

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Situs Jejaring Sosial Facebook**

##### **1. Situs Jejaring Sosial**

F.P William dalam bukunya *Social Networking Sites : How to Stay Safe Sites: Multi-States Information Sharing & Analysis Center (MS-ISAC)* yang dikutip oleh Adam Mahamat Helou dan Nor Zairah Ab.Rahim dalam jurnal yang berjudul *The Influence of Social Networking Sites on Students' Academic Performance in Malaysia* mengemukakan, *Sosial Networking Sites is an online community of internet users who want to communicate with other users about areas of mutual interest.*

Aditya Firmansyah (2010: 10) mengemukakan bahwa situs jejaring sosial merupakan sebuah situs berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat *list* pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Tampilan dasar situs jejaring sosial ini menampilkan halaman profil pengguna, yang di dalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna.

Jejaring sosial adalah struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Istilah ini diperkenalkan oleh

profesor J.A. Barnes di tahun 1954 dalam tulisan Muhammad Ridwan Nawawi (2008).

Setiap situs jejaring sosial memiliki daya tarik yang berbeda. Namun pada dasarnya tujuannya sama yaitu untuk berkomunikasi dengan mudah dan lebih menarik karena ditambah fitur-fitur yang memanjakan penggunanya. Dengan beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa situs jejaring sosial merupakan layanan berbasis web dimana digunakan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan pihak lain baik dengan teman, keluarga, maupun suatu komunitas yang memiliki tujuan yang sama.

## **2. Facebook**

### **a. Pengertian Facebook**

Facebook menurut wikipedia berbahasa Indonesia adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada 4 Februari 2004. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984. Pada awal masa kuliahnya, situs jejaring sosial ini keanggotaannya masih dibatasi untuk mahasiswa dari Harvard College. Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston (Boston College, Universitas Boston, MIT, Tufts), Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam *Ivy League*. Sampai akhirnya, pada September 2006, Facebook mulai membuka pendaftaran bagi siapa saja yang memiliki alamat email.

Fitur yang ditawarkan Facebook sebagai situs jejaring sosial membuat banyak orang menggunakannya. Menurut Jubilee Enterprise (2010: 79), Indonesia merupakan salah satu pengguna Facebook terbesar dengan jumlah *user* sekitar 17,6 juta orang.

### **b. Fungsi Facebook sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Hengky Alexander Mangkulo (2010: 49), sebelum menggunakan Facebook sebagai media yang akan digunakan menjadi sarana penunjang proses belajar mengajar, terlebih dahulu dibuat sebuah desain fungsi yang dapat diaplikasikan pada sistem pembelajaran *online* yaitu sebagai berikut:

#### 1) Fungsi untuk penyampaian materi pelajaran

Banyak cara yang ditawarkan Facebook untuk menyampaikan materi yang berhubungan dengan suatu pokok bahasan dari sebuah mata pelajaran, beberapa cara tersebut adalah dengan *share link/photo/video*, membuat status yang relevan dengan pokok bahasan materi, dan membuat *resume* pokok bahasan materi dengan fitur *note* atau *docs* pada *group*.

#### 2) Fungsi untuk jadwal pelajaran dan ujian

Guru dapat membuat jadwal pelajaran dan jadwal ujian atau evaluasi secara *online* dengan menggunakan Facebook. Dengan adanya fungsi ini, siswa dapat melihat jadwal kapan saja dan dimana saja. Pembuatan jadwal tersebut dengan cara menggunakan

aplikasi acara yang bergambar kalender yang ada pada akun Facebook.

3) Fungsi untuk melakukan diskusi

Facebook dapat dilakukan sebagai sarana untuk melakukan diskusi baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Dalam diskusi tersebut dapat dibahas berbagai topik yang berhubungan dengan materi mata pelajaran yang dibahas di sekolah. Dengan adanya Facebook, diskusi materi pelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Lintang Patria dan Kristianus Yulianto (2010: 10), interaksi (diskusi) pada Facebook dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

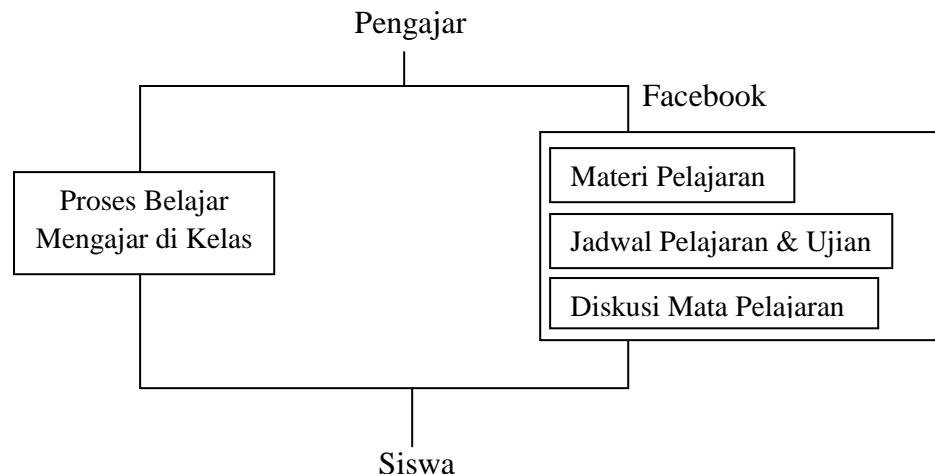
a) *Asynchronous* (pengajar dan pembelajar tidak berada dalam waktu yang bersamaan)

- Melalui fitur *message*
- Melalui fitur *comment*

b) *Synchronous* (pengajar dan pembelajar berada dalam waktu yang bersamaan)

Interaksi ini dilakukan melalui fitur *chatting* yang ada pada Facebook. Dengan begitu, baik guru maupun siswa dapat dengan mudah berdiskusi maupun bertukar informasi.

Desain fungsi Facebook sebagai media pembelajaran dapat digambarkan melalui bagan seperti terlihat pada bagan berikut:



Gambar 1. Contoh Hubungan antara Pengajar dan Pelajar  
(Mangkulo, 2010:50)

### c. Fitur-fitur Facebook sebagai Media Pembelajaran

Banyak fitur yang ditawarkan Facebook sebagai layanan yang dapat digunakan oleh *user* dalam rangka memudahkan interaksi. Jika ditelaah lebih dalam, beberapa diantaranya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Disadur dari penelitian Lintang Patria dan Kristianus Yulianto (2010: 10), fitur-fitur tersebut adalah:

#### 1) Fitur *Group*

Layanan situs jejaring sosial Facebook dalam bentuk fitur *group* ini memudahkan dalam mengelompokkan sebuah kelas atau mata pelajaran tertentu. Kelompok yang sudah ada dalam satu *group* dapat dengan mudah berdiskusi karena kesamaan tujuan. Selain itu,

dengan adanya fitur *group*, memudahkan dalam hal koordinasi, dan bertukar informasi mengenai pelajaran.

2) Fitur *update status* dan *comment wall-to-wall*

Fitur ini merupakan interaksi asynchronous, yaitu interaksi dua arah secara tidak langsung dimana komunikasi ini akan terdokumentasi berdasar topik bahasan dan terurut secara waktu.

3) Fitur *note* atau *docs* pada *group*

Fitur ini sangat memudahkan guru dalam membuat dokumen baru pada Facebook, baik berupa *resume* mengenai materi yang sedang dipelajari atau menyampaikan informasi dengan lebih terstruktur dan rapi tanpa perlu membuka *link* baru.

4) Fitur *share link/photo/video*

Tujuan dari fitur ini adalah memudahkan *user* dalam berbagi informasi. Guru dapat dengan mudah berbagi *link/photo/video* yang memuat *content* mengenai pelajaran yang diampunya. Hal ini memudahkan murid untuk mendapatkan sumber belajar yang terpercaya.

5) Fitur *Group Chatting*

Aktivitas yang dilakukan pada fitur ini merupakan interaksi dua arah secara langsung atau yang disebut dengan synchronous yang terjadi pada sebuah *group*. Fitur ini merupakan layanan yang paling memudahkan proses diskusi maupun bertukar informasi dengan cepat karena anggota *group* dapat berinteraksi secara

langsung dengan sesama anggota *group* tersebut yang sedang *online*.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Gagne dan Briggs (1997) yang dikutip oleh Sumiati dan Asra (2009: 160) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar. Hal ini diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Dadang Supriatna (2009: 3) mengutip beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran, Briggs menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Sedang menurut Arief S. Sadiman (1986) yang dikutip oleh Apri Nuryanto (2011: 1), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Sumiati dan Asra (2009: 163) memaparkan beberapa kelebihan media pembelajaran antara lain :

- a. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang
- d. Menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar siswa.
- e. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bahan, alat atau metode yang digunakan sebagai perantara komunikasi/interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang menarik, sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktifitas dan kreatifitas siswa untuk mencapai tujuan hasil belajar yang maksimal.

## **2. Kriteria Penilaian Facebook Sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Romi Satria Wahono (2006), kriteria penilaian media pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Beberapa kriteria yang terdapat dalam ketiga aspek tersebut mempunyai relevansi terhadap pemanfaatan Facebook sebagai situs jejaring sosial dengan segala kemudahan dan fasilitas yang ditawarkan untuk digunakan sebagai media

pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa fitur yang ada. Kriteria penilaian yang dimaksud adalah:

- a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
  - 1) Efektif dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran
  - 2) *Maintanable* (dapat dikelola dengan mudah)
  - 3) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
  - 4) Ketepatan pemilihan *tools* (fitur)
- b. Aspek Desain Pembelajaran
  - 1) Interaktivitas
  - 2) Pemberian Motivasi Belajar
- c. Aspek Komunikasi Visual
  - 1) Komunikatif
  - 2) Kreatif dalam ide penuangan gagasan
  - 3) Sederhana dan memikat

### **C. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Dunia pendidikan tak pernah lepas dari perkembangan teknologi yang ada saat ini. Untuk itulah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masuk dalam kurikulum. Dengan begitu, maka peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam mata pelajaran TIK mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran.

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Depdiknas (2007) dalam Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran TIK menyatakan;

1. Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imaginatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya.
2. Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi. Siswa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, siswa akan dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan. Penambahan kemampuan siswa karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi

Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu *Teknologi Informasi* dan *Teknologi Komunikasi*. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.
4. Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:
  - a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
  - b. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

#### **D. Hasil Belajar**

Purwanto (2011: 44-45) memaparkan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukanya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Menurut Winkel (1996: 51) yang dikutip oleh Purwanto (2011: 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow

mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik seperti yang dikutip oleh Purwanto (2011: 45) dari Winkel (1996: 244).

Nana Sudjana (2007: 22-32) lebih lanjut memaparkan mengenai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif (*cognitive domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang biasa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari :
  - a. Pengetahuan (*Knowledge*), mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
  - b. Pemahaman (*Comprehension*), mengacu pada kemampuan memahami makna materi.
  - c. Penerapan (*Application*), mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan dan prinsip.
  - d. Analisis (*Analysis*), mengacu pada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya, dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti.
  - e. Sintesis (*synthesis*), mengacu pada kemampuan memadukan konsep komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

- f. Evaluasi (*Evaluation*), mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.
- 1) Kemampuan afektif (*The affective domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari :
- a) Kemampuan menerima (*Receiving*), mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan respon terhadap stimulasi yang tepat.
  - b) Sambutan (*Responding*), merupakan sikap mahasiswa dalam mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
  - c) Penghargaan (*Valueing*), mengacu pada penilaian atau pentingnya kita mengaitkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak memperhitungkan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi sikap yang apresiasi.
  - d) Pengorganisasian (*Organizing*), mengacu pada penyatuan nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan.
  - e) Karakteristik nilai (*Characterization by value*), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi)

dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya.

- 2) Kemampuan psikomotor (*The psychomotor domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmusclar system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari :
  - a) Persepsi (*Preseption*), mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
  - b) Kesiapan (*Ready*), mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai sesuatu gerakan atau rangkaian gerakan.
  - c) Gerakan terbimbing (*Guidance response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.
  - d) Gerakan kompleks (*Complex response*), mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu ketrampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat dan efisien.
  - e) Penyesuaian pola gerak (*Adjusment*), mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-

gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf ketrampilan yang telah mencapai kemahiran.

- f) Kreatifitas (*Creativity*), mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakasa sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penelitian kali ini tes hasil belajar meliputi ranah kognitif dengan alat evaluasi yang disusun dan dikembangkan sebagai instrumen penelitian.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti berikut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Adam Mahamat Helou dan Nor Zairah Ab. Rahim (2011) dari Universitas Teknologi Malaysia dengan judul *The Influence of Social Networking Sites on Students' Academic Performance in Malaysia*. Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar responden yang merupakan mahasiswa berpendapat bahwa situs jejaring sosial memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik. Hal ini bisa terjadi karena pada kenyataannya, situs jejaring sosial dapat digunakan dalam berbagai kegiatan akademik seperti berkomunikasi dengan pihak kampus, berinteraksi dengan dosen serta diskusi dengan teman satu kelas mengenai

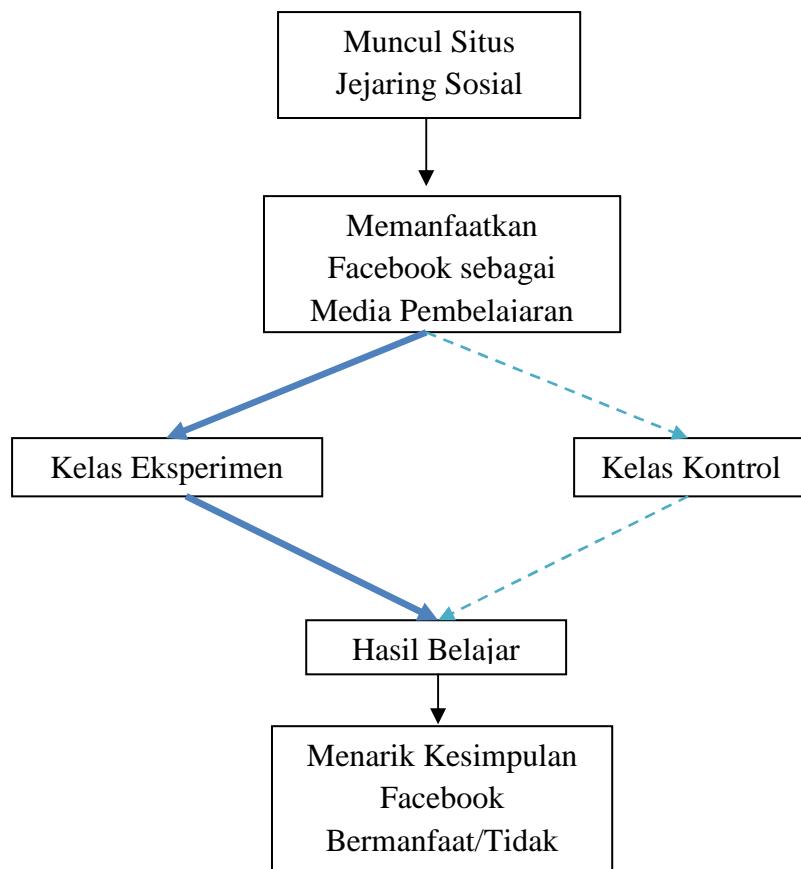
topik yang relevan dengan pembahasan pada tiap mata kuliah. Sementara itu, dalam penelitian ini disebutkan bahwa pengaruh buruk dari situs jejaring sosial terhadap prestasi akademik sangatlah rendah.

Pemanfaatan Aplikasi Jejaring Sosial Facebook untuk Media Pembelajaran diteliti oleh Mukhamad Nurkamid, Moh Dahlan, Arief Susanto dan Tutik Khotimah (2010). Penelitian ini lebih berpedoman pada konsep *e-learning* yang diterapkan di fasilitas *group* dalam Facebook. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa ternyata fasilitas yang ada pada Facebook dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga interaktifitas sistem kepada pengguna dapat ditingkatkan.

## **F. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan, munculnya Facebook sebagai salah satu situs jejaring sosial yang sangat diminati oleh hampir seluruh masyarakat dunia juga berpengaruh terhadap minat siswa sebagai pengguna Facebook. Sementara itu, untuk memperoleh hasil belajar yang baik, siswa dituntut untuk memperoleh proses belajar yang maksimal. Di sinilah guru dituntut untuk aktif dan kreatif serta dapat memanfaatkan situs jejaring sosial sebagai fenomena yang sangat diminati siswa agar bisa digunakan lebih bermanfaat serta menarik sehingga siswa lebih semangat dalam berinteraksi dengan materi dan tugas-tugas yang ada. Dari hal ini diharapkan siswa dapat mengambil manfaat dari situs jejaring sosial Facebook dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Skema kerangka berfikir dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir

Keterangan :

- : diberi perlakuan
- : tidak diberi perlakuan

## G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis penelitian yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran TIK antara kelas yang

memanfaatkan situs jejaring sosial Facebook sebagai media pembelajaran dengan kelas yang tidak memanfaatkan situs jejaring sosial Facebook sebagai media pembelajaran.