

---

---

**Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Sosial  
Dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Abad 21 di Masa Pandemi**

<sup>1</sup> Eleonora Dwi W , <sup>2</sup> Afrizal Alimudin, <sup>3</sup> Ibnu Sina

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Matematika, FKIP - Universitas Pancasakti Tegal

[eleonoradwi60@gmail.com](mailto:eleonoradwi60@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif yang memadukan penggunaan media sosial didalam pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial dalam upaya peningkatan kompetensi abad 21. Populasi penelitian adalah siswa kelas X IPS semester 2 SMA Negeri 3 Pemalang tahun pelajaran 2020/2021 sejumlah 142 siswa yang dibagi dalam 4 kelas. Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling*. Sampel yang diambil 2 kelas yang selanjutnya dijadikan sebagai kelas eksperimen 1 dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial, kelas eksperimen 2 dengan model pembelajaran kooperatif. Pengambilan data dengan teknik angket, tes, dan dokumentasi. Sebelum test diberikan ke anggota Sampel penelitian, terlebih dahulu diujikan kepada kelas ujicoba ke 21 siswa. Kemudian diuji validitas dan reliabilitas nya. Analisis data penelitian ini menggunakan uji *Independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang tidak signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial terhadap kompetensi abad 21.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, Media Sosial, Kompetensi Abad 21

## PENDAHULUAN

Dengan adanya pandemi *Covid 19* di Indonesia mengakibatkan terjadinya transformasi besar di hampir seluruh bidang kehidupan masyarakat. Di sektor pendidikan, pembelajaran dilakukan secara *online* atau biasa disebut dengan istilah daring. Kondisi pandemi *Covid 19* menyebabkan pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara online atau Dalam Jaringan (Daring). Kegiatan pembelajaran matematika secara daring cukup menyulitkan bagi peserta didik

Menurut Almeida & Simoes (2019) pemanfaatan teknologi memungkinkan terjadinya pendidikan jarak jauh serta menciptakan adanya inovasi yang lebih baik dalam membuat sebuah metode mengajar di dalam ataupun di luar kelas. Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat menjadi inovasi di bidang pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Zainal Abidin (2020) mengatakan bahwa implemetasi pendidikan secara daring khususnya pada pembelajaran matematika cukup menyulitkan bagi peserta didik, apalagi peserta didik harus belajar dari rumah. Pemanfaatan teknologi mutlak dibutuhkan di era globalisasi guna meningkatkan pengembangan media pembelajaran matematika.

Pembelajaran secara daring membuat peserta didik mempunyai waktu belajar yang lebih fleksibel, sehingga mereka dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Tidak hanya itu, peserta didik dan guru juga bisa berkomunikasi dengan memanfaatkan aplikasi seperti *e-classroom*, *video conference*, telepon ataupun *live chat*, *zoom* dan melalui

*whatsapp group* (Dhull & Sakshi, 2017). Aktivitas pembelajaran tersebut bisa menjadi sebuah inovasi pembelajaran untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Banyak guru tidak mengenali bahwa ada media yang lebih tepat untuk mengajar, misalnya *blog* dan *wiki*, serta media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, serta *youtube*.

Romero (2015) mengatakan bahwa “Media sosial mempunyai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, memfasilitasi interaksi antara guru dengan peserta didik secara *online*, mengembangkan kemampuan dan rasa puas dengan adanya pembelajaran *mobile* yang baru, maka dalam pembelajaran sangat diperlukan sebuah model pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik serta dapat meningkatkan penguasaan informasi dan teknologi serta ketertarikan maupun motivasi belajar pada mata pelajaran yang diajarkan. Hadirnya media sosial dapat dijadikan sebagai sarana kreativitas dalam belajar, misalnya mempublikasikan hasil tulisan di blog, membuat konten video kreatif tentang materi pembelajaran, dan masih banyak lainnya yang bisa memberikan dampak positif bagi semuanya.

Keterampilan atau kemampuan yang harus dikuasai pada kompetensi abad 21 meliputi kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas. Seseorang juga wajib memahami literasi teknologi, informasi dan komunikasi. Literasi ini juga penting untuk seseorang dalam memilah, mengkritisi, mengevaluasi,

mensintesis, serta menggunakan informasi.

## **MATERI DAN METODE PENELITIAN**

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang mengutamakan eksistensi dan kolaborasi antar anggota kelompok dalam menyelesaikan masalah, menerapkan pengetahuan serta kemampuan untuk menggapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mengajarkan peserta didik untuk bisa berpikir kritis, bertanggungjawab, berbagi pengetahuan, menghargai pendapat orang lain, serta dapat menimbulkan hubungan yang harmonis dengan temannya. Dengan kondisi demikian, diharapkan segala kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran kooperatif yang memadukan penggunaan media sosial merupakan sebuah inovasi di bidang pendidikan untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi pada abad 21 akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Pembelajaran kooperatif mengajarkan pentingnya tanggungjawab individu di dalam kelompoknya, setiap peserta didik harus mampu bekerjasama dengan baik untuk menyelesaikan permasalahan maupun penugasan kelompok yang diberikan. Mereka dituntut untuk dapat berpikir secara kritis, memiliki kreativitas, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara baik dengan semua anggota kelompok sehingga tujuan pembelajaran serta

keterampilan pada kompetensi abad 21 dapat tercapai secara maksimal.

Dilansir dari sebuah artikel milik Muhammad Mufid Luthfi (2020), diakses 3 November 2020. Media sosial yang sedang tren saat ini ialah *whatsapp* dan *instagram*. Sedangkan media sosial berbasis video masih didominasi oleh *youtube*.

*Whatsapp* merupakan sebuah aplikasi mengirim pesan pada *smartphone*. Menurut Jumiatmoko (2016) *whatsapp* adalah sebuah aplikasi yang memfasilitasi para penggunanya untuk berkomunikasi dan saling berbagi informasi dengan memanfaatkan fitur dan layanan internet. *Whatsapp* memakai jaringan internet 3G, 4G atau WiFi agar bisa berkomunikasi. Dengan aplikasi *whatsapp*, kita bisa melakukan pembicaraan secara daring, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. *Whatsapp* juga bisa digunakan untuk pengguna *iPhone*, *BlackBerry*, *Android*, serta *Symbian* (Nokia). *Whatsapp* hanya bisa digunakan bagi mereka yang juga mempunyai aplikasi *whatsapp*.

Penerapan *whatsapp* dalam penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran secara daring, tempat untuk menyampaikan materi baik secara lisan (melalui fitur *voice note*), dokumen, foto, maupun video pembelajaran, serta sebagai forum tanya jawab antara pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan *whatsapp* sebagai wadah diskusi dan penyampaian materi pembelajaran dapat terlaksana yaitu dengan membuat grup *whatsapp*, di dalam grup tersebut secara otomatis akan diketahui jika ada yang mengirimkan pesan, dan anggota lain di dalam grup bisa memberikan tanggapan terkait topik yang ingin didiskusikan.

Bambang (2012: 10) mengatakan bahwa *instagram* adalah suatu aplikasi media sosial pada *smartphone* yang mempunyai fungsi untuk mengambil foto serta video, dan membagikannya kepada pengguna. *Instagram* mempunyai sebuah fitur yang bisa membuat gambar atau foto menjadi lebih indah, lebih artistik serta menjadi lebih bagus, sehingga hal ini bisa menginspirasi penggunaanya untuk dapat menumbuhkan kreatifitas (Atmoko, 2012:10).

Penggunaan *instagram* dalam penelitian ini yaitu memanfaatkan fitur *feeds* atau *igtv* sebagai tempat upload video kreatif yang telah dibuat oleh peserta didik, sehingga konten video tersebut bisa mendapat *like* dan komentar positif dari orang lain.

*Youtube* merupakan suatu *website* berbagi video yang dibuat oleh 3 mantan karyawan *PayPal* pada bulan Februari tahun 2005. *Website* ini mengizinkan pengguna untuk bisa mengunggah, menyaksikan, serta membagikan video. Industri ini berkantor di San Bruno, California. Memanfaatkan teknologi *adobe flash video* serta *HTML 5* untuk menunjukkan beragam konten video buatan pengguna ataupun *creator*, termasuk klip film, klip televisi, serta video musik. Tidak hanya itu, konten pemula semacam blog, video otentik singkat, serta video pembelajaran pun terdapat dalam *youtube*.

Penggunaan *youtube* dalam penelitian ini adalah untuk menampilkan video pembelajaran yang bisa menambah pemahaman materi kepada peserta didik.

Menurut US-based Partnership for 21st (P21) Century Skills (2008) dalam bukunya yang berjudul “21st Century

Skills, Education & Competitiveness” menyebutkan bahwa kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik pada pembelajaran abad ke-21 yaitu “The 4C” (Critical thinking, Communication, Collaboration, and Creativity), adalah Kemampuan berpikir kritis (Critical thinking), Komunikasi (Communication), Kolaborasi (Collaboration), Kreativitas (Creativity)

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang dilaksanakan dengan melakukan percobaan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian treatment atau perlakuan (variabel bebas) terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019:111). Dalam hal ini peneliti bermaksud ingin mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial dalam upaya peningkatan kompetensi Abad 21 di masa Pandemi

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa Angket (Kuesioner) dan tes, observasi, dan dokumentasi.

Pengujian Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik Independent sample t-test, yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data pencapaian kompetensi abad 21 peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial

Dalam penelitian ini, data kemampuan berpikir kritis (***Critical Thinking***) peserta didik diperoleh dari nilai *posttest* setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial pada materi pokok trigonometri yang diberikan kepada kelas eksperimen 1.

Data nilai *posttest* tersebut memiliki rata-rata nilai 11,81. Dengan nilai tertinggi sebesar 20 dan terendah sebesar 0.

Data kemampuan komunikasi (***Communication***) peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti berdasarkan lembar observasi kemampuan komunikasi yang telah dibuat. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 21,75. Dengan nilai tertinggi sebesar 40 dan terendah sebesar 0.

Data kemampuan kolaborasi (***Collaboration***) peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti berdasarkan lembar observasi kemampuan kolaborasi yang telah dibuat. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 10,58.

Data kreativitas (***Creativity***) peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti berdasarkan lembar observasi

kreativitas yang telah dibuat. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 7,78. Dengan nilai tertinggi sebesar 16 dan terendah sebesar 0.

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas.

Deskripsi data pencapaian kompetensi abad 21 peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif

Dalam penelitian ini, data kemampuan berpikir kritis (***Critical Thinking***) peserta didik diperoleh dari nilai *posttest* setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif pada materi pokok trigonometri yang diberikan kepada kelas eksperimen 2. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 9,53. Dengan nilai tertinggi sebesar 19 dan terendah sebesar 0

Data kemampuan komunikasi (***Communication***) peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti berdasarkan lembar observasi kemampuan komunikasi yang telah dibuat. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 18,74. Dengan nilai tertinggi sebesar 38 dan terendah sebesar 0.

Data kemampuan kolaborasi (***Collaboration***) peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti berdasarkan lembar observasi kemampuan kolaborasi yang telah dibuat. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 9,91. Dengan nilai tertinggi sebesar 16 dan terendah sebesar 4.

Data kreativitas (*Creativity*) peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti berdasarkan lembar observasi kreativitas yang telah dibuat. Data tersebut memiliki rata-rata nilai 6,56. Dengan nilai tertinggi sebesar 14 dan terendah sebesar 0.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Independent sample t-test* untuk nilai pencapaian kompetensi abad 21 peserta didik, menunjukkan bahwa nilai *thitung* dari seluruh kemampuan yang ada pada kompetensi abad 21 lebih kecil dari nilai *ttabel* = 1,99 dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial terhadap kompetensi abad 21 peserta didik.

Hasil uji hipotesis tentang pencapaian kompetensi abad 21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas juga menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata peserta didik namun tidak signifikan. Hal ini dapat dilihat pada deskripsi pencapaian kompetensi abad 21 peserta didik dan pada hasil uji *Independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai *thitung* lebih kecil dari *ttabel*, yang dapat diartikan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial terhadap kompetensi abad 21 peserta didik.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat pengaruh kebiasaan belajar dan sikap siswa yang secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji F yang menunjukkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%, sehingga  $H_a$  ditolak. Artinya kebiasaan dan sikap belajar siswa mempengaruhi hasil belajar matematika. Hasil analisis korelasi ganda didapatkan nilai *r* hitung sebesar 0,182. Nilai tersebut berada pada kisaran 0,00 - 0,199 yang menunjukkan pengaruh yang sangat rendah antara kebiasaan belajar dan sikap siswa terhadap hasil belajar matematika.

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah faktor internal yang berhubungan dengan kebiasaan dan sikap belajar siswa. Kebiasaan belajar dan sikap siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika. Sehingga variabel kebiasaan dan sikap siswa dengan hasil belajar matematika saling berkaitan. Apabila semakin tinggi tingkat kebiasaan dan sikap belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar matematika siswa begitu pula sebaliknya maka penurunan tingkat kebiasaan dan sikap belajar siswa juga akan berdampak pada penurunan hasil belajar matematika siswa.

## PENUTUP

Berdasarkan Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial terhadap kompetensi abad 21 peserta didik.

Dari hasil penelitian, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media sosial kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada kompetensi abad 21 secara signifikan di masa pandemi *covid 19*.

Hal ini sesuai dengan pendapat I Wayan Redhana (2019) yang mengatakan bahwa model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kompetensi abad 21 merupakan model pembelajaran berbasis temuan, berbasis proyek, berbasis masalah, dan berbasis desain.

#### DAFTAR PUSTAKA

Hartono, B., Suniasih, N. W., & Wiarta, I. W. (2015). "Penerapan Pendekatan Ilmiah Berbasis Asesmen Portofolio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan Sikap Spiritual". *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3 (1).

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chen, B., T. Bryer. (2012). "Investigating instructional strategies for using social media in formal and informal learning." *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*. 1 (13): 87–104.

David Kurniawan. 2015. "Kelebihan Dan Kekurangan Instagram Dibandingkan Media Sosial Lainnya". <https://exrush.com/kelebihan-dan-kekurangan-instagram-dibandingkan-media-sosial-lainnya/>. (3 November 2020).

Eny Winaryati. 2018. "Penilaian Kompetensi Peserta didik Abad 21". Makalah.

Dalam: Seminar Nasional Edusainstek, Semarang.

Galerinfo. 2018. "Pengertian Youtube, Fitur, Manfaat, Kekurangan, dan Kelebihannya". <https://www.galerinfo.com/pengertian-youtube/>. (3November 2020).

Hartanto, AAT. 2010. *Panduan Aplikasi Smartphone*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hengki Wijaya, Aris Munandar. 2018. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial". *Jurnal JAFFRAY*. 16 (2): 175-196, Makassar.

Ismail. 2003. *Media Pembelajaran (Model-model Pembelajaran)*. Jakarta: Peningkatan Mutu SLTP.

Isrok'atun, Amelia Rosmala, Bunga Sari Fatmawati. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kartika Mariskhana. 2018. "Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar". *Jurnal Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika*. 1 (16): 62-67. Bogor

Masbadar. 2015. "Kelebihan dan Kekurangan WhatsApp". <https://www.google.com/amp/s/masbadar.com/kelebihan-dan-kekurangan-whatsapp/>. (3 November 2020).

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.