

PEMANFAATAN FACEBOOK UNTUK MENUNJANG KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR ONLINE SECARA MANDIRI

Lintang Patria, Kristianus Yulianto

lintang@ut.ac.id
savitriku@yahoo.com

ABSTRAK

Universitas Terbuka adalah Perguruan Tinggi yang menerapkan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak hanya dilakukan secara tatap muka, melainkan juga dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer/internet, siaran radio dan televisi. Dengan metode ini para peserta KBM dapat secara mandiri mengatur kesesuaian waktu dan tempat dalam mempelajari materi.

KBM sebagai sebuah bentuk interaksi antara tutor dan peserta tutorial (mahasiswa) serta antar peserta yang terkait dengan kegiatan belajar mengajar, membentuk jejaring sosial (*social network*) dengan menggunakan sebuah media sosial (*social media*) sebagai sarana berinteraksi untuk memungkinkan terjadinya interaksi yang banyak arah (partisipasi aktif dari anggota) serta *flexible* (tidak dibatasi tempat dan waktu). Pada era digital saat ini, banyak tersedia perangkat media sosial berbasis internet, pada umumnya dalam bentuk situs, yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana interaksi jejaring sosial. Salah satu media sosial yang cukup populer di dunia adalah *Facebook*. Fitur-fitur *Facebook* sebagai media sosial dapat dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan KBM, khususnya tutorial *online*, antara lain fasilitas berbagai dokumen/modul dengan diskusi interaktif antar peserta yang tertata secara kronologis per topik. Adanya fasilitas *notification* untuk memberikan tanda (*alert*) serta Agenda yang disertai fungsi pengingat (*remainder*) memungkinkan para peserta KBM dapat mengikuti perkembangan KBM secara *mobile* dan dapat memanfaatkannya untuk pengayaan materi tutorial secara mandiri, sesuai dengan waktu dan kesempatan yang tersedia bagi masing-masing peserta.

Tujuan makalah ini adalah mengkaji fitur-fitur *Facebook* dan melakukan simulasi pembelajaran/Tutorial Online dengan menggunakan *Facebook* sehingga dapat diketahui fitur-fitur yang dapat dipergunakan dengan kelebihan dan kekurangan yang ada serta saran – saran bagaimana memanfaatkan *Facebook* untuk meningkatkan kualitas Tutorial Online di Universitas Terbuka.

Kata Kunci : KBM, tutorial *online*, Media sosial, *facebook*

Latar Belakang

Universitas Terbuka adalah Perguruan Tinggi yang menerapkan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak hanya dilakukan secara tatap muka, melainkan juga dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), siaran radio dan televise dan saluran terbaru yang tersedia adalah layanan tutorial berbasis internet. Dengan metode ini para peserta KBM dapat secara mandiri mengatur kesesuaian waktu dan tempat dalam mempelajari materi.

Melihat semakin terbarnya mahasiswa serta semakin berkembangnya teknologi informasi yang disertai semakin mudahnya akses dan biaya memanfaatkan teknologi informasi, khususnya internet, maka tutorial online menjadi pilihan sarana KBM yang dapat diandalkan di masa-masa mendatang. Apalagi jika diketahui bahwa ke depan UT akan lebih memfokuskan diri menjaring mahasiswa baru yang berusia muda, yang saat ini sudah terbiasa menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data dari Effective Measure, firma yang memiliki spesialisasi dalam pengukuran statistik web, sebanyak 61,88 persen dari pengguna Internet Indonesia mengakses melalui ponsel (data tersebut penulis kutip dari situs VIVAnews). Dari sumber yang sama didapatkan informasi bahwa pengguna internet di Indonesia di tahun 2011

mencapai 39.100.000 orang (peringkat ke-8 di dunia). Jika mengacu pada data tersebut, maka pengguna internet mobile di Indonesia adalah sekitar 24.195.080 orang.

Memperhatikan data-data diatas, tentu mudah untuk dipahami jika ke depannya harus dikembangkan sebuah KBM khususnya tutorial online berbasis internet yang mudah dipergunakan dan dapat diakses melalui ponsel. Salah satu pilihan yang tersedia adalah memanfaatkan sistem media sosial berbasis internet yang banyak dipergunakan saat ini. Salah satu media sosial yang cukup populer di dunia adalah *Facebook*. Sesuai data statistic yang dikeluarkan oleh facebook saat ini terdapat 750 juta pengguna yang tersebar di seluruh dunia dan secara aktif mengakses server facebook.

Dengan memperhatikan hal-hal diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan :

Apakah fitur – fitur yang terdapat pada Facebook dapat dipergunakan sebagai sarana KBM, khususnya tutorial online ?

Tujuan dan Batasan- Batasan

Tujuan makalah ini adalah mempelajari dan mensimulasian Fitur-fitur *Facebook* sebagai media sosial dapat dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan KBM, khususnya tutorial *online*. Fitur-fitur yang disimulasikan antara lain adalah :

- Pengidentifikasian Tutor dan peserta tutorial
- Fasilitas berbagi informasi/materi dan diskusi interaktif antar peserta dan tentu saja dengan tutor
- Fasilitas evaluasi tutorial

Simulasi yang dilakukan untuk mengetahui fitur-fitur tersebut diatas, hanya memperhatikan cara penggunaan , hasil/outputnya , serta kendala atau keterbatasan yang ada jika ditinjau dari kegiatan KBM/tutorial online secara umum. Perlu diperhatikan juga bahwa simulasi ini tidak dimaksudkan untuk membandingkan fitur-fitur Facebook dengan perangkat tutorial online yang dipergunakan di Universitas terbuka.

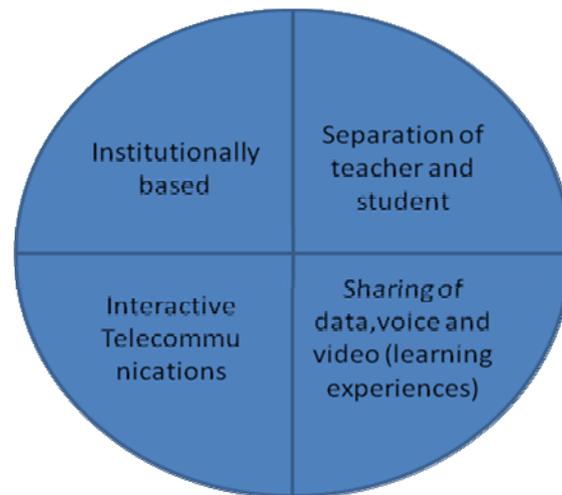
Diharapkan dengan dapat diketahui fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang kegiatan KBM,khususnya tutorial online, maka penyelenggaran tutorial online yang sudah berjalan dapat dioptimalkan hasilnya dengan memanfaatkan facebook.

Konsep Belajar Jarak Jauh dan Media Sosial Berbasis Internet

a. Prinsip- prinsip Belajar Jarak Jauh

Secara mendasar sebuah pembelajaran jarak jauh menurut Michael Simonson -2009 dapat didefinisikan sebagai : sebuah kegiatan belajar formal yang berbasis organisasi (institution-based) dimana kelompok kelompok belajar terpisah , dan dimana interaksi jarak

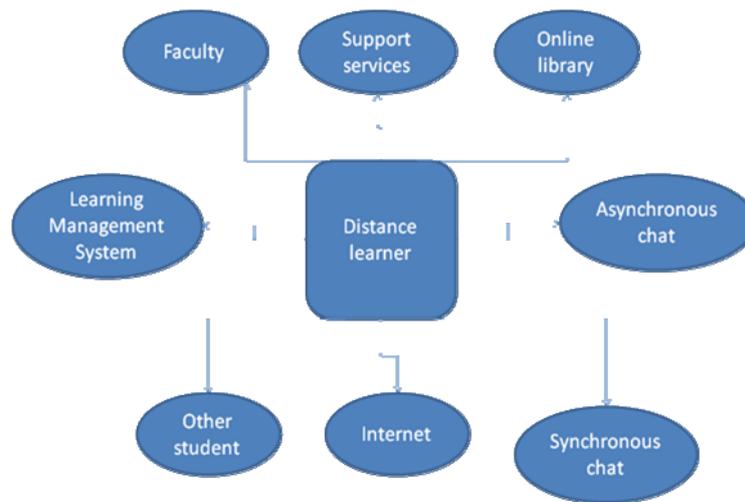
jauh (telecommunication) dipergunakan untuk saling terhubung antar anggota, dengan pengajar dan juga menghubungkan dengan sumber-sumber pembelajaran.



- **Institutionally based**, yang merupakan komponen pertama ini membedakan sebuah kegiatan belajar jarak jauh dengan kegiatan belajar secara mandiri (self study). Yang dimaksudkan dengan institusi adalah adanya sebuah organisasi pendidikan yang menawarkan pembelajaran jarak jauh kepada murid.
- **Separation of teacher and student**. Seringkali ditafsirkan bahwa pemisahan ini adalah pemisahan dalam arti tempat/geografis. Tetapi saat ini pemisahan ini juga berarti pemisahan dalam arti waktu. Tutor memberikan suatu materi pada suatu waktu sementara murid mengakses materi tersebut pada waktu yang lain yang memungkinkan (asynchronous). Selain terpisah secara tempat dan waktu, pemisahan dalam hal kecerdasan adalah hal yang penting pula. Sebuah proses belajar mengajar adalah interaksi antara tutor yang mempunyai tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didiknya. Dalam hal ini, tujuan KBM adalah mengurangi perbedaan kecerdasan tersebut.
- **Interactive Telecommunication**, sebagai komponen ke-3 dapat berarti asynchronous ataupun synchronous (dalam waktu yang sama). Interaksi adalah suatu hal yang penting tetapi harus tetap memperhatikan biaya yang muncul dari penggunaan telecommunication itu sendiri. Artinya, ketersediaan sarana dan prasarana komunikasi jarak jauh secara umum dan relevan sudah cukup untuk menunjang KBM jarak jauh. Pengertian Telecommunication dapat berarti media elektronik, seperti televisi, telepon, dan juga internet. Tetapi istilah tersebut juga mencakup pengertian sistem surat menyurat dan sarana-sarana non elektronik lain yang berguna untuk berinteraksi. Tentu saja semakin hari media elektronik semakin menjadi penting dan berkembang dalam menunjang interaksi KBM jarak jauh.

- **Learning Experiences.** Tentu saja ujung dari komponen-komponen KBM jarak jauh yang lain tidak akan berguna jika tidak ditunjang dengan sebuah bentuk belajar mengajar (learning experiences) yang sesuai dan berdaya guna. Pengertian learning experiences di sini adalah jenis/bentuk materi yang dapat dibagikan dan bagaimana caranya diakses, dapat dimengerti dengan baik dan benar serta mudah dipergunakan.

Ditinjau dari pendekatan sistem, menurut Alfred P Rovai, sebuah sistem pembelajaran jarak jauh harus mempunyai lingkungan sebagai berikut:



Sebuah lingkungan KBM online yang ideal sebagaimana digambarkan pada diagram di atas adalah merupakan sebuah interaksi yang menempatkan si pembelajar/mahasiswa sebagai pusat dari lingkungan. Di dalam lingkungan belajar jarak jauh tersebut mahasiswa mempunyai akses ke sumber pembelajaran yang disediakan (learning management system) yang dapat diperkaya dan ditingkatkan dengan tersedianya layanan perpustakaan online.

Sementara dalam kegiatan belajarnya, mahasiswa akan berinteraksi dengan penyelenggara, pengajar, serta mendapatkan layanan dukungan dalam hal administrasi dan penggunaan teknologi KBM online. Tentu saja tersedia fasilitas untuk berinteraksi dengan mahasiswa lain untuk mendiskusikan materi perkuliahan, baik dengan metode asynchronous maupun synchronous.

b. Perkembangan internet dan Facebook sebagai sebuah situs Jejaring sosial

Pada saat ini, internet merupakan kebutuhan bagi banyak orang karena dengan internet kita bisa mengakses dan menemukan segala informasi di seluruh dunia dengan cepat dan mudah. Kebutuhan internet yang sangat penting sehingga peningkatan jumlah pemakai internet setiap tahun yang selalu meningkat di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri jumlah pemakai internet selalu meningkat dengan peningkatan yang cukup besar.

Teknologi informasi, khususnya internet telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, market place baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas. Disadari betul bahwa perkembangan teknologi yang disebut internet, telah mengubah pola interaksi masyarakat, yaitu; interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang demikian besar bagi masyarakat, perusahaan / industri maupun pemerintah. Hadirnya Internet telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional perusahaan, terutama peranannya sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh sebuah badan usaha dan bentuk badan usaha atau lembaga lainnya.

Perkembangan teknologi informasi internet telah memberikan dampak positif bagi masyarakat Indonesia. Dengan adanya teknologi internet telah merubah gaya hidup masyarakat Indonesia yang primitif menuju masyarakat modern. dampak positif dari sebuah teknologi internet di indonesia yaitu dapat memudahkan pencarian informasi, artikel, lowongan pekerjaan, dan masih banyak lagi. Tetapi disamping ada sisi positifnya juga tidak terlepas dari sisi negatif antara lain membuat pengguna internet menjadi malas.

Menurut Alfred P. Rovai, peran internet di dalam pembelajaran orang dewasa bertumbuh karena berkembangnya kecepatan transfer data, perangkat web authoring, search engine dan bertumbuhnya pengguna komputer pc di rumah dan semakin mudahnya akses internet. Dari tahun ke tahun semakin banyak orang yang menggunakan internet untuk berbagai macam keperluan termasuk di dalamnya menggunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Pada tahun 2005 saja, di amerika lebih kurang 3.2 juta mahasiswa yang paling tidak mengambil satu mata kuliah online. Dan dari tahun ke tahun semakin banyak dan bahkan saat ini pembelajaran online menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran konvensional. (cari di internet data terkini : peserta tutorial online di amerika dan jika ada di indonesia). Penggunaan metode asynchronous yang pada mulanya menjadi mode satu-satunya berkat teknologi informasi penggunaan metode synchronous menjadi hal yang biasa.

c. **Facebook sebagai Media Sosial Online**

Facebook (atau **facebook**) adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada Februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh Facebook, Inc. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa ilmu komputer Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke perguruan lain di Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford. Pada Januari 2011, Facebook memiliki lebih dari 600 juta pengguna aktif. Data statistik pengguna menunjukkan bahwa AS berada di urutan teratas terdapat sebanyak 146 juta

pengguna dan tingkat penetrasinya 47. 25 persen. Jepang berada di peringkat 53 secara global. Hal yang mengagetkan, jumlah pengguna Facebook di Indonesia berada di peringkat kedua dengan 33 juta pengguna, disusul Inggris di peringkat ketiga dengan 27 juta pengguna. Tingkat penetrasi di Indonesia adalah 13. 96 persen, sementara 44,1 persen di Inggris.

Studi Compete.com bulan Januari 2009 menempatkan Facebook sebagai layanan jejaring sosial paling banyak digunakan menurut pengguna aktif bulanan di seluruh dunia, diikuti oleh MySpace.

d. KBM – Tutorial Online di Universitas Terbuka

Seperti telah diketahui bersama, UT Online adalah fasilitas yang diberikan oleh UT bagi seluruh mahasiswa UT berupa tutorial online bagi mata kuliah yang diregistrasikan mahasiswa pada semester yang bersangkutan. Dipandu oleh tutor online (tuton) yang akan memberikan beberapa kali inisiasi materi belajar dan disusul dengan tugas online yang harus dijawab mahasiswa peserta online dalam jeda tertentu. Jadi mahasiswa peserta UT online harus tahu kapan hal ini dimulai dan kapan berakhir (biasanya UT online berakhir satu bulan sebelum Ujian Akhir Semester/UAS).

Bagi mahasiswa UT yang akan mengikuti UT Online maka ia harus melakukan proses aktivasi terlebih dahulu. Mahasiswa yang telah teraktivasi akan dapat mengikuti tutorial online sesuai mata kuliah yang akan ia ikuti UAS-nya di akhir semester.

Pada tutorial online, mahasiswa bisa mendapatkan informasi tentang UT, pembelajaran digital, jurnal dan penelitian UT serta media belajar digital lainnya. Jika mahasiswa aktif mengikuti tutorial online suatu mata kuliah, mahasiswa akan mendapatkan nilai yang pada akhirnya nanti akan diperhitungkan pada nilai akhir.

Simulasi Penggunaan Fitur-Fitur FACEBOOK untuk KBM

a. Sekilas Facebook

Facebook sebagai jejaring dan media social, merepresentasikan individu sebagai anggota jejaring social 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:



1. Profile pengguna, berisi nama serta data pengenal yang lain mengenai pengguna. Dilengkapi dengan gambar pengenal 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 status-status 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.

b. Simulasi Pemanfaatan facebook sebagai sarana tutorial Online

Untuk keperluan pengkajian pemanfaatan fitur-fitur facebook, ditentukan sebuah skenario : Seorang Pengajar mendapatkan tugas mengelola tutorial KBM untuk dua (2) mata kuliah secara online. Tutor tersebut mencoba menggunakan Facebook sebagai media untuk melakukan tutorial untuk :

- a. Mengidentifikasi dan mengelompokan peserta tutorial sesuai dengan matakuliah yang diambil
- b. Membagikan materi tutorial,baik yg berupa text, file,video dan sumber-sumber lain di internet
- c. Melakukan evaluasi tutorial dengan memberikan pertanyaan singkat,tugas dan quiz
- d. Memberikan Nilai atas kinerja peserta tutorial
- e. Melakukan interaksi dengan peserta tutorial,baik secara asynchronous maupun synchronous.

Hasil Pelaksanaan Simulasi yang dilakukan menunjukkan hasil – hasil sebagai berikut :

a. Pendefinisian Akun

Sesuai dengan skenario simulasi yang ditetapkan, maka karakteristik seorang tutorial dan matakuliah yang dikelola adalah hubungan satu ke banyak. Untuk memungkinkan terjadinya hubungan tersebut, maka dibuat sebuah akun tutor, dalam simulasi ini adalah LINTANG TUTOR, dan mata kuliah yang dikelola (sebagai contoh simulasi : MATA 4232 HIMPUNAN KABUR) didefinisikan sebagai GROUP. Hasilnya adalah sebagaimana dapat ditunjukkan pada gambar berikut :

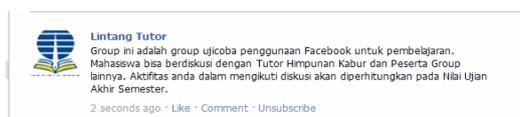


1. Nama identitas dan Profile tutor
2. Nama Group Matakuliah (dalam hal ini MATA4232 HIMPUNAN KABUR)
3. Berbagai postingan yang berisi penjelasan dan materi perkuliahan
 - a. Tentang undangan Event- Melakukan diskusi secara Online
 - b. Penjelasan mengenai group dan tatacara penggunaan
4. Jumlah dan Gambar profile para anggota group (peserta) – Mata4232 HIMP KABUR
5. Materi perkualiahan dalam bentuk text
6. Fasilitas Chatting (Pada waktu screen dicapture terdapat 1 peserta sedang Online)

b. Penyajian dan Diskusi Materi Perkuliahan

Berikut ini adalah beberapa hasil penyajian materi perkuliahan dan diskusi yang terjadi :

1. Memberikan informasi dan/atau penjelasan singkat tentang tutorial



2. Memberikan materi perkuliahan dalam berbagai format
 - a. 1 - dalam bentuk text yang ditulis pada status wall - group

- b. 2 - dalam bentuk link suatu alamat website. Peserta dapat membaca sebagian isi alamat website yang ditulis dan dengan melakukan Klik akan dihubungkan dengan alamat tersebut untuk membaca keseluruhan isi materi.
- c. 3 – dalam bentuk file PDF. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan sebuah situs media sosial SCRIBD.COM yang terhubung dengan Facebook. Peserta cukup melakukan klik pada link yang tersedia dan akan mendapatkan tampilan isi dari file yang dibagikan.

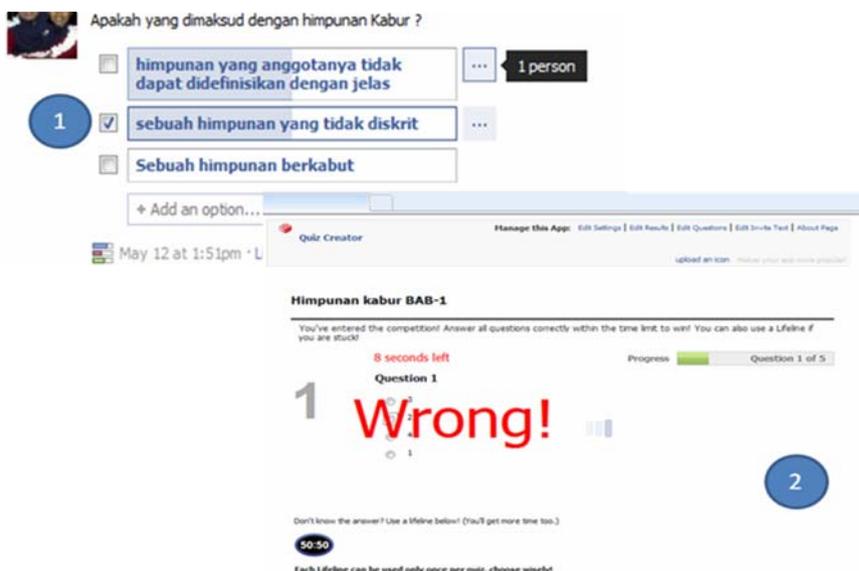


3. Melakukan interaksi dengan anggota group /peserta KBM online Menggunakan Facebook, Peserta dan tutor KBM dapat melakukan interaksi dengan cara-cara berikut :

- a. 1 – asynchronous melalui email /message
- b. 2- asynchronous melalui fasilitas comment yang ada di facebook. Dengan cara ini komunikasi akan terdokumentasi berdasarkan topik bahasan dan terurut secara waktu. Tampak di screen capture, catatan diskusi antara 2 peserta tutorial dengan tutor untuk suatu materi.
- c. 3- synchronous melalui fasilitas chatting online. Dalam screen capture nampak tutor sedang berdiskusi real time online dengan 2 peserta tutorial.



4. Melakukan evaluasi dengan Question dan Quiz
 - a. 1- contoh Question di Facebook, hanya ada 1 pilihan yang dapat dipilih oleh peserta. Distribusi pilihan peserta dapat ditampilkan.
 - b. 2 – contoh sebuah quiz yang dibuat dengan Quiz Creator yang dapat dijalankan di Facebook. Quiz adalah 1 kumpulan pertanyaan dengan banyak pilihan jawaban. Pembuat Quiz menentukan jawaban yang benar, dan menentukan lamanya quiz dikerjakan. Nilai seorang peserta dapat dibandingkan dengan nilai peserta lain. Ketika peserta mengerjakan Quiz, maka secara otomatis mendapatkan respon dari Facebook apakah jawaban yang dipilih adalah benar atau salah.



5. Informasi notifikasi pada facebook terhubung langsung dengan email user (baik peserta ataupun tutor dan dapat dimonitor melalui telepon seluler.
- 1- email peserta, menggunakan Yahoo-mail
 - 2-email tutor, menggunakan @ut.ac.id
 - 3-pesan/tanda notifikasi yang muncul pada telepon seluler, menunjukkan adanya update di group facebook.



KESIMPULAN

- Berdasarkan hasil simulasi penggunaan fitur-fitur Facebook, maka disimpulkan sebagai berikut :
- Sebagai sebuah sistem, Facebook merupakan sebuah sistem yang sangat handal, mempunyai tata visual yang menarik, mudah dipergunakan, dan banyak yang menggunakannya.
- Sebagai sebuah aplikasi, Facebook mempunyai fitur-fitur yang dapat dipergunakan untuk menunjang KBM jarak jauh. Fitur-fitur tersebut mencakup :
 - fitur untuk menyampaikan materi dalam berbagai format (text, link, file, rekaman video),
 - fitur untuk berinteraksi secara asynchronous (message, status & Comment,) dan juga synchronous (chatting) antara tutor dengan peserta atau antar peserta.
 - fitur untuk memberi notifikasi yang terhubung dengan peralatan telephon seluler (mobile devise) dan email tutor dan peserta
 - Ditinjau dari syarat-syarat sebuah sistem KBM jarak jauh, juga mempunyai kendala dan keterbatasan sebagai berikut :
 - Sistem merupakan sebuah sistem media sosial di awan yang dimiliki oleh sebuah perusahaan bisnis independen. Sehingga tidak memungkinkan untuk mengkustomisasi ataupun mendapatkan layanan dukungan khusus untuk penggunaan sebagai sistem KBM jarak jauh. Keberlangsungan sistem juga tergantung kepada kebijakan pemilik sistem.
 - Materi tutorial yang mengandung symbol dan rumus-rumus keilmuwan tidak dapat dibuat dan ditampilkan dengan benar sehingga sulit dipahami.
 - Tidak dapat dipergunakan untuk memberikan penilaian hasil evaluasi secara formal (yang berkaitan dengan administrasi KBM).

Saran

- Berdasarkan hasil kajian dan simulasi yang dilakukan, maka disarankan :
- untuk menggunakan Facebook sebagai sarana pendukung KBM jarak jauh dengan memanfaatkan fitur-fiturnya, khususnya yang terkait dengan penyampaian materi dan notifikasi
- untuk melakukan pengkajian dan ujicoba penerapan lebih lanjut di Universitas Terbuka, untuk mencari bentuk KBM Online yang sesuai, menggabungkan sistem KBM online yang ada di Universitas Terbuka dan Facebook. Dengan kajian/penelitian lebih lanjut diharapkan Facebook dapat dimanfaatkan untuk melengkapi perangkat tutorial yang ada saat ini di Universitas Terbuka ini sehingga dapat meningkatkan kelengkapan fitur yang dapat meningkatkan hasil/kualitas pelaksanaan KBM.

DAFTAR PUSTAKA

- Rovai, Alfred P, Distance Learning in Higher Education : a Programmatic Approach to Planning, Design, Instruction, Evaluation, and Accreditation, Teacher College Press, New York, 2008
- Simoson, Michael, Teaching and Learning at Distance, Foundation of Distance Education, Pearson, USA, 2009
- http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet_Indonesia
- <http://www.wonosari.com/t3837-perkembangan-internet-di-indonesia>
- <http://zamzuri.blog.ugm.ac.id/2010/10/12/perkembangan-internet-di-indonesia-dan-manfaatnya-bagi-masyarakat-indonesia/>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Jejaring_sosial

- <http://decib.wordpress.com/2009/08/09/5-situs-jejaring-sosial-paling-ngetop/>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>
- <http://id.ibtimes.com/articles/3964/20110110/jumlah-pengguna-facebook-di-indonesia-lampau-inggris.htm>
- <http://ardansirojuddin.wordpress.com/2010/12/02/1250/>
- <http://renataliaa.wordpress.com/2011/05/24/penggunaan-facebook-sebagai-media-pembelajaran/>
- <http://facebook.com>
- <http://scribd.com>

KEMBALI KE DAFTAR ISI