

**AN ANALYSIS ON USING FACEBOOK AS A SUPPORTING MEDIA IN COLLEGE
(STUDY ON COURSE INTRODUCTION TO ANTHROPOLOGY ON THE STUDY
PROGRAM OF SOCIOLOGY ANTHROPOLOGY SEBELAS MARET UNIVERSITY)**

Oleh

Sri Lestari Puspitaningsih, Hery Sawiji, Andre N. Rahmanto
Program Studi Pendidikan Ekonomi
BKK PAP FKIP UNS
Email: noet_2@yahoo.com

Abstract: *The purpose of this study is, 1) to determine the use of facebook as a medium supporting distance learning course on Introduction to Anthropology on program Sociology Anthropology of Education Program in 2012, 2) To know the benefits of facebook as a medium supporting distance learning course on Introduction to Anthropology Education Program Sociology Anthropology in 2012, 3) To determine the barriers and the efforts to handle the media supporting distance learning course on Introduction to Anthropology on program Sociology Anthropology Educational Studies academic year 2012.*

This study used a qualitative approach and study research. The data source is the informant, place and events, archives, respondents, and document analysis. The sampling technique used was snowball sampling. Method of collecting the data is interviews and documentation analysis. The validity of data using triangulation data (source), while the analysis of the data using interactive analysis.

Based on the analysis it can be concluded: (1) Implementation of the Learning Activities by Leveraging Social Media Facebook as a Learning Support. Facebook is not only used as a medium of support but also be used in full for one semester, as a lecturer abroad. Facebook is used as a medium for distance learning because almost all students use facebook. Facebook is used for communication between faculty and students and among students to discuss courses, announcing assignments and exams so that all members can see all the information on group. 2) Excellence in Learning by Using Facebook as a Media Support Distance Learning: a) Increasing levels of interaction between students with learning educators, b) Enables the interaction of learning from anywhere and at any time, c) Reaching learners in coverage, d) Increasing activity in the learning activities. 3) Obstacles in Learning Using Facebook as a Media Support Distance Learning: a) The difference in speed access and delays with predetermined targets, b) error application, c) Lack of character, d) inadequate facilities To cope with such the.

From the above it can be an obstacle in efforts to minimize these barriers is to: a) The material should be concise and clear, and not too much, b) provide respite deadlines and provide confirmation.

Keywords: media, facebook, college

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini dunia pendidikan dan pengajaran sudah tidak pernah sepi dari pembaharuan-pembaharuan. Pembaharuan itu dapat berasal dari berbagai pihak, dan perkembangan ilmu

pengetahuan yang pesat diikuti oleh kemajuan teknologi informasi, sehingga memudahkan seseorang untuk memperoleh informasi dengan cepat. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana timbal-balik media komunikasi adalah internet.

Kehadiran internet telah memberikan perubahan secara revolusioner terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari. Melalui internet, setiap orang dapat mengakses ke dunia global untuk memperoleh berbagai informasi yang mereka butuhkan. Meskipun internet termasuk hal yang belum lama di Indonesia, akan tetapi penggunaan dan pengembangan internet di Indonesia meningkat begitu pesat dan menjadi *trend* di semua kalangan.

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ciptaan manusia. Fungsi internet bermacam-macam, salah satunya adalah sebagai tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang memungkinkan penggunaannya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar. Situs jejaring sosial di internet bermacam-macam jenis dan bentuknya, namun yang paling dikenal dan banyak disukai remaja pada masa kini sekarang adalah *facebook*, *friendster*, *My Space* dan *twitter*. Media sosial yang berkembang saat ini, telah menarik perhatian semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang tua telah menggunakan media sosial yang digunakan sebagai media interaksi dengan orang lain disekitarnya. Mereka berasumsi bahwa teknologi ini yang paling menjanjikan dan merengkuh banyak kalangan. Teknologi ini menyediakan pengiriman pesan, pembuatan *blog*, media *streaming*, dan *tagging*. Maka situs pertemanan dan jejaring sosial hadir sebagai kendaraan yang dapat dimanfaatkan-

untuk kehidupan dalam komunikasi interpersonal. Sekarang ini jejaring sosial seperti *facebook* lebih populer dibandingkan *email* dan lain-lain. *Facebook* merupakan

sebuah sarana sosial yang membantu masyarakat untuk berkomunikasi lebih efektif dan efisien, tidak dapat dipungkiri hal tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung mempunyai pengaruh bagi masyarakat, baik itu berdampak positif ataupun negatif. Pengaruhnya tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, tapi juga meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar atau bukan kalangan terpelajar. Pada praktiknya, penggunaan media sosial paling banyak dilakukan oleh kaum remaja. Media sosial tersebut menjadi tempat intreraksi yang menarik bagi mereka, karena selain sebagai tempat untuk belajar, media tersebut juga memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dalam jarak jauh. Sehingga kemunculan media sosial tersebut, dianggap menghilangkan jarak dan batas-batas negara. Fasilitas yang ditawarkan oleh media sosial menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja untuk mendalami dan memanfaatkannya secara maksimal. Perkembangan teknologi dan informasi telah diterima positif oleh kaum muda sekarang. Mereka tidak tanggung-tanggung menghabiskan materi, waktu, dan tenaga untuk dapat mengakses jejaring sosial tersebut. Besarnya keinginan mereka untuk mengakses media sosial memunculkan paradigma bahwa remaja dan media sosial tidak dapat dipisahkan. Hal demikian, tentunya membawa dampak yang cukup jelas, baik dari sisi negatif maupun dari sisi positifnya. Dampak positif yang paling mereka rasakan dengan mengakses jejaring sosial *facebook* adalah dapat memperoleh informasi sebanyak-banyaknya, mereka dapat saling bertukar pikiran satu sama lain serta memperoleh teman baru hanya dengan duduk di depan komputer saja. Adapun dampak negatif yang timbul dari jejaring

sosial *facebook* antara lain apabila tidak dimanfaatkan dengan baik maka dapat memberikan pengaruh yang buruk. Jika melihat dampak yang ditimbulkan oleh adanya media sosial, ada dua kemungkinan yang bisa terjadi. Apabila remaja memanfaatkan media sosial dengan baik, maka mereka akan mendapatkan hasil yang baik pula tetapi sebaliknya jika media sosial dimanfaatkan oleh remaja tanpa melihat nilai moral dan etika maka akan menghasilkan dampak yang kurang baik pula. Dengan demikian, remaja harus hati-hati dalam memanfaatkan media sosial yang ada. Remaja harus bisa melihat setiap kemungkinan-kemungkinan peluang yang akan timbul dari kegiatan mereka. Tidak hanya kehidupan umum saja yang terkena pengaruh dari situs jejaring sosial, namun pengaruhnya mulai dirasakan dalam dunia pendidikan. Pengaruh positif yang dirasakan dalam dunia pendidikan yang mungkin dihasilkan dari situs jejaring sosial adalah *facebook* mulai di manfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran jarak jauh. Sehingga pembelajaran akan tetap bisa berlangsung meskipun tidak bisa bertatap muka secara langsung. Tetapi masih terdapat sedikit kendala yang didapat dalam pelaksanaannya, seperti tidak semua mahasiswa yg mempunyai komputer dan modem untuk melaksanakan aktifitas ini, tapi juga gangguan akses yang sering terjadi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang : "Analisis Penggunaan Facebook Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Di Perguruan Tinggi (Studi Pada Mata Kuliah Pengantar Antropologi Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Uns Tahun 2012"

2. KAJIAN PUSTAKA

Dunia pendidikan saat ini dari waktu ke waktu mengalami perkembangan dan penyempurnaan, sehingga diharapkan akan mampu memberikan perbaikan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung. Saat ini teknologi juga mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga banyak teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Dalam bab ini akan dibahas beberapa tinjauan tentang media pembelajaran yang meliputi:

1. Tinjauan tentang Jejaring Sosial Facebook

Istilah jejaring sosial ini diperkenalkan oleh profesor J.A.Barnes di tahun 1954. Istilah lain dari situs jejaring sosial adalah situs pertemanan, dengan situs pertemanan ini kamu bisa mencari dan mendapatkan banyak teman jika telah terdaftar dalam situs pertemanan ini. Karena situs pertemanan ini menggunakan jaringan internet tentunya teman-teman yang didapatkan bisa dari berbagai daerah, baik dalam negeri maupun luar negeri. Situs jejaring sosial merupakan situs yang banyak sebagai media penyediaan informasi bagi masyarakat awam di Indonesia. Hal ini disebabkan karena terbukti situs jejaring sosial merupakan situs internet yang paling sering dikunjungi onliner Indonesia. Situs-situs semacam Facebook, Friendster dan Twitter sangat ramai diakses oleh masyarakat dibandingkan situs-situs yang lain.

Wahid (2009) mengemukakan bahwa "Facebook adalah dimana para pengguna jejaring social dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah dan daerah untuk

melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambah teman-teman mereka, mengirim pesan dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya dan semua dapat didapatkan dalam aplikasi jejaring social facebook”.

Di Indonesia dulunya situs layanan jejaring sosial dirajai oleh friendster, tapi saat ini yang sangat begitu populer adalah layanan dari facebook. Facebook mampu mengalahkan friendster karena memiliki banyak kelebihan. Diantaranya adalah, tampilan facebook lebih simpel dibanding situs jaringan sosial lainnya yang lebih menonjolkan grafis seperti friendster, myspace, dan lain-lain. Mempunyai menu yang lebih lengkap dan mudah untuk dimengerti sehingga memudahkan para pengguna facebook yang masih pemula. Di facebook pengguna dapat mengetahui siapa-siapa saja teman pengguna yang sedang online dan terdapat fasilitas chatting online, sehingga pengguna dapat melakukan chatting secara langsung dengan pengguna lainnya yang sedang online. Apalagi dalam hal translate bahasa, facebook nomer satu. Karena facebook menyediakan layanan translate bahasa-bahasa yang lebih lengkap. Penggunaan situs jaringan pertemanan tidak hanya menimbulkan pengaruh dan dampak secara langsung pada orang yang sedang menggunakan fasilitas ini, tetapi juga secara tidak langsung pada orang lain dan lingkungan. Sama dengan hal lainnya, penggunaan situs jejaring sosial khususnya

Facebook tidak akan menimbulkan dampak yang buruk jika digunakan sebagaimana mestinya, normal, dan tidak berlebihan. Namun, jika terlalu sering menggunakan fasilitas ini, dikhawatirkan akan terjadi ketergantungan yang tidak sehat, serta penyalahgunaan fasilitas yang tidak benar. Inilah yang mendorong penulis untuk membuat sebuah perwujudan ide tentang sebuah situs sejenis facebook yang intinya adalah penyajian informasi mengenai IT.

Facebook adalah sebuah website situs jejaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Kita dapat memasukkan daftar teman-teman, mengirim pesan dan memperbaharui profil pribadi kita agar dapat mengetahui siapa kita. facebook dibuat oleh Mark Zuckerberg yang diluncurkan pada 4 Februari 2004, dia adalah anak Amerika keturunan yahudi salah satu dari tiga pendiri facebook yang saat ini bertindak sebagai CEO Facebook. Sebelum sukses dengan situs facebooknya pada usia 20 tahun dia pernah membuat situs jaringan sosial yang bernama Cousematch dan Facemash. Pengguna facebook kini dapat bebas bergabung ke banyak jaringan yang diatur berdasarkan kota, lokasi kerja, sekolah maupun negara. Jaringan-jaringan ini kemudian akan menghubungkan para anggotanya. Sesama pengguna dapat berhubungan dengan teman-temannya dan bisa saling melihat isi profil pengguna facebook.

Pengguna facebook juga bisa update status, add friend, atau kegiatan di facebook lainnya dengan mengirim SMS. Hampir sama dengan SMS Banking. Seiring perjalanan waktu, facebook menambahkan beberapa fitur baru ke dalam situsnya.

Pada September 2006, facebook mengumumkan peluncuran News Feed/Rangkaian Kabar Berita yang berisi kilasan informasi dari masing-masing pengguna. Mulanya fitur ini bersifat terbuka dan bisa dilihat oleh siapa saja. Namun setelah mendapat keluhan dari beberapa pengguna, pihak facebook merubah pengaturan fitur ini sehingga kini pengguna dapat mengatur mana yang bisa ditampilkan di News Feed/Rangkaian Kabar Berita dan mana yang tidak. Pengguna dapat memilih untuk bergabung dengan satu atau lebih jaringan yang tersedia, seperti berdasarkan sekolah tingkat atas, tempat kerja atau wilayah geografis. Situs jejaring sosial facebook kian populer.

Facebook sebagai jejaring dan media social, merepresentasikan individu sebagai anggota jejaring sosial dengan penanda Akun dan password. Akun yang disyaratkan adalah sebuah alamat email, yang selain menjadi ID untuk log-in, juga akan menjadi alamat pengiriman notifikasi. Akun ini mempunyai atribut nama pengguna yang merupakan identitas pengenalan anggota Facebook dan juga bagi anggota facebook yang lain.

Hubungan antara pengguna yang satu dengan yang lain disebut friendship. Sehingga suatu pengguna yang berelasi dengan

pengguna yang lain, disebut sebagai friend. Sejauh ini diperoleh informasi bahwa jumlah maksimum friends yang bisa dimiliki oleh seorang pengguna facebook adalah sebanyak 5000. Setiap pengguna yang log-in ke dalam facebook akan mendapatkan screen sebagai berikut:

facebook

Setiap pengguna yang log-in ke dalam facebook akan mendapatkan screen sebagai berikut:



1. *Profile* pengguna, berisi nama serta data pengenalan yang lain mengenai pengguna. Dilengkapi dengan gambar pengenalan pengguna.
2. Tanda *Notifikasi*, merupakan catatan dan pemberitahuan/*notifikasi* tentang adanya informasi terbaru dari friend yang terkait dengan pengguna. Warna merah dan angka yang ditunjukkan merupakan jumlah notifikasi terbaru yang masuk dan belum dibaca oleh pengguna. *Notifikasi* pada *Mobile device* dilengkapi dengan suara sehingga bisa menarik perhatian pemilik tentang adanya informasi terbaru yang terkait dengan akun *facebooknya*.
3. Pilihan *Status*, merupakan fungsi utama yang dipergunakan oleh pengguna *facebook* untuk berinteraksi dengan *friend-nya* dengan berbagi status. Secara baku, status yang bisa dibagikan dengan *friends* adalah:
 - a. *Text*, biasanya tentang keadaan atau situasi yang dialami atau dirasakan oleh pengguna dan

- ingin membaginya dengan para friend yang dimiliki.
- b. *Photo*, adalah status berisi gambar. Ini adalah status paling populer yang dipergunakan oleh para pengguna *facebook*.
 - c. *Link*, adalah status yang berisi link ke suatu alamat *website*.
 - d. *Video*, adalah status yang berisikan rekaman digital peristiwa dan suara.
 - e. *Question*, adalah status yang berisikan pertanyaan yang diajukan kepada *friends* untuk mendapatkan jawaban. Misalnya menanyakan opini *friend* terhadap sesuatu.
4. Pengaturan *akun*, merupakan menu-menu dimana *profile*, hak akses, keamanan serta bentuk notifikasi yang diharapkan diatur.
 5. *Event*, yaitu daftar kegiatan yang diagendakan, baik oleh pengguna ataupun karena ada undangan dari friend pengguna.
 6. *Chatting*, adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan pengguna *facebook* berkomunikasi secara real time dengan *friend* yang pada waktu yang sama sedang *online* juga.
 7. *Wall*, yaitu area dimana para pengguna yang terhubung (*friend*) mengetahui statusstatus yang dibagi oleh para friend.
 8. Komentar, yaitu dokumentasi komentar atas suatu status. Komentar akan ditata sesuai dengan urutan waktu komentar diberikan.
 9. Foto *friend*, yaitu tempat dimana ditampilkan gambar-gambar *profile friend* yang dimiliki oleh pengguna.
 10. *Aplikasi* dan *Game*, yaitu nama-nama aplikasi penunjang dan permainan yang dipergunakan oleh pengguna.
 11. Daftar *Group*, yaitu daftar nama semua group/kelompok dimana pengguna terdaftar/bergabung. Setiap pengguna *facebook* dapat bergabung sebanyak-banyaknya +/-200 group dan

pada satu group sebanyak-banyaknya dapat mempunyai anggota sejumlah 5000.

2. Tinjauan tentang Peranan Teknologi dan Komunikasi sebagai Media Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh

Rentra Depdiknas tahun 2005-2009, menegaskan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penunjang pembelajaran jarak jauh. TIK akan dimanfaatkan secara optimal dalam fungsinya sebagai media pembelajaran jarak jauh, dan juga untuk memfasilitasi menegemen pendidikan. Pemanfaatan TIK menyebabkan tumbuh dan berkembangnya distance learning dan virtual university. Bahkan tak kurang pakar ekonomi peter Drucker (majalah Forbes 15 Mei 2000). mengatakan bahwa "triggered by the internet, continuing adult education may become our greatest growth industry". Virtual university memiliki karakteristik yang scalable, yaitu dapat menyediakan pendidikan yang diakses oleh orang banyak. Jika pendidikan hanya dilakukan dalam kelas biasa, berapa jumlah orang yang dapat ikut serta dalam satu kelas, jumlah peserta mungkin hanya dapat diisi 50 orang. Virtual University dapat diakses oleh siapa saja darimana saja.

Perkembangan TIK, telah mendorong berkembangnya PJJ. PJJ adalah suatu model pembelajaran yang membebaskan peserta didik untuk dapat belajar tanpa terikat oleh ruang dan waktu dengan sesedikit mungkin bantuan dari orang lain. Karena keterpisahan jarak

inilah maka dalam PJJ materi pembelajaran dikembangkan, dikemas dan disampaikan melalui media dalam berbagai jenis dengan memanfaatkan TIK sehingga dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri. Belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri, melainkan belajar dengan prakarsa dan tanggung jawab sendiri dengan bantuan minimal dari orang lain.

Dalam sistem PJJ tentu tidak mengandalkan kehadiran pengajar untuk sering bertatap muka dengan peserta didik, karena tidak memungkinkannya peserta didik untuk sering datang ketempat belajar pada waktu yang ditentukan. Oleh karena itu kehadiran pengajar harus digantikan oleh kehadiran bahan belajar yang dirancang khusus untuk dapat dipelajari secara mandiri, didiskusikan dengan teman kelompok belajar. Bentuk bahan belajar tersebut biasanya dengan memanfaatkan TIK dalam berbagai kombinasi dari berbagai media.

Kehadiran media yang berbasis TIK dalam sistem belajar jarak jauh menurut Atwi Suparman dan Aminudin Zuhairi (2004:185) berfungsi sebagai sumber belajar utama seperti halnya guru atau dosen dalam pembelajaran konvensional. Pemanfaatan sarana media yang berbasis TIK ini memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi antara peserta didik dengan tenaga pengajar atau dengan bahan belajar, bahkan dengan penyelenggaraan PJJ. Dengan demikian peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja selama media belajar dan sarana komunikasi dua arah tersedia sehingga

memungkinkan dapat berinteraksi untuk membahas materi.

3. Tinjauan Pembelajaran

Kegiatan menyusun rencana pembelajaran merupakan salah satu tugas penting dosen dalam memproses pembelajaran mahasiswa. Dalam perspektif kebijakan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang :

Standar Proses disebutkan bahwa salah satu komponen dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu adanya tujuan pembelajaran yang di dalamnya menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B.F. Skinner pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instruction Objective*. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan

pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran .

Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa :

1. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
2. Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Yang menarik untuk digarisbawahi yaitu dari pemikiran Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (*written plan*).

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4

(empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

3. Memudahkan berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajarnya secara lebih mandiri.
4. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
5. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran.
6. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) mengemukakan bahwa guru diharuskan menuliskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk bahan yang akan dibahas dalam pelajaran, dengan menguraikan topik-topik atau konsep-konsep yang akan dibahas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pada masa lalu ini tampak lebih mengutamakan pada pentingnya penguasaan bahan bagi siswa dan pada umumnya yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Namun seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memusatkan pada penguasaan bahan, selanjutnya bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau biasa dikenal dengan sebutan penguasaan kompetensi atau performansi. Dalam praktik pendidikan di Indonesia, pergeseran tujuan pembelajaran ini terasa lebih mengemuka sejalan dengan munculnya gagasan

penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang dilakukan terhadap variabel mandiri yaitu tanpa membuat perbandingan dengan variabel yang lain. Peneliti tidak memberikan treatment atau perlakuan terhadap obyek, sehingga obyek dibiarkan seperti kondisi aslinya secara apa adanya. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dasar karena penelitian dasar merupakan jenis penelitian yang banyak dilakukan secara individual, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dasar dengan tipe deskriptif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik snowball sampling artinya teknik pengambilan sampelnya pertamanya hanya beberapa orang saja, tetapi lama kelamaan akan menjadi banyak.

4. HASIL PENELITIAN

- a. Pelaksanaan dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Penunjang Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada Pendidikan Sosiologi Antropologi matakuliah Pengantar Antropologi memanfaatkan media elektronik, seperti facebook, email, blog sebagai media penunjang pembelajaran jarak jauh, dan pembelajaran tersebut berjalan dengan lancar. Pelaksanaan/ implementasi jejaring sosial sebagai media penunjang pembelajaran juga memberikan poin positif terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung, menumbuhkan

minat belajar mahasiswa. Jadi penggunaan facebook sebagai media penunjang pembelajaran adalah solusi alternative bagi permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh, karena media ini lebih fleksible, tidak terbatas oleh waktu perkuliahan, ruang kelas, dan tatap muka intensif.

Jejaring sosial facebook digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Antropologi di Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP UNS. Facebook tidak hanya digunakan sebagai media penunjang tetapi juga digunakan secara penuh selama satu semester, karena dosen pengajar berada di luar negeri. Facebook digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh karena hampir semua mahasiswa menggunakan facebook. Facebook digunakan untuk komunikasi antara dosen dengan mahasiswa dan antar mahasiswa untuk membahas tentang perkuliahan, pengumuman tugas untuk ujian sehingga semua anggota bisa melihat semua informasi dalam group.

- b. Manfaat dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Facebook sebagai Media Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh.

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik.

Pembelajaran yang memanfaatkan jejaring sosial facebook dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara peserta didik dengan pendidik, antara sesama peserta didik, maupun

antara peserta didik dengan bahan belajar, karena dengan memanfaatkan media facebook, mahasiswa dapat berkomunikasi setiap saat dan mempunyai kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat dan bertanya.

2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja.

Peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat dikirim lewat email begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan pengajar, Peserta didik tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran karena pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran konvensional.

3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas
Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyak atau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar

benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.

4. Meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran

Penggunaan *facebook* sebagai media penunjang pembelajaran memberikan warna tersendiri dalam dunia pendidikan, sehingga bisa menghilangkan rasa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu juga membuat mahasiswa lebih berani untuk mengeluarkan pendapat. pembelajaran ini juga dirasa cukup sesuai bila dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran jarak jauh.

- c. Hambatan-hambatan dalam Pembelajaran yang Menggunakan Facebook sebagai Media Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh.

- 1) Perbedaan kecepatan akses dan keterlambatan dengan target yang telah ditentukan.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *facebook* mahasiswa tidak mengalami kesulitan dari penjelasan yang diberikan karena beliau hanya memberikan poin-poin secara singkat dan jelas. Tapi disini ada kelemahan yaitu tidak semua mahasiswa memiliki kecepatan akses yang sama antara mahasiswa yang satu dengan yang lain meskipun menggunakan media/jaringan yang sama.

- 2) Aplikasi eror

Tidak ada yang sempurna di dunia ini termasuk aplikasi dalam jejaring sosial *facebook*. Terkadang tak jarang terjadi erorisasi dalam aplikasi ini sehingga bisa saja file yang sudah diposting tidak bisa terbaca atau sama halnya gagal pemosting tanpa sepengetahuan pengguna.

- 3) Terbatasnya karakter huruf

Keterbatasan pada karakter membuat munculnya penyingkatan-penyingkatan, sehingga terkadang sulit untuk dibaca. Karena terkadang mereka menggunakan media yang berbeda, ada yang menggunakan media telepon atau hp yang karakter hurufnya terbatas. Sehingga penyingkatan kata-kata dilakukan, agar sesuai dengan ketersediaan karakter pada gadget.

- 4) Fasilitas yang kurang memadai

Fasilitas yang dimiliki mahasiswa satu dengan yang lain itu berbeda, ada yang memiliki fasilitas seperti modem dan laptop sendiri jadi mereka bisa siap *online* kapan saja dan dimana saja, tapi bagi mahasiswa yg belum mempunyai fasilitas yang memadai, maka mereka kesulitan untuk mendapatkan informasi yang diberikan karena mereka tidak bisa membuka jejaring tersebut siap saat.

Dari adanya hambatan di atas maka dapat dilakukan upaya untuk meminimalisir hambatan tersebut yaitu dengan :

- a. Materi yang diberikan harusnya singkat dan jelas dan jangan terlalu banyak.

Tujuan dari pemberian materi yang singkat, jelas dan tidak terlalu banyak adalah untuk memudahkan

masasiswa untuk memahami materi, disamping terbatasnya karakter yang tersedia pada aplikasi yang mereka gunakan.

- b. Memberikan kelonggaran deadline dan memberikan konfirmasi

Dosen memberikan kelonggaran dealine karena biasanya kondisi jaringan tidak menentu, terkadang baik terkadang *trouble*. Dan

memberikan konfirmasi siapa saja yang sudah mengirim tugas karena dikawatirkan akan terjadi kerangkapan pengiriman sehingga akan membuang waktu dalam hal pengoreksian karena terdapat kerangkapan pengiriman. Dan mahasiswa akan lebih merasa tenang karena mereka tahu tugas mereka sudah

terkirim atau tidak. Sehingga kelonggaran *deadline* dan memberikan konfirmasi merupakan salah satu hal yang sangat penting di berikan kepada mahasiswa.

seperti modem untuk mahasiswanya selama pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan efektif.

5. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Simpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah: terdapat manfaat positif yang bisa diambil dari penggunaan facebook sebagai media penunjang pembelajaran jarak jauh. karena facebook dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik, memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja, meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas.

b. Saran

Saran yang dapat disampaikan kepada Dosen dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi adalah:

- 1) Kepada dosen
Dosen hendaknya:
 - a) Membimbing mahasiswa dan selalu memberi arahan pemanfaatan media seperti facebook, email dan sebagainya yang digunakan sebagai media pembelajaran sebelumnya.
 - b) Diharapkan dosen dapat memfasilitasi

2) Kepada mahasiswa

Tetap mengikuti pembelajaran dengan semangat dan sungguh-sungguh meskipun pembelajaran tidak bisa bertatap muka dan memberikan respon yang baik terhadap apa yang diberikan dosen sehingga terjadi komunikasi yang efektif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadirman, et. All. 1990. *Media pendidikan*. CV. Jakarta: Rajawali.
- Belati, T. (2000). *Prinsip-prinsip pengelolaan system PTJJ*. Universitas terbuka.
- Cepi Riyana. 2006. *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan:UNS.
- Dimas, R. (2010). *Dampak positif dan negatif penggunaan jejaring sosial facebook*. Diperoleh 21 Pebruari 2012, dari [http://rayandimas.blogspot.com/2010/02/dampak-dari-jejaringan sosial.html](http://rayandimas.blogspot.com/2010/02/dampak-dari-jejaringan-sosial.html).
- Dimiyati, M. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Manfaat facebook sebagai media pembelajaran.* (2009). Diperoleh 22 Pebruari 2012, dari <http://gallerypendidikan.blogspot.com/2009/11/facebook-sebagai-media-pembelajaran.html>.
- Burhan. (2010). *Manfaat internet sebagai sumberbelajar.* Diperoleh 22 Pebruari, dari <http://www.burhan.co.cc/2010/01/pemanfaatan-internet-sebagai-sumber.html>.
- Milles, M.B & Huberman, M.A. 1992. *Analisis Data Kualitatif.* Jakarta: UI Press.
- Moleong L .J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong L .J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rovai, Alfred P. 2008. *Distance Learning in Higher Education : a Programmatic Approach to Planning, Design, Instruction, Evaluation, and Accreditation.* New York: Teacher College Press.
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Surakarta: UNS Press.
- Universitas Sebelas Maret. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi.* Surakarta.