

THE EFFECTIVENESS OF FACEBOOK SOCIAL MEDIA WITH THE ICARE MODEL BASED ON AUTHENTIC LEARNING IN SOCIAL SUBJECTS IN MIDDLE SCHOOLS

KOLOKIUUM
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah
<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Sumatera Barat, Indonesia

Volume 11, Nomor 1, Tahun 2023
DOI: 10.24036/kolokium.v11i1.582

Received 04 Juli 2022
Approved 19 April 2023
Published 30 April 2023

Abna Hidayati¹

Universitas Negeri Padang, Indonesia
¹abnahidayati@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Problems in current social subjects do not refer to real or real situations in the field, so they are less meaningful for students. While one of the goals in this subject is that students are able to associate material topics with the environment around them. The research objective is to find the effectiveness of Facebook social media with the authentic-based ICARE model. This research method is quantitative in the form of a quasy experiment. The population in the study were 232 class VII junior high school students with a sample of two classes with 28 students each. Samples were taken purposively. The results of the study show that there is effectiveness of social media with the authentic-based ICARE model in social subjects in secondary schools. The results of the analysis showed that the t test obtained tcount 3.234 while the ttable at α 0.05 was 2.000. If compared, then tcount is greater than ttable, namely $3.234 > 2.000$. Based on the description above, it can be concluded that Facebook social media using the authentic-based ICARE model is effective for improving students' social learning outcomes in middle schools.

Keywords: Social Media, ICARE, Authentication, Facebook, Social Science

INTRODUCTION

Proses pembelajaran pada hakekatkan adalah proses interkasi anak dengan lingkungan belajar. Ada banyak materi yang dapat dikaitkan dengan pengetahuan awal anak yang diperolehnya dari lingkungannya. Salah satu mata pelajaran yang memberikan informasi dan pemahaman anak adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Budiaman, Komarudin, Nuruddin, & Kustandi, 2021; Lutfi, Saad, Almaayah, & Alsaad, 2022). Materi ini erat kaitannya dengan fenomena real yang banyak terjadi di lingkungan anak. Saat ini seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan juga maraknya media social juga tidak menutup kemungkinan kejadian di lingkungan anak dapat masuk ke dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang selama ini terjadi dalam mata pelajaran social yakni siswa kurang mampu dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, siswa merasa takut dalam menyampaikan pendapat dan bertanya kepada guru kembali mengenai materi yang disampaikan serta kurangnya motivasi, minat, dan perhatian siswa. Selain itu, permasalahan ditemui yakni belum adanya sumber belajar authentic (real) yang

diberikan kepada peserta didik, sehingga pembelajaran dirasa kurang bermakna dan dalam (Alwen Bentri, Hidayati, & Rahmi, 2016; Busadee & Laosinchai, 2013). Padahal jika guru sedikit lebih berupaya dengan maksimal, banyak kasus-kasus di media social yang dapat didiskusikan di lingkungan kelas.

Data lain menunjukkan bahwa hasil belajar social saat ini belum menunjukkan hasil maksimal. Dari dari sekolah yang menjadi tempat observasi menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran IPS (social) masih rendah yakni rata-rata 60 dari 70. Jika ditelusuri lebih lanjut maka persoalan yang ditemui yakni karena siswa tidak mampu menjawab persoalan yang sifatnya penalaran dan studi kasus. Selain itu, fenomena media social yang saat ini berkembang hanya banyak dimanfaatkan siswa untuk kebutuhan hiburan. Padahal jika digunakan dalam proses pembelajaran maka media social tersebut akan lebih dominan dan efektif untuk meningkatkan penalaran peserta didik. Salah satu solusi adalah menerapkan model pembelajaran ICARE. ICARE merupakan singkatan dari Introduction (pengenalan), Connection (menghubungkan), Application (menerapkan dan mempraktikkan), Reflection (merefleksikan), dan Extension (memperluas dan evaluasi). Model pembelajaran ICARE merupakan model pembelajaran yang mengedepankan aspek kontekstual dan penguatan life skills secara lebih holistik, sistemik, dan terpadu dengan mengorganisasikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (meaningful learning experience) melalui penguatan pembelajaran dalam penerapan dan praktik yang diberikan (Dinn, 2010).

Pembelajaran social sains menuntut siswa memahami berbagai konsep dan teori-teori. Penerapan model pembelajaran ICARE pada mata pelajaran social akan lebih efektif jika dibantu dengan penggunaan media sosial. Media sosial yang digunakan adalah facebook. Salah satu fasilitas facebook yang dapat digunakan adalah fitur grup. Melalui fitur grup, siswa dapat berdiskusi mengenai materi pelajaran, tugas maupun sharing dengan temannya yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Integrasi media social akan memberikan pengalaman belajar yang authentic bagi peserta didik (Dabbagh & Williams-Blijd, 2010; Lee, 2020). Hal ini karena kasus-kasus yang didiskusikan akan semakin real dengan pembelajaran authentic. Pembelajaran authentic merupakan bagian yang penting dalam desain pembelajaran authentic (Roman, Callison, Myers, & Berry, 2020). Konteks nyata disini adalah peserta didik dapat melakukan sejumlah aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Real world relevance yakni aktivitas autentik learning harus dirancang agar anak-anak dibuat sedekat mungkin untuk untuk mencapai tugas-tugas profesionalnya di dunia nyata, (Riwayanti, 2019; Sari, Hidayati, Fitria, & Mudjiran, 2018). Pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat secara aktif mempelajari konsep-konsep yang abstrak dari berbagai bidang kehidupan sehingga tidak canggung jika terjun langsung ke dunia nyata. Peserta didik dapat berdiskusi dengan memanfaatkan fenomena di media social. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan efektivitas media social yang diterapkan menggunakan model ICARE berbasis authentic pada mata pelajaran social sains di Sekolah Menengah.

METHOD

Metode penelitian ini kuantitatif dalam bentuk quasy experiment, yang mana siswa dikelompokkan menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ICARE berbasis authentic berbantuan fitur grup facebook, sedangkan pada

kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Ekspositori. Populasi seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 22 Padang pada berjumlah 232 siswa. Sampel dalam penelitian ini kelas VII/6 untuk kelas eksperimen dan kelas VII/7 untuk kelas kontrol yang mana masing-masing kelas berjumlah 28 orang.

Data dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang belajar menerapkan model pembelajaran ICARE berbasis authentic berbantuan fitur grup facebook di kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori. Data diolah dengan analisis statistic uji t.

DISCUSSION

Penelitian dilakukan dengan tahapan uji coba penggunaan media social facebook dengan menggunakan model ICARE berbasis authentic. Ujicoba dilakukan dengan 4 kali pertemuan dengan melakukan tahapan implementasi model. Hasil penelitian yakni data hasil belajar kelas eksperimen VII/6 dengan rata-rata 77,679 standar deviasi sebesar 8,738 dan kelas kontrol VII/7 dengan rata-rata 70,179 standar deviasi sebesar 8,304.

Uji Normalitas

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan teknik Lilliefors, pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} 0,127 < L_{tabel} 0,161$, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} 0,143 < L_{tabel} 0,161$. Dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	α	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Eksperimen	0,05	28	0,127	0,161	Normal
Kontrol	0,05	28	0,143	0,161	Normal

Berdasarkan tabel diatas, pengujian yang dilakukan dengan teknik Lilliefors terhadap kelas eksperimen (model pembelajaran ICARE berbantuan fitur grup facebook) dan kelas kontrol (model pembelajaran Ekspositori), ditemukan hasil bahwa kelas eksperimen mempunyai Lhitung

0,127. Dalam tabel nilai kritis, N yang dekat dengan 28 adalah 30, maka dipedomani Ltabel dengan N = 30 yaitu 0,161 pada $\alpha 0,05$. Ini berarti bahwa $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,127 < 0,161$. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan teknik Bartlett, diperoleh harga chi kuadrat (χ^2) hitung adalah 0,115 sedangkan harga chi kuadrat (χ^2) tabel adalah 3,841 pada $\alpha 0,05$, maka $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $0,115 < 3,841$. Dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Varians	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	76,353	0,11	3,841	Homogen
Kontrol	68,956			

Berdasarkan tabel 11, tampak bahwa harga chi kuadrat (χ^2) hitung adalah 0,115 sedangkan harga chi kuadrat (χ^2) tabel adalah 3,841 pada 0,05, maka $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $0,115 < 3,841$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan pengujian uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan untuk nilai kedua kelompok. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 3
Hasil Pengujian dengan Uji t

No.	Kelompok	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	77,679	3,234	2,000	Signifikan
2	Kontrol	70,179			

Dari hasil pengujian uji t, dapat disimpulkan pembelajaran dengan media social facebook menggunakan model pembelajaran *ICARE* berbasis authentic terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *ICARE* merupakan model pembelajaran yang mengedepankan aspek kontekstual dan penguatan *life skills* secara lebih holistik, sistemik, dan terpadu dengan mengorganisasikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning experience*) melalui penguatan pembelajaran dalam penerapan dan praktik yang diberikan. *ICARE* berdasarkan teori didesain salah satunya untuk pembelajaran online.

Penggunaan media social *facebook* cukup efektif karena media social ini cukup familiar di tengah-tengah masyarakat, termasuk siswa sekolah menengah. Siswa sekolah menengah dengan karakteristik dengan rasa ingin tahu yang tinggi rata-rata sudah memiliki media *social facebook*. Hal ini dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS yang sangat terkait dengan fenomena lingkungan social. Banyak kasus-kasus yang ditemukan dalam media social relevan untuk didiskusikan di kelas. Kasus ini tergolong sangat authentic karena langsung terkait dengan kondisi real. *Facebook* adalah salah satu jejaring sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Facebook* selain

sebagai media sosial juga sebagai sarana berbagi pengetahuan dan bahan ajar. Studi tentang keberhasilan pemanfaatan facebook sebagai media pembelajaran diantaranya bahwa penggunaan media facebook sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa (Riesyaputra & Mursal, 2015). Dengan menggunakan model pembelajaran *ICARE* berbantuan fitur grup *facebook* dalam proses belajar mengajar, siswa secara aktif terlibat dalam semua keputusan yang dibuat tentang belajar mereka, mampu belajar tanpa keterlibatan berkelanjutan dari guru, dan mampu mengambil tanggung jawab tentang pembelajaran mereka sendiri, (A. Bentri, Hidayati, & Kristiawan, 2022; Dinn, 2010; Hidayati, 2019).

Selain itu, model *ICARE* yang dipilih juga sangat relevan. Adapun tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut, yakni tahap *introduction* (pengenalan). Pada tahap ini dijelaskan garis besar isi materi pelajaran secara keseluruhan, tujuan yang akan dicapai, materi prasyarat, waktu yang diperlukan, kegiatan dan evaluasi yang akan dilakukan, serta bahan bacaan yang diperlukan. Tahap ini dimaksudkan juga untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Kemampuan awal merupakan keadaan pengetahuan dan keterampilan siswa yang dimiliki saat ini dan nantinya akan dihubungkan dengan keadaan pengetahuan dan keterampilan mereka yang akan datang yang diharapkan oleh guru untuk dapat dicapai oleh siswa. Tahap kedua pembelajaran adalah *connection* (menghubungkan). Pada tahap ini diperkenalkan fakta-fakta, konsep, prinsip, dan atau proses yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui bahan yang telah disajikan dalam grup *facebook* (Rusman, 2012). “Sistem *e-learning* merupakan bentuk penerapan teknologi informasi yang ditujukan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital konten dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer yang terkoneksi dengan internet.” Berdasarkan hal ini, *facebook* dapat digunakan sebagai media *e-learning* dalam kegiatan belajar karena dapat memberikan informasi untuk meningkatkan pengetahuan secara online. Tahap ketiga pembelajaran adalah *application* (menerapkan dan mempraktikkan). Pada tahap ini siswa diberikan tantangan seperti memberi siswa masalah-masalah yang berkaitan dengan dunia nyata (Atan, Tasir, Ali, Rosli, & Said, 2021). Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.” Dengan demikian, timbullah motivasi siswa untuk menghadapi tantangan dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Tahap keempat pembelajaran adalah *reflection* (merefleksikan). Pada tahap ini siswa diminta untuk merenungkan tentang apa yang telah mereka pelajari, apa yang mereka peroleh dan pengalaman yang didapatkan dari tahap *connection* sampai *apply*. Siswa mengorganisasikan pikiran mereka tentang apa yang baru saja mereka pelajari melalui kegiatan diskusi (memperluas informasi). Menurut Killen dalam (Sanjaya, 2013), “Tujuan utama diskusi adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan.” Tahap kelima pembelajaran adalah *extension* (memperluas dan evaluasi). Pada tahap ini memberi kesempatan siswa memperluas pengetahuan yang telah diperoleh dengan memberi tantangan masalah yang lebih luas. Ada dua kegiatan utama pada tahap akhir ini, yaitu memberikan kegiatan pengayaan dan memberikan evaluasi terhadap penguasaan materi siswa (Sanjaya, 2013). Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran (Admiraal et al., 2017; Coskun, Dogan, & Uluay, 2017).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media social facebook yang diintegrasikan dengan ICARE berbasis authentic pada mata pelajaran social sains terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Hal ini karena media social dapat mengintegrasikan kasus-kasus real dalam kehidupan sehari-hari yang dapat didiskusikan peserta didik di dalam kelas. Mata pelajaran social sains.

REFERENCES

- Admiraal, W., Vugt, F. van, Kranenburg, F., Koster, B., Smit, B., Weijers, S., & Oberon, D. L. (2017). Preparing Pre-service Teachers to Integrate Technology into K–12 Instruction: Evaluation of a Technology-Infused Approach. *Technol. Pedagogy Educ*, 26(1). Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1475939X.2016.1163283>
- Atan, N. A., Tasir, Z., Ali, M. F., Rosli, M. S., & Said, M. N. H. M. (2021). Students' Performance and Perceptions Towards Authentic Learning Environment Based on Visual Thinking Continuum. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(23). Retrieved from <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/27455>
- Bentri, A., Hidayati, A., & Kristiawan, M. (2022). Factors Supporting Digital Pedagogical Competence of Primary Education Teachers in Indonesia. *Front. Educ.*, 7.
- Bentri, Alwen, Hidayati, A., & Rahmi, U. (2016). The Problem Analysis in Applying Instrument of Authentic Assessment in 2013 Curriculum. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 5(10). Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/view/creators/Rahmi=3AUlfia=3A=3A.html>
- Budiaman, B., Komarudin, K., Nuruddin, N., & Kustandi, C. (2021). Learning Design on Social Studies Through Digital Book in Senior High School. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(09). Retrieved from <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/18435>
- Busadee, N., & Laosinchai, P. (2013). Authentic Problems in High School Probability Lesson: Putting Research into Practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93(3). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/275542635_Authentic_Problems_in_High_School_Probability_Lesson_Putting_Research_into_Practice
- Coskun, H., Dogan, A., & Uluay, G. (2017). The Effect of Technology on Students Opinions about Authentic Learning Activities in Science Courses. *Univers. J. Educ. Res*, 5(1).
- Dabbagh, N., & Williams-Blijd, C. (2010). Students' Perceptions of Their Learning Experiences in an Authentic Instructional Design Context. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 4(1). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/41194504_Students%27_Perceptions_of_Their_Learning_Experiences_in_an_Authentic_Instructional_Design_Context
- Dinn, W. (2010). Model Pembelajaran ICARE pada Kurikulum Mata Pelajaran TIK di SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1).
- Hidayati, A. (2019). The Analysis of Influencing Factors of Learning Styles, Teacher's

- Perceptions and the Availability of Learning Resources in Elementary Schools in Padang, West Sumatra. *Journal of Physics Conference Series*, 1185(1). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/332784893_The_analysis_of_influencing_factors_of_learning_styles_teacher%27s_perceptions_and_the_availability_of_learning_resources_in_elementary_schools_in_Padang_West_Sumatra
- Lee, K. (2020). Autoethnography as an Authentic Learning Activity in Online Doctoral Education: an Integrated Approach to Authentic Learning. *TechTrends*, 64(1). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/341367837_Autoethnography_as_an_Authentic_Learning_Activity_in_Online_Doctoral_Education_an_Integrated_Approach_to_Authentic_Learning
- Lutfi, A., Saad, M., Almaayah, D., & Alsaad, A. (2022). Actual Use of Mobile Learning Technologies during Social Distancing Circumstances: Case Study of King Faisal University Students. *Sustainability*, 14(12). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/361308068_Actual_Use_of_Mobile_Learning_Technologies_during_Social_Distancing_Circumstances_Case_Study_of_King_Faisal_University_Students
- Riesyaputra, A., & Mursal, M. (2015). Pengaruh Pemanfaatan Facebook Sebagai Media E-Learning pada Program Remedial Teaching terhadap Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Alat-Alat Optik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidik Sains Indonesia*, 02(03).
- Riwayanti, A. H. R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2).
- Roman, T. A., Callison, M., Myers, R. D., & Berry, A. H. (2020). Facilitating Authentic Learning Experiences in Distance Education: Embedding Research-Based Practices into an Online Peer Feedback Tool. *TechTrends*, 64(4). Retrieved from https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Yaaf0zgAAAAJ&citation_for_view=Yaaf0zgAAAAJ:u5HHmVD_uO8C
- Rusman, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. P., Hidayati, A., Fitria, Y., & Mudjiran, M. (2018). Effect of Pjbl Model and Preliminary Knowledge on Critical Thinking Skills of Grade IV Students of Kartika Elementary School 1-11 Kota Padang. *International Journal of Educational Dynamics (IJEDs)*, 1(1). Retrieved from <http://ijeds.ppj.unp.ac.id/index.php/IJEDS/article/view/56>