



JWW XVI (2) (2021)

## WIDYA WACANA: JURNAL ILMIAH

<http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/4583>

Diterima Jul 2021, Disetujui : Agust 2021, Dipublikasikan: Des 2021



### PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Inggis Mialiwati<sup>1</sup>, Yusuf<sup>2</sup>

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Email: [inggismialiwati2612@gmail.com](mailto:inggismialiwati2612@gmail.com)

#### ABSTRACT

*Civic education learning at this time only covers the cognitive domain, even though there are three (3) domains that must be met, namely cognitive, affective, psychomotor. There is a need for the development of technology and information, one of which is e-learning. E-learning is a learning model that is created in digital format through an electronic device. The purpose of writing this scientific article is to develop social media based e-learning in improving civic education competency. Writing this article uses descriptive analytical methods, data collection, and data analysis. The result of the discussion : the use of social media such as Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia is very helpful in developing learning to improve civic education competence to discuss, interact, explore existing problems in society to move the surrounding community to learning resources that can be accessed by social media so that they are connected to the global world.*

**Keywords:** *E-Learning, Social Media, Civic Education Competency.*

#### ABSTRAK

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada saat ini hanya mencakup ranah kognitif, padahal ada tiga (3) ranah yang harus dipenuhi yaitu Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Perlunya ada pengembangan pelajaran teknologi dan informasi salah satunya dengan *e-learning*. *E-learning* adalah model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui peralatan elektronik. Tujuan penulisan artikel ilmiah ini guna untuk mengembangkan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial dalam meningkatkan kompetensi pendidikan kewarganegaraan. Penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif analitik, pengumpulan data, dan analisis data. Hasil pembahasan : pemanfaatan media sosial seperti Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran meningkatkan kompetensi pendidikan kewarganegaraan untuk berdiskusi, berinteraksi, mengeksplorasi permasalahan yang ada dalam masyarakat untuk menggerakkan masyarakat di sekitarnya pada sumber belajar yang dapat diakses dengan media sosial supaya terhubung dengan dunia global.

**Kata Kunci :** *E-Learning, Media Sosial, Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan.*

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan di dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan baik metode pembelajaran secara personal maupun proses pembelajaran. *E-Learning* merupakan sebuah

inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, pendidikan jarak jauh sangat bisa dikembangkan melalui *e-learning* berbasis media sosial. Hadirnya *e-learning* berbasis media sosial telah memberikan rona positif bagi dunia pendidikan di Indonesia, *e-learning* berbasis media sosial diciptakan untuk membuka semua batasan dan waktu

agar setiap orang bisa memperoleh pendidikan yang layak. Namun, tak jarang penilaian pendidikan pada pembelajaran saat ini guru hanya berfokus pada ranah kognitif saja yang cenderung hanya menilai tentang hasil produk dalam bentuk tes obyektif. Yang seharusnya ada 3 (tiga) ranah dalam penilaian pembelajaran, yaitu kognitif, afektif penilaian terhadap sikap, watak, nilai, dan moral murid, dan psikomotorik. Pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial dalam meningkatkan kompetensi PKn kini perlu dikembangkan karena kemajuan zaman yang semakin pesat namun pengembangan pembelajaran itu juga harus dilandasi dengan kepribadian bangsa dan nilai-nilai Pancasila. Adapun tujuan dan manfaat dari PKM ini antara lain yaitu : Untuk mengembangkan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial, mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan karakter dalam meningkatkan kompetensi pendidikan kewarganegaraan, dan menciptakan kepribadian yang unggul dan berkarakter Pancasila sehingga tidak terpengaruh dampak negatif Globalisme.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Azhar Arsyad, 2004). Olson dalam Yusufhadi Miarso (2004), mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Gerlach & Ely, dalam Azhar Arsyad, 2004). Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar . lebih Lanjut, Wina

Sanjaya (2008:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Wina Sanjaya, 2008:86).

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Yusufhadi Miarso. 2004) :

- a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media adapt mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- d. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- e. Media menghasilkan keragaman pengamatan.
- f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan rangsang untuk belajar
- h. Media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak.
- i. Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*).
- k. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
- l. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi wajah diri siswa maupun guru.

### 2. E-Learning

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini banyak memberikan kemudahan dan kemungkinan dalam membuat suatu perancangan dan pengembangan sistem pendidikan, khususnya konsep dan modl pembelajaran *online* atau banyak yang menyebutnya dengan *E-Learning*. Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Techonology* (2003) : *E-Learning*

adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif yang dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif, dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi *digital* dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

*E-Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan TIK untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Disamping itu, suatu *E-Learning* juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara *online*. Dari uraian tersebut, jelas bahwa *E-Learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran (Budi Murtiyasa, 2012)

### **3. Media Sosial**

Media sosial didefinisikan sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Hanlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas

dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari sosial media juga dijelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Adapun manfaat dari media sosial adalah :

- 1) Sarana belajar, mendengarkan, dan menyampaikan. Berbagai aplikasi media sosial dapat dimanfaatkan untuk belajar melalui beragam informasi, data, dan isu yang termuat di dalamnya.
- 2) Sarana dokumentasi, administrasi, dan integrasi. Berbagai aplikasi media sosial pada dasarnya merupakan gudang dan dokumentasi beragam konten dari yang berupa profil, informasi, reportase, kejadian, rekaman peristiwa, sampai pada hasilnya riset kajian.
- 3) Sarana perencanaan, strategi, dan manajemen. Akan diarahkan dan dibawa kemana media sosial, merupakan domain dari penggunaannya.
- 4) Sarana kontrol, evaluasi, dan pengukuran. Media sosial berfaedah untuk melakukan kontrol organisasi dan juga mengevaluasi berbagai perencanaan dan strategi yang telah dilakukan.

### **4. Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-

hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Dalam pengamatannya terhadap pengertian Pendidikan Kewarganegaraan, pakar *social studies* dan Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia yakni Numan Somantri memberikan batasan pengertian Pendidikan Kewarganegaraan yang dirumuskan sebagai suatu seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan Pendidikan IPS (Soemantri, 2001:59).

Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) dikatakan sebagai mata pelajaran yang bertugas bagaimana membentuk warga negara yang baik (*how a good citizenship*). Dikatakan pula, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan ialah mapel yang mempunyai misi dalam pengembangan *nation* dan *character building, citizen empowerment* (pemberdayaan warga negara) yang mempunyai peranan dalam pembentukan *civil society* (masyarakat kewarganegaraan). Pengertian tersebut merupakan pengertian PKn paradigma baru yang mempunyai akar keilmuan yang jelas yakni berbasis pada ilmu politik, hukum, dan filsafat moral/filsafat Pancasila (Cholisin, 2005:1). Berdasarkan pendapat para ahli dalam pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mempunyai fokus utama dalam pembentukan warga negara yang baik (*good citizenship*) dan berkarakter cerdas, trampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagaimana tertuang dalam lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi adalah agar peserta didik memiliki kemampuan :

1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif

dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.

3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### **5. Pengembangan Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Media Sosial dalam Meningkatkan Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan**

*E-Learning* termasuk model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan ini, peserta didik dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya, sebab ia dapat belajar dimana saja, kapan saja, yang penting tersedia alatnya. *E-learning* menuntut keaktifan peserta didik, melalui *e-learning* peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab ia dapat mengakses informasi darimana saja dan kapan saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya. Peserta didik juga dapat berdiskusi secara *online* dengan media sosial oleh para ahli dibidangnya melalui *chatting* atau *e-mail*. Dengan demikian, jelas bahwa keaktifan peserta didik dalam *e-learning* sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh. Semakin ia aktif, semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh.

Bahan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial yang dirancang dengan baik dan profesional akan memperhatikan dan menggunakan ciri-ciri *multimedia*. Artinya, dalam bahan pembelajaran tersebut disamping

memuat teks, juga dapat menampilkan gambar, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Hal ini juga menjadikan bahan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial menjadi lebih menarik, berkesan, interaktif, dan atraktif yang tentunya memungkinkan peserta didik selalu ingat dengan apa yang telah dipelajarinya. Pemanfaatan jejaring sosial untuk kepentingan belajar mengajar memang belum banyak yang mempraktekannya.

Banyak orang yang beranggapan bahwa belajar adalah menghafalkan sejumlah materi. Siswa seolah-olah menjadi mesin fotocopy yang menyalin buku ke dalam otaknya. Padahal, menghafal adalah tingkat terendah dari belajar. Hal ini dikemukakan oleh Bloom dalam tingkatan tujuan pembelajaran yang terkenal sebagai taxonomy bloom:

1) **Web Site**. Web site adalah keseluruhan isi web server yang dimiliki oleh seseorang atau lembaga tertentu. Web site bisa diibaratkan sebuah buku yang terdiri dari halaman-halaman tertentu, termasuk cover dan daftar isi. Web site disebut juga site, situs, situs web, atau portal.

2) **Blog**. Blog merupakan teks dokumen, gambar, obyek media, dan data yang tersusun secara rapi dan menurut kronologi tertentu, yang dapat dilihat melalui browser internet dan biasanya berisi catatan atau jurnal pribadi.

3) **Facebook**. Strategi yang bisa dilakukan untuk pengayaan dalam distance learning ini adalah metode pemberian tugas, metode diskusi, metode kerja kelompok, kegiatan memakai tutor sebaya dan pemodelan atau cara lain dapat menyuruh siswa membaca yang sesuai (Ade Suyitno, 2012).

4) **Twitter**. mereka dapat berdiskusi dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di twitter seperti hashtag, reply, retweet, dll. Misalnya seperti #matematika untuk berdiskusi tentang pelajaran matematika. Hal itu berguna untuk mempermudah dalam mengklasifikasikan diskusi kelompok dengan siswa dan guru.

5) **Youtube**. Youtube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan

kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline.

6) **Instagram**. Instagram bisa menjadi penghubung dan berbagi informasi antara siswa, guru dan bahkan orangtua. Para guru dapat menggunakan Media Sosial Instagram untuk mengumumkan Pekerjaan Rumah secara kreatif, berbagi pengalaman dengan murid di kelas dengan bantuan gambar dan hal lain yang berhubungan dengan pendidikan.

Pendidikan Karakter dalam beberapa tahun terakhir menjadi magnet dalam proses pengembangan pembelajaran yang diintegrasikan dalam seluruh mata pelajaran yang ada. Meskipun pembelajaran berbasis media sosial ini dikembangkan, namun dalam program kegiatan belajar di sekolah peserta didik juga dituntut untuk mencerminkan sikap dan pola perilaku menuju perwujudan dan peningkatan karakter.

## **METODE**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Jenis metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analisis, adapun pengertian dari metode deskriptif analitis menurut (Sugiono: 2009; 29) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dengan kata lain penelitian deskriptif analitis mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan, hasil penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya. Maka untuk peran sosial media sebagai pengembangan pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan kompetensi PKn pada mahasiswa semester I dan III dengan rentang usia 18-20 tahun. Penulis menggunakan metode deskriptif analisis

karena dirasa cocok untuk mengetahui fenomena yang saat ini sedang berlangsung.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data utama sebagai informan untuk mendeskripsikan peranan fotografi sebagai media komunikasi antar persona dalam nilai-nilai keislaman, yaitu masyarakat pada usia 18-25 tahun baik pria ataupun wanita yang meminati fotografi, beragama islam, serta aktif bermedia sosial khususnya instagram. Penentuan subjek penelitian mempertimbangkan keterkaitannya dengan rumusan masalah di dalam penelitian ini. Berikut adalah daftar subjek penelitian:

Tabel 1 Daftar Nama Subjek Penelitian

No	Nama	Usia
1	FL	20
2	AS	20
3	SNH	20
4	TD	19
5	FLS	19
6	RNA	20
7	RMG	20
8	GR	18
9	FAK	18
10	FNF	18
11	PAL	19
12	SA	18
13	MR	20
14	EF	20
15	SR	19
16	DT	18

17	AC	19
18	MIA	20
19	SS	19
20	QQQ	20

## 3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah bagaimana peran sosial media dalam pengembangan pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan kompetensi PKn. Objek penelitian menurut (Sugiyono: 2011) dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen yaitu *place* atau tempat dimana interaksi dalam situasi sosial sedang berlangsung, *actor* atau pelaku/orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu, dan *activity* atau kegiatan yang dilakukan oleh aktor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung. Hal-hal yang dibahas pada penelitian ini meliputi bagaimana peran sosial media dalam pengembangan pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan kompetensi PKn pada rentang usia 18-25 tahun baik pria ataupun wanita yang aktif menggunakan sosial media.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### 1) Observasi

(Arikunto, 1998: 146) Observasi adalah pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur dan nonpartisipan. Observasi terstruktur adalah observasi yang dipersiapkan tentang apa yang akan diobservasi berupa rambu-rambu pengamatan meskipun sederhana dan berkembang di lapangan. Sedangkan observasi nonpartisipan yaitu peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan,

No	Aspek Yang Dikaji
----	-------------------

1	Nama lengkap
2	Tanggal lahir
3	Sejak kapan Anda mengenal media sosial
4	Dari mana Anda mengenal media sosial?
5	Apa saja yang Anda ketahui tentang media sosial?
6	Berapa pentingkah media sosial dalam hidup Anda?
7	Media Sosial apa saja yang Anda punya?
8	Apa saja peranan/fungsi media sosial bagi Anda?
9	Lalu menurut Anda, seberapa banyak efektifkah pengembangan pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis media sosial untuk meningkatkan kompetensi PKn?
10	Mengapa media sosial bisa banyak digemari saat ini?
11	Media sosial jenis apa yang saat ini banyak digemari untuk pembelajaran <i>e-learning</i> ?
12	Menurut anda berapa efektifkah komunikasi lewat media sosial itu?

tetapi hanya sebagai pengamat. Peneliti melakukan observasi terhadap instagram dengan melihat foto-foto seperti apa saja yang terdapat disana.

## 2) Kuisisioner

Berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian yang ditujukan kepada masyarakat usia 18-20 tahun baik pria ataupun wanita yang meminati media sosial serta aktif menggunakan media sosial. Yang bertujuan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian agar memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan.

## 5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam pendekatan

kualitatif adalah peneliti sendiri dibantu dengan beberapa alat untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan. Instrumen ini mempermudah peneliti untuk melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang disusun dalam bentuk panduan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua cara dokumentasi, yaitu:

- 1) Rekaman Audio
- 2) Catatan

## HASIL PEMBAHASAN

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Wina Sanjaya, 2008:86). *E-Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan TIK untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) dikatakan sebagai mata pelajaran yang bertugas bagaimana membentuk warga negara yang baik (*how a good citizenship*). Dikatakan pula, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan ialah mapel yang mempunyai misi dalam pengembangan *nation* dan *character building*, *citizen empowerment* (pemberdayaan warga negara) yang mempunyai peranan dalam pembentukan *civil society* (masyarakat kewarganegaraan). Pengertian tersebut merupakan pengertian PKn paradigma baru yang mempunyai akar keilmuan yang jelas yakni berbasis pada ilmu politik, hukum, dan filsafat moral/filsafat Pancasila (Cholisin, 2005:1).

Bahan pembelajaran *E-Learning* berbasis media sosial yang dirancang dengan baik dan

profesional akan memperhatikan dan menggunakan ciri-ciri *multimedia*. Artinya, dalam bahan pembelajaran tersebut disamping memuat teks, juga dapat menampilkan gambar, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Hal ini juga menjadikan bahan pembelajaran *E-Learning* berbasis media sosial menjadi lebih menarik, berkesan, interaktif, dan atraktif yang tentunya memungkinkan peserta didik selalu ingat dengan apa yang telah dipelajarinya. Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena setiap mata pelajaran mempunyai tugas tersendiri dalam membentuk pribadi siswa, hasil belajar untuk satu mata pelajaran berbeda dengan mata pelajaran yang lain (Hermawan, dkk, 2008). Berdasarkan taksonomi Bloom terdapat tiga ranah hasil pembelajaran, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### KESIMPULAN

1. Pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial dalam meningkatkan kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai cara untuk memudahkan dalam kegiatan belajar dan mengajar antara guru dan siswa.
2. Pembelajaran dengan *e-learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif yang dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif, dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi *digital* dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.
3. Media sosial yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah Web, Facebook, Instagram, Twitter, Path, Wikipedia, Whatsapp, dan Blog.
4. Media sosial itu dapat digunakan untuk berdiskusi, menyampaikan, dan memberikan informasi kepada orang dengan orang yang lain sehingga dapat terhubung dengan dunia global. Meskipun begitu, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tentunya tidak melupakan kepribadian bangsa Indonesia dan membelakangi kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.
5. Pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis media sosial dalam meningkatkan kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan sudah mulai bahkan tak jarang pula banyak diterapkan di sekolah-sekolah dan di perguruan tinggi karena kemudahan dalam memberikan dan menyampaikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdelaziz, M. A. (2015). Proven Methods to Enhance e-Learning Process Using Social Media (Materials, Interaction, and Comparative Advantage). *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 5(1):40-46
- Arsyad, Azhar. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asep H. Hermawan, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Bastian, Aulia Reza. (2002). *Reformasi Pendidikan: Langkah-Langkah Pembaharuan dan Pemberdayaan Pendidikan dalam Rangka Desentralisasi Sistem Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: Lappera Pustaka Utama
- Cholisin, 2005. *Pengembangan Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (Civiv Education) Dalam Praktik*



- Pembelajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi.*
- Coon, Dennis. (1983). *Introduction to Psychology : Exploration and Application.* West Publishing Co.
- Couillard, C. (2009). *Facebook: The Pros and Cons of use in Education.* Thesis, University of Wisconsin-Stout: tidak diterbitkan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Model Penilaian Kelas.* Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdikbud. (2003). *Seri Kebijaksanaan Depdikbud: Sistem Pengadaan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Guru*
- Geddis, A. N. Et. Al. (1993). *Tranforming Content Knowledge: Learning to Teach about Isotopes.* Science Educational, 77, 6, 575-591.
- Sanjaya, Wina (2012). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana
- Madge, C., Meek,. J., Wellens, J. & Hooley, T. (2009). Facebbok, social integration and informal learning at university: “it is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work”, *Learning, Media, and Technology*, 34(2):141-155
- Murtiyasa, Budi. (2012). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika.* Surakarta : FKIP.
- Numan Soemantri, (2001). *MenggagasPembaharuan Pendidikan IPS.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Pligrim, J., & Bledsoe, C. (2011). Learning Through Facebook: A potencial tool for educators. *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 78(1):38-42
- Sudiarta. (2007). *Pemanfaatan teknologi OSS dalam pengembangan E-Kampus,* Makalah disampaikan dalam seminar nasional Indonesia Go Open Source dalam meningkatkan daya saing Bangsa, di Denpasar 24-25 Mei 2007.
- Sukmana, Agus. Chin, Liem. (2015). Komunitas Belajar Berbasis Media Jejaring Sosial. Universitas Katolik Parahyangan: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Perjanjian No: III/LPPM/2015-02/34-P.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media.