

**PENERAPAN KOMUNITAS BELAJAR MELALUI APLIKASI
WHATSAPP SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS
BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS X DI SMA
MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Saerjanapada
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**RIZAL ARIZALDY RAMLY
NIM 105 312 031 13**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **RIZAL ARIZALDY RAMLY**, NIM 10531203113 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 159 TAHUN 1439 H/2017 M, Tanggal 02 Oktober 2017, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 06 Oktober 2017.

Makassar, 24 Muharram 1439 H
14 Oktober 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, M. Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dra. Hj. Syahribulan K, M.Pd.** (.....)
 2. **Drs. H. Hamzah HS, MM.** (.....)
 3. **Drs. H. M. Hanis Nur, M.Si.** (.....)
 4. **Drs. H. Muhammad Amier, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *WhatsApp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : RIZAL ARIZALDY RAMLY
Stambuk : 10531203113
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2017

Disetujui oleh

Pembimbing I

Andi Adam, S. Pd., M. Pd.

Pembimbing II

Ishaq, S. Pd., M. Pd.

Diketahui oleh

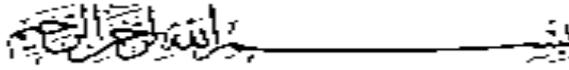
Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M. Pd., Ph.D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Andi Adam, S. Pd., M. Pd.
NBM. 972614

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini mengkaji terkait Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *WhatsApp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Selain itu tak lupa pula penulis mengirimkan salawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari dunia biadab ke dunia tak biadab.

Skripsi ini disusun untuk memberikan informasi kepada pemerintah, sekolah dan masyarakat luas pentingnya perkembangan teknologi dan bagaimana pengaruh yang diberikan aplikasi teknologi terhadap sekolah dan siswa itu sendiri. Penyusun proposal ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Kepada ayah saya **Ramly Rasyid** dan ibu saya **Rosdiaty Achmad**tercinta serta saudara saya **Randy Ariandy Ramly**, **Risfan Arfandy Ramly** dan **Raswin Arwindy Ramly** yang selalu memberikan doa serta dukungan kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kepada ayahanda **Andi Adam, S. Pd., M. Pd.** Dan **Ishaq, S. Pd., M. Pd.** selaku pembimbing yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini serta memberikan motivasi dan saran kepada penulis.

Kepada **Harlia Safitri Rahim** yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat dan motivasi tiada henti sehingga penulis mampu berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada rekan-rekan saya **Alfikransyah, Andi Sry Wahyuni, Audina, Harianto Masdar, Rahmat Hidayat, Rukman** dan **Sadriana Ayuyang** telah memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap dalam penulisan skrip ini dapat dijadikan suatu referensi dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari seluruh pembaca dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Makassar, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian.....	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka.....	17
1. Pengertian Komunitas/Kelompok	17
2. Interaksi Kelompok	18
3. Hubungan Antar Teman Sebaya	19
4. Kelompok Persahabatan di Sekolah	19
5. Kelompok Anak Didik Yang Mempunyai Organisasi Formal	23
6. Komunitas Belajar	24
7. <i>WhatsApp Messenger</i>	24
8. Manfaat <i>Grup WhatsApp Messenger</i>	25
9. Adab Komunikasi dalam <i>WhatsApp Messenger Group</i>	26
10. Aktivitas Belajar	28
11. Aktivitas Pembelajaran <i>WhatsApp</i>	31
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian	35
C. Sumber Data.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Sampel Dan Populasi.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	40
H. Validitas Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	43
1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi <i>WhatsApp</i>	43

2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dalam Kelas Sebelum Penerapan Komunitas <i>WhatsApp</i>	44
3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dalam Kelas Setelah Penerapan Komunitas <i>WhatsApp</i>	45
4. Hasil Wawancara	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	47
1. Gambaran Umum Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar	47
2. Tahap Perencanaan	48
3. Tahap Pelaksanaan dan Observasi	48
4. Refleksi	49
5. Hasil Wawancara Guru	50
6. Hasil Wawancara Siswa	50

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	----

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Populasi Siswa SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar	38
Tabel 4.1. Aktivitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi <i>WhatsApp</i>	43
Tabel 4.2. Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Komunitas <i>WhatsApp</i> ..	44
Tabel 4.3. Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penerapan Komunitas <i>WhatsApp</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Model Analisis Interaktif	41
Gambar 4.1. Siswa Yang Mengakses <i>WhatsApp</i>	52
Gambar 4.2. Forum Diskus Yang Dibuat Dengan Aplikasi <i>WhatsApp</i>	53

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Skema Kerangka Pikir	33
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentas Profil Sekolah.....	61
Dokumentas Pengembangan Diri Akademik	62
Dokumentasi Kegiatan Senam Pagi	63
Dokumentasi Prestasi Yang Pernah di Raih	64
Dokumentasi Akreditasi Sekolah	66
Dokumentasi Proses Belajar Mengajar	67
Instrumen Penelitian	69
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
Surat Tanda Penelitian	84

MOTTO

***“Jadikanlah Keprobadianmu Sebagai Pribadi Yang
Misterius”***

PERSEMBAHAN

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada Orang tua ku, kakak-kakaku dan kekasihku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberikan dukungan do'anya buat aku. "Tanpa keluarga, manusia sendiri di dunia gemetar dalam dingin."

Terimakasihku juga ku persembahkan kepada para sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani disetiap hariku. "Sahabat merupakan salah satu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia."

Aku belajar, aku tegar, dan aku bersabar hingga aku berhasil. Terimakasih untuk semua.

ABSTRAK

Rizal Arizaldy Ramly. 2017. Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi WhatsApp Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh makassar. Skripsi. Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II Ishaq.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar sejarah pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran sejarah dengan penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dimana peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta dapat dilihat dari persentasi siklus I dan siklus II. Prosedur penelitian meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh makassar sebanyak 22 siswa di dalam kelas dan 15 siswa yang tergabung di dalam komunitas *whatsapp*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta dapat dilihat dari nilai rata-rata persentase pada siklus I dengan persentase aktivitas siswa adalah 48.632% dan siklus II dengan nilai persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 55.298%. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan komunitas melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Kata Kunci : Komunitas Belajar, WhatsApp, Aktivitas Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses humanisasi (memanusiakan manusia). Melalui pendidikan manusia dapat saling mengembangkan diri bersama orang lain. Dalam konteks itulah pendidikan hanya mungkin dipahami bila kebersamaan manusia dilihat sebagai sosok individual dan sosial secara interaktif. Interaksi tersebut menyebabkan masalah investasi sumber daya manusia tidak dapat dipisahkan dari kepentingan masyarakat dan bangsa secara keseluruhan. Bentuk-bentuk praksis pendidikan tidak lepas dari tujuan pendidikan, nilai-nilai, dan permasalahan identitas kebudayaan yang dianut. Pendidikan menjadi bagian dari proses kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan tidak lepas dari perubahan sosial suatu bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu tugas pokok dari negara. Pemerintah berkewajiban untuk mengatur secara kelembagaan melalui sekolah dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pembangunan bangsa dan perubahan masyarakat akan saling ketergantungan dengan program pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah. Pemerintah daerah dalam mengantisipasi perkembangan di era global. Salah satu akibat dari globalisasi ialah adanya kemajuan sains dan teknologi yang pesat yang akan mengubah secara radikal terhadap tuntutan dunia pendidikan, kemajuan teknologi menyebabkan pekerjaan-pekerjaan tertentu tidak diperlukan lagi, dan menuntut pekerjaan baru yang menuntut kecakapan baru. Mereka yang

tidak mampu untuk menyesuaikan akan tersisihkan dan sekolah-sekolah bisa dikatakan ketinggalan. Untuk itu lembaga pendidikan harus melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yang antisipatoris terhadap perkembangan tuntutan global.

Perkembangan sains dan teknologi juga berimbas pada pasar tenaga kerja. Dalam jangka menengah/panjang, peningkatan mutu tenaga kerja hanya dapat dicapai melalui penyesuaian-penyesuaian program pendidikan nasional dengan kebutuhan pengembangan ekonomi global. Peningkatan mutu tenaga kerja merupakan salah satu fungsi pendidikan nasional. Fungsi pendidikan di samping dapat memenuhi pasar tenaga kerja, juga harus dapat menanamkan kemampuan intelektual, spiritual dan emotional/sikap pada generasi muda untuk mencegah pendangkalan kehidupan. Karena gaya hidup modern akibat arus global mengandung eksese-eksese degradasi moral, orientasi pendidikan, harus mampu mengantisipasi akibat tersebut.

Pengaruh modernisasi lebih mendesak untuk diantisipasi apalagi kalau dikaitkan dengan kerawanan terhadap kehidupan masyarakat yang sedang mengalami masa transisi dari masyarakat feodal-agraris menuju ke masyarakat demokratis-industrial. Proses kehidupan pada masa transisi tersebut banyak tata nilai yang belum mantap atau tidak ada patokan normatif. Proses pendidikan harus berpijak pada kebudayaan masyarakat dan jati diri bangsa. Oleh karena itu, upaya reformasi pendidikan tidak lepas dari persoalan-persoalan peningkatan kehidupan masyarakat serta nilai-nilai kemanusiaan.

Pendidikan dapat dipandang sebagai transformasi kebudayaan, yaitu memindahkan nilai-nilai, pengetahuan, kearifan dan keterampilan yang mengkristal dalam masyarakat dari masyarakat yang terdahulu ke masyarakat. Pendidikan, dikemukakan oleh ahli pendidikan, sebagaimana ditulis oleh The Liang Gie (1998: 44) merupakan "*any process, formal or in formal, that helps develop the potentialities of human beings, including their knowledge, capabilities, behaviour patterns and values*". Dengan demikian, pendidikan mempunyai tugas pokok: mengembangkan sikap ilmiah, pemikiran ilmiah, nilai-nilai dan membentuk perilaku manusia bernalar untuk dapat berperan dalam dunia modern. Oleh karena itu, melalui pendidikan, pemerintah bertanggung jawab terhadap masa depan bangsa Indonesia.

Pendidikan menjadikan manusia yang cerdas, berilmu, humanis, mandiri, bermoral, bertaqwa dan populis. Sementara itu, pendidikan mengalami dekadensi orientasi dalam mencapai tujuannya. Kecenderungan pendidikan hanya berorientasi untuk pemenuhan lapangan kerja. Sisi pembentukan karakter bangsa kurang mendapat sentuhan yang berarti. Pendidikan sering diartikan sebagai *transfer of knowledge*. Kalau demikian adanya, pendidikan hanya mampu mencerdaskan saja, belum sampai pada tujuan pendidikan sebagaimana termaksud dalam Undang Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1, "pendidikan berusaha mengembangkan potensi anak didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Kurikulum dengan berbagai perubahan dalam sajian materi pembelajaran belum optimal memenuhi tuntutan dalam memberi bekal bagi anak didik untuk bisa hidup mandiri dan adaptif dalam era global. Kenyataan menunjukkan bahwa angka pengangguran dari tahun ke tahun semakin meningkat. Menurut pemberitaan Suara Pembaharuan, Senin 10 Juni 2002, jumlah pengangguran terdidik terus bertambah, diperkirakan setiap tahun jumlah penganggur akan bertambah 2,5 juta. (www.nakertrans.go.id/berita mass media). Dari keterangan di atas maka untuk menuju masa depan pembangunan bangsa, reformasi pendidikan merupakan kebutuhan yang mendesak untuk dilakukan.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Informasi yang dimaksudkan adalah informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu dan dapat digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, serta pemerintahan. Hal ini juga merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Sekarang ini sedang semarak dengan berbagai huruf yang dimulai dengan awalan “e” seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *elaboratory*, *e-biodiversity*, dan yang lainnya lagi yang berbasis elektronika.

Kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat pada era ini membuat kebutuhan untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi secara cepat dan mudah juga semakin meningkat. Ponsel atau telepon genggam merupakan alat komunikasi yang paling populer dan sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Banyak penemuan-penemuan baru dalam perkembangan telepon genggam (*handphone*) yang diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin pesat dan produk teknologi informasi semakin murah. Saat ini perangkat *smartphone* atau *tablet computer* terjangkau untuk dimiliki oleh berbagai kalangan karena dijual dalam rentang harga yang sangat lebar (tentu saja dengan kandungan teknologi yang disesuaikan). Melalui perangkat TIK inilah semakin mudah untuk menjangkau berbagai lapisan masyarakat yang berada di berbagai lokasi dan pada saat kapan pun. Teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global.

Telekomunikasi memberikan peran yang dapat memudahkan mendapat informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran.

Penggunaan komputer multimedia dan internet dalam dunia pendidikan tidak terbantahkan. Laporan terbaru dari Institute of Education Sciences (NCES,

2010) menyebutkan bahwa di Amerika Serikat rata-rata sekolah dijenjang dasar dan menengah terdapat mempunyai 189 buah komputer dimana 98%-nya mempunyai koneksi internet. Lebih dari 95% siswa dari usia awal sekolah disana sudah menggunakan komputer dengan rasio yang cukup tinggi: 1 komputer untuk tiga siswa (NCES, 2010). Di negara berkembang pun inisiatif TIK dalam pendidikan telah menjadi arah kebijakan utama, Malaysia misalnya sejak tahun 1999 menerapkan kebijakan 'Smart School', yang tidak lain adalah pengintegrasian TIK dalam sistem sekolah secara komprehensif (Puteh & Vicziany, 2004; Abdullah, 2006).

Menurut Tearle (dalam Marwan & Sweeney, 2010) kesuksesan integrasi teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar dan mengajar bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dalam konteks sekolah menengah di Inggris teridentifikasi tiga tema yang menonjol yaitu segi individu, proses implementasi dan organisasi sekolah (Tearle dalam Marwan & Sweeney, 2010). Tema individu terbagi dalam empat faktor yaitu keterbukaan terhadap teknologi, sikap guru, pengetahuan dan ketrampilan, dan waktu dan beban kerja guru. Berbagai faktor ini menunjukkan bila terdapat satu atau lebih yang tidak mendukung akan menyebabkan efektivitas integrasi pembelajaran terganggu malah sampai gagal (Abubakar et al., 2008; Marwan & Sweeney, 2010).

Terdapat empat faktor yang berhubungan dengan proses implementasi yaitu perencanaan strategis, rasa memiliki, sumber daya yang ada dan pengembangan profesional (Marwan dan Sweeney, 2010). Bajunid (2008) misalnya menulis bahwa ide program Smart School di Malaysia walaupun berasal

dari kelompok yang berpandangan futuristis, namun proses sosialisasi di kalangan birokrasi dan sekolah memakan waktu supaya hal tersebut menjadi bagian perencanaan strategis di departemen yang akan mengimplementasikannya. Keberadaan sarana dan fasilitas yang disertai dengan pelatihan yang terfokus tentunya akan menguatkan rasa memiliki dan mengubah pola kerja guru. Riset yang dilakukan Butler & Selbom (Marwan dan Sweeney, 2010) mendapati bahwa penggunaan peralatan yang terbaharui disertai dengan dukungan teknis akan terus mendukung guru dalam integrasi teknologi dalam pendidikan. Lee & Sellapan (1999) yang melakukan analisis fiskal dalam hal penggunaan teknologi di sekolah mendapati bahwa, rasio komputer dan biaya pembaharuannya menunjukkan beban finansial yang tinggi kepada sekolah, sehingga pola perancangan dan distribusi sumber daya harus didukung sepenuhnya oleh pemerintah.

Sedangkan dalam konteks organisasi sekolah, terdapat tiga faktor lain yang berpengaruh yaitu kepemimpinan, kultur organisasi dan pengalut eksternal (Marwan dan Sweeney, 2010). Puteh dan Vicziany (2004) mendapati bahwa beberapa sekolah yang sukses melaksanakan program Smart School di Malaysia, mempunyai karakteristik yang khas yaitu selain melimpahnya dukungan teknis dan sumber daya, juga dipimpin oleh kepala sekolah yang berkualitas yang melaksanakan budaya sekolah yang terbuka dengan pemanfaatan teknologi. Sedangkan Abdullah (2006) mencatat bahwa implementasi dalam sekolah hal yang tidak terlepas dari membuat kultur sekolah dan kebersamaan dengan pihak lain untuk menjadikan hal ini menjadi titik transformasi yang kritis dalam integrasi TIK.

Kini masyarakat pada umumnya telah terbiasa dengan perangkat komunikasi dan menggunakan media jejaring sosial seperti: *Facebook*, *Twitter*, *LINE*, *WhatsApp Messenger* dll. Indonesia berada pada peringkat ketiga pemilik akun facebook yaitu sebanyak 62,6 juta akun. Akun facebook tersebut sebagian besar yaitu 92,4% diakses menggunakan perangkat *mobile*. Jumlah akun tersebut diproyeksikan akan menjadi sekitar 91,5 juta pada tahun 2018. Hal yang menarik adalah hampir seluruhnya (98,8%) diprediksi akan diakses melalui perangkat yang *mobile*. (www.emarketer.com diakses 28 Februari 2017).

Kehidupan manusia tidak terlepas dari berinteraksi, dimana antar individu saling membutuhkan. Karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki naluri untuk hidup dengan orang lain. Anak tumbuh berkembang melalui proses interaktif antara dirinya dengan lingkungannya. Dalam berinteraksi seseorang individu atau kelompok sosial sedang berusaha atau belajar untuk memahami tindakan sosial seorang individu ataupun kelompok sosial lain.

Pada mula interaksi ini hanya antara individu dan kedua orang tuanya, tetapi lama kelamaan semakin meluas. Pada masa usia sekolah interaksinya tidak hanya dengan orang tua saja, melainkan juga dengan guru dan teman sebayanya. Pada masa ini hubungan dengan teman sebaya memegang peranan yang penting dalam perkembangan anak, terutama dalam perkembangan sosialnya.

Kompetitif kecenderungan dunia pendidikan di Indonesia di masa mendatang adalah: (1) Berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*Distance Learning*). Kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh perlu dimasukkan sebagai strategi utama. (2)

Sharing resource bersama antarlembaga pendidikan/latihan dalam sebuah jaringan. (3) Perpustakaan & instrumen pendidikan lainnya (guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi daripada sekedar rak buku. (4) Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM Multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan TV dan Video.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan, maka pada saat ini sudah dimungkinkan untuk diadakan belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara siswa dengan gurunya, melihat nilai siswa secara online, mengecek keuangan, melihat jadwal mata pelajaran, mengirimkan berkas tugas yang diberikan guru dan sebagainya, semuanya itu sudah dapat dilakukan

Komunitas belajar merujuk pada sekelompok orang yang hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu secara bersama. Kelompok menurut perspektif sosiologi adalah sekumpulan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan terjadi hubungan timbal balik dimana mereka merasa menjadi bagian dalam kelompok tersebut.

Suatu kelompok terbentuk bila dua orang atau lebih menjalin persahabatan sehingga dalam keseharian telah terikat pada kehidupan bersama baik di dalam maupun di luar sekolah. Mereka saling merasakan apa yang dialami salah satu anggota kelompoknya dan mampu mengungkapkan perasaan yang selama ini tersembunyi, seperti hubungan mereka dengan orang tua atau dengan jenis kelamin lain serta kesulitan-kesulitan pribadi lainnya.

Membangun komitas belajar adalah langkah awal yang harus dilaksanakan pada penelitian ini. Komunitas akan terbentuk apabila ada kebutuhan dari para calon anggota terhadap komunitas. Sebuah survey dilakukan dengan dukungan pihak sekolah untuk mengetahui perilaku orang tua mendampingi anak belajar di rumah dan kebutuhan akan komunitas belajar.

Mengeksplorasi pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran dalam komunitas belajar siswa sekolah menengah atas yang sifatnya pembelajaran informal. Presepsi yang diharapkan dari penelitian ini adalah: (1) Terbentuknya suatu model bagi komunitas belajar berbasis media jejaring sosial di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, (2) Publikasi/diseminasi hasil penelitian melalui forum ilmiah tingkat internasional agar memperoleh masukan untuk penyempurnaan model.

Pengguna ponsel pintar di Indonesia terus meningkat. Bahkan, sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa tanah air berada di peringkat kelima dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Pengguna *smartphone* terbesar posisi pertama jelas diduduki oleh China dengan populasi lebih dari 1 miliar penduduk, negeri Tirai Bambu memiliki jumlah pengguna *smartphone* terbesar, mencapai 422 juta di bawah China, ada Amerika Serikat dengan jumlah pengguna mencapai 188 juta. Tepat di urutan ketiga dan selanjutnya adalah India, Brazil dan Jepang. Dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel. (Anonim. 2014. www.inet.detik.com diakses 24 februari 2017).

Penggunaan *smartphone* ini sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Alat ini dapat menjadi sarana komunikasi, hiburan di waktu senggang, alat pencari informasi dan pengelolaan data atau tugas dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menganggap pada penggunaan *smartphone* juga terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positifnya adalah mereka dapat menggunakan *smartphone* untuk membantu belajar, berkomunikasi dengan teman atau keluarganya, serta mencari informasi. Dampak negatifnya adalah dapat merusak kesehatan mata dan otak karena radiasi, bahaya pornografi, penurunan nilai akademik serta menyebabkan mereka sering mengabaikan keberadaan orang lain dan menunda-nunda pekerjaan.

Berdasarkan gambaran peneliti *WhatsApp* (WA) sangat berguna bagi masyarakat selain gampang digunakan dan bisa menjadi hiburan dengan adanya *emoticon*, *chatting*, pesan suara, berbagi video, dan berbagi lokasi dengan menggunakan *Global Positioning System* (GPS). Kebiasaan seperti ini akan menjadi bagian dari kehidupan mereka dalam berkomunikasi dengan yang lainnya. Hal itu yang akan membuat komunikasi maya, secara tidak langsung berkomunikasi, akan tetapi hanya menggunakan teknologi atau media komunikasi seperti *handphone* (HP) *Smartphone*, *Blackberry*, *Android* dan Komputer tablet.

Keunggulan *WhatsApp* dibandingkan dengan media sosial yang lain yaitu media dapat melakukan pengiriman atau mesengger pesan teks, gambar, audionya. Apabila dibandingkan dengan *Blackberry* ada tanda D dan R jika pesan tersebut sudah dibaca, dibandingkan dengan menggunakan *WhatsApp* centang satu kali artinya terkirim ke *server* dan belum dibaca oleh pengguna, centang dua

kali artinya sudah terkirim ke handphonelawan bicara, kecuali pada pecakapan kelompok (*group*). Apabila tidak koneksi internet, akan muncul tanda jam yang mengartikan pengiriman pesan tertunda. Keunggulan lain yang dimiliki oleh *WhatsApp* fitur yang dimiliki oleh bervariasi termasuk adanya fasilitas GPS via *hardware* GPS atau Gmaps, terintegrasi dengan sistem selain itu *WhatsApp* juga memiliki hemat *bandwidth* sehingga dalam proses pengoperasiannya tidak perlu login dan *loading contact* avatar, sehingga transaksi data semakin hemat.

Realita yang terjadi pada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar hanya diperuntukkan untuk telepon, SMS dan chatting. Belum banyak yang digunakan untuk pemanfaatan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Tantangan yang ada adalah belum banyak pemanfaatan media sosial untuk peningkatan mutu pembelajaran. Evrim Baran (2014) menyatakan bahwa *mobile learning* menjadi perangkat pembelajaran yang menarik untuk peningkatan mutu pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan mengintegrasikan dengan *mobile learning*. Selain itu pola penggunaan media sosial yang hanya sebagai hiburan sedikit bergeser ke arah pembelajaran. Dari sisi pendidik sangat membantu dalam fungsi kontrol, motivasi, dan fasilitator.

Setelah peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 07 juni 2017 terhadap siswa-siswi di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, penggunaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan pribadi setiap siswa dalam kesehariannya disekolah maupun diluar sekolah. Sehingga aktivitas belajar siswa diluar jam belajar dan minat membaca siswa semakin menurun dikarenakan penggunaan

smartphone yang mempunyai berbagai fitur, aplikasi *WhatsApp*, *LINE*, *BBM* sebagai sarana komunikasi dan siswa sangat mudah untuk mengakses berbagai informasi baik informasi positif dan negatif.

Oleh karena itu penggunaan aplikasi *WhatsApp* terhadap mata pelajaran sejarah dengan cara memberikan bekal belajar atau sumber belajar terhadap siswa sebelum melakukan proses pembelajaran yang akan berlangsung untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi belajar melalui pembentukan sebuah komunitas belajar siswa yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dikelas maupun diluar kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian terkait dengan penggunaan *WhatsApp* sebagai sebuah komunitas belajar siswa dengan judul: **“Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *WhatsApp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar”**.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar didalam kelas.
- b. Keaktifan siswa yang masih belum sesuai dengan pengharapan guru saat proses belajar mengajar berlangsung.
- c. Kurangnya aktivitas belajar siswa diluar jam belajar disekolah.

- d. Guru belum menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar.
 - e. Hasil belajar siswa dalam bidang pengembangan materi belajar belum optimal.
2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah Penerapan Komunitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi *WhatsApp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar?
- b. Apakah penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar sejarah pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Untuk Menerapkan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *Whatsapp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas VIII di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.
- 2. Untuk mengetahui apakah penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar sejarah pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Pada Penelitian Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *Whatsapp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. ini diharapkan dapat memberi mafaat yaitu:

1. Teoritik

Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *Whatsapp* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar bagaimana memberikan informasi mengenai bagaimana penerapan materi pembelajaran sejarah melalui komunitas belajaran untuk siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

2. Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran Sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar baik siswa, guru, penulis maupun lembaga.

a. Bagi siswa

Memberikan sumber belajar alternatif yang lebih fleksibel dan terikat ruang dan waktu.

b. Guru

Mendorong guru lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Sekolah

Hasil penerapan komunitas belajar siswa melalui aplikasi *WhatsApp* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran mandiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Komunitas/Kelompok

Komunitas merujuk pada sekelompok orang yang hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu secara bersama. Kelompok menurut perspektif sosiologi adalah sekumpulan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan terjadi hubungan timbal balik dimana mereka merasa menjadi bagian dalam kelompok tersebut.

Suatu kelompok terbentuk bila dua orang atau lebih menjalin persahabatan sehingga dalam keseharian telah terikat pada kehidupan bersama baik di dalam maupun di luar sekolah. Mereka saling merasakan apa yang dialami salah satu anggota kelompoknya dan mampu mengungkapkan perasaan yang selama ini tersembunyi, seperti hubungan mereka dengan orang tua atau dengan jenis kelamin lain serta kesulitan-kesulitan pribadi lainnya.

Syarat terbentuknya kelompok sosial :

- a) Adanya kesadaran pada setiap anggota kelompok bahwa dia merupakan sebagian dari kelompok yang bersangkutan.
- b) Ada hubungan timbal balik antara anggota yang satu dengan anggota yang lainnya.
- c) Ada suatu faktor yang dimiliki bersama sehingga hubungan antar mereka bertambah erat.

- d) Berstruktur, berkaidah dan mempunyai pola perilaku.
- e) Bersistem dan berproses.

2. Interaksi Kelompok

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang- perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok.

Bertalian dengan interaksi antarkelompok di sekolah dapat dijelaskan bahwa sebagai sebuah komunitas sosial sekolah juga tidak akan luput dari masalah dalam interaksi antarkelompok. Masalah tersebut antara lain adalah *gap* atau kesenjangan antarkelompok. Stigma kelompok minoritas sering muncul dipermukaan, dimana kelompok dalam kuantitas yang sedikit cenderung diabaikan baik secara fisik maupun kebijakan. Kecemburuan dan persaingan tidak sehat antarkelompok juga dapat memicu timbulnya masalah antarkelompok di sekolah. Istilah *gang* menjadi *trend* anak sekolah saat ini. *Gang* adalah representasi dari kekuatan siswa dalam lingkungan pergaulannya di sekolah. Ikatan psikologis emosional sering menyebabkan terjadinya perkelahian antarpelajar, meskipun hanya karena persoalan sepele. Hal ini dapat dimaklumi dari tinjauan psikologis dimana perkembangan peserta didik di masa itu merupakan babak pencarian jati diri sehingga cenderung tidak stabil, emosional dan mau menang sendiri.

3. Hubungan Antar Teman Sebaya

Dalam kehidupan sehari-hari kita mengetahui bahwa sekolah dan keluarga itu membagi tanggung jawab untuk mendidik anak. Dalam kehidupan masyarakat, anak-anak tumbuh dalam dua dunia sosial :

- a) Dunia orang dewasa, misalnya : orang tuanya, gurunya, dan tetangganya.
- b) Dunia *peer group* atau teman seumur (sebaya), misalnya: kelompok permainan, gang-gang, kelompok sekolah dan sebagainya.

Bentuk hubungan dengan teman sebaya ini ada dua bentuk, yaitu persahabatan dan penerimaan oleh teman sebaya. Kedua hal ini memiliki peranan yang berbeda dalam perkembangan sosial anak. Melalui penerimaan oleh teman sebaya anak dapat belajar mengenai kerja sama., belajar mengkoordinir aktivitasnya, dan belajar mematuhi aturan dan norma-norma dalam suatu kelompok.

Peer group atau teman sebaya adalah sebagai suatu wadah untuk sosialisasi. Menurut Havighurst *peer group* ini mempunyai 3 fungsi, yaitu:

- a) Mengajarkan kebudayaan.
- b) Mengajarkan mobilitas sosial.
- c) Membantu peranan sosial yang baru.

4. Kelompok Persahabatan di Sekolah

Melalui persahabatan seorang anak dapat mengembangkan rasa percaya dan kesensitifan pada orang lain, anak juga dapat belajar mengenai hubungan timbal balik. Siswa-siswa di sekolah sering menunjukkan perbedaan asal kesukuan/etnis, agama, adat istiadat, dan kedudukan sosial. Berdasarkan

perbedaan itu timbul golongan minoritas di kalangan siswa-siswa, yang tersembunyi ataupun yang nyata. Kelompok dalam sekolah dapat dikategorikan berdasarkan:

a) Status sosial orangtua siswa

Status sosial orang tua sangat memengaruhi pergaulan siswa. Tidak dapat dipungkiri, seorang siswa merupakan anak pejabat akan cenderung bergaul dengan teman yang selevel. Hal ini dapat terjadi pada pergaulan di dalam maupun di luar sekolah. Anak pejabat enggan bergaul dengan anak buruh. Jikalau ada jumlahnya sangat sedikit.

b) Hobi, minat, kegemaran

Kesamaan minat/hobi mendorong timbulnya rasa kebersamaan di antara mereka. Anak-anak yang suka olahraga sepak bola cenderung intensif bergaul dengan teman se-klub mereka. Biasanya di sekolah terdapat beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler, seperti KIR (Karya Ilmiah Remaja), Rohis, Kelompok Seni, Pramuka, PMR, dan Olahraga. Masing-masing membentuk ikatan emosional antar anggotanya.

c) Intelektualitas

Ada peluang terjadi kelompok berdasarkan tingkatan intelektualitas mereka, meskipun ini tidak dominan. Orang pintar karena biasanya suka membaca lebih sering berada di perpustakaan daripada di kantin. Kehidupan mereka di sekolah benar-benar padat dengan kegiatan akademis.

d) Jenjang kelas

Perbedaan jenjang kelas ini merupakan faktor dominan yang sering terjadi

di sekolah. Biasanya anak kelas tiga yang merasa lebih tua sering berbuat sesuka hati kepada adik kelasnya. Anak-anak kelas satu karena takut dengan seniornya lebih nyaman bergaul dengan teman-teman satu tingkatnya. Hal ini menyebabkan pergaulan mereka menjadi terkotak-kotak dan kurang harmonis.

e) Agama

Ada pula peluang terbentuknya kelompok karena persamaan agama. Kegiatan perayaan dan peribadatan yang mereka anut sering mempertemukan mereka dalam kebersamaan dan kepemilikan. Namun demikian, ini bukanlah faktor dominan di kalangan anak sekolah.

f) Asal daerah

Kesamaan asal daerah selanjutnya memberi peluang bagi terbentuknya kelompok di sekolah, namun bukan juga merupakan faktor dominan. Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa di sekolah tersebut berasal dari daerah yang sama. Berbeda dengan kehidupan di kampus yang nuansa kedaerahannya sangat kental, di sekolah biasanya siswa cenderung lebih menaruh minat dan hobi ketimbang regionalitas.

Dalam interaksi antarkelompok di sekolah sering terjadi permasalahan yang dapat menyebabkan permusuhan antarkelompok tersebut. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan pendidik atau sekolah untuk mengatasi masalah yang muncul dalam interaksi antarkelompok, diantaranya sebagai berikut:

a) Pemberian informasi, diskusi kelompok, hubungan pribadi, dan sebagainya

Guru dapat memberikan informasi tentang hakikat dan perbedaan rasial dan kultural dengan menekankan bahwa perbedaan dikalangan manusia bukanlah

disebabkan oleh pembawa biologis, melainkan karena dipelajari oleh lingkungan kebudayaan masing-masing. Informasi semacam ini juga dapat diperoleh dalam pelajaran biologi dan ilmu-ilmu sosial. Memberikan informasi tentang sumbangan minoritas kepada kelompok.

- b) Guru dapat menceritakan bagaimana setiap kelompok itu sangat berpengaruh terhadap kelompok lain.

Orang Arab, Yahudi, dan India memberikan sumbangan berarti bagi seluruh masyarakat di dunia. Hal yang sama juga dilakukan oleh kelompok-kelompok kecil yang berusaha meraih kemerdekaan di tanah air, sumbangan mereka merupakan salah satu sebab merdekanya Indonesia.

- c) Menanamkan nilai-nilai toleransi antarsiswa.
- d) Membuka kesempatan seluas-luasnya untuk mengadakan interaksi sosial atau pergaulan antara siswa-siswa dari berbagai golongan.

Jika mereka dapat saling berkunjung dan menghadiri kegiatan atau upacara dalam keluarga masing-masing, diharapkan lahirnya saling pengertian lebih mendalam dan toleransi yang lebih besar.

- e) Menggunakan teknik bermain peranan atau sosiodrama.

Peristiwa yang terjadi dalam masyarakat dapat dimainkan dalam kelas dalam bentuk sosiodrama dengan menyuruh golongan mayoritas memainkan peranan golongan minoritas. Tujuannya adalah agar lebih memahami persamaan golongan minoritas dan dapat mengidentifikasi diri dengan keadaan mereka.

- f) Menggunakan kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler bisa melibatkan banyak orang dengan berbagai

latar belakang siswa yang berbeda. Keseringan komunikasi dan kerja sama di antara mereka menumbuhkan kebersamaan yang mendalam. Hal ini dapat memecah sekaligus meredam masalah-masalah seputar *gap* (kesenjangan antar kelompok) antara kelompok sosial.

5. Kelompok Anak Didik Yang Mempunyai Organisasi Formal

Organisasi Secara umum dapat diartikan memberi struktur atau susunan, yakni dalam penyusunan atau penempatan orang-orang dalam suatu kelompok kerja sama, dengan maksud menempatkan hubungan antara orang dalam kewajiban-kewajiban, hak-hak dan tanggung jawab masing-masing. Dengan kata lain organisasi adalah aktivitas dalam membagi-bagi kerja, menggolongkan jenis-jenis pekerjaan, memberi wewenang, menetapkan saluran perintah dan tanggung jawab. Secara umum organisasi dapat di definisikan sebagai kelompok manusia yang berkumpul dalam suatu wadah yang mempunyai tujuan sama, dan bekerja untuk mencapai tujuan itu.

Sekolah merupakan organisasi yang memiliki komponen dan memenuhi persyaratan sebagai sebuah organisasi formal. Komponen dan persyaratannya yaitu sekolah memiliki tujuan kelembagaan yang jelas serta dalam organisasi sekolah juga terdapat pola jaringan kerja dari sejumlah posisi yang saling berkaitan (seperti guru, supervisor, dan administrator) dalam rangka mencapai tujuan organisasi. Contoh organisasi formal yang ada di sekolah yaitu OSIS. Organisasi tersebut ada pada jenjang sekolah menengah. Dalam organisasi ini terdapat struktur kepengurusan yang jelas serta tujuan organisasi yang jelas pula.

6. Komunitas Belajar

Komunitas belajar merujuk pada sekelompok orang yang hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu secara bersama. Kelompok menurut perspektif sosiologi adalah sekumpulan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan terjadi hubungan timbal balik dimana mereka merasa menjadi bagian dalam kelompok tersebut.

Suatu kelompok terbentuk bila dua orang atau lebih menjalin persahabatan sehingga dalam keseharian telah terikat pada kehidupan bersama baik di dalam maupun di luar sekolah. Mereka saling merasakan apa yang dialami salah satu anggota kelompoknya dan mampu mengungkapkan perasaan yang selama ini tersembunyi, seperti hubungan mereka dengan orang tua atau dengan jenis kelamin lain serta kesulitan-kesulitan pribadi lainnya.

Membangun komunitas belajar adalah langkah awal yang harus dilaksanakan pada penelitian ini. Komunitas akan terbentuk apabila ada kebutuhan dari para calon anggota terhadap komunitas. Sebuah survey dilakukan dengan dukungan pihak sekolah untuk mengetahui perilaku orang tua mendampingi anak belajar di rumah dan kebutuhan akan komunitas belajar.

7. *WhatsApp Messenger*

WhatsApp Messenger merupakan bagian dari sosial media. Sosial media merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. *WhatsApp Messenger* merupakan teknologi populer yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Al Saleem menambahkan bahwa dalam

WhatsApp Messenger terdapat *Whatsapp Group* yang mampu membangun sebuah pembelajaran yang menyenangkan terkait berbagai topik diskusi yang diberikan oleh pengajar.

Keberadaan *WhatsApp Messenger* tidak terlepas dari keberadaan Net Gen atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagai teknologi berbasis internet. Data empiris terkini dari Jafe dan Zane menunjukkan bahwa Net Gen memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu, dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi.

8. Manfaat Grup *WhatsApp Messenger*

Pemutakhiran teknologi dimaksudkan perolehan manfaat yang lebih besar. Grup WA memiliki manfaat pedagogis, sosial, dan teknologi. Aplikasi ini memberikan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran secara online. Grup WA memungkinkan para penggunanya untuk menyampaikan pengumuman tertentu, berbagi ide dan sumber pembelajaran, serta mendukung terjadinya diskusi secara online. Rembe dan Bere mengungkapkan bahwa aplikasi *Whatsapp Messenger* dirasakan telah mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, mempercepat terjadinya kelompok belajar dalam membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Tidak hanya itu, pembelajaran dengan bantuan aplikasi online seperti *WhatsApp Messenger* dapat meningkatkan kolaborasi dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan informasi yang berguna dalam proses pembelajaran, dan

mempertahankan kesenangan pembelajaran sepanjang masa. Partisipasi, Kolaborasi, dan kesenangan belajar adalah nilai tambah bagi proses belajar.

Secara lengkap dan ringkas manfaat penggunaan Aplikasi *WhatsApp Messenger Group* dalam pembelajaran yaitu 1) *WhatsApp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara online antara guru dan siswa ataupun sesama siswa baik di rumah maupun di sekolah. 2) *WhatsApp Messenger Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan. 3) *WhatsApp Messenger Group* dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen. 4) *WhatsApp Messenger Group* memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karyanya dalam grup. 5) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *WhatsApp Messenger Group*.

9. Adab Komunikasi dalam *WhatsApp Messenger Group*

Menelaah kembali bahwa *WhatsApp Messenger Group* merupakan sebuah ruang kelas virtual yang memfasilitasi setiap anggotanya dapat berkomunikasi antara anggota satu dengan anggota lainnya. Jika dalam sebuah grup terdiri dari dosen dan mahasiswa maka perlu memperhatikan etika atau adab dalam berkomunikasi di dalamnya. Salah adab perbuatan menghormati guru adalah tidak berbicara kecuali atas izinnya, tidak banyak berbicara disebelahnya dan tidak menanyakan sesuatu yang membosankan. Menyela pembicaraan yang sedang disampaikan oleh seorang guru maupun membicarakan hal lain yang tidak sesuai dengan pembicaraan guru menjadikan seorang siswa kehilangan adab yang

luhur kepada gurunya. Kelancangan dan ketidakpantasan tutur menjadi salah satu perusak etika yang harus dihindarkan. Termasuk seperti yang disampaikan Majid, tidak mengada-ada dalam bertanya.

Etika dalam percakapan di dunia maya adalah dengan berkomunikasi dengan sopan. Cara berkomunikasi yang sopan dalam percakapan dunia maya adalah dengan mengirim tulisan yang sopan. Tulisan-tulisan, baik yang diterjemahkan sebagai tulisan yang sesungguhnya maupun konten percakapan lain yang didukung fitur aplikasi *WhatsApp Messenger Group* seperti gambar, video, dokumen, maupun suara harus dalam koridor tata aturan kesopanan. Semuanya itu akan mengindikasikan tingkat kesopanan cara berkomunikasi. Kesopanan dalam berkomunikasi sangat relevan dengan keyakinan seorang muslim bahwa barangsiapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir hendaknya Ia berbicara baik atau diam. Kesopanan berarti menebar kebaikan, dan kebaikan dapat diraih melalui pintu kesopanan komunikasi. Baik dalam makna lain dapat pula dipahami penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai budaya masyarakat Indonesia. Hal tersebut ditegaskan dan dikukuhkan agar siapapun yang terlibat didalam *WhatsApp Messenger Group* merasakan nyaman dalam bekerja secara kolaboratif dan kooperatif dalam kelompok mereka. Pengaruh luas yang bermula dari kenyamanan diisyaratkan oleh Yu, Tian, Vogel, dan Kwok terjadi pada peningkatan hubungan sosial antar anggotanya, harga diri, dan aktivitas belajar.

Pada akhirnya agar budaya komunikasi *online* tetap dalam koridor positif maka harus disertai kecerdasan mental dan spritual. Cara berkomunikasi dalam

WhatsApp Messenger Group menunjukkan bagaimana kecerdasan metal dan spritual seseorang.

10. Aktivitas Belajar

Dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Dengan bekerja siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebetulnya sudah banyak melibatkan akademik aktivitas siswa di dalam kelas. Siswa sudah banyak dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru. Serta dimungkinkan siswa aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum jelas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 12). Pengertian lain dikemukakan oleh Wijaya yaitu “Keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (menyerap) dan akomodasi (menyesuaikan) kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan, serta pengalaman langsung dalam pembentukan sikap dan nilai” (Wijaya, 2007: 12). Kadar keaktifan dalam belajar secara efektif menurut Tabrani Rusyan, (1994: 128-129) dapat dinyatakan dalam bentuk:

- 1) Hasil belajar peserta didik pada umumnya hanya sampai tingkat penggunaan. Siswa biasanya belajar dengan menghafal saja, apabila telah hafal siswa merasa cukup. Padahal dalam belajar, hasil belajar tidak hanya dinyatakan dalam penguasaan saja tetapi juga perlu adanya penggunaan dan penilaian.
- 2) Sumber belajar yang digunakan umumnya terbatas pada guru dan satu dua buku bacaan. Hal ini perlu dipertanyakan apakah siswa mencatat penjelasan dari guru dengan efektif dan apakah satu-dua buku itu dikuasainya dengan baik. Jika tidak, aktivitas belajar siswa kurang optimal karena miskinnya sumber belajar.
- 3) Guru dalam belajar kurang merangsang aktivitas belajar siswa secara optimal. Sebagai contoh pada umumnya guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Jarang sekali diadakan diskusi dan diberikan tugas-tugas yang memadai. Hal inipun tidak jarang kurang ditunjang oleh penguasaan dan ke terampilan guru dalam menggunakan metode-metode tersebut.

Rousseau menyatakan bahwa dalam belajar segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang di ciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis (Rousseau dalam Sardiman A.M, 2000: 96). Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang bekerja harus aktif sendiri, tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Lebih lanjut Montessori menegaskan bahwa anak-anak itu memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri, dan pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati

bagaimana perkembangan anak didiknya (Montessori dalam Sardiman A.M, 2000: 96).

Jika kegiatan belajar mengajar bagi siswa diorientasikan pada keterlibatan intelektual, emosional, fisik dan mental maka Paul B. Diedrich menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- 7) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 8) *Emosional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya (Paul B. Diedrich dalam Sardiman A.M, 2000: 101).

Berdasarkan pengertian aktivitas belajar di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan giat, rajin, selalu berusaha dengan sungguh-sungguh melibatkan fisik maupun mental secara optimal yang meliputi *Visual activities*, *Oral activities*, *Listening activities*, *Writing activities*, *Drawing activities*, *Motor activities*, *Mental activities*, *Emosional activities* supaya mendapat prestasi yang gemilang.

Aktivitas belajar seperti di atas dapat dialami seorang siswa di sekolah maupun pada waktu belajar di rumah. Bentuk aktivitas belajar yang lain adalah diskusi di antara teman, mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, dan lain sebagainya dimana semua aktivitas itu bertujuan untuk memberikan peran aktif ke pada siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, besar harapannya seorang siswa yang benar-benar aktif akan memperoleh hasil belajar yang baik.

11. Aktifitas Pembelajaran *WhatsApp*

a) Memulai *WhatsApp Messenger Grup*

Terdapat 2 tahapan persiapan yang perlu dilakukan sebelum memulai pembuatan aplikasi di *WhatsApp Messenger* yaitu: 1) Download dan instalasi aplikasi *WhatsApp Messenger*, 1) Registrasi dan login untuk mendapatkan akses ke *WhatsApp Messenger*.

Proses registrasi pada *WhatsApp Messenger* dilakukan melalui aplikasinya, pastikan koneksi internet tetap tersedia selama proses registrasi dan login ini. Berikut merupakan langkah-langkah registrasi dan loginnya: 1) Jalankan aplikasi *WhatsApp Messenger* yang telah terinstal, 2) Klik tombol Sign Up untuk memulai

proses pendaftaran, 3) Informasi yang perlu diberikan pada saat pendaftaran, adalah: a) Nama depan, nama belakang, b) Alamat email, c) Negara, d) *User id* (dapat disamakan dengan alamat email), e) *Password* untuk login ke sistem disesuaikan dengan aturan yang diberikan, yakni panjangnya antara 8-15 karakter, mengandung minimal satu alfabet, mengandung minimal satu numerik, dan mengandung satu karakter spesial (contohnya, @&%). 4) Klik Join Now untuk mengirim pendaftaran. 5) Apabila berhasil lakukan login dengan menggunakan alamat email dan password yang telah diberikan sebelumnya, 6) Apabila berhasil akan tampil halaman *WhatsApp Messenger*, dan 7) Aplikasi siap digunakan sebagai sarana pembelajaran siswa.

B. Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu yang kompleks. Tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar, hal itu terutama disebabkan ciri efisiensi mekanisme penerimanya dan kemampuan tanggapannya. Seorang pelajar yang normal akan dapat memperoleh pengertian dengan cara mengolah rangsangan dari luar yang ditanggapi.

Siswa di dalam belajar membutuhkan sesuatu yang menarik agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diperhatikannya. Dalam hal ini media dalam proses belajar sesuatu yang sangat penting. Begitu pentingnya media dalam keberlangsungan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk memiliki keterampilan mengelola media pembelajaran. Agar pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Semakin kreatif guru

mengelola media pembelajaran, maka semakin mudah mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik, dan semakin jelas yang ingin dicapai.

Penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *WhatsApp Messenger* dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawapengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Akan tetapi pemakaian aplikasi *smartphone* bagi siswa secara berlebihan juga akan menimbulkan dampak yang buruk bagi siswa salah satu diantaranya yaitu berkurangnya minat membaca mereka.

Bagan 2.1. Skema Kerangka Pikir



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang diharapkan tersebut, maka peneliti menentukan hipotesis penelitian ini adalah:

1. Melalui penerapan aplikasi *whatsapp* dalam membentuk komunitas belajar diluar jam belajar dan diluar sekolah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.
2. Adanya peningkatan aktivitas belajar dengan penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *WhatsApp* terhadap siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindak Kelas (PTK). Dimana penelitian mencakup masalah deskripsi murni tentang program dan/atau pengalaman orang dilingkungan penelitian. Metode yang digunakan penulis menganalisis permasalahan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Suatu metode yang memberikan pemaparan secara akurat mengenai data-data yang ada dalam objek penelitian dan menggambarkan atau menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi pada objek penelitian.

Penelitian ini berusaha untuk menjawab atas pertanyaan diatas yaitu Bagaimana Penerapan Komunitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi *WhatsApp Messenger* Sebagai Upaya Efisiensi Pembelajaran Sejarah siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan *snowball sampling* sebagai tipe penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Alasan mengapa mengambil lokasi tersebut karena sekolah tersebut berada di tengah-tengah keramaian kota dan peneliti lebih mudah menjangkau setiap saat karena berada dalam wilayah kampus Unismuh Makassar. Siswa-siswa SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sudah mulai menggunakan

smartphone berbasis *android* maupun *IOS* sehingga membantu peneliti lebih mudah dalam menyelesaikan penelitian.

C. Sumber data

Sumber data merupakan hal yang sangat penting bagi peneliti, karena ketepatan dalam memilih dan menentukan jenis sumber data akan menentukan kekayaan data dan ketepatan data atau informasi yang diperoleh. Adapun jenis sumber data yang dapat dilihat secara menyeluruh dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu sumber data sekunder dan sumber data primer sebagai berikut :

a. Sumber Data Primer

Yaitu data yang diperoleh secara langsung dari informan melalui teknik wawancara atau interview serta secara langsung dari sumbernya yang terdiri dari beberapa orang yakni: guru mata pelajaran dan siswa/murid.

b. Sumber Data Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa berkas/file. Data sekunder dalam penelitian ini menggunakan sebagai berikut :

1) Dokumentasi

Yaitu proses pengambilan data atau informasi dari dokumentasi/ arsip yang ada di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

2) Kepustakaan

Sumber ini berupa jurnal-jurnal penelitian, buku-buku terbitan pemerintah, serta literatur/karya-karya ilmiah lainnya.

D. Prosedur Penelitian

Pada bagian ini akan menggambarkan kerangka operasional tentang pelaksanaan setiap siklus dalam penelitian ini:

a. Siklus I

1. Perencanaan tindakan/planning (membuat RPP, dan lembar observasi aktivitas siswa).
2. *Action* (melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan RPP serta melakukan observasi terhadap keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa).
3. *Observasi* (menganalisis aktivitas belajar).
4. *Refleksi* (observasi terhadap keterlaksanaan RPP dan Aktivitas belajar siswa).

b. Siklus II

1. Perencanaan tindakan/planning berdasarkan siklus I(membuat RPP, dan lembar observasi aktivitas siswa).
2. *Action* (melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan RPP serta melakukan observasi terhadap keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa setelah penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*).
3. *Observasi* (menganalisis aktivitas belajar).
4. *Refleksi* (observasi terhadap keterlaksanaan RPP dan Aktivitas belajar siswa).

E. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar 22 siswa dan 1 guru.

Tabel 3.1. Populasi Siswa SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas X	9 Siswa	13 Siswa	22 Siswa
Jumlah				22 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Dengan istilah lain, sampel harus representif.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel yang di ambil adalah sebanyak 22 siswa dan 1 guru mata pelajaran sejarah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data.

Pengumpulan data dapat dilakukan peneliti dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari setting-nya, dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Wawancara Mendalam

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi melalui kegiatan tanya jawab secara langsung pada responden. Dengan kata lain, tujuan melakukan wawancara adalah untuk memperoleh gambaran umum yang menyeluruh dari objek penelitian atau situasi sosial.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis, yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara terus-menerus. Observasi dimaksudkan sebagai pengamatan dan pencatatan fenomena yang diteliti. Observasi memungkinkan melihat dan mengamati sendiri perilaku dan kejadian sebagaimana keadaan sebenarnya.

3. Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dan dokumen-dokumen penting pada setiap objek penelitian atau pada kantor daerah dan instansi terkait.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang penting dalam penelitian kualitatif. Pada bagian ini memerlukan pekerjaan yang sistematis, komunikatif, dan komprehensif dalam merangkai dan merespon, mengorganisasi data, menyusun data serta merumuskannya ke dalam satu kesatuan yang logis sehingga jelas kaitannya. Untuk menganalisis data, data digunakan model analisis interaktif (Interactive Model Analysis). Dalam proses analisis data ada tiga komponen pokok yang dilakukan oleh peneliti. Tiga komponen tersebut adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyerderhanaan dan abstraksi data kasar yang ada dalam *field note*. Proses ini berlangsung sepanjang pelaksanaan penelitian, yang dimulai dari bahkan sebelum pengumpulan data.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah suatu rakitan informasi yang memungkinkan kesimpulan penelitian dilakukan. Susunan kajian data yang baik adalah yang jelas sistematisnya, karena hal ini akan banyak membantu dalam penarikan kesimpulan. Adapun sajian data dapat berupa gambar dan tabel.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah suatu proses penjelasan dari suatu analisis (reduksi data), sehingga dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3. 1. Model Analisis Interaktif

Skema Model Analisis Interaktif

Pengumpulan data

Reduksi data

Sajian data

Penarikan kesimpulan

Dari model analisis tersebut, menunjukkan bahwa pengumpulan data dibuat reduksi dan sajian data dengan maksud semua data yang dikumpulkan dapat disajikan secara mendalam kemudian disusun secara sistematis. Bila pengumpulan data sudah berakhir, maka dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pada semua hal yang terdapat dalam reduksi data dan sajian data.

H. Validitas Data

Dalam penelitian ini, keabsahan data merupakan salah satu faktor yang sangat penting, karena tanpa keabsahan data yang diperoleh dari lapangan maka sulit seorang peneliti untuk mempertanggung jawabkan hasil penelitiannya. Dalam hal pengabsahan data, peneliti menggunakan metode triangulasi. Untuk melihat derajat kebenaran dari hasil penelitian ini maka dilakukan pemeriksaan data, pengabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi, yaitu:

1. Sumber

Mengecek kembali data yang diperoleh dengan informasi dokumen serta sumber informasi untuk mendapatkan kepercayaan adanya informasi dan kesamaan pandang serta pemikiran.

2. Metode

Metode yang digunakan yaitu metode triangulasi dimana hakekatnya merupakan pendekatan mutimetode untuk mendapatkan keabsahan dalam penulisan hasil penelitian, agar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

3. Teori

Teori dalam bentuk triangulasi berdasarkan anggapan fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu teori. Hal ini tidak mungkin dilakukan peneliti yang hanya menggunakan satu teori.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dibahas tentang hasil penelitian yang diperoleh dari pemantauan penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar sejarah pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Data penelitian ini diperoleh secara langsung dari informan melalui teknik wawancara dan observasi aktivitas belajar siswa melalui aplikasi *whatsapp* serta observasi aktivitas belajar siswa secara langsung di kelas.

1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi *WhastApp*.

Tabel 4.1

Aktivitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi *WhatsApp*

No.	Aspek yang di amati	Jumlah Siswa	Persen (%)
1	Siswa yang mengakses grup <i>whatsapp</i>	15	68.18
2	Siswa yang memperhatikan/membaca pesan diskusi grub <i>whatsapp</i>	22	100
3	Siswa yang aktif dalam diskusi grup <i>whatsapp</i>	5	22.72
4	Siswa yang bertanya jika tidak mengerti terhadap materi diskusi grup <i>whatsapp</i>	4	18.18
5	Siswa yang menanggapi materi diskusi grup <i>whatsapp</i>	3	13.63

Berdasarkan tabel diatas adalah hasil pengamatan observasi aktivitas belajar siswa melalui komunitas belajar mandiri di dalam grup *whatsapp*, sesuai dengan poin pertama yang telah diamati tentang siswa yang mengakses grup *whatsapp* sebesar 68.18%, poin kedua siswa yang memperhatikan/membaca pesan

diskusi grup *whatsapp* sebesar 68.18%, poin ketiga siswa yang aktif dalam diskusi grup *whatsapp* sebesar 22.72%, poin keempat siswa yang bertanya jika tidak mengerti terhadap materi diskusi grup *whatsapp* sebesar 18.18% dan poin kelima siswa yang menanggapi materi diskusi grup *whatsapp* sebesar 13.63%, dengan rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 68.18%. Dimana siswa yang tergabung di dalam grup *whatsapp* sebanyak 15 siswa dari 22 jumlah siswa keseluruhan kelas X.

2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dalam Kelas Sebelum Penerapan Komunitas *WhatsApp*.

Tabel 4.2

Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Komunitas *WhatsApp*

No	Aktivitas Siswa	Siklus 1			Persen
		1	2	3	%
1	Siswa yang masuk ke dalam kelas tepat pada waktunya	20	22	21	95.45
2	Siswa yang memperhatikan/menanggapi apersepsi/motivasi	4	3	6	19.69
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran hari ini	18	18	20	84.84
4	Siswa yang aktif memperhatikan diskusi	10	13	12	53.03
5	Siswa yang aktif dalam diskusi kelas	4	4	6	21.21
6	Siswa yang bertanya jika tidak mengerti	4	5	8	25.75
7	Siswa yang mengumpulkan informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti	11	14	12	56.06
8	Siswa menganalisis informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti	8	8	9	37.87
9	Siswa yang melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung	2	2	2	9.09
10	Siswa yang memperhatikan penugasan/tindak lanjut dari materi hari ini	15	20	20	83.33
Total					48.632

Berdasarkan tabel diatas adalah hasil pengamatan observasi aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran sebelum penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*, sesuai pada poin pertamayang telah diamati tentang siswa yang masuk ke dalam kelas tepat pada waktunya sebesar 95.45%, poin kedua siswa yang memperhatikan/menanggapi apersepsi/motivasi sebesar 19.69%, poin ketiga siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran hari ini sebesar 84.84%, poin keempat siswa yang aktif memperhatikan diskusi sebesar 53.03%, poin kelima siswa yang aktif dalam diskusi kelas sebesar 21.21%, poin keenam siswa yang bertanya jika tidak mengerti sebesar 25.75%, poin ketujuh siswa yang mengumpulkan informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti sebesar 56.06%, poin kedelapan siswa menganalisis informaasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti sebesar 37.87%, poin kesembilan siswa yang melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 9.09%, poin kesepuluh siswa yang memperhatikan penugasan/tindak lanjut dari materi hari ini sebesar 83.33%, dengan total persentase aktivitas siswa adalah 48.632%.

3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dalam Kelas Setelah Penerapan Komunitas *WhatsApp*.

Tabel 4.3

Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penerapan Komunitas *WhatsApp*

No	Aktivitas Siswa	Siklus 2			Persen
		1	2	3	%
1	Siswa yang masuk ke dalam kelas tepat pada waktunya	22	21	22	98.48
2	Siswa yang memperhatikan/menanggapi	5	9	7	31.81

	apersepsi/motivasi				
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran hari ini	20	22	19	92.42
4	Siswa yang aktif memperhatikan diskusi	12	15	16	65.15
5	Siswa yang aktif dalam diskusi kelas	8	10	10	42.42
6	Siswa yang bertanya jika tidak mengerti	6	5	6	25.75
7	Siswa yang mengumpulkan informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti	11	12	15	57.57
8	Siswa menganalisis informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti	8	8	9	37.87
9	Siswa yang melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung	2	3	5	15.15
10	Siswa yang memperhatikan penugasan/tindak lanjut dari materi hari ini	17	20	20	86.36
Total					55.298

Berdasarkan tabel diatas adalah hasil pengamatan observasi aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran setelah penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*, sesuai pada poin pertama yang telah diamati tentang siswa yang masuk ke dalam kelas tepat pada waktunya sebesar 98.48%, poin kedua siswa yang memperhatikan/menanggapi apersepsi/motivasi sebesar 31.81%, poin ketiga siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran hari ini sebesar 92.42%, poin keempat siswa yang aktif memperhatikan diskusi sebesar 65.15%, poin kelima siswa yang aktif dalam diskusi kelas sebesar 42.42%, poin keenam siswa yang bertanya jika tidak mengerti sebesar 25.75%, poin ketujuh siswa yang mengumpulkan informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti sebesar 57.57%, poin kedelapan siswa menganalisis informasi/data terkait dengan pertanyaan yang tidak dimengerti sebesar 37.87%, poin kesembilan siswa yang melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 15.15%,

poin kesepuluh siswa yang memperhatikan penugasan/tindak lanjut dari materi hari ini sebesar 86.36%, dengan total persentase aktivitas siswa adalah 55.298%.

4. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran sejarah dan berbagai siswa, dimana setelah diterapkan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sebagai media diskusi, diperoleh informasi bahwa media *e-learning* seperti aplikasi *whatsapp* cukup layak diterapkan di kelas maupun di luar kelas karna dapat meningkatkan dan mempermudah aktivitas belajar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang merupakan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 22 siswa (9 laki-laki dan 13 perempuan). Penerapan Komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* kepada siswa di mata pelajaran sejarah pada kelas ini dilaksanakan diluar proses jam belajar mengajar berlangsung. Menurut informasi dari guru sejarahnya, media *e-learning* seperti aplikasi *whatsapp* cukup layak diterapkan di kelas ini karena sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan media internet dan sudah menjadi kebutuhan siswa dalam menggunakan *smartphone* baik disekolah maupun di rumahnya.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini telah dilakukan perencanaan penelitian yang meliputi: melakukan observasi aktivitas siswa, penyiapan paket data internet, arahan cara mendownload aplikasi *whatsapp* dan *membuat* grup komunitas belajar. Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif learning (sesuai dengan misi kurikulum 2013) yang mengutamakan kerja sama antar siswa dalam mencari informasi terhadap masalah yang diberikan guru. Model pembelajaran nonformal ini diperkuat dengan penggunaan aplikasi *whatsapp* yang membantu guru dan siswa dalam berdiskusi baik ketika di dalam kelas dan juga diluar kelas. Sebelum tahap pelaksanaan maka dilakukan sosialisasi tentang dan cara penggunaan aplikasi *whatsapp* tersebut kepada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Data penelitian ini diperoleh secara langsung dari informan melalui teknik wawancara atau interview serta secara langsung dari guru dan siswa.

3. Tahap Pelaksanaan dan Observasi

Pada tahap pelaksanaan dan observasi dilaksanakan peneliti melakukan pertemuan dengan guru yang bersangkutan dan meminta arahan dalam melakukan penelitian dengan hasil guru mengarahkan peneliti untuk melakukan penerapan aplikasi *whatsapp*, pemberian arahan, informasi menyangkut materi mata pelajaran sejarah dan motivasi belajar kepada siswa sebelum melakukan proses pembelajaran.

Pelaksanaan dengan penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*. Tujuan penggunaan aplikasi *whatsapp* ini pada saat diluar jam proses

pembelajaran berlangsung adalah untuk mengaktifkan siswa dalam mengemukakan pendapat dan berdiskusi diluar kelas maupun diluar sekolah. Peneliti mengadakan diskusi dalam aplikasi *whatsapp* untuk mengemukakan materi sejarah yang akan dipelajari sebelum memasuki kelas dan menstimulusi siswa dalam meningkatkan aktivitas berpendapat dan berdiskusi. Tema-tema diskusi tersebut dimunculkan secara bertahap sesuai dengan materi yang diajarkan guru.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan. Peneliti bersama guru melakukan analisis terhadap observasi aktivitas belajar, mencari kelemahan dan kelebihan perbaikan aktivitas belajar yang telah dilakukan pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas belajar, perbaikan aktivitas belajar pada siklus II dinyatakan telah meningkat, suruh siswa telah aktif dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar meningkat mencapai persentase yang diharapkan, yaitu 55.298%.

Keberhasilan peningkatan aktivitas belajar pada siklus II tidak lepas dari penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* yang memudahkan siswa dalam berdiskusi, menyelesaikan tugas-tugas dan mengerjakan soal bersama tanpa harus bertatap muka. Penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kerja kelompok, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan hasil analisis dan diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran sejarah, penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat dinyatakan telah meningkatkan aktivitas belajar siswa dan penelitian dihentikan pada siklus II.

5. Hasil Wawancara Guru

Menurut informasi dari guru sejarahnya, media *e-learning* seperti aplikasi *whatsapp* cukup layak diterapkan di kelas ini karena sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan media internet dan sudah menjadi kebutuhan siswa dalam menggunakan *smartphone* baik disekolah maupun di rumahnya. Sehingga penggunaan *smartphone* yang dimiliki siswa tidak disalah gunakan yang dapat merusak karakteristik dan pola pikir siswa karena tidak bisa dipungkiri kecanggihan teknologi sudah sangat modern dimana segala informasi baik buruknya dapat di akses secara mudah melalui internet dan dari beberapa aplikasi-aplikasi sosial media. Dengan adanya komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* aktivitas belajar siswa dapat meningkat baik diluar maupun didalam kelas.

6. Hasil Wawancara Siswa

Munurut informasi dari siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sangat baik bagi siswa dalam proses pembelajaran karena dapat mengemukakan pendapat dengan mudah ketika melakukan diskusi, memecahkan masalah yang tidak diketahui menyangkut materi sejarah dan dapat menyelesaikan tugas sekolah yang

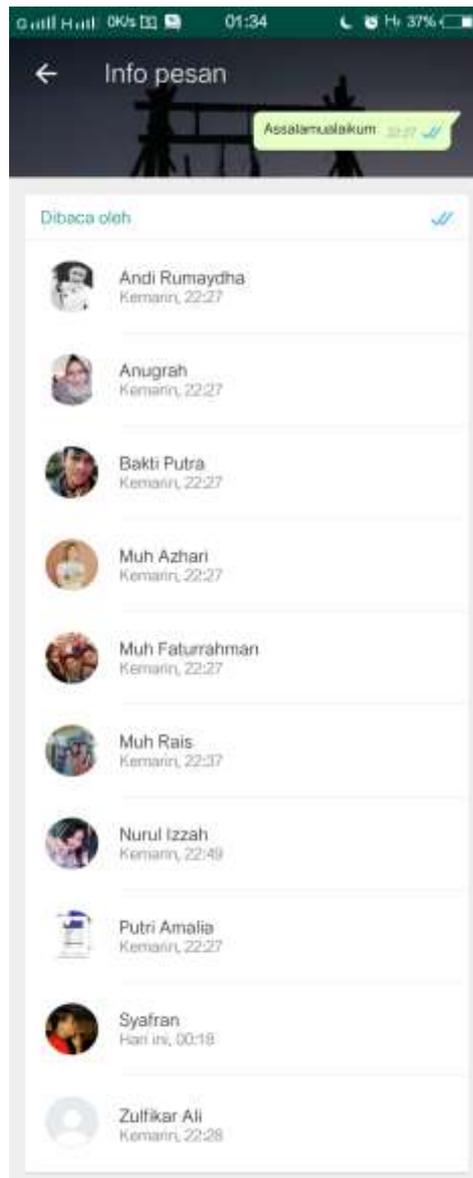
diberikan oleh guru bersama dimanapun mereka berada tanpa harus bertemu secara langsung disuatu tempat. Sehingga siswa merasa termudahkan dalam mencari informasi menyangkut materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan mudah.

Berdasarkan pendapat di atas adalah hasil pengolahan data wawancara terhadap guru dan siswa terhadap penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*. Tampak dari hasil wawancara guru dan siswa merespon dengan baik dengan adanya penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* di kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Aktivitas belajar siswapun meningkat didalam kelas dengan adanya penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat dilihat dari tabel 4.2.

Berdasarkan tabel 4.2 adalah hasil pengamatan observasi aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran sebelum penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dengan rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 48.2%. Adapun hasil pengamatan observasi aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran setelah penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat dilihat dari tabel 4.3.

Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Peningkatan nilai rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I, rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 48.2%. Pada siklus II rata-rata persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 51.1%. Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa penerapan

komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari persentase siklus I dan siklus II. Aktivitas online siswa juga dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 4.1. Siswa yang mengakses *whatsapp*

Tema-tema diskusi dimunculkan secara bertahap sesuai dengan materi yang diajarkan guru. Berikut ini adalah petikan aktivitas online siswa di dalam aplikasi *whatsapp* yang memposting/jawaban atas masalah yang didiskusikan:



Gambar 4.2. Forum diskusi yang dibuat dengan aplikasi *whatsapp*

Berbeda dengan aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat didalam kelas yang menunjukkan peningkatan signifikan, gambar aktivitas online di atas memperlihatkan tidak semuanya siswa mengikutsertakan dalam proses diskusi di dalam forum aplikasi *whatsapp* meskipun semua siswa yang tergabung di dalam mengakses aplikasi *whatsapp*, ini menunjukkan bahwa adanya faktor penyebab

menurunnya aktivitas online siswa tersebut. Beberapa kemungkinan penyebabnya adalah pertama, kelemahan/keterlambatan peneliti dalam memposting materi diskusi yang menarik; kedua beberapa siswa masih tergođa membuka situs-situs yang lain bersamaan saat mengakses aplikasi *whatsapp*; ketiga, siswa mengalami kendala teknis akses internet saat tidak mempunyai paket data atau *wi-fi* untuk mengakses aplikasi *whatsapp*.

Sebagai satu paradigma baru penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* ternyata banyak kelebihan dan manfaat bagi masyarakat, sekolah, guru, orang tua siswa dan terlebih bagi siswa. Terlihat dari penilaian ini menunjukkan adanya respon yang baik dan positif dari berbagai pihak, terutama dari siswa. Mereka menyatakan bahwa penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* memiliki pengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Namun sebagai suatu hal yang baru dalam pendidikan banyak yang belum mengetahui bagaimana itu penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp*, sehingga perlu untuk di sosialisasikan. Perlu diketahui setelah peneliti melakukan penelitian ternyata penilaian aktivitas belajar siswa melalui penerapan komunitas aplikasi *whatsapp* memerlukan waktu yang lebih dibandingkan dengan penilaian yang lain.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan komunitas melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta dapat dilihat dari persentasi siklus I dan siklus II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir skripsi ini, penulis akan menyimpulkan yang dapat diambil dan saran yang didasarkan pada temuan hasil penelitian:

1. Secara umum penulis menyimpulkan bahwa pelaksanaan dan penerapan komunitas belajar melalui penggunaan aplikasi *whatsapp* ini pada saat diluar jam proses pembelajaran berlangsung bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam mengemukakan pendapat dan berdiskusi diluar kelas maupun diluar sekolah. Peneliti mengadakan diskusi dalam aplikasi *whatsapp* untuk mengemukakan materi sejarah yang akan dipelajari sebelum memasuki kelas dan menstimulusi siswa dalam meningkatkan aktivitas berpendapat dan berdiskusi. Tema-tema diskusi tersebut dimunculkan secara bertahap sesuai dengan materi yang diajarkan guru.
2. Berdasarkan analisis dan pembahasan terhadap data hasil pelaksanaan dan observasi pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dapat dideskripsikan bahwa penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta dapat dilihat dari persentasi siklus I dan siklus II. Aktivitas siswa pada penggunaan *smartphone* tidak mengalami kenaikan aktivitas dan tidak menutup kemungkinan minat belajar siswa cenderung menurun akibat siswa secara mudah mengakses

internet dapat menikmati aplikasi-aplikasi sosial media yang dapat merusak karakter dan minat belajar siswa di luar jam belajar maupun di rumah yang membuat siswa menghiraukan tugas-tugas sekolah yang telah diberikan oleh gurunya. Maka orang tua siswa harus berperan penting terhadap penggunaan *smartphone*.

B. Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian di lapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pihak lembaga

Seperti yang sudah dijelaskan, sarana prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah khususnya di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, untuk itu perlu dilakukan peningkatan dalam pelayanannya dan pengelolannya, agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Hasil penelitian terkait sarana prasarana pendidikan terhadap aktivitas proses pembelajaran secara umum sudah menunjukkan kondisi yang baik. Namun secara khusus perlu adanya peningkatan yang lebih baik lagi, diantaranya berdasarkan hasil temuan peneliti terkait penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, namun aktivitas penggunaan aplikasi *whatsapp* dikalangan pelajar sangat minim dalam memanfaatkan kecanggihan *smartphone* untuk menjadikan sarana dan prasarana belajar maka pihak lembaga

harus memanfaatkan perkembangan aplikasi *smartphone* guna meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah:

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten dalam kajian penerapan komunitas belajar melalui aplikasi *whatsapp* sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2014. *Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone*. (online). Di akses <https://inet.detik.com/consumer/d-2485920/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>. pada tanggal 24 februari 2017 pukul 21:15 WITA.
- Barus Irene. 2014. *Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Daya-Tarik dan Manfaat Smartphone*. PIKSI-GANESHA. Bandung.
- Basyarah Inni. 2016. *Peningkatan Efisiensi dan Daya Saing Perbankan Syariah*. Jurnal (Vol. 3 No. 1)
- Djunaedi. Moha. 1994. *Apresiasi Sastra Indonesia*. Ujung Pandang. Putra Maspul.
- Hendrik Pratama & Andista Candra Yusro. 2016. *Implementasi Whatsapp Mobile Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajarmahasiswa Pokok Bahasan Pengenalankomponenelektronika*. Vol. 2 No. 2. (online jurnal). Tersedia : <http://ejournal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/JPFK>. Di akses pada 20 Maret 2017 pukul 19:20 WITA.
- Jumiatmoko. 2016. *Whatsapp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab*. Jurnal. (Vol. 3 No.1).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (online). Diakses di <http://kbbi.web.id/>. Pada tanggal 25 Desember 2016 pukul 13.07 WITA
- Khoiriah Iswatun & Saputri Dina Febriasti. 2015. *Komunitas Dan Interaksi Antar Sesama Anak Didik*. Jurnal. Rajawali Pres. Jakarta .
- M. Amir. 2017. *Guru Mata Pelajaran Sejarah*. SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Meleong. 2008. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya
- Nurhayati. 2010. Analisis pertumbuhan sekolah ditinjau dari mutu pendidikan. (Online). Diakses di <http://Nurhayati+analisis-pertumbuhan-sekolah-ditinjau-dari-mutu-pendidikan?/>. Pada tanggal 30 Desember 2016 pukul 12.45 WITA

Ruhut Amijoyo. 2001. *Sistem Pendidikan dan Problematika Pendidikan di Indonesia*. Diakses di <http://sistempendidikannegarakita.beritaTV.co.id/> . Pada tanggal 21 Desember 2016 pukul 16.22 WITA

Sagala.2007. *Pengumpulan Data dengan Teknik Wawancara*.(online). Diakses di <http://Pengumpulan-Data-dengan-Teknik-Wawancara->.Pada tanggal 21 Desember 2016 pukul 16.08 WITA.

Sudadio. 2012. *Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah di Provinsi Banten Melalui Manajemen Berbasis Sekolah*. Penelitian dan Edukasi Pendidikan. Pakaputan Jakarta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta CV

1. Profil Sekolah



The image shows a school profile card for SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. The card is titled "PROFIL SEKOLAH" and includes the school's name and logo. It lists various details such as the school's name, address, contact information, and ownership details. The background of the card features an illustration of a school building and a globe.

PROFIL SEKOLAH
SMA MUHAMMADIYAH 1
UNISMUH MAKASSAR

Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259
(Kampus Unismuh) Makassar

Kel / Kec. : Rappocini / Makassar

Kota / Prov. : Makassar / Sulawesi Selatan

Hp. : 0813 - 4252 - 6669

Nama Yayasan : Badan Pelaksana Harian
Unismuh Makassar

Alamat Yayasan : Jln. Sultan Alauddin No. 259
Makassar

NSS : 3041960030224

Tahun Beroperasi : 2006

Kepemilikan : Yayasan

Luas Tanah : 1452 m²

Status Bangunan
Milik : Yayasan

2. Pengembangan Diri Akademik



3. Pengembangan Diri Akademik



4. Kegiatan Senam Pagi





5. Prestasi yang Pernah di Raih





6. Rapat Kerja



7. Akreditasi Sekolah



8. Proses Belajar Mengajar





