* ini menjadi hal yang menarik untuk diteliti dan dikembangkan dalam penelitian skripsi dengan judul ”Implementasi *Live Video Facebook* Menggunakan

*Smartphone* oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang diatas yang telah diuraikan diatas maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Penggunaan teknologi *smartphone* yang belum optimal untuk pendidikan.

1.2.2 Terdapat beberapa faktor yang dapat menjadi hambatan yang terjadi untuk melaksanakan pembelajaran di kelas.

1.2.3 Terdapat teknologi *live video* yang sesungguhnya bisa dengan mudah dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, tetapi belum banyak yang memanfaatkannya.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu dibuat suatu batasan masalah sehingga ruang lingkup permasalahan menjadi lebih jelas. Pada penelitian ini, penulis membatasi permasalahan penelitian yaitu memfokuskan diri pada mahasiswa Teknologi Pendidikan yang pernah mengalami hambatan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas yang tidak dapat terlaksana. Dan mengikuti pembelajaran menggunakan *live video facebook* dalam situasi seperti itu. Selain itu keterangan dari mahasiswa tersebut akan menjawab masalah atau kendala yang

terjadi dalam pemanfaatan *live video facebook* oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah diperlukan suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana pemanfaatan dan implementasi *live video facebook* oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan?
- 1.4.2 Bagaimana proses melakukan *live video facebook* oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan?
- 1.4.3 Kendala apa saja yang terjadi pada mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam proses pemanfaatan *live video facebook*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui pemanfaatan dan implementasi *live video facebook* oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui proses melakukan *live video facebook* oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan.



1.5.3 Untuk mengetahui Kendala apa saja yang terjadi pada mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam proses pemanfaatan *live video facebook*.

## **1.6 Manfaat Teoritis**

1.6.1 Sebagai karya ilmiah maka hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu. Khususnya bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk lebih memanfaatkan teknologi yang ada dalam *smartphone*.

1.6.2 Secara teoritis hasil penelitian ini, bermanfaat sebagai bahan masukan konstuktif untuk mengetahui pemanfaatan *live video facebook* sebagai sarana untuk melakukan pemebelajaran *blended learning*.

## **1.7 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.7.1 Bagi Jurusan Teknologi Pendidikan**

Pemanfaatan *live video* oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat menjadi pemicu munculnya inovasi inovasi pemanfaatan teknologi lainya sebagai penunjang pendidikan

### **1.7.2 Bagi Dosen**

Salah satu upaya pemanfaatan teknologi untuk pendidikan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan

### 1.7.3 Bagi Mahasiswa

Dapat menjadi pemicu munculnya ide ide baru tentang cara pemanfaatan teknologi untuk pendidikan

### 1.7.4 Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi, serta pertimbangan bagi peneliti lain ketika akan melakukan penelitian tentang aplikasi *facebook*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Pendidikan dan Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pendidikan**

Pendidikan, salah satunya dapat dimaknai sebagai kumpulan segala macam proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif di masyarakat tempat dia tinggal. Sementara menurut Undang-undang no. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Dari segi prosesnya, pendidikan dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam memahami dunia luar, dirinya sendiri, dan hubungannya dengan orang lain dan objek-objek yang ada di lingkungannya. Perubahan-perubahan tersebut membantu seseorang untuk menginterpretasikan pengalaman dan memungkinkan peningkatan cara-cara berperilaku yang efektif untuk mengontrol unsur-unsur lingkungan yang berhubungan dengan dirinya (Mukminan, 2012:2)

Jadi berdasarkan uraian diatas pendidikan merupakan proses untuk membentuk peserta didik agar memiliki nilai-nilai positif agar berperilaku dan bersikap baik dalam lingkungannya. Dengan mendidik peserta didik secara baik dan benar akan membantu mereka dalam memahami dirinya sendiri dan dunia luar atau lingkungan sekitar, sehingga mereka memahami hubungan antar dirinya

dan lingkungan dan dapat mengerti untuk melakukan hal-hal positif di kehidupannya.

### **2.1.2 Pembelajaran**

Pada hakekatnya pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai cara-cara yang ditempuh oleh seseorang pembelajara untuk bisa belajar secara efektif, dalam hal ini guru berperan penting dalam menyediakan perangkat- perangkat model yang memungkinkan siswa untuk mencapai kebutuhan tersebut. Pendekatan pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara pandang untuk membelajarkan peserta didik (Raehang, 2014: 151)

Belajar mempunyai peran penting dalam mempertahankan kehidupan bangsa ditengah-tengah persaingan yang semakin ketat di Era globalisasi ini sebagaimana yang dejelaskan oleh Gagne dan Brigs dalam (Raehang, 2014: 152) bahwa belajar adalah proses koknitif yang mengubah sifat stimimulasi dari lingkungan menjadi beberapa tahapan pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas yang baru.

Hal ini sejalan dengan definisi belajar yang diberikan oleh Skinner (dalam Raehang, 2014: 152) yaitu perilaku pada saat orang belajar dengan memberikan respon lebih baik yaitu:

- a. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar
- b. Konsekwensi yang bersifat menguatkan respon tersebut, memperkuat terjadi stimulus yang menggunakan konsekwensi tersebut. Orang yang

bejar dengan bak diberi hadiah dan yang malas ditegur atau diberi hukuman, melalui pusat perhatian tertentu.

Sehinga menurut beberapa pendapat diatas pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang ditempuh oleh seseorang untuk memperoleh kebutuhan informasi, dan didukung oleh perangkat-perangkat pembelajaran yang disediakan oleh guru. Proses pembelajaran juga bertujuan untuk memberikan stimulus kepada siswa agar siswa memberikan respon yang lebih baik setelah memperoleh informasi.

## **2.2 Definisi Teknologi Pendidikan**

Dalam sejarahnya teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran bisa disebut sama, tetapi beberapa orang menganggap teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran adalah dua hal yang berbeda. Mereka mempunyai pendapat masing-masing. Pertama, “Teknologi Pembelajaran” identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. (KBBI) kedua, Pembelajaran tidak selalu berkaitan dengan pendidikan formal seperti sekolah ataupun perguruan tinggi melainkan mencakup juga pelatihan (*training*). Sedangkan pendidikan mereka yang setuju dengan istilah “Teknologi Pendidikan” berdalih bahwa karena pembelajaran (*instruction*) dianggap oleh banyak orang

sebagai bagian dari pendidikan, maka sebaiknya dipakai istilah yang memberikan cakupan yang lebih luas (AECT, 1997).

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544). Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan. (Miarso, 2009:163).

Definisi yang sangat terkenal tentang Teknologi Pendidikan adalah definisi yang dikeluarkan oleh AECT 1977, yang menyebutkan: Educational Technology is a complex, integrated process involving people, procedures, ideas, devices, and organization, for analyzing problems and devising, implementing, evaluating, and managing solutions to those problems, involved, in all aspects of human learning. (Mukminan 2012: 3)

Artinya, Teknologi Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan segala aspek belajar

manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan tersebut. (Mukninan, 2012: 3)

Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Sedangkan definisi 2004 adalah studi dan praktik etis yang berkenaan dengan pemberian fasilitas belajar dan pengkajian kinerja melalui tiga kawasan (*domain*) yaitu penciptaan, penggunaan dan pengelolaan proses, dan sumber daya teknologis secara tepat guna (Suparman, 2012:334).

Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah bidang ilmu yang mengkaji jalannya pembelajaran dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan membantu jalannya pembelajaran, untuk mencari masalah dan memecahanya yang terdapat pada proses pembelajaran.

### **2.3 Kawasan Teknologi Pendidikan**

Berdasarkan AECT 1994 teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar.

Dalam definisi ini dijelaskan bahwa teknologi pendidikan terbagi dalam lima kawasan, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan

evaluasi. Tiap kawasan dari bidang memberikan sumbangan pada teori dan praktek yang menjadi landasan profesi.

Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Seels dan Richey, 1994:28).

### **2.3.1 Kawasan Desain**

Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek, yaitu : (1) Desain Sistem Pembelajaran; (2) Desain Pesan; (3) Strategi Pembelajaran; (4) Karakteristik Pembelajar.

### **2.3.2 Kawasan Pengembangan**

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Kawasan pengembangan di dalamnya meliputi: (1) teknologi cetak; (2) teknologi audio-visual; (3) teknologi berbasis komputer; dan (4) teknologi terpadu.

### **2.3.3 Kawasan Pemanfaatan**

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Sebagai subyek dan objek yang terlibat dalam pemanfaatan memiliki



tanggung jawab untuk menyelaraskan antara pendidik dengan aktifitas yang spesifik, interaksi antara bahan, pendidik dan aktifitas pembelajaran, memberikan penilaian serta penilaian atas hasil yang dicapai selama belajar. Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran. Prinsip-prinsip pemanfaatan dikaitkan dengan karakteristik pelajar, bahan pembelajaran, serta pola dan model pembelajaran (Barbara, 1994).

Pada dasarnya pemanfaatan teknologi sangat bergantung pada proses difusi, serta pada upaya membangkitkan kesadaran, keinginan mencoba dan mengadopsi inovasi. Menurut Rogers, terdapat empat elemen utama yang beroperasi dalam proses difusi, yaitu : (1) bentuk atau karakter inovasi itu sendiri, (2) saluran komunikasi yang ada, (3) waktu, dan (4) sistem sosial yang berlaku. Adapun Langkah-langkah difusi menurut Rogers adalah : (1) pengetahuan; (2) persuasi atau bujukan; (3) keputusan; (4) implementasi; (5) dan konfirmasi.

#### **2.3.4 Kawasan Pengelolaan**

Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui : perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Secara singkat ada empat kategori dalam kawasan pengelolaan, yaitu: pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, serta pengelolaan informasi.

### **2.3.5 Kawasan Penilaian**

Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar, mencakup : (1) analisis masalah; (2) pengukuran acuan patokan; (3) penilaian formatif; dan (4) penilaian sumatif. Dalam kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, proyek , produk. Penilaian program-evaluasi yang menaksir kegiatan pendidikan yang memberikan pelayanan secara berkesinambungan dan sering terlibat dalam penyusunan kurikulum.

Berdasarkan kelima Kawasan tersebut, penelitian ini termasuk kedalam Kawasan pengembangan. Peneliti mengembangkan implementasi sebuah teknologi yang sebelumnya teknologi tersebut hanya berfungsi sebagai sarana sosialisasi di dunia maya agar dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran yaitu menggunakan Live Video Facebook.

## **2.4 Definisi Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Model Pembelajaran**

### **2.4.1 Metode Pembelajaran**

Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Sudjana (2005: 76) berpendapat bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu

pendekatan tertentu. Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat procedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah. Metode bersifat prosedural maksudnya penerapan dalam pembelajaran dikerjakan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

Sedangkan Salamun (dalam Sudrajat, 2009:7) menyatakan bahwa metode pembelajaran ialah sebuah caracara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Hal itu berarti pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan sistematis dalam menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tertentu dengan kondisi yang berbeda-beda juga.

#### **2.4.1.2 Macam-macam Metode Pembelajaran**

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena dengan metode guru dapat merencanakan proses pembelajaran yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pembelajaran. Macam-macam metode pembelajaran antara lain: (a) metode tutorial (pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan), (b) metode demonstrasi (pengelolaan pembelajaran dengan

memperagakan atau mempertunjukkan proses, situasi, benda, atau cara kerja), (c) metode debat (meningkatkan kemampuan akademik siswa), (d) metode Role Playing (cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan), dan (e) metode problem solving (pemecahan masalah) (Sudjana, 2005: 77-89).

#### **2.4.2 Media Pembelajaran**

Kata “media” adalah berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Dan penggunaan media untuk pembelajaran dirasa cukup efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Wilbur Schram (1982) berpendapat bahwa media adalah *Information carying technologies that can be used for instruction. The media instruction, consequently are extensions of the teacher*. Menurut dia media adalah teknologi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Pengertian yang dikemukakannya hamper sama dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT 1994), yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan.

Selain beberapa pendapat di atas seperti yang dikemukakan, masih ada beberapa pendapat lain yang pendapatnya memiliki pengertian berbeda. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam

lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pengajaran.

Dari berbagai pendapat diatas dapat dipahami bahwa media erat kaitanya dengan perantara yang berfungsi menyampaikan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting. Karena mengingat proses belajar yang dialami siswa tertuju pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa depan mereka. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri pelajar dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.

### **2.4.3 Model Pembelajaran**

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan

pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends dalam Trianto, 2010: 51). Sedangkan menurut Joyce & Weil (1971) dalam Mulyani Sumantri, dkk (1999: 42) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Trianto (2010: 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka

ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini. Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2011: 142) istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri khusus model pembelajaran adalah:

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang

kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Pada Akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem syaraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan, materi ajar siswa, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa (Trianto, 2010: 55).

### **2.4.3.1 Macam-macam Model Pembelajaran**

#### **2.4.3.1.1 Model Pembelajaran Langsung**

Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. (Depdiknas, 2010: 24). Menurut Killen dalam depdiknas (2010: 23) pembelajaran langsung atau Direct Instruction merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model pembelajaran ini berpusat pada guru, dalam hal ini guru menyampaikan isi materi pelajaran dalam format



yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para peserta didik, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik.

#### **2.4.3.1.2 Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction (PBI)*. Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey.

Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri (Trianto, 2010:91). Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2010:92).

#### **2.4.3.1.3 Model Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa: 2006: 102). Menurut Sanjaya (2006: 109) mengemukakan bahwa CTL

adalah suatu konsep pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.

#### **2.4.3.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif**

Istilah pembelajaran kooperatif dalam pengertian bahasa asing adalah *cooperative learning*. Menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 49) Pada hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong-royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa.

#### **2.4.3.1.5 Model Pembelajaran *Blended Learning***

*Blended learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajara yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajarn *online*. Selain *blended learning* ada istilah *hybrid learning*. Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu

perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. (Ni'matul Khoiroh dkk, 2017: 99)

*Blended learning* merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face to face*).

*Blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended learning*. Menggabungkan aspek *blended learning* seperti pembelajaran berbasis web, *streaming* video, komunikasi *audio synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional tatap muka.

## **2.5 Klasifikasi *Blended Learning***

Untuk memahami *e-learning* beberapa ahli mengklasifikasikan berdasarkan karakteristik. Pada umumnya pembelajaran *e-learning* atau *online* adalah “*asynchronous*”, dimana pengajar/guru/dosen/instruktur dan pelajar tidak bertemu di saat yang sama. (Wasis, 2017: 65)

Menurut Ranganathan, Negash, dan Wilcox (dalam Wasis, 2017: 66) membagi empat jenis *e-learning*, yaitu :

- (1) *E-learning* tanpa kehadiran dan komunikasi
- (2) *E-learning* dengan komunikasi tapi tanpa kehadiran
- (3) *E-learning* dengan kombinasi kehadiran sesekali
- (4) *E-learning* digunakan sebagai alat dalam mengajar di kelas.

Dari klasifikasi diatas dikembangkan lagi ke dalam 4 tipe e-learning (Wasis, 2017: 66), yaitu :

### **2.5.1 Tipe I: Pembelajaran Tatap Muka.**

Pembelajaran yang dilakukan dengan hadirnya pengajar dan pelajar sejoura fisik dalam suatu tempat dan waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran. Namun pembelajaran yang dilakukan tidak dengan menggunakan komunikasi elektronik. Pengajar melakukan komunikasi secara tradisional atau secara lisan. Pembelajaran ini dimasukkan kedalam *e-learning* karena meskipun berkumpul dan bertatap muka di suatu tempat dan komunikasinya menggunakan cara tradisional, tapi perkuliahnya menggunakan teknologi yang berkaitan dengan perangkat elektronik, misalnya menggunakan projector dan memaparkan presentasi menggunakan *Power Point*.

### **2.5.2 Tipe II: Pembelajaran Mandiri.**

Pembelajaran ini dilakukan tanpa adanya instruktur atau pengajar, dan tidak di dalam kelas, namun bisa dimana saja. Pelajar menerima materi pembelajaran secara mandiri. Tidak ada yang membantu dalam pelajar dalam pembelajaran ini dan tidak ada komunikasi elektronik antara pelajar dan pengajar. Tapi pelajar menggunakan media teknologi berupa kaset rekaman atau teknologi lain yang serupa untuk mendapatkan materi pembelajaran.

### **2.5.3 Tipe III: Pembelajaran Tidak Sinkron.**

Pembelajaran ini dilakukan tanpa adanya pengajar yang hadir secara fisik, tapi pengajar dan pelajar berkomunikasi melalui komunikasi elektronik tidak sinkron. Maksud dari tidak sinkron adalah komunikasi elektronik yang dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan. Contohnya, pengajar merekam suara untuk kemudian besoknya didengarkan oleh pelajar.

### **2.5.4 Tipe IV: Pembelajaran Sinkron.**

Pembelajaran ini dilakukan tanpa kehadiran pengajar secara fisik di dalam kelas, dan komunikasi yang digunakan menggunakan alat elektronik. Format ini disebut sinkron alasannya karena komunikasi yang terjadi antara pengajar dan pelajar terjadi dalam waktu yang bersamaan. Teknologi yang digunakan tipe ini mencakup semua teknologi yang digunakan dalam *e-learning*, selain dilakukannya *real-time e-learning*, juga penggunaan aplikasi lainnya seperti *instan messaging*, *chat*, dan *live video*.

### **2.5.5 Tipe V: *Blended Learning* Tidak Sinkron**

Pembelajaran ini dilakukan dengan kehadiran pengajar sesekali dan komunikasi elektronik yang dikombinasikan atau campuran (*blenden/hybrid-asyvchronous*). Dalam format ini komunikasi elektronik digunakan dalam format asinkron dan sinkron. Kehadiran pengajar yang sesekali, dimana beberapa pertemuan dilakukan dengan kehadiran pengajar secara fisik (yaitu tatap muka) dan beberapa pertemuan dilakukan tanpa kehadiran pengajar (*asynchronous*)

### **2.5.6 Tipe VI: Pembelajaran *Blended Learning* Sinkron**

Pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik (*Blended/Hybrid-synchron*). Dalam format ini komunikasi elektronik dikemas dalam format sinkron dan asinkron. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian secara fisik atau virtual. Beberapa pertemuan dikelas dilakukan dengan kehadiran fisik (langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan di dunia maya.

## **2.6 Karakteristik dalam Praktik *Blended Learning***

Awal praktik *blended learning* di universitas secara relative dikenalkan oleh orang yang bernama Twigg (2003) dalam (Wasis 2017: 87), Twigg mengangkat isu pedagogis tentang efektifitas *blended learning* dengan cara meninjau semua proyek-proyek pendidikan di Amerika Serikat dan diberi bantuan dana terkait dengan implementasi TIK di setiap instansi tersebut.

Hasil risetnya menunjukkan terjadinya perubahan komposisi metode pembelajaran yang awalnya sepenuhnya tatap muka menjadi sepenuhnya *online*. Dibandingkan dengan *blended learning* yang dianggap sebagai pelengkap pembelajaran tatap muka, pada pembelajaran yang menggunakan *blended learning* yang sudah menggunakan sepenuhnya *online* yang sebelumnya tatap muka namun sudah bergeser, menunjukkan adanya keuntungan yang lebih tinggi untuk para mahasiswanya, misalnya menghindari mahasiswa dari praktik administrasi yang berlebihan.

Berberapa karakteristik yang peneliti temukan dalam tulisan Wasis (2017) yaitu *blended learning* memberikan variasi pembelajaran dalam penggunaan system *online*, dan *blended learning* memiliki fleksibilitas dalam waktu dan tempat pelaksanaan pembelajaran.

### **2.6.1 Online dan Tatap Muka**

Berbagai gambaran terkait proses pembelajaran memberikan variasi terkait untuk pengembangan *blended learning*. Penelitian-penelitian telah banyak dilakukan menggunakan metode survei terkait dengan hal ini (Tienne, 2000; Arbaugh, 2000; dan Meyer, 2000). Gebric (Wasis, 2017: 89) menjelaskan perbedaan *online* dan tatap muka dalam tiga lingkup utama yaitu (1) keberadaan atau tidak adanya petunjuk interaksi sosial yang menciptakan lingkungan komunikasi nonverbal yang kaya makna atau justru menciptakan medium impersonal yang memiliki kadar interaksi sosial yang lebih rendah, (2) penetapan waktu yang sinkron dan disinkron yang memberikan alternative adanya dialog yang spontan dan bebas atau membutuhkan ruang untuk refleksi sehingga menyita lebih banyak waktu, (3) komunikasi verbal dan teks dimana terdapat dua alternative penekanan yaitu pada komponen mendengarkan dan berbicara atau pada komponen membaca dan menulis. Semua hal tersebut secara eksplisit memberikan dampak yang berbeda yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing.

### **2.6.2 Fleksibilitas Waktu**

Berdasarkan sifat diskusi *online* ini, fleksibilitas waktu belajar lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Tapi, jika respon *online* bersifat sukarela, akan menghasilkan partisipasi diskusi yang sedikit atau minimal. Terkait sudut pandang waktu dan tempat di kelas diskusi *online*, terdapat dua perbandingan dasar, yaitu, diskusi di kelas memang dapat memberikan Batasan waktu tapi diskusi tatap muka menjadi dekat dengan sumber diskusi, sehingga memudahkan komunikasi. Berbeda dengan diskusi *online*, walaupun tidak ada batasan tempat dan waktu, atau bisa dilakukan kapan saja, tapi harus ada beberapa hal yang harus disiapkan terlebih dahulu agar diskusi *online* terlaksana, misalnya adalah koneksi internet yang stabil. (Wasis, 2017: 93)

## **2.7 Facebook dan Fitur Live Video Facebook**

### **2.7.1 Pengertian Facebook**

Facebook menurut wikipedia berbahasa Indonesia adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada 4 Februari 2004. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984. Pada awal masa kuliahnya, situs jejaring sosial ini keanggotaannya masih dibatasi untuk mahasiswa dari Harvard College. Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston (Boston College, Universitas Boston, MIT, Tufts), Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League. Sampai akhirnya, pada



September 2006, Facebook mulai membuka pendaftaran bagi siapa saja yang memiliki alamat email.

Fitur yang ditawarkan Facebook sebagai situs jejaring sosial membuat banyak orang menggunakannya. Menurut Wahyunanda (2019) dalam situs Kompas.com, “Jumlah pengguna media sosial di Indonesia semakin bertambah. Tahun ini, menurut riset dari perusahaan media We Are Social yang bekerja sama dengan Hootsuite, menyebut ada 150 juta pengguna media sosial di Indonesia. Jumlah itu naik 20 juta pengguna dibanding hasil riset pada 2018. Masih sama seperti tahun lalu, Facebook menjadi aplikasi media sosial yang paling banyak digemari di Indonesia, dengan penetrasi 81 persen, meski diterpa skandal keamanan setahun belakangan.” Hal ini menunjukkan seberapa digemarinya facebook di Indonesia.

#### **2.7.1.1 Fungsi Facebook sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Hengky Alexander Mangkulo (2010: 49), sebelum menggunakan Facebook sebagai media yang akan digunakan menjadi sarana penunjang proses belajar mengajar, terlebih dahulu dibuat sebuah desain fungsi yang dapat diaplikasikan pada system pembelajaran online yaitu sebagai berikut:

##### **2.7.1.1.1 Fungsi untuk penyampaian materi pelajaran**

Banyak cara yang ditawarkan Facebook untuk menyampaikan materi yang berhubungan dengan suatu pokok bahasan dari sebuah mata pelajaran, beberapa cara tersebut adalah dengan share link/photo/video, membuat status yang relevan

dengan pokok bahasan materi, dan membuat resume pokok bahasan materi dengan fitur note atau docs pada group.

#### **2.7.1.1.2 Fungsi untuk jadwal pelajaran dan ujian**

Guru dapat membuat jadwal pelajaran dan jadwal ujian atau evaluasi secara online dengan menggunakan Facebook. Dengan adanya fungsi ini, siswa dapat melihat jadwal kapan saja dan dimana saja. Pembuatan jadwal tersebut dengan cara menggunakan aplikasi acara yang bergambar kalender yang ada pada akun Facebook.

#### **2.7.1.1.3 Fungsi untuk melakukan diskusi**

Facebook dapat dilakukan sebagai sarana untuk melakukan diskusi baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Dalam diskusi tersebut dapat dibahas berbagai topik yang berhubungan dengan materi mata pelajaran yang dibahas di sekolah. Dengan adanya Facebook, diskusi materi pelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Lintang Patria dan Kristianus Yulianto (2010: 10), interaksi (diskusi) pada Facebook dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

Asynchronous (pengajar dan pembelajar tidak berada dalam waktu yang bersamaan)

- Melalui fitur message
- Melalui fitur comment

Synchronous (pengajar dan pembelajar berada dalam waktu yang bersamaan). Interaksi ini dilakukan melalui fitur chatting yang ada pada Facebook. Dengan begitu, baik guru maupun siswa dapat dengan mudah berdiskusi maupun bertukar informasi.

### **2.7.1.2 Fitur-fitur Facebook sebagai Media Pembelajaran**

Banyak fitur yang ditawarkan Facebook sebagai layanan yang dapat digunakan oleh user dalam rangka memudahkan interaksi. Jika ditelaah lebih dalam, beberapa diantaranya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Disadur dari penelitian Lintang Patria dan Kristianus Yulianto (2010: 10), fitur-fitur tersebut adalah.

#### **2.7.1.2.1 Fitur Group**

Layanan situs jejaring sosial Facebook dalam bentuk fitur group ini memudahkan dalam mengelompokkan sebuah kelas atau mata pelajaran tertentu. Kelompok yang sudah ada dalam satu group dapat dengan mudah berdiskusi karena kesamaan tujuan. Selain itu, Proses Belajar Mengajar di Kelas, Materi Pelajaran, Jadwal Pelajaran & Ujian, Diskusi Mata Pelajaran, dengan adanya fitur group, memudahkan dalam hal koordinasi, dan bertukar informasi mengenai pelajaran.

#### **2.7.1.2.2 Fitur update status dan comment wall-to-wall**

Fitur ini merupakan interaksi asynchronous, yaitu interaksi dua arah secara tidak langsung dimana komunikasi ini akan terdokumentasi berdasar topik bahasan dan terurut secara waktu.

#### **2.7.1.2.3 Fitur note atau docs pada group**

Fitur ini sangat memudahkan guru dalam membuat dokumen baru pada Facebook, baik berupa resume mengenai materi yang sedang dipelajari atau menyampaikan informasi dengan lebih terstruktur dan rapi tanpa perlu membuka link baru.

Fitur share link/photo/video. Tujuan dari fitur ini adalah memudahkan user dalam berbagi informasi. Guru dapat dengan mudah berbagi link/photo/video yang memuat content mengenai pelajaran yang diampunya. Hal ini memudahkan murid untuk mendapatkan sumber belajar yang terpercaya.

#### **2.7.1.2.4 Fitur Group Chatting**

Aktivitas yang dilakukan pada fitur ini merupakan interaksi dua arah secara langsung atau yang disebut dengan synchronous yang terjadi pada sebuah group. Fitur ini merupakan layanan yang paling memudahkan proses diskusi maupun bertukar informasi dengan cepat karena anggota group dapat berinteraksi secara langsung dengan sesama anggota group tersebut yang sedang online

#### **2.7.1.2.5 Fitur Live Video**

Facebook Live merupakan sebuah fitur dari Facebook untuk melakukan siaran langsung dengan kamera saku. Fungsi Facebook Live memungkinkan pengguna Facebook untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman.

Demi menunjang kebutuhan pengguna dan menarik minat pengguna untuk mau menggunakan Facebook Live, pihak Facebook meluncurkan fitur-fitur baru seperti siaran langsung yang diperuntukkan bagi orang tertentu, hal ini memungkinkan pengguna melakukan siaran dengan jangkauan audiensi orang-orang yang dipilih pengguna misalnya saja grup tertentu. Selain itu pengguna juga bisa melakukan siaran yang diberlakukan dengan judul sebuah event, jadi hanya pengguna yang melakukan booking atau reservasi saja yang bisa menyaksikan live streamingnya.

### **2.8 Penelitian Yang Relevan**

Skripsi Nardi, Jurusan Jurnalistik Pada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar, yang berjudul “Media Sosial Facebook Dan Kualitas Belajar Siswa”. Menyatakan bahwa Facebook saat ini bukan hanya bertujuan mengirim pesan saja namun dapat mengirim foto dan video. Facebook pun bisa dijadikan setiap pelajar sebagai media mendapatkan ilmu dan wawasan. Di era sekarang, alat untuk mengakses internet bukan hanya lewat komputer atau laptop saja, namun dapat diakses melalui telepon genggam atau android, sehingga memudahkan semua kalangan menikmatinya.

Penelitian oleh Ari Kuswanto, Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul “Pemanfaatan Grup Facebook Sebagai Media Pembelajaran Pengantar Akuntansi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2016/2017 Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara”. Menyatakan bahwa Seiring perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepat mengakibatkan data dan informasi mudah diperoleh tanpa mengenal batas, ruang dan waktu. Menggunakan media internet, data dan informasi baik berupa pengetahuan, berita, hiburan, maupun individu tidak sulit untuk didapat. Dengan perkembangan komunikasi yang begitu pesat ini komunikasi bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa memperdulikan jarak.

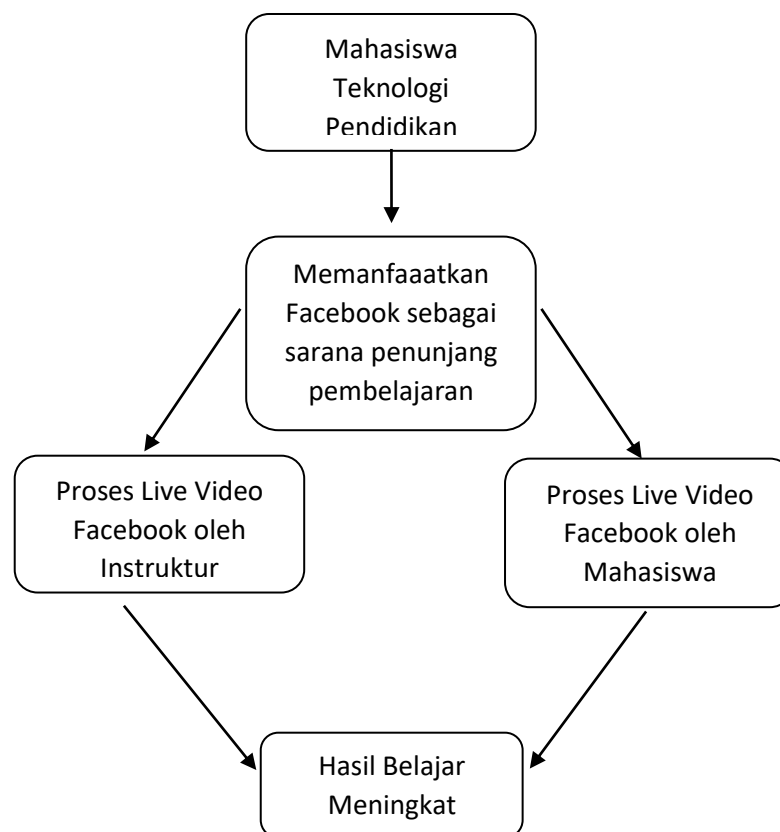
## **2.9 Kerangka Pikir**

Proses kegiatan pembelajaran biasanya harus diadakan di dalam suatu ruangan atau kelas dan pelajar harus datang sesuai jadwal untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Tetapi terkadang pengajar tidak dapat hadir atau berhalangan karena ada tugas profesi lainnya yg harus dilakukan, atau sesuatu semacam itu yang membuatnya tidak bisa hadir.

Pada era saat ini dimana semua orang sudah memiliki smartphone dan koneksi Internet, kita seharusnya sudah bisa memanfaatkan itu untuk mengatasi permasalahan semacam itu.

Oleh karena itu Live Video Facebook merupakan sebuah pilihan yang dapat digunakan, selain semua orang sudah dapat mengakses internet, hampir semua orang dipastikan memiliki akun facebook. Sehingga ini lebih memudahkan kita untuk menjalankan cara ini.

Live video juga bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun diluar jadwal jam belajar, untuk hal ini Live Video sangat mudah dikondisikan waktu dan tempatnya.



**Gambar 1 Bagan Kerangka Pikir**

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Pemanfaatan dan Implementasi Pembelajaran menggunakan *Live Video Facebook*

Proses pemanfaatan fitur *live video facebook* untuk menunjang *blended learning* ini berdasarkan teori yang menyatakan bahwa *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran metode *offline* dan *online*. Pada dasarnya dalam hal ini mengacu pada gabungan antara pembelajaran dengan pertemuan tatap muka, ditambah dengan beberapa pembelajaran dengan tanpa tatap muka atau *online*.

Disisi lain fitur *Live video ini* memiliki kelebihan menunjang untuk melakukan keduanya sekaligus dimana dengan menggunakan *live video* bisa dikategorikan dengan tatap muka karena ada visualisasi dari pengajar dan bisa juga dikategorikan dengan pembelajaran *online* karena menggunakan internet dan dari jarak jauh, atau pengajar dan pelajar tidak di dalam waktu dan tempat yang sama.

Setelah diteliti, ternyata mahasiswa teknologi pendidikan sudah memahami konsep dasar *blended learning*, karena mereka sudah diberikan materi tentang *blended learning* di semester awal perkuliahan. Hal ini berdasarkan dari pernyataan mereka dalam wawancara. Menurut Lawu Arunawang “*blended*



*learning* baru saya kenal semester awal perkuliahan. Menurut saya blended learning adalah metode yang menggabungkan antara media online dan offline. Jadi disamping menerima pembelajaran offline di sekolah, kita bisa menghubungi guru atau fasilitator kita menggunakan internet” (W.MH1), dan menurut Saroh “Kalau setau saya itu blended learning adalah yang memadukan pembelajaran secara offline dengan pembelajaran secara online” (W.MH2). Selain itu Sumayah juga menjelaskan “Sepemahaman saya pembelajaran blended learning adalah metode yang memadukan pembelajaran face to face dengan pembelajaran online” (W.MH3)

Menurut para narasumber yang telah melakukan proses pembelajaran menggunakan *live video facebook*, mereka berpendapat menggunakan metode semacam ini merupakan hal yang sangat bagus, karena dapat mengatasi kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selain itu penerapannya dianggap *flexible* bisa dimapun dan kapanpun. Selain itu, kita dituntut untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, termasuk dalam hal pemanfaatan teknologi yang ada untuk hal yang bermanfaat, jika tidak maka kita akan tertinggal. Menurut Lawu “Kalo diterapkan pada zaman ini itu bagus, karena dengan perkembangan zaman sendiri kita belajar tidak hanya dalam kelas saja, kita mungkin bisa menembus ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah. Dan ketika guru berhalangan kita bisa menggunakan media online.”(W.MH1), dan menurut Saroh Bagus, soalnya di era yang dianggap era revolusi industry, banyak hal yang lebih dominan ke teknologi, karena ini

memadukan antara offline dan online, jika diterapkan di zaman sekarang bagus karena sesuai dengan perkembangan zaman. (W.MH2)

Implementasi pembelajaran ini bisa dilakukan secara mudah dan cocok untuk materi yang dapat disampaikan secara lisan, karena pada saat melakukan penelitian, peneliti sebagai pemapar menyampaikan informasi secara lisan melalui media *smartphone*. (OBS)

Saat ini *smartphone* sudah menjamur bahkan internet juga sudah dimana saja ada. Di Gedung A3 Jurusan Teknologi Pendidikan sendiri sudah ada beberapa *WiFi* yang bisa digunakan hanya oleh mahasiswa yang terdaftar di Jurusan Teknologi Pendidikan UNNES tersebut. (OBS). Senada dengan apa yang ditemukan peneliti, Lawu berpendapat “Menurut saya sudah banyak, karena dari siswanya sendiri sudah banyak menggunakan hape, sedangkan guru atau dosen sudah beralih dari hape jadul ke hape canggih” (W.MH1)

### **5.1.2 Proses Implementasi Pembelajaran menggunakan *Live Video Facebook***

Dalam penelitian *live video* untuk pembelajaran kali ini peneliti menggunakan aplikasi facebook *mobile* yang dapat di unduh di *Google Playstore* secara gratis. Alasan memilih aplikasi ini sebagai media utama untuk melakukan penelitian adalah, karena fitur *live video* milik *Facebook* sudah dirasa mencukupi kebutuhan untuk melakukan pembelajaran menggunakan *Live Video*. Fitur yang paling membantu dalam aplikasi facebook mobile adalah fitur *tagging* dimana kita bisa menandai orang yang kita inginkan untuk menonton *Live Video* kita sehingga

ketika kita memulai *Live Video*, orang tersebut akan secara langsung mendapat notifikasi di aplikasi facebook miliknya. (OBS)

Proses pembelajaran menggunakan *live video facebook* ini diawali dengan peneliti meminta untuk para mahasiswa menggunakan *smartphonenya* dan menyambungkan dengan koneksi internet baik itu koneksi dari jaringan *WiFi* Gedung A3 Jurusan Teknologi Pendidikan atau koneksi internet melalui *tethering* dari internet yang disediakan peneliti.

Proses selanjutnya yaitu peserta harus memiliki aplikasi *facebook mobile* dan akun *facebook*, dan dalam hal ini semua peserta memiliki akun *facebook* aktif, sehingga proses langsung berlanjut ke tahap berikutnya. Tahap berikutnya peserta harus melakukan *add friend* dengan akun *facebook* milik pemapar yaitu milik peneliti sendiri. (OBS)

Implementasi sendiri dilakukan dengan cara para mahasiswa selaku peserta berada dalam Ruang Animasi Gedung A3 Jurusan Teknologi Pendidikan UNNES, dan peneliti sebagai pemapar berada di ruangan yang berbeda. Hal ini untuk membuat situasi pembelajaran sedang berlangsung dalam jarak jauh atau tanpa tatap muka.

Langkah awal adalah untuk membuka aplikasi *facebook mobile* yang sudah terpasang di *smartphone* baik itu peserta maupun pemapar, kemudian pemapar membuka aplikasi tersebut. Saat aplikasi *facebook mobile* sudah terbuka, selanjutnya akan muncul menu utama dari aplikasi *facebook mobile* itu sendiri, kemudian langsung saja membuka menu *posting*. Dalam menu *posting* terdapat

banyak pilihan, yaitu untuk *posting* status, gambar, tulisan, dokumen, video, dll, tetapi dalam hal ini yang akan dipilih adalah tombol *Go Live*. Langkah selanjutnya dalam implementasi ini pada menu *Go Live* adalah menghubungkan ke semua peserta yang di inginkan. Terdapat 2 cara untuk menghubungkan *live video* dengan peserta yang di inginkan, yaitu dengan *mensetting* menu *public* menjadi *specific friend*, setelah itu pilih akun-akun *facebook* yang di inginkan. Cara kedua yakni dengan memencet tombol *tag* atau biasa disebut *tagging*, setelah itu pilih akun *facebook* yang diinginkan oleh pemapar, namun dalam cara ini *setting public* perlu di ubah ke *only me*. Dalam implementasi ini sendiri, peneliti menggunakan cara pertama, yaitu dengan memilih peserta melalui pilihan *specific friend*. Setelah semua proses tersebut sudah selesai, pemapar hanya perlu menekan tombol mulai, seketika itu juga para peserta yang sudah dipilih akan mendapatkan *notifikasi* untuk menonton tayangan *live tersebut*, dan pemapar bisa langsung memaparkan materi. (OBS)

Pada implementasi kali ini, pemapar menyampaikan sedikit materi tentang media pembelajaran, yaitu tentang pengertian media pembelajaran. Langkah selanjutnya setelah pemapar selesai menyampaikan materi, diadakan sesi tanya jawab, tanya jawab disini dilakukan oleh satu orang mahasiswa untuk kemudian pemapar menjawab pertanyaan tersebut secara langsung.

Sesi pertanyaan ini pada dasarnya bisa dilakukan dengan dua acara, yaitu melalui kolom chat, atau dengan kata lain menggunakan tulisan, kemudian yang kedua menggunakan fitur video, dimana pemapar bisa memilih dan menghubungkan peserta yang ingin bertanya ke dalam system *live video*, kemudia

peserta dapat bertanya secara langsung menggunakan lisan dan terdapat juga visualisasi dari peserta yang bertanya tersebut.

### **5.1.3 Kendala Implementasi Pembelajaran menggunakan *Live Video Facebook***

Kendala yang mahasiswa alami saat proses pembelajaran menggunakan *Live Video* tersebut radalah koneksi internet yang kurang stabil, yang kemudian membuat informasi yang disampaikan menjadi terhambat. Hal ini yang diungkapkan oleh ketiga mahasiswa yang diwawancarai

Menurut Lawu mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 2 “Kendala yang ada pada koneksi internet yang kecepatannya tidak stabil dan hape yang kurang memadai” (W.MH1) dalam hal ini Lawu menambahkan bahwa perangkat *handphone* yang kurang memadai juga menghambat aktivitas mengikuti pembelajaran *Live Video* ini.

Kemudian menurut Saroh “Sinyal dan ada *latency* di video, jadi videonya mengalami hambatan berupa *delay*” (W.MH2). Menurutnya kecepatan koneksi internet yang tidak cukup baik menyebabkan timbulnya *delay* dalam proses *live video* atau dengan kata lain ada selang waktu beberapa detik untuk informasi dari pemateri sampai ke pelajar.

Kemudian menurut Sumayyah “Sinyal, karena sinyal sedikit terganggu jadi informasi yang didapat terlambat, walaupun pada akhirnya tersampaikan” (W.MH3)

Koneksi internet yang kecepatannya tidak stabil membuat penyampaian informasi menjadi terhambat, kemudian ada beberapa mahasiswa yang tidak menggunakan aplikasi facebook seperti yang disarankan contohnya *Facebook Lite*, sehingga mempersulit jalanya proses pembelajaran tersebut. (OBS)

## **5.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

### **5.2.1 Analisis Pemanfaatan dan Implementasi Pembelajaran menggunakan *Live Video Facebook***

Implementasi *live video facebook* ini diharapkan bisa menjadi penunjang *blended learning* dimana *blended learning* ini dalam pelaksanaannya memang membutuhkan media teknologi dan internet, sehingga tanpa internet pembelajaran *online* tidak dapat dilaksanakan, dan jika pembelajaran hanya menggunakan system pembelajaran tatap muka atau *offline* maka hal ini tidak termasuk dalam kasifikasi *blended learning*.

*Live video facebook* ini sebenarnya merupakan sebuah metode pembelajaran *online*, namun pada prosesnya terjadi komunikasi dua arah antara pemapar dan peserta atau pelajar, kemudian dengan didukung adanya visualisasi dari pemapar, bahkan visualisasi peserta juga bisa dilakukan jika dibutuhkan, sehingga walaupun *online* proses komunikasi yang sama seperti tatap muka juga terjadi. Hal ini menunjukkan penggunaan *live video facebook* ini sudah sesuai dengan konsep *blended learning* yaitu memadukan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline*. (OBS) Sejalan dengan uraian diatas Lawu berpendapat

“Saya pikir sudah sesuai, karena pemapar menjelaskan secara konvensional dan siswanya bisa mengikuti dengan menggunakan media online.” (W.MH1)

Meski saat ini sudah banyak yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, atau bahkan menerapkan metode *blended learning* dalam pembelajaran, tetapi metode *blended learning* menggunakan *live video* masih baru bagi Lawu Arunawang, dia mengatakan “Belum, hal ini masih seperti inovasi baru bagi saya.” (W.MH1)

Pembelajaran tatap muka yang sudah sangat umum digunakan membutuhkan sebuah sarana penunjang lagi, terlebih di era yang canggih saat ini teknologi sudah banyak berkembang dan berkembang di segala bidang. Penerapan teknologi-teknologi untuk penunjang pendidikan menjadi penting dalam era persaingan global saat ini, dan untuk menumbuhkan rasa motivasi siswa dalam belajar yang sudah merasa jenuh dengan metode pembelajaran konvensional. Terlebih dengan adanya hambatan-hambatan yang terjadi dan menghambat proses belajar mengajar. Sebagai contoh, terjadinya situasi alam yang tidak memungkinkan untuk pembelajaran dalam kelas, atau pengajar berhalangan hadir tetapi pembelajaran harus terlaksana, dan lain-lain.

Lawu mahasiswa teknologi pendidikan semester 2 juga senada dengan uraian diatas “Penting, karena untuk mempermudah siswa dan gurunya sendiri. Jadi semisal karena ada keterbatasan waktu dari gurunya, kita masih bisa menerima materi walaupun gurunya tidak hadir secara langsung.” (W.MH1) Senada dengan Lawu, Saroh mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 2 juga berpendapat “Sebenarnya bagus, karena efektif jika pendidiknya berhalangan

hadir untuk tatap muka secara langsung, tapi masih ada beberapa kendala yang harus diperbaiki” (W.MH2) Sumayah mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 2 juga berpendapat “Sangat penting, agar menjadi inovasi. Dan sepertinya saat ini pembelajaran tatap muka terkesan menjenuhkan, jadi jika ada variasi dalam pembelajaran mungkin anak dapat lebih semangat dalam belajar dan Indonesia menjadi lebih maju lagi” (W.MH3)

### **5.2.2 Analisis Proses Implementasi Pembelajaran menggunakan *Live Video Facebook***

Proses Implementasi *live video facebook* ini dapat dikategorikan menjadi 4 langkah yaitu 1) Mahasiswa dan pemapar menyiapkan sarana dan prasaranya, atau perangkat yang dibutuhkan seperti *smartphone*, kemudian harus memastikan bahwa perangkat tersebut sudah terhubung dengan koneksi internet, baik itu menggunakan *WiFi* kampus atau *WiFi* yang disediakan oleh peneliti. 2) Langkah selanjutnya mahasiswa dan pemapar menyiapkan akun *facebook* masing-masing dan harus sudah terhubung pertemanan antara mahasiswa dan pemapar di *facebook* tersebut. 3) Langkah ketiga yaitu proses persiapan *live*, dalam hal ini pemapar menandai mahasiswa yang sudah terhubung dengan pertemanan di *facebook* untuk dapat melihat tayangan *live video* tersebut, *settingan* ini bisa diatur agar orang yang bukan mahasiswa pada saat kelas tersebut tidak masuk ke dalam proses pembelajaran itu.

Materi yang disampaikan pada proses implementasi ini yaitu pengertian media pembelajaran saja, dan hanya menggunakan lisan atau metode ceramah. Karena yang ingin dilihat peneliti disini adalah penyampaian informasi yang



disampaikan oleh pemapar tersampaikan atau tidak, sehingga tidak memerlukan materi yang Panjang lebar.

Menurut Sumayah mahasiswa Teknologi Pendidikan Semester 2 “Kalau live video yang kemarin, sebenarnya kurang jelas, jika internetnya lebih bagus pasti lebih jelas, tapi sebenarnya materinya sampai.” (W.MH3) Kemudian pendapat senada juga disampaikan oleh Lawu mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 2 “Informasi yang disampaikan bisa diterima dengan jelas tapi ada gangguan sedikit seperti misalnya lag pada videonya” (W.MH1)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik dipahami bahwa informasi yang disampaikan bisa ditangkap oleh mahasiswa, tetapi gangguan-gangguan masih terdapat pada proses penyampain materi tersebut.

### **5.2.3 Analisis Kendala Implementasi Pembelajaran menggunakan *Live Video Facebook***

Berdasarkan hasil penelitian, kendala yang paling banyak dialami mahasiswa adalah kendala koneksi internet yang tidak stabil, atau kecepatannya kurang sehingga muncul gangguan-gangguan dalam proses penyampaianya.. Mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 2 Lawu mengatakan “Jika dilihat dari kendalanya mungkin jika ada peningkatan dalam kecepatan koneksinya akan sangat membantu untuk pembelajaran semacam ini” (W.MH1)

Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lawu, Sumayah mengungkapkan pendapat lain tetapi ada kesamaan yaitu “Pertama infrastruktur, internet harus ditingkatkan. Dan juga edukasinya ke orang-orangnya, mungkin

jika seumuran kita sudah paham, sedangkan untuk anak2 lain yang sekiranya sudah mampu tapi belum mengenal blended learning perlu di edukasi lebih” (W.MH3) Senada dengan Sumayah, Saroh mahasiswa Teknologi Pendidikan juga mengungkapkan bahwa “Selain masalah jaringan, mungkin ada edukasi penerapannya untuk pendidik dan mahasiswanya”

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa kecepatan internet perlu ditingkatkan, kemudia perlu adanya dukasi yang menyeluruh tentang proses pembelajaran menggunakan *live video facebook* ini, agar mahasiswa dapat mengerti langkah-langkahnya dan dapat mengikutinya dengan baik

Selain kendala kecepatan internet dan mahasiswa kurang memahami proses yang harus dilakukan, kendala lain berupa *smarphone* mahasiswa masih ada yang merasa berat dalam menjalankan aplikasi *facebook mobile*, sehingga ada ditemukan mahasiswa masih menggunakan *facebook lite*, yang belum bisa untuk melakukan fitur *live video* ini, maka solusinya mahasiswa harus menginstal aplikasi yang disarankan.

*Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajara yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajarn *online*. Selain *blended learning* ada istilah *hybrid learning*. Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. (Ni'matul Khoiroh dkk, 2017: 99)

Kendala-kendala yang mungul dalam proses pembelajaran menggunakan *live video streaming* ini pada dasarnya bisa segera diperbaiki. Kendala kesalahan pemilihan aplikasi oleh mahasiswa yang menggunakan *Facebook Lite* dapat segera diatasi dengan menginstall aplikasi *Facebook Mobile*, sedangkan untuk kendala kurangnya pemahaman mahasiswa tentang proses implementasi pembelajaran menggunakan *live video* ini dapat diatasi dengan pembuatan pedoman penggunaan bagi mahasiswa dan pedoman penggunaan bagi pengajar, setelah itu hanya perlu memberi sosialisasi, edukasi atau penjelasan tentang langkah-langkan proses pembelajaran menggunakan *live video* ini.

Kendala paling sulit untuk diatas mungkin adalah kendala kurangnya kecepatan internet. Pada dasarnya kendala ini dapat diatasi dengan peningkatan infrastruktur oleh lembaga terkait, tetapi peningkatan infrastruktur terkain dengan system administrasi dari lembaga tersebut sehingga tidak mudah untuk dilakukan.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah disajikan mengenai Implementasi “*Live Video Facebook Menggunakan Smartphone Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning*” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Secara garis besar penggunaan teknologi *live video facebook* untuk diterapkan pada model pembelajaran *blended learning* sudah sesuai dengan konsep dasar *blended learning* yang bertujuan untuk memadukan pembelajaran *online* dengan pembelajaran *offline*, dimana selama ini pembelajar terfokus pada metode konvensional yang mengharuskan untuk bertemu dan bertatap muka di kelas. Implementasi ini sendiri dianggap penting untuk dikembangkan karena merupakan tuntutan zaman dimana teknologi terus maju tanpa henti dan kemajuannya sangat pesat dalam waktu singkat, sehingga jika kita tidak memanfaatkannya sesegera mungkin, kita akan tertinggal dalam penggunaan teknologi khususnya untuk bidang pendidikan.
2. Pada prosesnya ada 4 tahap inital yang harus dilakukan agar dapat melakukan pembelajaran *live video* tersebut yaitu, 1) Tahap persiapan dimana mahasiswa dan pemapar menyiapkan perangkatnya berupa *smartphone* dan menghubungkannya ke internet, menyiapkan akun *facebook* dan

menghubungkan akun tersebut dengan pertemanan dalam *facebook*. 2) Setelah semua persiapan selesai, pemapar membuka aplikasi dan memilih atau menandai akun mahasiswa yang diinginkan untuk dapat menonton *live video* sehingga mahasiswa akan langsung mendapatkan notifikasi pada *smartphonenya* dan bisa langsung terhubung dengan pemapar 3) Setelah proses menandai selesai pemapar bisa langsung *live* dan ketika sudah muncul gambar wajah pemapar dalam *smartphonenya*, layaknya orang melakukan *video call*, maka pemapar bisa memulai memaparkan materi, atau menunggu hingga semua mahasiswa sudah terhubung kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi 4) Setelah itu pemapar sudah bisa *live*, pada saat yang sama peserta akan mendapat notifikasi di perangkat mereka bahwa pendidik sedang *live*, ketika peserta membuka notifikasi tersebut maka peserta sudah bisa langsung menyaksikan *live video* dari pemapar.

3. Kendala yang dihadapi sebagian besar peserta adalah koneksi internet yang tidak stabil, namun ada beberapa yang terhambat juga karena perangkat yang digunakan tidak mumpuni sehingga sulit untuk mengikuti. Dan bahkan ada yang tidak bisa mengikuti karena menggunakan aplikasi *Facebook Lite*. Sehingga solusinya dengan terpaksa mereka harus mendownload ulang aplikasi facebook mereka dengan aplikasi milik facebook yang utama

## 6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah disampaikan maka ada beberapa saran yang diajukan, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran *blended learning* masih bisa dikembangkan dan ruang untuk berinovasi menggunakan metode ini masih sangat luas, tidak hanya menggunakan sarana aplikasi *live video streaming* tetapi kedepannya diharapkan bisa lebih banyak lagi teknologi teknologi yang menunjang untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *blednded learning*. Harapan ini khususnya tertuju pada mahasiswa teknologi pendidikan dimana mereka sudah memiliki bekal ilmu tentang metode-metode pembelajaran, media, dan pendidikan, sehingga mahasiswa teknologi pendidikan lah yang berpeluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
2. Diharapkan dengan untuk kedepannya setiap ada metode baru atau inovasi baru dan bagus untuk menunjang pendidikan melauai teknologi, harus ditingkatkan sosialisasi tentang tatacara pemanfaatan teknologi tersebut untuk pembelajaran. Langkah-langkah yang harus dilakukan perlu adanya edukasi lebih kepada semua unsur yang akan menerapkan metode tersebut agar pemebelajaran menggunakan metode tersebut dapat berjalan dengan baik.

3. Sarana dan prasarana untuk menunjang *blended learning* sudah banyak dan hampir ada di seluruh lingkungan Lembaga kependidikan, terlebih di lingkungan Universitas atau Mahasiswa, dimana hampir semua dari mahasiswa, dosen hingga administrasi lembaga sudah menggunakan internet atau system *online*, oleh karena itu, untuk kedepannya agar lebih baik, infrastruktur yang berhubungan dengan segala aktifitas *online* untuk pendidikan perlu ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of educational technology*. Washington, DC: AECT
- Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan (2010). *Pedoman Pengembangan Instrumen Hasil Belajar*. Jakarta : Depdiknas
- Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Delusno. 2017. *Sorakan 10 Tahun yang Lalu saat iPhone Pertama Kali Diperkenalkan*.  
<https://teknokompas.com/read/2017/01/09/15440017/sorakan.10.tahun.yang.lalu.saar.iphone.pertama.kali.diperkenalkan> (diakses pada 2 Agustus 2019)
- Graham, C. R. 2006. *Blended Learning Systems*. In C. J. Bonk & C. R. Graham, *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. Pfeiffer.
- Ibrahim. 2017. *Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make – A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, Vol. 3 No. 2, 199-211
- Khoeroh, Ni'matul, Munto, dan Lilik Anifah. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 10 No. 2, 97-110
- Mangkulo, Hengky Alexander. 2010. *Facebook untuk Sekolah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media



- Mukninan. 2012. *Teknologi Pendidikan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Makalah.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 1999. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Agustus 2019.
- Nanda Pratama, Aswab. 2018. *Ini 6 Fakta Menarik IBM Simon, "Smartphone" Pertama di Dunia*.  
<https://tekno.kompas.com/read/2018/11/23/14205897/ini-6-fakta-menarik-ibm-simon-smartphone-pertama-di-dunia?page=all> (diakses pada 2 Agustus 2019).
- Patria, Lintang & Kristianus Yulianto. 2010. *Pemanfaatan Facebook Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online*. Volume 1 No 2 April 2015 198 Secara Mandiri. Tersedia di <http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfprosiding2/fmipa201113.pdf>. Diakses tanggal 7 Agustus 2019.
- Pertiwi, Wahyunanda, Kusuma. 2019. *Facebook Jadi Medsos Paling Digemari di Indonesia*.  
<https://tekno.kompas.com/read/2019/02/05/11080097/facebook-jadi-medsos-paling-digemari-di-indonesia?page=all> diakses pada 7 Agustus 2019
- Republik Indonesia (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Raehaeng. 2014. *Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 7 No. 1, 149-167
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Sudrajat, Akhmad. 2009. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Suparman, Atwi. (2012). *Desain instruksional modern*. Jakarta: Erlangga.

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

-----, 2019. *Facebook*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook> diakses pada