



## PENGGUNAAN GRUP *FACEBOOK* SEBAGAI *VIRTUAL CLASS*

**Awal Kurnia Putra Nasution**

STAIN Gajah Putih Takengon, Aceh Tengah, Aceh

Email: putranvic@gmail.com

**Abstrak.** Penggunaan jaringan internet saat ini semakin pesat, salah satu kegiatan yang banyak dilakukan saat menggunakan internet adalah mengakses *Facebook*. Pembelajaran yang baik seharusnya tidak membelenggu dan menyenangkan. Berdasarkan observasi bahwa semua mahasiswa menggunakan *Facebook* dan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka penulis tertarik untuk mengembangkan penggunaan grup *Facebook* sebagai *virtual class*. Rumusan masalah yang akan di ambil adalah: (1) bagaimana menggunakan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class*?; dan (2) bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class*?. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D). Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas A, B, dan C semester 6 tahun ajaran 2016/2016 di STAIN Gajah Putih Takengon. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini: (a) penggunaan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* dilakukan dengan terlebih dahulu membuat grup *Facebook* dan dilanjutkan dengan tahapan pengelolaan pembelajaran. Tahapan pengelolaan pembelajaran terdiri dari empat tahapan: (1) tahap pertama membuat postingan materi; (2) tahap kedua me-like, menanggapi, dan bertanya; (3) tahap ketiga menjawab dan menanggapi pertanyaan; dan (4) tahap keempat tanggapan dari dosen, menonaktifkan kolom komentar, dan merekapitulasi perkuliahan; dan (b) tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* adalah baik dan layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Grup *Facebook*, *Virtual Class*

### Pendahuluan

#### 1. Latar Belakang

Penggunaan jaringan internet sekarang ini semakin berkembang pesat, hal ini dibuktikan berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet<sup>1</sup>.

Aktivitas penggunaan jaringan internet ini mayoritas pengguna internet Indonesia menggunakan akses internet untuk membuka *email*, dengan prosentase mencapai 17,8 persen. Berada di tempat kedua adalah akses terhadap berbagai jenis hiburan. Selanjutnya, para pengguna internet Indonesia juga tercatat “getol” mengakses jejaring sosial, menelusuri berita, jaringan profesional, serta bermain *game online*<sup>2</sup>.

Indonesia menduduki peringkat ke-4 di dunia dengan pengguna *Facebook* paling aktif. Hal ini diungkap dari laporan riset *We Are Social and Hootsuite* yang dirilis di

<sup>1</sup> <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>

<sup>2</sup> <https://www.beritateknologi.com/inilah-aktivitas-132-juta-pengguna-internet-indonesia-saat-berselancar-di-dunia-maya/>

LinkedIn, Jumat (21/4/2017). *Facebook* di-claim semakin mendominasi jagat media sosial di dunia. Sampai saat ini, raksasa media sosial milik Mark Zuckerberg itu sudah mengantongi 1.968 miliar pengguna aktif. Sebanyak 89 persen di antaranya mengakses *via smartphone* dan 61 persen mengakses *Facebook* setiap harinya. Setelah dipecah berdasarkan gender, 44 persen pengguna adalah wanita dan 56 persen merupakan pria<sup>3</sup>.

*Facebook* sebagai *virtual class* (kelas maya) sudah mulai banyak digunakan saat ini sebagai alternative pengganti pembelajaran yang dilaksanakan dikelas. Pembelajaran dikelas yang berupa tatap muka tidak bisa digantikan sepenuhnya dengan *virtual class*, tapi antara pembelajaran dikelas dan pembelajaran dengan memanfaatkan *virtual class* dapat dipadukan agar menghasilkan pembelajaran yang lebih maksimal. Ada beberapa alasan sehingga *Facebook* dapat dikatakan efektif digunakan sebagai kelas, yaitu:

1. Termotivasi secara sosial untuk menyelesaikan pembacaan dan berkontribusi dalam diskusi *online*
2. Tidak menghabiskan waktu kelas untuk membahas apa yang sudah kita pahami
3. Dapat memanfaatkan wawasan dari teman sebaya yang umumnya tidak berpartisipasi dalam diskusi kelas (Kelly Walsh: 2015).

Pada observasi awal, didapatkan data bahwa semua mahasiswa PIAUD kelas A, B, dan C semester 6 tahun ajaran 2016/2016 di STAIN Gajah Putih Takengon memiliki akun facebook. Mahasiswa juga aktif membuka dan menggunakan *Facebook* sebagai media sosial sehari-hari. Kegiatan mahasiswa di *Facebook* meliputi update status, berbagi informasi, maupun membaca informasi. Menggunakan media sosial *Facebook* juga merupakan kegiatan yang menyenangkan karena dapat bertemu dengan teman-teman.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Proses belajar mengajar akan lebih baik dan efektif apabila juga dilaksanakan dengan menyenangkan, hal ini juga pernah di kemukakan oleh Anies Baswedan bahwa pendidikan seharusnya tidak membelenggu atau membebani, tetapi mencerahkan dan menyenangkan. Baginya, cara belajar yang menyenangkan adalah konsep utama dari pendidikan yang menyenangkan. Seperti konsep Ki Hadjar Dewantara, pendidikan seperti sebuah taman, haruslah menyenangkan, dan belajar adalah proses kegembiraan<sup>4</sup>.

Berdasarkan observasi bahwa semua mahasiswa menggunakan *Facebook* dan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka penulis tertarik untuk mengembangkan penggunaan grup *Facebook* sebagai *virtual class*.

---

<sup>3</sup> <http://tekno.liputan6.com/read/2926217/indonesia-negara-ke-4-dengan-pengguna-facebook-teraktif-di-dunia>

<sup>4</sup> <http://www.prestasi-iief.org/index.php/id/feature/97-menciptakan-ruang-belajar-yang-menyenangkan>

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan di ambil adalah:

- 1) Bagaimana menggunakan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class*?
- 2) Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class*?

## Tinjauan Pustaka

*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.* Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat (AECT, 2004). *Facebook* adalah sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dan berkantor pusat di Menlo Park, California, Amerika Serikat. Hingga September 2012, *Facebook* memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam. Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu, pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna dengan ketertarikan yang sama, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah atau perguruan tinggi, atau ciri khas lainnya, dan mengelompokkan teman-teman mereka ke dalam daftar seperti "Rekan Kerja" atau "Teman Dekat"<sup>5</sup>.

Kelas Maya sering disebut pula sebagai *Virtual Class* atau Kelas Virtual. Kelas Maya merupakan sistem pembelajaran *online* antar guru atau guru dengan siswa, dan dapat dilakukan di luarjam sekolah. Serta dapat di lakukan meski jaraknya jauh. Penggunaan Kelas Maya memanfaatkan jaringan internet sebagai koneksinya atau bisa dibilang pembelajaran berbasis *web*.

Berdasarkan uraian tersebut, secara garis besar, Kelas Maya adalah:

1. Pembelajaran dan pengolahan kelas yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis *web*.
2. Pembelajaran yang membuat konten digital yang dapat di akses, di *share*/bagikan tanpa mengenal jarak, ruang dan waktu<sup>6</sup>.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). Bisa diartikan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Research pada penelitian ini yaitu produk media grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* pada mata kuliah Pengembangan Kurikulum PIAUD kelas A, B, dan C semester 6 tahun ajaran 2016/2016 di STAIN Gajah Putih Takengon. Sedangkan Development-

---

<sup>5</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>

<sup>6</sup> <http://tkj.arka.web.id/2014/11/pengertian-keuntungan-dan-kelemahan.html>

nya yaitu pengujian keefektifan produk dari grup *Facebook* tersebut melalui angket respon mahasiswa, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Kurikulum PIAUD kelas A, B, dan C semester 6 tahun ajaran 2016/2016 di STAIN Gajah Putih Takengon.

Di dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas A, B, dan C semester 6 tahun ajaran 2016/2016 di STAIN Gajah Putih Takengon. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas A, B, dan C semester 6 tahun ajaran 2016/2016 di STAIN Gajah Putih Takengon. Teknik pengambilan sampel (*sampling*) dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik “sampel berdasarkan tujuan” atau *purposive sample*. Sampel purposif (*purposive sample*) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Sampel porposif didapatkan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Langkah-langkah membuat Grup *Facebook*

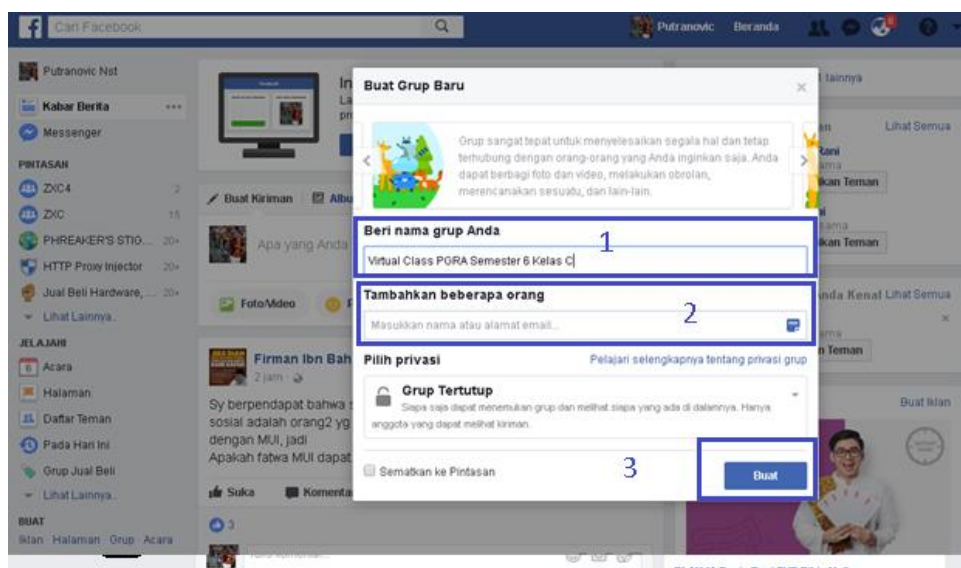
- a. Apabila telah memiliki akun *Facebook*, selanjutnya login ke halaman utama *Facebook* dengan mengisi email dan password terlebih dahulu kemudian tekan masuk.



b. Selanjutnya buatlah grup dengan menekan ikon grup



c. Akan muncul kotak untuk membuat nama grup, isikan sesuai dengan nama grup yang akan dibuat dan tambahkan juga beberapa orang anggota grup yang merupakan mahasiswa yang akan menjadi anggota *virtual class* dan tekan ikon buat.



d. Apabila grup telah dibuat maka akan terlihat tampilan seperti berikut ini:



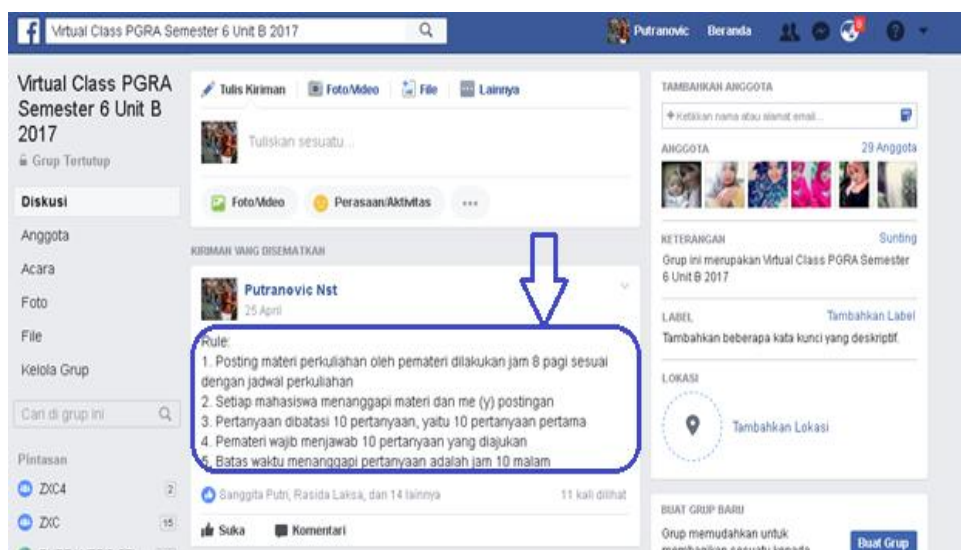
e. Gambar profil grup dapat diganti sesuai dengan kebutuhan.



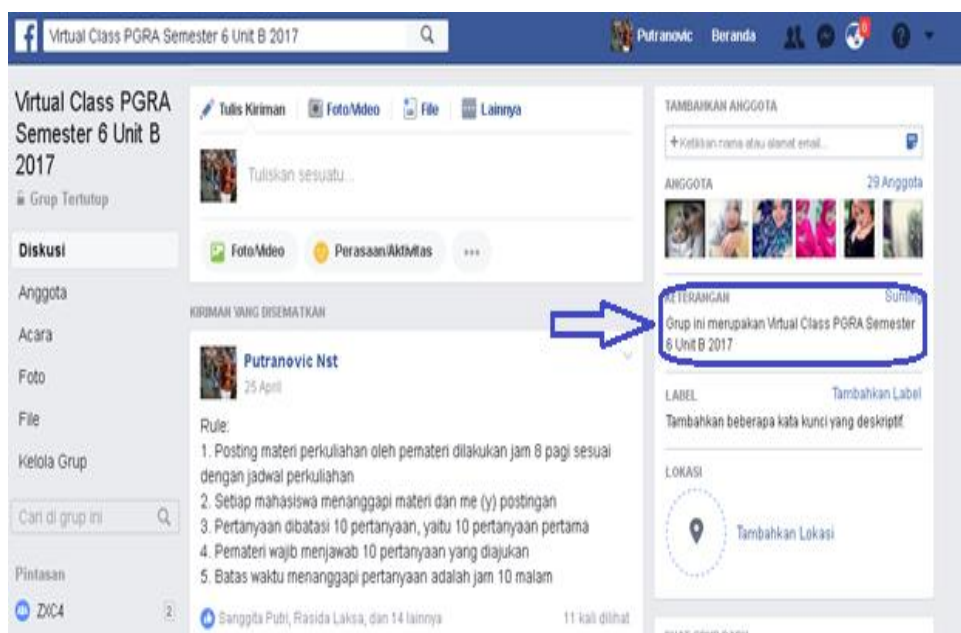
f. Agar semua mahasiswa dapat masuk ke grup, langkah selanjutnya adalah dengan menambahkan anggota dengan cara menekan tanda + di bawah kolom Tambahkan Anggota.



- g. Agar perkuliahan yang akan dilakukan di *virtual class* berjalan dengan teratur dan maksimal ada baiknya membuat aturan grup dengan cara membuat tulisan/postingan Rule yang kemudian disematkan.



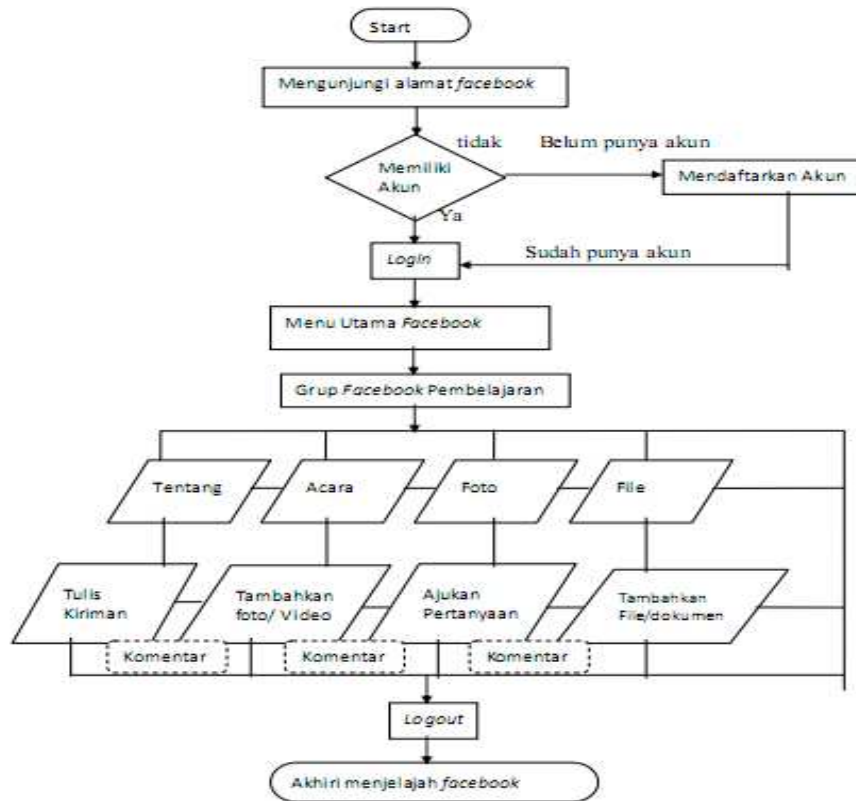
- h. Langkah selanjutnya adalah dengan mengisi keterangan grup, agar grup memiliki keterangan yang lebih lengkap.



- i. Setelah grup terbentuk dan *rule* telah dibuat, maka perkuliahan sudah dapat dimulai dengan mengikuti jadwal sesuai dengan jadwal perkuliahan regular.

## 2. Desain Grup Facebook sebagai Virtual Class

Desain Grup Facebook sebagai virtual class dapat dilihat seperti gambar berikut ini:



Gambar 1. Desain Grup Facebook sebagai Virtual Class (Anggara: 2013)

## 3. Pengelolaan Perkuliahan

- a. Tahap pertama pada perkuliahan dengan virtual class ini dimulai dengan membuat postingan atau komentar tentang resume materi perkuliahan yang dilengkapi dengan nama kelompok dan nama anggota kelompok.





- b. Tahap kedua, seluruh anggota grup dipersilahkan untuk *me-like*, menanggapi, dan bertanya tentang materi postingan pertanda bahwa mahasiswa tersebut hadir didalam kelas.



- c. Tahap ketiga, pemateri memiliki kewajiban untuk menjawab 10 pertanyaan pertama yang terdapat di kolom komentar. Pada tahap ini penanya dikolom komentar juga boleh menanggapi ulang jawaban dari pemateri, baik berupa tanda setuju terhadap jawaban atau bahkan menolak jawaban pemateri. Pada tahap ini dosen bertugas untuk mengawasi jalannya diskusi antara mahasiswa dan memberikan jawaban yang lebih baik apabila diperlukan.



- d. Tahap keempat, setelah waktu untuk diskusi selesai, dosen membuat komentar tentang materi postingan, kemudian dosen sebagai moderator menonaktifkan komentar pada postingan materi sekaligus membuat rekapitulasi perkuliahan pada hari tersebut.



#### 4. Tanggapan mahasiswa

Tanggapan mahasiswa tentang kelebihan Penggunaan Grup *Facebook* Sebagai *Virtual Class* sebagai berikut:

- Memudahkan dalam proses belajar-mengajar
- Membuat mahasiswa yang biasa malu saat bertanya/diskusi di kelas menjadi berani bertanya/diskusi
- Meningkatkan minat belajar karena penggunaan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* merupakan suatu hal yang baru dan pertama kali digunakan
- Materi yang disampaikan lebih jelas dan ringkas sehingga lebih mudah dipahami
- Memanfaatkan kemajuan teknologi
- Mempermudah mendapatkan informasi tentang tugas perkuliahan

Tanggapan mahasiswa tentang kekurangan Penggunaan Grup *Facebook* Sebagai *Virtual Class* sebagai berikut:

- Masalah gangguan jaringan internet
- Belum terbiasa karena baru pertama kali
- Pemateri sering terlalu lama menjawab pertanyaan
- Jumlah pertanyaan kurang banyak karena hanya dibatasi 10 pertanyaan

Pendapat dan saran mahasiswa tentang Penggunaan Grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* sebagai berikut: pembelajaran ini bagus untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut pada pembelajaran selanjutnya dan Penggunaan Grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* layak digunakan.

## Kesimpulan

1. Menggunakan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* dilakukan dengan terlebih dahulu membuat grup *Facebook* dan dilanjutkan dengan tahapan pengelolaan pembelajaran. Tahapan pengelolaan pembelajaran terdiri dari empat tahapan: (1) tahap pertama membuat postingan materi; (2) tahap kedua *me-like*, menanggapi, dan bertanya; (3) tahap ketiga menjawab dan menanggapi pertanyaan; dan (4) tahap keempat tanggapan dari dosen, menonaktifkan kolom komentar, dan merekapitulasi perkuliahan.
2. Tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* adalah baik dan layak untuk digunakan.

## Saran

1. Menggunakan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* perlu dikembangkan lebih lanjut.
2. Menggunakan grup *Facebook* sebagai *Virtual Class* agar dapat dijadikan sebagai alternative pengelolaan pembelajaran

## Daftar Pustaka

- AECT, 2004. *Defenisi Teknologi Pendidikan satuan Tugas Defenisi dan Terminologi AECT : Seri Pustaka teknologi pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Anggara, Agung Melisa. 2013. *Pemanfaatan Jejaring Sosial Melalui Grup Dalam Facebook Sebagai Sarana Pengelolaan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X Sma (Siswa Kelas X6 Dan X7 Sman 1 Banjarharjo – Brebes)*. Universitas Negeri Semarang.
- arka.web.id, 2014. Pengertian Keuntungan dan Kelemahan. <http://tkj.arka.web.id/2014/11/pengertian-keuntungan-dan-kelemahan.html>. Diakses pada 19 maret 2017.
- beritateknologi.com, nd. Inilah Aktivitas 132 Juta Pengguna Internet Indonesia Saat Berselancar di Dunia Maya <https://www.beritateknologi.com/inilah-aktivitas-132-juta-pengguna-internet-indonesia-saat-berselancar-di-dunia-maya/>. Diakses pada 19 maret 2017.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- iiief.org, nd. Menciptakan Ruang Belajar yang Menyenangkan. <http://www.prestasi-iiief.org/index.php/id/feature/97-menciptakan-ruang-belajar-yang-menyenangkan>. Diakses pada 19 maret 2017.
- Kelly Walsh. 2015. *Emerging EdTech's Free Education Technology Resources eBook*.
- kompas.com, 2016. Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta. <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>. Diakses pada 19 maret 2017.
- liputan6.com, nd. Indonesia negara ke-4 dengan Pengguna Facebook Teraktif di Dunia <http://tekno.liputan6.com/read/2926217/indonesia-negara-ke-4-dengan-pengguna-facebook-teraktif-di-dunia>. Diakses pada 19 maret 2017.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wikipedia, nd. Facebook. <https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>. Diakses pada 19 maret 2017.