ABSTRAK

Robi Sandita. 2019. Pengembangan Konten Pesan Grafis Menggunakan *Wall Group Facebook* Dalam Sistem Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Di Universitas Negeri Padang.

Pengembangan konten pesan grafis menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* adalah upaya memecahkan masalah pembelajaran di lingkungan kampus UNP pada mata pelajara Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Berdasarkan kesenjangan yang terjadi pada pelaksanaan sistem *blended learning* dimana kurang optimalnya penggunaan sistem ini dan minimnya pengetahuan tentang komponen penggunaan *website e-learning* selain hanya berfungsi sebagai tempat pengumpulan tugas, sehingga tujuan dari pelaksanaan sistem ini dan dukungan sarana website belum berjalan sesuai dengan tujuan yang dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu konten pesan grafis pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan sebagai konten yang akan dipelajari pada *wall group facebook* untuk mendukung sistem pembelajaran *blended laerning* di UNP.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Model yang diadopsi dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu, *Analize* (Analisis), *Desain* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluation). Validitas produk dilakukan oleh dua dosen ahli yaitu validitas materi untuk ahli materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dan validitas desain grafis untuk ahli materi desain grafis, sedang pada uji praktikalitas peneliti menggunakan 32 mahasiswa disalah satu kelas Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Alat pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, dan lembar angket. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil angket validitas materi mendapatkan rata -rata skor 4,85 dengan rentang interval skor x > 4,2, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan dinyatakan "**Sangat Valid**", dan hasil angket validitas desain grafis mendapatkan rata-rata skor 4,33 dengan interval skor x > 4,2, maka dapat disimpulkan bahwa desain grafis yang digunakan dalam pengembangan konten ini dinyatan "**Sangat Valid**." Hasil uji praktikalitas pada proses sistem pembelajarn *blended learning* menggunakan aplikasi *facebook* mendapatkan rata-rata skor 3, 98 dengan interval skor 3,4< x < 4,2, maka dapat disimpulkan bahwa konten grafis yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam sistem pembelajaran menggunakan aplikasi *facebook* dinyakatan "**Praktis**".

Kata Kunci: *Blended Learning,* Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Facebook*, *Wall Group*.