

Design of English learning based on live streaming Facebook in Era 4.0

Faidah Yusuf
Syamsul Bachri Thalib
Hamsu Abdul Gani
Universitas Negeri Makassar

Email: faidah.yusuf@uin-alauddin.ac.id

ABSTRAK

FAIDAH YUSUF. *Desain pembelajaran Bahasa Inggris berbasis live streaming Facebook di Era 4.0.*

Artikel ini tentang merancang digital literacy dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis live streaming. Live streaming dengan menggunakan handphone sebagai alat pembelajaran di era 4.0 mengandalkan internet dan memanfaatkan sosial media platform facebook. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (research and development). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah model *live streaming facebook* (LSF) dan dilakukan secara bersama-sama dengan pengembangan perangkat pembelajaran dan instrumen yang sesuai dengan model penelitian dan pengembangan model LSF ini mengacu kepada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Setelah diujicobakan, model LSF dinyatakan praktis, karena media yang digunakan mudah diakses dan hampir semua aspek dalam komponen model LSF terlaksana seluruhnya. Model LSF dinyatakan efektif, karena dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa sesuai yang diharapkan, dan respon mahasiswa terhadap pembelajaran yakni positif. Dengan demikian pengembangan model LSF telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif telah tercapai.

Kata kunci: online, live streaming, facebook, bahasa Inggris, aktivitas.

ABSTRACT

FAIDAH YUSUF. *Development of English Language Learning Model Based on Facebook Live Streaming to Increase Student Learning Activities. (guided by Promotor: H. Syamsul Bachri Thalib and Kopromotor: H. Hamsu Abdul Gani).*

This study aims to determine the English learning model based on live streaming facebook that is valid, practical and effective to improve student learning activities. This research includes research development (research and development). The product produced in this research is a live streaming facebook model (LSF) and is carried out jointly with the development of learning tools and instruments that are in accordance with the research model and the development of the LSF model refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). After being tested, the LSF model was declared practical, because the media used were easily accessed and almost all aspects of the LSF model components were carried out entirely. The LSF model is declared effective because it can increase student learning activities as expected, and student responses to learning are positive. Thus, the development of the LSF model has fulfilled the valid, practical and effective criteria.

Keywords: online, live streaming, facebook, English, activity.

1. INTRODUCTION

Literasi digital adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Digital dibutuhkan oleh manusia di zaman sekarang. Digital juga merupakan sudah menjadi kebutuhan dasar dalam beraktivitas baik di rumah maupun di tempat kerja. Dengan datangnya era internet yang tidak membatasi ruang dan waktu, yaitu perluasan koneksi internet ke berbagai daerah, tanpa kemampuan literasi digital pengguna internet akan kesulitan memanfaatkan informasi yang mereka dapatkan dan bahkan teralihkannya fokusnya pada notifikasi-notifikasi yang mengganggu produktivitas mereka. Pemberitahuan dari aplikasi pengingat, seperti email, atau chatting yang terus ada sepanjang waktu akan mentransformasi bagaimana manusia, baik secara individu atau kelompok, berperilaku, bekerja, dan membuat keputusan.

Literasi digital adalah literasi dalam menggunakan teknologi. Menurut (E-Learning Department, 2015) bahwa setiap pendidik harus memahami bahwa literasi digital sangat penting jika kita ingin anak didik kita dapat menggunakan digital dengan baik.

Konnektivitas dan aplikasi diinternet tersaji sangat luas, salah satunya adalah facebook yang memiliki fitur live streaming dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sehingga dosen selanjutnya menunjukkan cara memanfaatkan digital internet dalam pembelajaran dengan baik dan tepat. Sehingga dalam penelitian ini, penulis meneliti literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis live streaming di era 4.0

Live streaming merupakan video siaran langsung yang interaktif yang bisa memantau peserta didik selama proses pembelajaran sehingga manfaat pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Live streaming sebagai basis peneliti dalam penelitian yang juga sesuai dengan pendidikan 4.0.

(Austerberry, 2004) menyatakan bahwa *“Streaming media is delivered direct from the source to the player in real-time. Streaming media presents the professional communicator with a whole new way to deliver information, messages, and entertainment.”*

Menurut (Changas, 2016) bahwa *“Facebook nowadays is the social network characterizing in a better way these networks that are part of people daily, in special people that not use only Internet, but have there, its study object. (Facebook and Education).”*

Digital dalam dunia pembelajaran perlu di luruskan untuk para mahasiswa dalam menggunakan digital yang mereka punya untuk kepentingan pembelajarannya. Dosen membuat desain pembelajaran menggunakan digital

handphone android berbasis live streaming. Live streaming ini juga dilakukan di salah satu media sosial yakni facebook.

2. MATERIALS

2.1 Belajar

(Piaget, 2002) menerangkan bahwa seorang peserta didik itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti peserta didik itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar peserta didik berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri..

(Rusman, 2011) bahwa keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari pemanfaatan potensi yang dia miliki oleh peserta didik itu sendiri, oleh sebab itu, keaktifan peserta didik dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, juga menurut (Faasen, 2016) dalam artikelnya mengatakan bahwa dalam aktivitas ada yang namanya subjek dan objek, subjek yang dimaksud adalah sesuatu yang hidup, sesuatu yang memiliki kebutuhan yang hanya bisa dipenuhi dengan tindakan. Jadi subjek yang dimaksud adalah peserta didik dan objek nya adalah sesuatu yang digunakan dalam belajar.

Penjelasan (Aliwanto, 2017) dalam artikelnya bahwa belajar pada dasarnya sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Pada dasarnya belajar yang dijelaskan oleh (Hamalik, 2011) bahwa belajar menunjuk ke perubahan tingkah laku peserta didik dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang dan perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan-kecenderungan respons bawaan, kematangan, atau keadaan temporer dari subjek. Belajar dalam idealisme berarti aktivitas psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, yang di kemukakan oleh (Suprijono, 2009). Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti kampus. Aktivitas belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas kampus.

Menurut (Alamsyah, 2017) menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek, aspek-aspek tersebut adalah: (1) bertambahnya jumlah pengetahuan, (2) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, (3) ada penerapan pengetahuan, (4) menyimpulkan makna, (5) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan (6) adanya perubahan sebagai pribadi.

Menurut (McKeachie, 1986) dalam mengukur kadar aktivitas mahasiswa dalam belajar terdapat tujuh dimensi sebagai berikut: Partisipasi mahasiswa dalam

menentukan tujuan aktivitas belajar mengajar, Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran, Partisipasi mahasiswa dalam melaksanakan aktivitas belajar-mengajar, utama yang berbentuk interaksi antar mahasiswa, Penerimaan dosen terhadap perbuatan dan sumbangan mahasiswa yang kurang relevan atau salah, Keeratan hubungan kelas sebagai kelompok, Kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam aktivitas di kampus.

2.2 Model Pembelajaran

Melalui model pembelajaran dosen dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para dosen dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan (Weil, 2003) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan pelajaran dan melakukan bimbingan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam menggali informasi, ide, keterampilan, dan cara berfikir.

Lanjut (Rusman, 2012) menjelaskan bahwa sekarang ini atau di masa yang akan datang, peran guru/dosen tidak hanya sebagai pengajar (transmitter), tetapi ia harus mulai berperan sebagai director of learning, yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi aktivitas belajar mahasiswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber belajar, bahkan bukan tidak mungkin di masa yang akan datang peran media sebagai sumber informasi utama dalam aktivitas pembelajaran (pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran berbasis komputer (computer based instruction), di sini peran guru hanya sebagai fasilitator belajar saja.

Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, atau teori-teori lain (Weil, 2003). Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Menurut (Suprijono, 2009) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam aktivitas pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas..

2.3 Pendidikan 4.0

Pendidikan 4.0 yang sudah semakin maju bisa dikatakan sebagai masa depan pendidikan dan siap untuk mengubah bagaimana konsumsi informasi

berubah secara drastis, pendidikan 4.0 dapat melingkupi fenomena digital dikehidupan kita sehari-hari.

Dengan adanya pendidikan 4.0 di era revolusi industri yang sudah semakin maju, mahasiswa akan dipersiapkan untuk menghadapi tantangan digital secara langsung. Yang intinya dalam era 4.0 ini adalah keterampilan yang kreatif yang tentu saja akan memungkinkan mahasiswa untuk membuka atau menemukan jalan keluar bagi mereka dari tantangan perkembangan yang mereka hadapi.

Menurut (Hussin, 2018) mengatakan bahwa dengan integrasi teknologi akan lebih kreatif dalam belajar. Pendidikan 4.0 (education 4.0) adalah istilah umum yang digunakan oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Menurut (Yahya, 2018) bahwa istilah industri 4.0 berasal dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputersasi manufaktur.

2.4 Live streaming facebook

(Changas, 2016) bahwa ada pendidikan di facebook. Facebook saat ini adalah jaringan sosial yang merupakan bagian dari orang setiap hari, orang tidak hanya menggunakan Internet dengan menshare status, foto, atau video, tetapi ada objek studinya. Peneliti tertarik melihat bagaimana suatu topik tertentu muncul di Facebook dan bagaimana mengonfigurasi sebagai objek studi pada lingkungan dialog.

Menurut (Krahe, 2005) “Mapping learners’ language and computing skills over time has been enlightening and has helped tailor introductions to the needs of individual groups. Artinya bahwa “Memetakan bahasa dan kemampuan komputer/online peserta pelatihan dari waktu ke waktu telah mencerahkan dan telah membantu menyesuaikan perkenalan dengan kebutuhan masing-masing kelompok. Di Facebook juga diizinkan untuk membuat grup tertutup yang berfungsi sebagai ruang virtual pribadi, di mana setiap orang dapat berinteraksi melalui pesan teks, audio, video, dan / atau gambar. Dengan demikian maka facebook dimanfaatkan bukan hanya update status pribadi akan tetapi dimanfaatkan dari segi akademiknya.

Menurut (Austerberry, 2004) bahwa “*live-Streaming often is referred to as real-time; this is somewhat vague term. It implies viewing an event as it happens.*” Artinya bahwa streaming merupakan hal yang langsung disiarkan secara nyata di tempat di mana melakukan siaran langsung. Ini merupakan tantangan bagi mahasiswa di era pendidikan 4.0 untuk meningkatkan aktivitas

pembelajaran *online* maupun *offline*. *Live streaming facebook* dapat membuat mahasiswa untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran online.

(Scheibe, Fietkiewicz, & Stock, 2016) dalam artikelnya menjelaskan bahwa ketika berbicara tentang *live streaming* maka itu adalah program nyata, ketika seseorang mau menggunakan *live streaming* maka dia akan mempersiapkan dirinya, lalu menyiapkan alat-alatnya, penampilannya dan apa yang dia akan katakan atau mengecek suaranya. Selanjutnya (Bijnen, 2004) mengatakan bahwa mudah dalam mengakses media web yang berbasis video dan audio yang seharusnya menjadi umum dalam pendidikan online dan e-learning untuk meningkatkan literasi visual.

Menurut (Bersin, 2004) bahwa setiap sesuatu memiliki ritme yang alami. Dalam artian pembelajaran offline memiliki ritme yang ditandai dengan pertemuan tatap muka, belajar di kelas, latihan mingguan di kelas, latihan mandiri juga di kelas, dan penilaian jangka menengah dan akhir. Kedekatan sesi di tempat menciptakan ritme yang agak ketat dan terfokus yang mengharuskan semua peserta didik untuk sinkron, dan dalam pembelajaran online juga mengharuskan peserta didik untuk sinkron.

Kemudian dalam penelitian dari (Kitchenham, Tappenden., 2011) bahwa dosen memfasilitasi pembelajaran mahasiswa di lingkungan di mana setiap mahasiswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, dan ada juga tantangan baru yang harus dihadapi. Ada kebutuhan untuk memahami literasi baru, harus menjadi kompeten dalam cara menyebarkan dan menerima informasi digital.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *descriptive qualitative*. Lokasi penelitian bertempat di fakultas bahasa dan Sastra Inggris Universitas Islam Negeri Alauddin. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 3 peserta mata kuliah Bahasa Inggris Phonology, dengan melibatkan 1 kelompok mahasiswa angkatan 2017 sebanyak 40 orang.

4. RESULT AND DISCUSSION

Tahap prosedur perancangan model LSF ini, terdapat 7 langkah. Langkah pertama: dimulai dari membuat grup online facebook. Di dalam gambar di bawah ini setiap handphone Android zaman sekarang ini sudah dilengkapi dengan aplikasi facebook, yang tentunya dalam login kedalam facebook pribadi haruslah membuat akun, merahasiakan user dan password masing-masing. Aktivitas pembelajaran *live streaming facebook* (LSF) ini bisa dengan bebas dan gratis dalam menggunakannya, sehingga dosen pengampu bisa mengarahkan mahasiswa

untuk ikut kedalam grup online facebook. Dalam mendesign atau merancang model LSF, ini sangat efektif dikarenakan salah satu aplikasi sosial media “Facebook” merupakan aplikasi yang sudah umum, dan pada saat membeli handphone Android sudah terpasang di handphone android masing-masing. Dan mudah men download aplikasinya di laman playstore. Tanda icon facebook terlihat seperti di bawah ini dengan bercirikan tanda (f) facebook dengan latar dan tulisan berwarna putih, biru.:



Icon Facebook

Langkah kedua: memasuki tahap design atau perancangan ini dimulai dengan masuk atau mengklik aplikasi facebook, lalu membuat grup facebook kelas. Rancangan tata cara dosen membuat grup facebook kelas ini, perlu diketahui oleh setiap dosen pengampu mata kuliah ataupun mahasiswa yang ingin membuat grup, baik itu untuk kepentingan pribadi ataupun kepentingan lainnya.

Langkah ketiga: selanjutnya menulis nama grup mata kuliah yang diajarkan dikelas. Di dalam gambar di bawah ini di design dengan screenshot lalu memberikan tanda bundar berwarna dan memberikan tulisan di sampingnya “Tulis Nama Grup” .

Langkah ke empat: klik jenis Grup **Tertutup**, lalu **Rahasia**. di dalam gambar di bawah ini terlihat pilih privasi. Ada pilihan *public*, siapa pun dapat menemukan grup, melihat siapa anggotanya dan postingan mereka. Kategori ini merupakan kategori umum, siapapun yang melihat beranda facebook kita, maka akan terlihat oleh semua orang di dunia ini bagi yang menggunakan social media facebook. Ada pilihan *tertutup*, siapa pun dapat menemukan grup dan melihat siapa yang menjalankannya. Hanya anggota yang dapat siapa yang ada di dalamnya dan apa yang mereka posting. Kategori ini merupakan kategori privasi yang mungkin saja masih ada yang bisa bergabung dengan grup facebook kelas di luar dari kelas yang diampu. Akan tetapi bisa saja mensetting atau mengatur jikalau ada yang ingin bergabung dengan grup kelas kita, maka akan ada notifikasi yang masuk untuk meminta di approve (disetujui) sehingga dosen bisa menfilter atau menyaring mahasiswa yang akan bergabung dengan grup kelas facebook.

Ada pilihan *rahasia*, hanya anggota yang dapat menemukan grup, melihat siapa anggotanya, dan apa yang diposting. Kategori ini merupakan pilhan privasi yang rahasia, yang oleh karenanya, jikalau dosen sudah menyetujui semua dan yakin mahasiswa sudah menjadi anggota grup facebook kelas yang sudah dibuat, maka dosen boleh mensetting atau mengatur grup tertutup ke grup rahasia, agar supaya, tidak ada akun lain yang bisa masuk ke dalam grup. Kecuali mahasiswa yang sudah di approve atau disetujui. Dalam gambar ini, didesign dengan memberikan tulisan “Pilih Tertutup”.

Langkah kelima: klik (>) untuk mencari link. Kegunaan simbol panah ini merupakan cara singkat untuk menemukan link grup facebook kelas yang sudah dibuat oleh dosen pengampu. Dalam gambar di bawah ini didisign dengan memberikan tulisan “klik here”

Langkah keenam: klik “Bagikan” untuk melihat link Grup kelas. Pada bagian ini, silahkam “klik here” maka otomatis akan muncul beberapa item, seperti gambar capture ketujuh.

Langkah ketujuh: Klik **Salin ke papan klip**, lalu akan mengkopi secara otomatis Link Grup kelas. Bisa di kirim langsung ke ketua tingkatnya atau membagikan link tersebut di google classroom. Bila mahasiswa mengklik link tersebut maka mereka akan masuk ke grup tersebut melalui persetujuan admin grup.

Kemudian pada tahap design atau perancangan ini, membuat live streaming. Live streaming di sini ada dua cara, bilamana dosen menginginkan suatu video yang tidak usah di edit, live secara nyata maka masuk pada menu live streaming yang sudah tersedia otomatis dalam fitur facebook, dan bila menginginkan video untuk di edit atau terjadi gangguan jaringan, maka bisa membuat video live streaming rekaman lalu bisa di kirimkan langsung sesaat setelah merekam video ke grup facebook kelas.

Tahap pelaksanaan model LSF, dalam tahap design atau perancangan pada bagian ini yakni tata laksana mahasiswa melakukan live streaming, dengan cara kamera di letakkan horizontal atau vertikal. Penggunaan handphone pada saat live streaming biasanya, pada posisi vertical atau horizontal itu berdasarkan Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) sebelum mahasiswa melakukan aktivitas live streaming. Dosen akan memberikan LKM agar lebih jelas dan teratur dalam aktivitas live streaming nya.

Pada bagian tertakhir membahas tentang perangkat pembelajaran model LSF diuraikan tentang hal-hal yang perlu dipersiapkan agar pembelajaran dengan

model LSF berlangsung secara praktis dan efektif. Berikut ini akan dibahas secara rinci rancangan komponen-komponen model LSF yang akan dihasilkan pada penelitian ini.

a. Rancangan Sintaks model LSF

Rancangan sintaks model LSF, disusun berdasarkan berbagai konsep terutama pada konsep sintaks model pembelajaran berbasis *live streaming facebook*. perancangan model ini melahirkan sintaks model LSF, yang terdiri atas tujuh fase dari sintaks tersebut, yaitu (1) menyampaikan dan orientasi mahasiswa tentang *live streaming facebook*, (2) mengorganisasikan mahasiswa dalam belajar, (3) membuat link grup facebook kelas dan membagikan link grup facebook ke classroom atau ke ketua tingkatnya (4) memberikan arahan atau aturan tentang live streaming di facebook, (5) menyampaikan tata aturan tugas, (6) mempresentasikan dan menyajikan materi, (7) memberikan penghargaan dan penilaian.

b. Rancangan Sistem Sosial Model LSF

Rancangan sistem sosial atau lingkungan belajar adalah merupakan kondisi atau situasi atau aturan yang berlaku dalam suatu model pembelajaran. Dapat juga dikatakan sebagai pola hubungan/komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran seperti peran dosen dan aktivitas yang dilakukan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung baik itu dilakukan di dalam kelas ataupun dalam komunikasi online yang menggunakan media google classroom dan grup facebook kelas. Dosen memberikan instruksi dengan sejelas-jelasnya melalui lembar tata cara tugas yang akan di live streamingkan baik melalui classroom atau grup facebook kelas.

c. Rancangan Prinsip Reaksi Model LSF

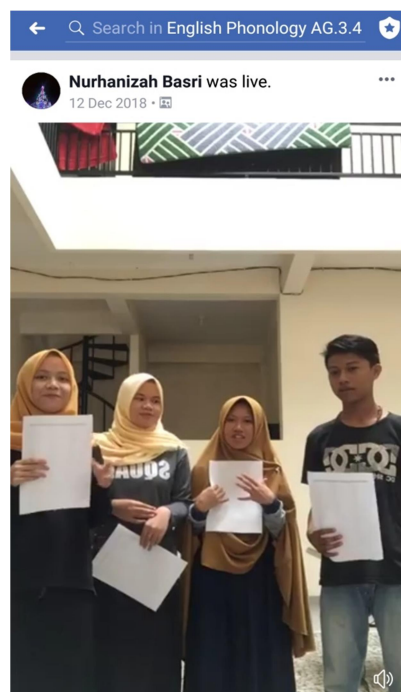
Rancangan prinsip reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya dosen melihat dan memperlakukan para mahasiswa, termasuk bagaimana seharusnya seorang dosen memberikan respons terhadap mahasiswa dengan melalui media online. Respons dosen terhadap mahasiswa, baik secara individu dan kelompok, maupun secara keseluruhan. Prinsip reaksi juga berkaitan dengan teknik yang diterapkan dosen dalam member reaksi terhadap perilaku-perilaku mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran baik itu di kelas ataupun di media online. Dosen memberikan batas waktu tentang komunikasi mahasiswa ke dosen. Dan dosen bersedia menjawab dengan jelas pertanyaan-pertanyaan mahasiswa terkait dengan tugas.

d. Rancangan Sistem Pendukung Model LSF

Rancangan sistem pendukung pada model LSF adalah hal-hal yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan menerapkan model LSF. Hal-hal yang dimaksud berupa sarana bahan, perangkat pembelajaran, dan alat bantu atau media, sistem instruksional. Untuk model LSF ini dibutuhkan sistem pendukung, yaitu (1) buku panduan, (2) buku model, (3) lembar kegiatan mahasiswa (LKM), (4) lembar tugas mahasiswa (LTM), (5) satuan acara perkuliahan (SAP).

e. Rancangan dampak instruksional dan pengiring model LSF.

Rancangan dampak dari proses pembelajaran terbagi atas tujuan utama yang bersifat mendesak untuk dicapai (*instructional effect*), yaitu dampak yang merupakan akibat langsung dari pembelajaran, seperti mahasiswa mampu menghasilkan kreatifitas, berfikir logis dan mampu percaya diri dalam mempresentasikan mata kuliah yang diajarkan. Sedangkan tujuan pengikut/pengiring yaitu tujuan yang tidak segera dapat dicapai atau hasilnya tidak segera dapat dipetik setelah pembelajaran berlangsung, tetapi diharapkan dapat diterapkan dalam waktu yang lama (*nurturant effect*). Hal yang dimaksud adalah kreatifitas, dan kepercayaan diri yang dimiliki mahasiswa bisa menjadi bekal mereka dalam masyarakat nantinya.



Ujicoba melafalkan phonetic transcription dalam bentuk word. Dalam tayangan di atas mahasiswa melakukan *live streaming facebook* juga secara berkelompok.

5. CONCLUSION

Desain model pembelajaran dengan membuat grup facebook kemudian mendesain perangkat pembelajaran dan tujuh tahap perancangan untuk melaksanakan *live streaming facebook* sesuai perangkat pembelajaran tersebut yang hasilnya terlihat sangat baik.

6. REFERENCES

- Alamsyah, M. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Universitas Indrasprasta PGRI.
- Aliwanto. (2017). Analisis Aktivitas Belajar Siswa. *Konseling Gusjigang*, 3(1), 64–71.
- Ally, M. (2007). Foundation of Educational Theory for Online Learning. In *Flexible learning*. Malaysia: Athabsca University.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Austerberry, D. (2004). *The Technology of Video & Audio Streaming* (Second Edi). Focal Press is an Imprint of Elsevier.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book*.
- Bijnen, M. (2004). Handbook on Digital Video and Audio in Education e Video Aktiv Project (Creating and Using audio and Video Material for Educational Purposes). VideoAktiv Project. Retrieved from www.videoaktiv.org
- Borich, G. (1997). *Educational Psychology: A Contemporary Approach*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athens: Springer New York Dodrech Heidelberg London.
- Changas, A. (2016). *Facebook and education. Post, like & share*. Campina Grande - PB.
- ELearning, D. of. (2015). Digital Literacy: 21st Century Competences for Our Age The Building Blocks of Digital Literacy From Enhancement to Transformation. (21st Centu).

- Faasen, M. (2016). *A Learning Design Framework for Active Learning using Audience Response Systems*, (March).
- Gagne, W. (1988). *Conditions of Learning* (R . Gagne). New York: Holt: Holt, Rinehart & Winston. Retrieved from <http://lrc.binus.ac.id/downloads/TE/Gagne.pdf>
- Guilford, J. . (1956). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York : McGraw-Hill Boo.
- Haimson, O. L. (2017). What Makes Live Events Engaging on Facebook Live , Periscope , and Snapchat. *CHI 2017, May 6–11, 2017, Denver, CO, USA*, 48–60.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4 . 0 Made Simple : Ideas For Teaching. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6(3), 92–98.
- Kartika, B. (2016). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Kitchenham, Tappenden., A. (2011). *Blended Learning across Disciplines : Models for Implementation. Experiences from a New Zealand Faculty of Law*. University of Waikato, New Zealand.
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mary, F. (2011). *Blooms Taxonomy - Emerging Perspectives on Learning, Teaching and Technology*. The University of Georgia: CB Healing Institute.
- McKeachie, W. (1986). *Teaching Tips: A Guidebook for Beginning College Teacher*. Boston, D.C. Health. Boston: D.C. Health.
- Piaget, J. (2002). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Jakarta: Gramedia.
- Pires, K., Simon, G., Pires, K., Simon, G., Live, Y., Tour, T. A., ... Simon, G. (2015). YouTube Live and Twitch : A Tour of User-Generated Live Streaming Systems To cite this version : HAL Id : hal-01185075 YouTube Live and Twitch : A Tour of User-Generated Live Streaming Systems. *Proceedings of the 6th ACM Multimedia Systems Conference (Pp. 225-230)*.
- Purwanto, N. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Ramadhan, F., Virgono, A., & Wahidah, I. (2009). *Desain dan Implementasi Live*

- Streaming Televisi Menggunakan Adaptive H264 Encoding. *Seminar Nasional Informatika Yogyakarta, 2009*(semnasIF), 38–46.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). Pendekatan dan Model Pembelajaran (pp. 1–53). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Scheibe, K., Fietkiewicz, K. J., & Stock, W. G. (2016). Information Behavior on Social Live Streaming Services. *Journal of Information Science Theory and Practice*, 4(2), 6–20.
- Stein, J., & Graham, C. R. (2014). *Essentials for Blended Learning. A Standards-Based Guide*. New York: Routledge.
- Suprijono, A. (2009). *Teori dan Aplikasi*. Surabaya.
- Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Togala, Z. (2013). Buku_ Instructional Design_ The ADDIE Approach, Robert Maribe Branch _ Reflection and Revise Model. Retrieved from <https://zultogalatp.wordpress.com/2013/06/15/buku-instructional-design-the-addie-approach-robert-maribe-branch/>
- Watson, J. (2012). Blending the Best of Online and Face-to-Face Learning to Improve Student Outcomes. In *schoolwires*.
- Weil, B. J. M. (2003). *Model of Teaching. Fifth Edition*. New Delhi: Prentice Hall.
- Whittaker, C. (2013). *Blended Learning in English Language Teaching: Course Design and Implementation*. London. UK: British Council.
- Yahya, M. (2018). Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia. In *Orasi Ilmiah Professor bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

