

PENGEMBANGAN KONTEN PESAN GRAFIS MENGGUNAKAN WALL
GROUP FACEBOOK DALAM SISTEM PEMBELAJARAN *BLENDED*
LEARNING PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR ILMU
PENDIDIKAN DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:
Robi Sandita
NIM. 150004033/2015

Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
2019

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN KONTEN PESAN GRAFIS MENGGUNAKAN *WALL GROUP FACEBOOK* DALAM SISTEM PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Nama : Robi Sandita
NIM/BP : 15004033/2015
Jurusan/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Disetujui Oleh
Pembimbing



Dr. Fetri Yeni J, M. Pd.
NIP.19611011 198602 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Konten Pesan Grafis Menggunakan *Wall Group Facebook* dalam Sistem Pembelajaran *Blended Learning* pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan
Nama : Robi Sandita
NIM/BP : 15004033/2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Agustus 2019

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

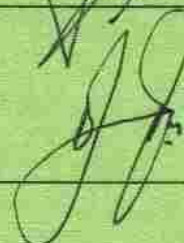
Ketua : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP.19611011 198602 2 001



Anggota : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001



Anggota : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robi Sandita
NIM/BP : 15004033/2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Konten Pesan Grafis Menggunakan *Wall Group Facebook* dalam Sistem Pembelajaran *Blended Learning* pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 6 Agustus 2019

Yang menyatakan



Robi Sandita

NIM. 15004033

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 pelajaran 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 learning* 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, *Analyze (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 dinyatakan “**Sangat Valid.**” Hasil uji praktikalitas pada proses sistem pembelajaran *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* dinyatakan “**Praktis**”.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Pengembangan Konten Pesan Grafis Menggunakan *Wall Group Facebook* Dalam Sistem Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Di Universitas Negeri Padang”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penyelesaian skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku penasehat akademik dan pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan motivasi, dan memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran terhadap materi yang dikembangkan pada konten grafis skripsi ini.
4. Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd, T. Selaku validator ahli desain grafis yang telah memberikan masukan dan saran terhadap desain yang dikembangkan pada konten grafis skripsi ini.
5. Dosen dan Staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
6. Keluarga besar penulis terutama kedua orang tua Mama Rosita dan Papa Maswardi serta Nuna Kurnia. Tak Lupa kepada teman-teman Perumahan Pinang Hijau Ica, Apis, Mayang, Lisa, Pina, Deva, Devi dan anak-anak pinang hijau lainnya yang telah memberikan bantuan doa dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh sahabat seperjuangan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2015 dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikan oleh Allah S.W.T, memudahkan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga penelitian dan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan seoptimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, 9 Juni 2019

Robi Sandita
15004033/2015

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Pentingnya Pengembangan	11
H. Asumsi Peneliti	11
I. Keterbatasan Pengembangan.....	11
J. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Deskripsi Teori	14
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Uji Coba Produk.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP.....	59
A. Simpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR RUJUKAN	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Model ADDIE	34
Gambar 2. Sampel Konten Grafis yang Dikembangkan dengan Materi Pendidikan di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi	48
Gambar 3. Sampel Konten Grafis Topik Diskusi yang Telah Dikembangkan	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi untuk Ahli Desain Grafis...	38
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi untuk Ahli Materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan	39
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Praktikalitas Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis <i>Wall Group Facebook</i> dalam Sistem Pembelajaran <i>Blended Learning</i> untuk Respon Mahasiswa dalam implementasi di kelas.....	41
Tabel 4. Penentuan Skor Pada Skala Likert	42
Tabel 5. Pilihan Jawaban pada Pertanyaan Instrumen Uji Validitas	43
Tabel 6. Pilihan Jawaban pada Pertanyaan Instrumen Uji Validitas	43
Tabel 7. Kriteria Konversi Skor Kelayakan Untuk Kesimpulan Uji Validitas diadopsi dari Sukarjo dalam Skripsi Yasir	44
Tabel 8. Kriteria konversi skor kelayakan untuk kesimpulan uji praktikalitas diadopsi dari Sukarjo dalam Skripsi Yasir.....	44
Tabel 9. Hasil Validasi Materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.....	50
Tabel 10. Hasil Validasi Desain Grafis	51
Tabel 11. Perhitungan Skor Rata-Rata Praktikalitas.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian Praktikalitas.....	64
Lampiran 2. Format Lembar Angket Validitas Materi	67
Lampiran 3. Lembar Angket Validitas Materi yang Telah Diisi	71
Lampiran 4. Format Lembar Angket Validitas Desain Grafis	75
Lampiran 5. Lembar Angket Validitas Desain Grafis yang Telah Diisi....	79
Lampiran 6. Format Lembar Angket Praktikalitas	83
Lampiran 7. 3 Sampel Lembar Angket Praktikalitas yang Telah Diisi Mahasiswa.....	88
Lampiran 8. Surat Penelitian.....	101
Lampiran 9. Lampiran Konten Grafis yang Telah Dikembangkan	103
Lampiran 10. Lampiran Proses Pelaksanaan Sistem Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Facebook</i>	113
Lampiran 11. Lampiran Silabus Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Tahun 2018	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era reformasi terus melakukan berbagai pembenahan dalam mengatasi berbagai masalah pendidikan. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak positif pada dunia pendidikan khususnya di Negara Indonesia. Berbagai perangkat teknologi informasi dimanfaatkan sebagai sarana dalam memberikan kemudahan jalannya proses pembelajaran. Perkembangan teknologi khususnya penggunaan komputer dan internet memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Keunggulan dan fitur-fitur terbaru dari penggunaan teknologi dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut selaras dengan berbagai bidang di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang mengadopsi berbagai bidang teknologi dalam dunia pendidikan.

Seorang sarjana Teknologi Pendidikan penting mengenal berbagai kawasan Teknologi Pendidikan salah satu bidang kawasan yang harus dikuasai yaitu dibidang pengembangan. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer, dan multimedia dalam Prawidaliga (2012:50). Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya.

Pengaruh kemajuan teknologi dalam pembelajaran berdampak pada pengadopsian penggunaan teknolgi informasi di dunia pendidikan. Berbagai

data dan informasi dengan mudah dapat diakses dan dikelola tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Adanya media internet dan data informasi yang dibutuhkan baik berupa pengetahuan, berita, dan hiburan dapat di akses dengan mudah bagi masyarakat. Penggunaan media internet ini akan memudahkan dalam berbagai aspek komunikasi dan informasi yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa halangan jarak dan waktu.

Pemanfaatan penggunaan media internet dalam pembelajaran juga terus dilakukan pada proses pembelajaran dikelas. Kini proses pembelajaran dapat berlangsung melalui jarak jauh tanpa harus melakukan tatap muka dikelas. Menurut Alisjahbana (1966) dalam Ishak (2015:156) mengemukakan bahwa pendekatan pendidikan dan pelatihan nantinya akan bersifat “Saat itu juga (*Just on time*). Teknik pengajaran baru akan bersifat dua arah, kolaboratif, dan interdisipliner. Romiszowki dan Mason (1996) dalam Ishak (2015:156) memprediksi penggunaan “*Computer-based Multimedia Communication (MCM)*” akan bersifat *sinkron* dan *ansinkron*. Berdasarkan pandangan cendikia tersebut masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam multidisiplin, serta terkait pada produktivitas kerja dan kompetitif. Adanya perkembangan teknologi pendidikan semakin mengadopsi penggunaan pembelajaran jarak jauh atau *Distance Learning*. Pembelajaran jarak jauh memberikan pola pembelajaran berbeda pada pembelajaran dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran memanfaatkan teknologi internet. Konsep ini sering juga diistilahkan dengan *blended learning* atau pembelajaran campuran antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka.

Blended Learning merupakan sebuah sistem untuk belajar mengajar, mewakili seluruh atau sebagian dari penerapan model pendidikan, yang didasarkan pada penggunaan media elektronik dan perangkat sebagai alat untuk meningkatkan akses kepelatihan, komunikasi dan interaksi, dan yang memfasilitasi penerapan cara-cara baru untuk memahami dan mengembangkan pembelajaran (Ishaq, 2015:89). *Blended Learning* merupakan kombinasi atau penggabungan pendekatan aspek *blended e-learning* yang berupa *web-based instruction*, *video streaming*, audio, komunikasi *synchoronous* dan *asynchorounous* dalam jalur *blended learning* dengan sistem pembelajaran tradisional “tatap muka” dan pemanfaatan internet. Hal ini merupakan kelebihan dari pembelajaran *blended learning* dibanding dengan pembelajaran konvensional, karena *blended learning* selaras dengan teori profesional yaitu teori sibermetik dimana pembelajaran dapat dikombinasikan dengan berbagai alat teknologi yang memudahkan proses belajar mengajar.

Implementasi penggunaan media *blended learning* dalam pembelajaran pendidik menggunakan suatu aplikasi atau *software* yang mendukung jalannya proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam implementasi *blended learning* yaitu aplikasi *facebook*. Aplikasi *facebook* merupakan aplikasi daring yang dapat digunakan oleh seluruh masyarakat dengan layanan gratis. Menurut data *Website Kominfo* (2018) pengguna layanan media sosial mengalami peningkatan khususnya aplikasi *facebook*. Tercatat bahwa Negara Indonesia menempati peringkat ke-empat pengguna *facebook* terbanyak. Fitur-fitur yang menarik dan gratis serta mudah dipahami mampu menarik masyarakat dalam menggunakan *facebook* sebagai alat

berkomunikasi dan membagi informasi. Penggunaan *facebook* hanya diisyaratkan memiliki *email* dan mengisi *form* registrasi. Berbagai fasilitas yang diberikan *facebook* seperti fitur *wall*, *note*, musik, video, dan tautan bagi pengguna *facebook*. Selain itu *facebook* kini menggunakan fitur *live streaming* dimana dapat memberikan kemudahan bagi pengguna melakukan komunikasi jarak jauh bersamaan. Fasilitas yang lebih fleksibel, banyaknya fitur, dan tanpa biaya dalam penggunaannya menjadi salah satu daya tarik penulis dalam mengembangkan aplikasi *facebook* dalam pembelajaran dibandingkan dengan hanya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Pada penerapan pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan *wall group facebook* sebagai wadah pembelajaran. Pemanfaatan *wall group* ini sangat mudah, dosen hanya perlu memiliki akun *facebook* dan membuat *group facebook* dan menambahkan mahasiswa sebagai anggota. *Group facebook* ini bisa dijadikan sebagai tempat diskusi satu sama lain antara dosen dengan mahasiswa serta mahasiswa dengan mahasiswa lain di luar kelas pembelajaran. Penerapan ini juga menjadi salah satu pendukung dalam sistem pembelajaran *e-learning* maupun *blended learning*.

Universitas Negeri Padang telah menerapkan sistem *e-learning*. Penggunaan *e-learning* di Universitas Negeri Padang dapat dikategorikan ke dalam *blended learning* karena penggunaan fungsi *supplemen* dan campuran dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi wawancara terhadap beberapa dosen mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, penerapan sistem pembelajaran *blended learning* di Universitas Negeri Padang cenderung pada pengumpulan

tugas bagi mahasiswa. Sistem *blended learning* belum sepenuhnya diterapkan di Universitas Negeri Padang karena sebagian dosen belum familiar dengan penerapan sistem *blended learning*. Sistem *blended learning* di Universitas Negeri Padang yang relatif kompleks dan rumit merupakan alasan penulis ingin memberikan jalan alternatif berupa penggunaan aplikasi *facebook* sebagai pemanfaatan sistem pembelajaran *blended learning* di Universitas Negeri Padang pada kelas mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah penulis lakukan selama berada di kelas mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, pada umumnya mahasiswa telah terkoneksi oleh aplikasi *facebook*. Hal ini selaras dengan data yang dikeluarkan oleh pihak Kominfo dimana penggunaan *facebook* di Indonesia semakin meningkat dan paling banyak digunakan sebagai media sosial khususnya pada rentang usia produktif yaitu 17-30 tahun. Pemanfaatan aplikasi *facebook* di Indonesia dalam pembelajaran masih jarang digunakan khususnya di Universitas Negeri Padang. Pemanfaatan aplikasi *facebook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan sistem pembelajaran *blended learning* di Universitas Negeri Padang.

Salah satu fitur penggunaan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menggunakan *facebook* yaitu fitur *group facebook*. Melalui *wall group facebook* ini mahasiswa dapat dengan mudah untuk berdiskusi, mengakses informasi materi yang berkaitan dengan pembelajaran, serta beberapa kuis dan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Adanya *group facebook* tersebut dapat memberikan alternatif penggunaan *website e-learning* dalam sistem pembelajaran *blended learning* di Universitas Negeri

Padang karena kemudahan dan banyaknya fitur yang dapat digunakan pada aplikasi *facebook*.

Sistem *blended learning* yang akan penulis lakukan selama penelitian menggunakan fungsi *Suplemen*. Sistem ini memberikan pola pembelajaran dengan membagi waktu pembelajaran konvensional atau tatap muka secara langsung dan pembelajaran yang memanfaatkan internet. Penggunaan aplikasi *facebook* dapat memberikan wadah bagi mahasiswa mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu pendidikan dalam memanfaatkan sistem *blended learning* dengan mudah dan nyaman. Sistem *blended learning* berbasis aplikasi *facebook* juga memberikan variasi dari berbagai fitur sehingga dapat meningkatkan sistem pembelajaran *blended learning* di Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Konten Pesan Grafis Berbasis *Wall Group Facebook* dalam Sistem Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.” Konten pesan grafis dikembangkan sebagai penunjang dalam pembelajaran menggunakan *facebook* sebagai konten pembelajaran. konten grafis dipilih penulis sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di *facebook* karena karakteristik materi yang *full* teks atau teori sehingga membutuhkan konten grafis yang memberikan informasi inti sehingga para mahasiswa dapat mengingat inti dari pembelajaran yang dipelajari. Penggunaan aplikasi *facebook* ini diharapkan mampu memberikan solusi alternatif penggunaan *blended learning* di Universitas Negeri Padang

yang bersifat kompleks dan memberikan kemudahan pada dosen dan mahasiswa sebagai pengguna dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. *Website e-learning* di Universitas Negeri Padang yang kompleks sehingga sukar digunakan oleh sebagian dosen.
2. Kurang optimalnya penerapan *blended learning* di Universitas Negeri Padang terutama pada pengumpulan tugas.
3. Sebagian dosen belum familiar dengan pembelajaran menggunakan *blended learning*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi masalah yang akan dipecahkan. Peneliti membatasi masalah pada tahap implementasi. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan konten desain pesan berbasis *wall group facebook* dalam sistem *blended learning* dengan melakukan prosedur validitas konten yang dikembangkan. Konten yang dikembangkan berupa pengantar diskusi yang didesain semenarik mungkin dalam setiap materi diskusi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan pengembangan konten pesan grafis menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang?
2. Bagaimana validitas konten pesan grafis pembelajaran menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang?
3. Bagaimana praktikalitas konten pesan pembelajaran menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan konten pesan menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.
2. Mendeskripsikan validitas konten pesan pembelajaran menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.
3. Mendeskripsikan praktikalitas konten pesan grafis pembelajaran menggunakan *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended*

learning pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Konten Pesan dalam bentuk grafis. Konten pesan grafis yang akan dihasilkan dalam produk ini adalah pengantar dalam diskusi berbentuk *desain grafis pesan teks*. Konten pesan akan dibuat dengan aplikasi photoshop CS 6. Luaran dari produk kontennya adalah sebuah JPEG yang berisikan teks materi berkaitan dengan permasalahan pendidikan.

1. Spesifikasi Materi

Materi yang akan dikembangkan dipilih berdasarkan pertimbangan penulis bersama pembimbing berdasarkan katakarakteristik materi yang dapat dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan pendidikan saat ini. Beberapa materi dari setiap minggu pertemuan mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan yang dapat dikembangkan kontennya berdasarkan masalah pendidikan saat ini adalah, sebagai berikut:

- a. Landasan-landasan pendidikan.
- b. Pilar-pilar pendidikan.
- c. Komponen sistem pendidikan (tujuan, pendidik, peserta didik, materi, metode, media, dan lingkungan pendidikan).
- d. Pemikiran tentang pendidikan.
- e. Tokoh Pendidikan yang berpengaruh di Indonesia.

- f. Permasalahan pokok pendidikan di Indonesia (Pemerataan, kuantitas, kualitas, efisiensi, efektifitas, relevansi, serta tenaga pendidik dan kependidikan.
- g. Upaya pembaharuan masalah pendidikan.
- h. Pendidikan di era teknologi informasi dan komunikasi.

2. Sistem Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan menggunakan aplikasi *facebook* sebagai wadah dalam berdiskusi kelas. Konten yang telah dikembangkan kemudian di input kedalam *wall group facebook* kelas sesi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan dengan dosen Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. Langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan diskusi dilakukan diluar jam perkuliahan setelah materi yang dipelajari telah selesai dilaksanakan.
- b. Waktu diskusi diberikan selama satu minggu.
- c. *Group facebook* dipegang oleh ketua kelas sebagai pengelola *group* dan dosen sebagai pengamat *group*. Tugas ketua kelas dalam mengelola *group* adalah:
 - 1) *Mengupload* konten yang dikembangkan oleh dosen/peneliti.
 - 2) Mengatur kelola diskusi pada satu minggu kegiatan diskusi yang disediakan oleh dosen dalam *wall group facebook*.
 - 3) Mendata mahasiswa yang aktif dalam kegiatan diskusi serta menyimpulkan hasil pembahasan diskusi.
 - 4) Melaporkan kegiatan diskusi pada pertemuan berikutnya didalam kelas.

G. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dari fenomena dilapangan. Kurang optimalnya sistem *blended learning* di Universitas Negeri Padang memberika inovasi peneliti untuk memberikan solusi alternatif yaitu dengan mengembangkan konten pesan menggunakan fitur *wall group facebook* dalam pembelajaran. Penggunaan *website blended learning* yang kompleks dan rumit membuat dosen sukar dalam menerapkannya dalam pembelajaran sehingga penggunaan *website e-learning* di Universitas Negeri Padang tidak termanfaatkan secara optimal.

H. Asumsi Peneliti

Asumsi dalam penelitian pengembangan konten pesan berbasis fitur *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah dasar-dasar ilmu pendidikan adalah didasarkan pada:

1. Penggunaan *wall group facebook* dapat menjadikan solusi alternatif penggunaan *website blended learning* di Universitas Negeri Padang yang terbilang kompleks dan rumit sedangkan aplikasi *facebook* lebih mudah dipahami pengguna dan banyaknya kelebihan fitur yang mendukung.
2. Dosen lebih mudah dalam menerapkan penggunaan aplikasi *facebook* dalam pembelajaran *blended learning*.
3. Indikator kisi-kisi mencerminkan penilaian produk secara lengkap untuk menyatakan valid atau tidaknya produk untuk diimplementasikan.

I. Keterbatasan Pengembangan

Karena keterbatasan waktu yang peneliti lakukan maka peneliti memiliki keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

1. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini dibatasi dalam kategori materi yang mendukung penggunaan visualisasi dan keterkaitan materi terhadap permasalahan pendidikan di Indonesia saat ini.
2. Uji coba dilaksanakan sampai pada uji praktikalitas
3. Uji coba dibatasi pada satu kelas eksperimen control di Universitas Negeri Padang pada kelas Mata Kuliah Dasar-dasar ilmu pendidikan.

J. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis yaitu sebagai referensi rujukan terkait dengan penelitian pengembangan konten pembelajaran berbasis *wall group facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dalam kegiatan penelitian pengembangan untuk mencari solusi yang tepat dalam permasalahan bidang Teknologi Pendidikan.

b. Bagi Mahasiswa

Penggunaan sistem pembelajaran *blended learning* berbasis aplikasi *facebook* bagi mahasiswa sehingga memberikan kemudahan dalam

pembelajaran diluar maupun didalam kelas sehingga mahasiswa lebih mandiri dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Dosen

Dosen dapat memanfaatkan aplikasi *facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning* sehingga dapat mengarahkan mahasiswa dalam memperoleh pengalaman belajar melalui konten pesan yang dikemas secara apik yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dosen juga terbantu dalam pemanfaatan sistem *blended learning* yang di terapkan di Universitas Negeri Padang.

d. Bagi Perguruan Tinggi Negeri/Universitas

Bagi Universitas Negeri Padang dapat terbantu dalam masalah sistem *blended learning* yang kompleks dengan solusi alternatif penggunaan aplikasi facebook sebagai media dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konten grafis yang dirancang telah selesai dikembangkan menjadi satu produk konten grafis dengan materi Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan serta telah melewati tahap uji validitas dan praktikalitas.
2. Hasil uji validitas materi terhadap konten grafis ini menunjukkan skor rata-rata 4,85 dengan kesimpulan bahwa materi yang digunakan dalam konten tersebut sangat valid, sedangkan hasil uji validitas desain grafis terhadap konten grafis menunjukkan skor rata-rata 4,33 dengan kesimpulan bahwa desain grafis yang dikembangkan dalam konten tersebut sangat valid. Dari kedua hasil validitas tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa konten grafis yang dikembangkan bisa digunakan pada tahap uji praktikalitas.
3. Hasil uji praktikalitas dari konten grafis yang telah dikembangkan dalam sistem pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi *facebook* kepada mahasiswa kelas Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan menunjukkan skor rata-rata 3,98 dengan interval skor $3,4 < X < 4,2$ (Skor pada interval nilai 3,4 sampai 4,2). Dapat disimpulkan berdasarkan tabel kriteria skala likert bahwa hasil praktikalitas tersebut masuk pada kategori praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi dosen khususnya pengampu mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan untuk menggunakan aplikasi *facebook* agar memberikan kemudahan dalam pembelajaran karena media sosial ini familiar dan mudah digunakan. Dosen UNP umumnya memanfaatkan fasilitas seperti penggunaan *facebook* sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Bagi pihak pengelola *website e-learning* UNP peneliti menyarankan agar dapat memanfaatkan media sosial seperti *facebook* dengan membagi (Copy) link *facebook* yang dibuat dalam bentuk *group facebook* pada *website elearning* UNP sebagai alternatif media yang dapat terhubung dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu melakukan uji efektivitas dari penelitian pengembangan ini untuk mengetahui lebih dalam mengenai tingkat efektivitas pengembangan konten grafis menggunakan aplikasi *facebook* dalam sistem pembelajaran *blended learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulhak, Ishaq, dkk. (2015). *Elearning Konsep dan implementasi*. Bandung: UPI Press.
- Arikunto, Suharmisi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. (2017). *Panduan Penyusunan Skripsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan*. Padang: UNP Press
- Chikh, Azeddine. (2014). *A General Model of Learning Design Objects*. "Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences.
- Chimay, J Anumba, dkk. (2005). *Knowledge Management in Contruction. Blackwell Publishing Ltd*. Dalam Jurnal Emerald Engineering, Construction and Architectural Managemenet. Diakses 1 Juli 2019.
- Hidayat, Taufik. (2009). *Lebih Dekat dengan Facebook*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- KBBI Online. (2002). *Pengertian Praktikalitas*. Jakarta: Balai Bahasa.
- Komisi Informasi. (2018). *Jumlah Pengguna Aplikasi Facebook di Dunia*.
- Komputer, Wahana. (2010). *Aplikasi Facebook Paling Top*. Yogyakarta: ANDI.
- Kosasi, Sandy. (2018). *Teknologi Media Sosial: Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa atau Sebaliknya*. Dalam Konferensi Nasional Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Diakses pada 7 September 2018.
- Kustijono, Rudy, dkk. (2018). *Penggunaan Facebook Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran SMP dan SMA di Perguruan Muhammadiyah Wiyung Surabaya*. Dalam Jurnal ABDI. Diakses pada 7 September 2018.
- Miftah, Muthiah Nurul, dkk. (2016). *Pola Literasi Visual Infografer dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis)*. Dalam Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan, Vol. 4.No.1. diakses pada 2 Juni 2019.
- Nurhayati, Vita, dkk. (2018). *Desain Perangkat Blended Learning Berbantuan Learning Management System Pada Materi Fluida Dinamis*. Dalam Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro. Diakses pada 7 September 2018.
- Peraturan Rektor Universitas Negeri Padang No. 8 Tahun 2018. *Tentang Sistem Pembelajaran E-learning di UNP*.