

PEMANFAATAN FACEBOOK DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Arief Hidayat

Program Studi Sistem Informasi STMIK PROVISI, Semarang
rifmillenia@gmail.com

Abstract

Facebook with a variety of interesting features, can be used as a form of learning, as simple as a feature publisher, the proficiency level features users can share (share) what the contents of his mind, as well as links to useful information, and get a response from the comments facebook friends. Facebook also provides a feature photos or videos that can be uploaded and shared, not to mention the features are menu didalamnya group discussion, it can be used as a container of a learning community or study groups together, not to mention the existence of a third party aplikasi features that can be utilized and the type also varied, and there are a few of them can be used in building electronic learning through facebook, plus the tendency of people to create an account to use facebook to grow, so many other users with whom to build an electronic learning through facebook. Problems are likely to be faced is the paradigm shift from the usual use of facebook just for fun into a positive direction, such as electronic learning this.

Keywords: facebook, pendidikan, pembelajaran, e-learning

1. Pendahuluan

Sepanjang dekade terakhir, komputer telah menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Munculnya komunikasi melalui komputer dengan internet, telah membentuk cara manusia berinteraksi satu sama lain, terutama mahasiswa. Pertama, menulis surat menjadi hal penting di masa lalu dengan munculnya surat elektronik, atau *e-mail*. Berikutnya yaitu tergantinya percakapan telepon dengan pengenalan *instant messaging*. Perkembangan terbaru yaitu adanya situs jejaring sosial (*social networking sites*). Beberapa situs jejaring sosial bertujuan untuk konteks yang berbeda, apakah itu berkaitan dengan pekerjaan, hubungan teman, atau ditujukan pada kelompok umur tertentu. Situs ini memungkinkan orang untuk membuat profil online, berkomunikasi dengan satu sama lain dan berdiskusi serta berbagi ide (Raacke dan bonds-Raacke, 2008). Salah satu situs jejaring sosial yaitu Facebook.com, pada awalnya dibuat dan sangat populer untuk kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang mendaftar dengan situs mampu tidak hanya membuat profil online, namun dapat mengekspresikan kesukaan dan minat mereka pada profil online tersebut, mengunggah gambar, bergabung dengan grup untuk terhubung dengan orang lain dengan minat yang sama, dan mengumpulkan "teman" yang dapat memposting komentar pada halaman mereka dan sebaliknya (Ellison, Steinfeld, dan Lampe, 2007).

Karena popularitas dan penggunaan yang ekstrim ini, situs tersebut telah dibuka untuk umum dan siapa saja bisa mengakses atau mendaftar dengan situs ini. Sekitar 80% mahasiswa menggunakan website, dan menjadikan Facebook.com sebagai salah satu sumber

komunikasi di atas segalanya termasuk telepon dan e-mail (Stern dan Taylor, 2007). Meskipun Facebook sebenarnya hanya website khusus mahasiswa, sekarang telah diterjemahkan kepada populasi yang lebih luas dan telah menjadi bentuk dominan dari komunikasi utama di antara semua jenis orang yang berbeda. Hal ini juga merupakan fenomena baru, dan masih sedikit penelitian dan eksplorasi yang telah dilakukan pada facebook ini. Perkembangan Facebook semakin hari semakin pesat, pemanfaatannya pun semakin beragam, dari mulai hal yang positif mulai dari membentuk suatu komunitas positif, *personal branding*, *marketing* sampai pada media pembelajaran dalam pendidikan.

Pemanfaatan facebook juga digunakan untuk hal yang negatif dan merugikan seperti penipuan sampai pada pencemaran nama baik, tentunya itu semua kembali pada pengguna masing-masing. Bagaimana facebook dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, mengingat tujuan menggunakan facebook tidak lebih hanya sekedar *just for fun* ? Tentunya facebook diusahakan digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan yang menyenangkan, mengadopsi konsep *e-learning* dengan tidak meninggalkan konsep facebook yaitu *fun*.

2. Web 2.0

Istilah tentang web 2.0 dikeluarkan pada tahun 2004 oleh Dale Dougherty pada sebuah konferensi mengenai aplikasi web (Paul Graham, 2005). Setelah melalui berbagai pembahasan dan perdebatan akhirnya disepakatilah bahwa web 2.0 bukanlah sebuah hipotesa atau teori atau paradigma ataupun metodologi dalam membangun aplikasi web.

Web 2.0 adalah istilah untuk suatu aplikasi web yang berorientasi proses bisnis dan arsitektur layanannya mengedepankan kontribusi dari setiap penggunanya serta memberikan fitur-fitur yang mempermudah pengguna untuk mempersonalisasi kebutuhannya (Zibriel dan Supangkat, 2008).

2.1 Kelebihan dari Web 2.0

Dalam perkembangannya, aplikasi web yang dibangun dengan menggunakan orientasi web 2.0 ternyata dirasakan mempunyai beberapa nilai positif (Zibriel dan Supangkat, 2008). Nilai positifnya adalah sebagai berikut :

1. *Web 2.0* berhasil menyajikan sebuah layanan yang komprehensif pada *platform* apapun. Cukup menggunakan sebuah *browser* dan melakukan koneksi dengan *server* maka setiap orang sudah dapat menggunakannya.
2. Dalam penggunaannya, *web 2.0* lebih mudah digunakan karena aplikasinya berjalan secara terpusat di *server*, pengguna tidak perlu repot lagi untuk memperbaharui aplikasi mereka secara mandiri.
3. Dalam segi pemrograman, *web 2.0* memiliki teknik pemrograman *front-end* yang relatif ringan hal ini dikarenakan *web 2.0* adalah sebuah aplikasi yang berjalan di sebuah *browser*. Sehingga mudah untuk digunakan kembali (*reuse*).
4. Kelebihan orientasi *web 2.0* dibandingkan dengan *web 1.0* (aplikasi yang layanannya hanya berorientasi pada pemenuhan tujuan bisnis) adalah lebih cepat dan lebih mudah mengumpulkan data karena kontributornya berasal dari berbagai sumber, tingkatan dan bidang keahlian.

2.2 Kriteria Web 2.0

Biasanya terdapat tiga kriteria yang harus dipenuhi sebuah aplikasi web agar dapat dinilai sebagai aplikasi web 2.0 (Zibriel dan Supangkat, 2008).

1. Menggunakan SOA (*Service Oriented Architecture*)
Web 2.0 umumnya menggunakan SOA, dalam melaksanakan fungsinya sebagai penyedia layanan. SOA adalah sebuah konsep arsitektur sistem komputer yang membuat dan menggunakan langkah-langkah proses bisnis dalam bentuk paket layanan. Bentuk paket layanan yang dimaksud oleh SOA untuk berusaha membungkus kerumitan yang terjadi dari sudut pandang pengguna sistem. Penggunaan SOA memungkinkan perancang sistem untuk menghubungkan berbagai aplikasi yang berlainan jenis tanpa perlu disadari oleh penggunanya. Oleh karena itu implementasi SOA biasanya menggunakan GUI (*Graphic User Interface*) untuk membungkus cara kerja

aplikasi yang sebenarnya. Karakter utama dari aplikasi SOA adalah layanan yang menunggu secara terus-menerus untuk digunakan.

2. Menggunakan RIA (*Rich Internet Application*)
RIA adalah aplikasi web yang dapat memberikan fitur apapun fungsi aplikasi desktop kepada para penggunanya. Artinya beberapa keunggulan atau kemudahan pada saat menggunakan aplikasi yang berjalan di atas *desktop* dapat dilakukannya juga oleh aplikasi web RIA yang berjalan di suatu *server* serta diakses oleh pengguna sistem hanya dengan menggunakan bantuan sebuah *browser*. Contoh dari kemudahan aplikasi *desktop* yang telah beradaptasi oleh aplikasi *web* RIA adalah fitur *drag-and-drop* fitur *short-cut*, fitur *recovery*. Pada umumnya aplikasi *web* RIA hanya mengirimkan sejumlah data yang diperlukan klien tetapi tetap menyimpan seluruh data utama (seperti status pengguna) pada sisi *server* aplikasi. Contoh teknologi yang digunakan untuk mewujudkan RIA adalah Flash dan Ajax.
3. Menggunakan pendekatan Social Web
Kriteria yang terakhir yang sekaligus merupakan daya tarik dari aplikasi web 2.0 adalah menggunakan pendekatan *Social Web* dalam memperkaya layanan yang diberikan. Dalam konsep *Social Web* setiap pengguna aplikasi *web* (terdaftar atau tidak) diminta untuk saling berkolaborasi untuk menambah, menghapus, menyunting ataupun mengkategorikan konten dari sebuah layanan sehingga kualitas dan kegunaan layanan benar-benar ditentukan oleh kontribusi dari setiap pengguna layaknya sebuah komunitas dalam dunia nyata.

3. Situs Jejaring Sosial

Situs jejaring sosial merupakan sebuah web berbasis jasa yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut (Boyd dan Ellison, 2007).

4. Sejarah Facebook

Mark Zuckerberg menciptakan Facemash, pendahulu Facebook, tanggal 28 Oktober 2003 ketika berada di Harvard sebagai mahasiswa tahun kedua. Menurut *The Harvard Crimson*, situs ini mirip dengan Hot or Not, dan menggunakan "foto yang diperoleh dari facebook (buku wajah) daring di sembilan asrama, menempatkan dua foto berdampingan pada satu waktu dan meminta pengguna memilih yang mana yang paling seksi".(Locke, 2007).

Untuk menyelesaikannya, Zuckerberg meretas ke bagian jaringan komputer Harvard yang

dilindungi dan menyalin gambar-gambar ID pribadi asrama. Harvard pada waktu itu tidak memiliki "buku wajah" (direktori berisi foto dan informasi dasar) mahasiswa. Facemash menarik 450 pengunjung dan 22.000 tampilan foto pada empat jam pertama mengudara. (McGirt, 2007)

Situs ini langsung diteruskan ke beberapa server grup kampus, namun dimatikan beberapa hari kemudian oleh administrasi Harvard. Zuckerberg dihukum karena menembus keamanan kampus, melanggar hak cipta, dan melanggar privasi individu, dan terancam dikeluarkan. Namun, hukuman tersebut dibatalkan (Kaplan, 2003). Zuckerberg memperluas proyek awalnya ini pada semester tersebut dengan membuat peralatan studi sosial untuk menghadapi ujian final sejarah seni, dengan mengunggah 500 lukisan Augusta ke situs webnya, dengan satu gambar per halaman disertai kotak komentar (McGirt, 2007). Ia membuka situs tersebut kepada teman sekelasnya, dan mereka mulai saling berbagi catatan.

Pada semester berikutnya, Zuckerberg mulai menulis kode untuk situs web baru pada Januari 2004. Ia terinspirasi, katanya, oleh editorial *The Harvard Crimson* tentang insiden Facemash. (Hoffma, 2008). Pada 4 Februari 2004, Zuckerberg meluncurkan "Thefacebook" yang awalnya berada di situs thefacebook.com (Seward, 2007).

Enam hari setelah situs ini diluncurkan, tiga senior Harvard, Cameron Winklevoss, Tyler Winklevoss, dan Divya Narendra, menuduh Zuckerberg sengaja mengalihkan mereka agar mereka percaya ia membantu mereka membuat jejaring sosial bernama HarvardConnection.com, sementara ia menggunakan ide mereka untuk membuat sebuah produk saingan (Carlson, 2010). Ketiganya mengeluh kepada *Harvard Crimson*, dan surat kabar ini memulai sebuah investigasi. Tiga senior tersebut mengajukan tuntutan hukum terhadap Zuckerberg yang akhirnya diselesaikan (Brad, 2008).

Keanggotaan awalnya dibatasi kepada mahasiswa Harvard College saja, dan pada bulan pertama, lebih dari setengah mahasiswa sarjana di Harvard terdaftar di situs ini (Phillips, 2007). Eduardo Saverin (pebisnis), Dustin Moskovitz (programer), Andrew McCollum (seniman grafis), dan Chris Hughes segera bergabung dengan Zuckerberg untuk membantu mempromosikan situs web ini. Bulan Maret 2004, Facebook memperluas diri ke Stanford, Columbia, dan Yale. (Press Room, 2007). Situs ini kemudian dibuka ke sekolah Ivy League lain, Universitas Boston, Universitas New York, MIT, dan secara perlahan beberapa universitas di Kanada dan Amerika Serikat. (Rosmarin, 2006).

Facebook diinkorporasikan pada musim panas 2004, dan pengusaha Sean Parker, yang sering memberi saran kepada Zuckerberg, diangkat sebagai presiden perusahaan (Rosen, 2005). Bulan Juni 2004, Facebook memindahkan pusat operasinya ke

Palo Alto, California. (Press Room, 2007). Perusahaan ini menerima investasi pertamanya pada bulan itu dari pendiri pendamping PayPal, Peter Thiel. Perusahaan ini menghapus *The* dari namanya setelah membeli nama ranah facebook.com pada tahun 2005 dengan nilai \$200.000 (Williams, 2007).

Facebook meluncurkan versi sekolah menengah atas pada September 2005 yang dianggap Zuckerberg sebagai tahap logis selanjutnya. (Dempsey, 2006) Pada waktu itu, jaringan sekolah menengah membutuhkan undangan untuk bergabung. (Lerer, 2007). Facebook kemudian memperluas persyaratan keanggotaannya kepada karyawan dari sejumlah perusahaan, termasuk Apple Inc. dan Microsoft. (Lacy, 2006). Facebook kemudian dibuka tanggal 26 September 2006 kepada setiap orang yang berusia 13 tahun dan ke atas dengan alamat surel yang sah (Abram, 2006).

Pada 24 Oktober 2007, Microsoft mengumumkan bahwa mereka telah membeli 1,6% saham Facebook senilai \$240 juta, sehingga memberikan Facebook nilai sebesar \$15 milyar (Microsoft, 2007). Pembelian oleh Microsoft ini meliputi hak mereka untuk menempatkan iklan internasional di Facebook. Bulan Oktober 2008, Facebook mengumumkan bahwa mereka akan membuka kantor pusat internasional di Dublin, Irlandia. (Press Release, 2008). Bulan September 2009, Facebook mengatakan bahwa mereka mengalami arus kas positif untuk pertama kalinya. Bulan November 2010, menurut SecondMarket Inc., sebuah bursa saham perusahaan swasta, nilai Facebook mencapai \$41 milyar (mengalahkan eBay secara tipis) dan menjadi perusahaan web terbesar ketiga di AS setelah Google dan Amazon (<http://www.thejakartaglobe.com/technology/facebook-becomes-third-biggest-us-web-company/406751>).

Lalu lintas ke Facebook meningkat stabil setelah 2009. Jumlah pengunjung Facebook mengalahkan Google pada 13 Maret 2010 (http://weblogs.hitwise.com/heather-dougherty/2010/03/facebook_reaches_top_ranking_i.html). Facebook juga menjadi jejaring sosial teratas dari delapan pasar perorangan di Asia, yaitu Filipina, Australia, Indonesia, Malaysia, Singapura, Selandia Baru, Hong Kong dan Vietnam, sementara merek lain masih mempertahankan posisi teratas mereka di beberapa pasar, termasuk Orkut milik Google di India, Mixi.jp di Jepang, CyWorld di Korea Selatan, dan Wretch.cc milik Yahoo! di Taiwan.

5. Pembahasan

5.1 Pengaruh Teknologi Web 2.0 terhadap pembelajaran

Fitur pembelajaran elektronik berubah sesuai dengan kemajuan dan pengembangan teknologi pendidikan. Pembelajaran elektronik pada tahap

awal lebih berfokus pada strategi penyebaran informasi. LMS (Learning Management System) digunakan sebagai platform untuk menyampaikan bahan pembelajaran secara online. Kebanyakan bahan pembelajaran adalah di dalam bentuk teks atau presentasi dan lebih bersifat informasi dan individualistis. Meskipun strategi pembelajaran lebih berpusatkan pelajar, kolaborasi aktif antara siswa dengan siswa lainnya masih di tingkat minimum (Mohd Koharudin, 2004; Jaya Kumar, 2001). Misalnya, kolaborasi aktif hanya terjadi di dalam chat groups atau bulletin board antara siswa saat mereka menghadapi masalah dalam menyelesaikan tugas. Menurut Ansary (2009), kebanyakan perguruan tinggi yang menerapkan pembelajaran elektronik belum mencapai tingkat yang tertinggi yaitu menggunakan sepenuhnya *online learning* dan teknologi web 2.0. Institusi Pendidikan masih menggunakan modul instruksional otomatis yang diakses dalam situs atau LMS, dan mencari informasi dalam Google.

Kemunculan aplikasi web 2.0 seperti blog, wiki, facebook dan Youtube telah membawa perubahan terhadap konsep dan kriteria pembelajaran elektronik (*e-learning*) Web 1.0. Pembelajaran elektronik melalui Web 1.0 lebih berfokus pada strategi penyebaran informasi. Pembelajaran elektronik melalui Web 2.0 lebih menekankan aspek konstruksi pengetahuan melalui kolaborasi antara siswa di dalam suasana terbuka, tidak terstruktur dan bersifat sosial (*social networking*) (Pettaniti & Cigognini, 2007). Pembelajaran elektronik melalui Web 2.0 juga menerapkan fitur yang bersifat digital, *mobile*, terkait, pribadi (*personal*), penciptaan dan terbuka (Wiley, 2008). Menurut Ehlers (2009), pembelajaran elektronik 2.0 dapat dikaitkan dengan fitur berikut:

1. Pembelajaran bersifat *ubiquitous*, dapat terjadi di mana-mana.
2. Pembelajaran sepanjang hidup: Pembelajaran tidak terikat kepada institusi manapun.
3. Pembelajaran terjadi dalam komunitas pembelajaran. Pelajar terlibat dalam komunitas pembelajaran yang terbuka dan komunitas pembelajaran yang terbatas
4. Pembelajaran formal dan informal, dapat terjadi di rumah, tempat kerja atau di waktu luang.
5. Pembelajaran tidak lagi tergantung kepada pengajar atau institusi pendidikan.

Dalam uraian yang telah diberikan, bisa dirumuskan bahwa pembelajaran elektronik konvensional lebih bersifat ke penyebaran informasi, sedangkan pembelajaran elektronik 2.0 memberikan penekanan pada strategi pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dalam lingkungan sosial. Meskipun pembelajaran elektronik 1.0 telah berhijrah ke pembelajaran elektronik 2.0, tujuan utama petunjuk pembelajaran elektronik masih sama yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa dengan bantuan teknologi.

5.2 Pembelajaran elektronik melalui Facebook

Facebook dengan beragam fitur menariknya, bisa dimanfaatkan sebagai sebuah bentuk pembelajaran, contoh sederhananya adalah fitur *publisher*, dalam fitur tersebut pengguna dapat berbagi (*share*) apa isi pikirannya, maupun link informasi yang bermanfaat, dan mendapatkan respon dari komentar teman-teman facebook.

Facebook juga menyediakan fitur foto ataupun video yang bisa diupload dan di-*share*, belum lagi fitur group yang didalamnya terdapat menu diskusi, ini bisa dimanfaatkan sebagai wadah suatu komunitas pembelajaran atau kelompok belajar bersama, belum lagi adanya fitur aplikasi pihak ketiga yang bisa dimanfaatkan dan jenisnya pun beragam, dan ada beberapa diantaranya bisa dimanfaatkan dalam membangun pembelajaran elektronik melalui facebook, ditambah lagi kecenderungan orang-orang membuat account dengan menggunakan facebook semakin bertambah, jadi banyak pengguna lain yang bisa diajak membangun pembelajaran elektronik melalui facebook. Permasalahan yang kemungkinan besar akan dihadapi adalah perubahan paradigma penggunaan facebook dari yang biasanya *just for fun* menjadi ke arah yang positif, seperti pembelajaran elektronik ini. Berikut ini adalah fitur-fitur dari facebook yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

1. Upload foto

Biasanya pengguna memajang foto-foto pribadinya di facebook dan di-*share* ke semua temannya, padahal pengguna juga bisa mengupload dan sharing foto-foto ataupun gambar lainnya yang berisi informasi yang mendidik. Gambar 1. menunjukkan contoh upload gambar yang berisi informasi bagian-bagian dari sebuah *motherboard*.



Gambar 1. Upload gambar melalui Facebook

2. Upload video

Video juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih nyata, melalui facebook sebuah video pembelajaran misalnya tutorial merakit sebuah komputer dapat diupload seperti yang ditunjukkan gambar 2.



Gambar 2. Upload Video melalui Facebook

3. *Sharing* di Facebook

Berbagai informasi dapat di-*share* melalui publisher, salah satunya link tentang suatu informasi dari sebuah website, seperti ditunjukkan dalam gambar 3.



Gambar 3. Sharing melalui Facebook

4. Facebook Notes

Facebook notes merupakan sebuah fasilitas mikroblogging dari facebook, mirip seperti menulis blog di layanan blog lainnya seperti blogger atau pun wordpress, yang membedakannya adalah fitur yang didapatkan tidaklah selengkap dan kompleks seperti di layanan blog tersebut. Gambar 4 menunjukkan penggunaan notes untuk berbagi informasi dalam bentuk sebuah opini atau tulisan ilmiah.



Gambar 4. Penggunaan Notes dalam Facebook

5. Facebook Groups

Facebook Groups merupakan fasilitas untuk membuat sebuah komunitas di facebook, kolaborasi menjadi dasar utamanya. Gambar 5 menunjukkan sebuah komunitas yang dibangun dengan fasilitas facebook groups .



Gambar 5. Groups yang dibangun melalui Facebook

6. Facebook Page

Facebook page merupakan fasilitas untuk membuat halaman web sendiri yang terpisah dari profil di

facebook, cocok untuk dijadikan sebuah mini website dari usaha, produk, ataupun jasa. Kalangan pendidikan menjadikannya sebagai *online class room*. Sebuah page yang berisi berbagai macam tutorial ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Page yang dibangun melalui Facebook

Selain dengan membangun sendiri sebuah group dan page melalui facebook, pengguna juga dapat bergabung dengan sebuah group maupun page yang dibangun oleh pengguna lain. Jika ingin membangun komunitas pembelajaran lebih cocok dengan menggunakan facebook group daripada facebook page, karena facebook group bisa dijadikan suatu komunitas yang terbuka maupun tertutup, selain itu fitur facebook group lebih sesuai untuk membangun suatu komunitas pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi pihak ketiga yang bisa ditambahkan ke dalam facebook juga bisa digunakan pembelajaran misalnya youtube, slideshare, dan lain-lain.

6. Kesimpulan

Kehadiran Teknologi Web 2.0 merubah cara interaksi pengguna dengan layanan web. Keberhasilan Facebook menjadi salah satu layanan web 2.0 yang paling diminati dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih mengutamakan kolaborasi dan berbagi antar pengguna secara online. Komunitas pembelajaran dapat dibangun dengan fasilitas facebook group. Facebook memang tidak dapat digunakan sebagai sebuah Sistem Manajemen Pembelajaran tetapi dapat digunakan sebagai alat yang akan meningkatkan / mendukung program pembelajaran elektronik.

Daftar Pustaka:

"Facebook Reaches Top Ranking in US". http://weblogs.hitwise.com/heatherdougherty/2010/03/facebook_reaches_top_ranking_i.html. diakses pada 30 Mei 2010.

"Press Releases". 2008, Facebook. <http://www.facebook.com/press/releases.php?p=59042>. Diakses pada 30 November 2010.

"Press Room". Facebook. 2007, <http://www.facebook.com/press/info.php?timeline>.

Diakses pada 5 Maret 2010.

Abram, Carolyn, 2006, *"Welcome to Facebook, everyone"*, Facebook. diakses pada 8 Maret 2010.

Ansary Ahmed, 2009, *E learning today*. A powerPoint presentation by AeU President at AeU, Kuala Lumpur.

Boyd M. Danah and Ellison B. Nicole , 2007, *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship* <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>

Brad Stone. 2008, *"Judge Ends Facebook's Feud With ConnectU"*, The New York Times.

Carlson, Nicolas, 2010, *"In 2004, Mark Zuckerberg Broke Into A Facebook User's Private Email Account"*, Business Insider. diakses pada 5 Maret 2010.

Clark, R.C. & Mayer, R.E., 2003, *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of Multimedia Learning*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Dempsey, Laura. 2006, *"Facebook is the go-to Web site for students looking to hook up"*, Dayton Daily News..

Ehlers, U. D., 2009, *Web 2.0 – e-learning 2.0 – quality 2.0? Quality for new learning cultures*. Quality Assurance in Education Journal. 17(3). Pp 296 – 314.

Ellison, Nicole B., Charles Steinfield, and Cliff Lampe. 2007. *"The Benefits of Facebook 'Friends': Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites."* Journal of Computer-Mediated Communication 12:1143-1168.

Facebook Becomes Third Biggest US Web Company
<http://www.thejakartaglobe.com/technology/facebook-becomes-third-biggest-us-web-company/406751>.
diakses pada 30 Mei 2010.

Hoffman, Claire, 2008, *"The Battle for Facebook"*. Rolling Stone.
http://www.rollingstone.com/news/story/21129674/the_battle_for_facebook/. diakses 5 Februari 2010.

Igel Zibriel, Suhono H. Supangkat, 2008, *Ensiklopedia Nusantara Menggunakan Orientasi Web 2.0, e-Indonesia Initiative 2008 (EII2008)* Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia, Jakarta, Indonesia,69-70.

Kaplan, Katherine , 2003, *"Facemash Creator Survives Ad Board"*. The Harvard Crimson. <http://www.thecrimson.com/article.aspx?ref=350143> . diakses pada 5 Februari 2010.

Lacy, Sarah, 2006, *"Facebook: Opening the Doors Wider"*. BusinessWeek.
http://www.businessweek.com/technology/content/sep2006/tc20060912_682123.htm?chan=top+news_top+news+index_technology. Diakses pada 9 Maret 2010.

Lerer, Lisa. 2007, *"Why MySpace Doesn't Card"*, Forbes . diakses pada 13 Juni 2010.

Locke, Laura. 2007, *"The Future of Facebook"*, Time Magazine, diakses 13 November 2010.

McGirt, Ellen. 2007, *"Facebook's Mark Zuckerberg: Hacker. Dropout. CEO."*, Fast Company,. Diakses 5 November 2010.

Microsoft. 2007, *"Facebook and Microsoft Expand Strategic Alliance"*.
<http://www.microsoft.com/Presspass/press/2007/oct07/10-24FacebookPR.mspx>. Diakses pada 8 November 2010.

Mohd Koharudin Mohd Balwi, 2004, *Perkembangan, pembangunan dan penerimaan e-pembelajaran di institusi pengajian Malaysia*. Jurnal Teknologi, 41(E), 55–72.

Pettenati, M., & Cigognini, M. 2007, *Social networking theories and tools to support connectivist learning activities*. International Journal of Web-Based Learning and Technologies, 2(3), 42-61. diakses 8 februari 2010, dari Academic OneFile. Gale database.

Phillips, Sarah. 2007, *"A brief history of Facebook"*, The Guardian . diakses pada 7 Maret 2010.

Raacke, John, and Bonds-Raacke, Jennifer. 2008. *"Myspace and Facebook: Applying the Uses and Gratifications Theory to Exploring Friend-Networking Sites."* CyberPsychology and Behavior 11:169-174.

Rosen, Ellen. 2005, *"Student's Start-Up Draws Attention and \$13 Million"*, The New York Times, Diakses pada 18 Mei 2010.

Rosmarin, Rachel. 2006, *"Open Facebook"*, Forbes, Diakses pada 13 Juni 2010.

Seward, Zachary M.. 2007, *"Judge Expresses Skepticism About Facebook Lawsuit"*, diakses pada 30 April 2010.

Stern, Lisa A., and Kim Taylor. 2007. "*Social Networking on Facebook.*" *Journal of the Communication, Speech & Theatre Association of North Dakota* 20:9-20.

Williams, Chris, 2007, "*Facebook wins Manx battle for face-book.com*". *The Register*. http://www.theregister.co.uk/2007/10/01/facebook_domain_dispute/. Diakses pada 13 Juni 2010.

