

**HAMBATAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN GURU DAN  
SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19**  
(Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare)

**OLEH :**  
**Fitrayani Arya**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

**HAMBATAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN GURU DAN  
SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19**  
**(Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare)**

**OLEH :**  
**Fitrayani Arya**  
**E021171017**

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Hambatan Komunikasi Dalam Pembelajaran Guru dan Siswa di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare)

Nama Mahasiswa : Fitriyani Arya

Nomor Pokok : E021171017

Makassar, 13 Oktober 2021

Menyetujui

Pembimbing I

  
**Dr. Arianto, S.Sos., M.Si.**  
NIP. 197307302003121002

Pembimbing II

  
**Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom.**  
NIP. 198801182015042001

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin

  
**Dr. Sudirman Karnay, M.Si.**  
NIP. 196410021990021001

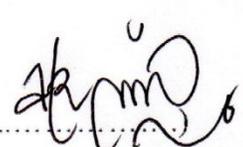
## HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah Diterima Oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Kesarjanaan Dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Public Relations Pada Hari Senin Tanggal Delapan Bulan November Tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu.

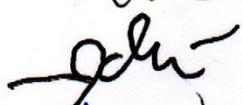
Makassar, 15 November 2021

### TIM EVALUASI

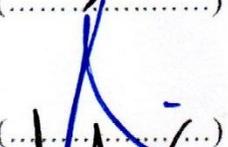
Ketua : Dr. Arianto, S.Sos., M.Si.

(.....)

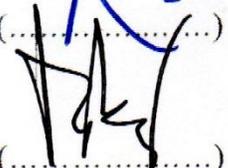
Sekretaris : Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom.

(.....)

Anggota : 1. Dr. Sudirman Karnay, M.Si.

(.....)

2. Dr. Indrayanti, S.Sos., M.Si.

(.....)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitrayani Arya  
NIM : E021171017  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan ilmiah saya yang berjudul:

**Hambatan Komunikasi dalam Pembelajaran Guru dan Siswa di Masa  
Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di SMA  
Negeri 1 Parepare)**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat diartikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 12 Oktober 2021

Yang menyatakan,



Fitrayani Arya

## KATA PENGANTAR

### *Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan Syukur penulis haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul, “Hambatan Komunikasi dalam Pembelajaran Guru dan Siswa di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare)”. Penelitian skripsi ini merupakan salah syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program studi S1 Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, tentunya tidak luput dari banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, kepada ayah tercinta Drs. M Arifin Nonci dan ibu terkasih Nurhaya yang tiada hentinya mencurahkan doa dan dukungan moral maupun materi kepada anak-anaknya.
2. Dr. Arianto, M.Si selaku penasihat akademik serta pembimbing I penulis yang telah banyak memberikan pengarahan, motivasi, serta menuntun penulis hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan, saran, dan membimbing penulis hingga tahap akhir penyelesaian penelitian ini.

4. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi Dr. Sudirman Karnay, M.Si selaku penguji dalam ujian proposal dan hasil, dan Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi. Terima Kasih atas bimbingan dan nasehat yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga saat ini.
5. Dr. Indrayanti, S.Sos., M.Si selaku penguji dalam ujian proposal dan hasil yang telah memberikan arahan-arahan dan nasihat dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Prof. Dr. Armin, M.Si, dan Dr. Phil Sukri, M.Si selaku wakil dekan bidang akademik.
7. Saudara-saudara penulis, kakak Oca, kakak Ono, dan adek Wiwi yang telah menjadi *support system* selama proses penyusunan penelitian ini.
8. Teman-teman rasa saudara di Kelompok Sosial, Ayu, Bila, Adel, Lisa, Tina. Terima kasih atas saran-saran tidak berguna dan masukan-masukan negatif yang telah diberikan.
9. Kawan-kawan Genk Mi5k1n yang telah menyebar ke seluruh penjuru Indonesia untuk menuntut ilmu.
10. Teman-teman CAPTURE dan VIP yang masih suka meramaikan grup, terima kasih untuk tawa yang diberikan selamu beberapa tahun terakhir.
11. Narasumber-narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara terkait penelitian penulis, terima kasih sebesar-besarnya.

12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Dengan tulus penulis ucapkan terima kasih yang tidak terhingga.
13. Gfriend Sowon, Yerin, Eunha, Yuju, Sinb, Umji yang telah menjadi penyemangat penulis lewat karya-karya mereka.
14. Bangtan Sonyeondan Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook dan *leader* luar biasa sekaligus bias penulis, Kim Namjoon. *Borahae*.
15. Kim Seonho.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari kekurangan-kekurangan yang terlewat dari jangkauan penulis sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis butuhkan untuk menjadi individu yang lebih baik. Semoga skripsi ini sedikit banyak dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak dan dapat bernilai ibadah kepada Allah SWT. Amin.

Makassar, 12 Oktober 2021

Fitrayani Arya

## ABSTRAK

FITRAYANI ARYA, *Hambatan Komunikasi dalam Pembelajaran Guru dan Siswa di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Google Meet di SMA Negeri 1 Parepare)*. Dibimbing oleh Arianto dan Nurul Ichسانی. Skripsi: Program S1 Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui hambatan komunikasi dalam pembelajaran guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare; (2) Mengetahui penyebab terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran guru dan siswa di SMA Negeri 1 Parepare dalam menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama tiga bulan yaitu dari bulan Juni hingga Agustus 2021. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang sumber data primernya berasal dari hasil wawancara dengan informan guru dan siswa dari SMA Negeri 1 Parepare serta sumber data sekunder yang berasal dari observasi dan studi pustaka, baik melalui buku, jurnal, maupun artikel terkait. Data yang diperoleh kemudian diolah secara deskriptif-kualitatif dengan cara dianalisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hambatan komunikasi yang terjadi selama memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran selama pandemi. Penelitian juga menemukan bahwa penyebab terjadinya hambatan komunikasi dapat terjadi akibat beberapa faktor seperti gangguan, kepentingan, motivasi, dan prasangka.

**Kata Kunci:** Hambatan Komunikasi, *Google Meet*, Media Pembelajaran, Pandemi Covid-19, Pembelajaran Guru dan Siswa

## ABSTRACT

FITRAYANI ARYA, *Communication Barriers in Teachers and Students Learning During Covid-19 Pandemic (Case Study of the Use of Google Meet Application at Senior High School 1 Parepare)*. Supervised by Arianto and Nurul Ichسانی. Thesis: Hasanuddin University Undergraduated Program.

*This study aims to: (1) Identifying the communications barriers in teachers and students learning in the learning process using Google Meet at Senior High School 1 Parepare; (2) Identifying the causes of communication barriers in the learning process of teachers and students at Senior High School 1 Parepare in using Google Meet as a learning media.*

*This study was conducted for approximately three months from June to August 2021. The research methods used in this study was descriptive qualitative with primary data sources derived from interviews with teachers and students from Senior High School 1 Parepare besides secondary data sources from observations and literature studies, both through related books, journals, and articles. The data obtained was then processed descriptively-qualitatively by being analyzed.*

*The results of the study showed that there were communications barriers that occurred during the use of Google Meet application as a learning media during the pandemic. Research also found that the causes of communication barriers can occur due to several factors such as interference, interest, motivation, and prejudice.*

***Keywords: Communication Barriers, Google Meet, Learning Media, Covid-19 Pandemic, Teachers and Students Learning***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
D. Kerangka Konseptual .....	11
E. Definisi Konseptual .....	22
F. Metode Penelitian.....	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	28
A. Komunikasi .....	28
B. Media Komunikasi .....	37
C. Komunikasi Pendidikan.....	39
D. Pembelajaran <i>E-Learning</i> .....	45
E. Hambatan Komunikasi .....	52

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....	57
A. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Parepare .....	57
B. Keadaan Umum .....	59
C. Keadaan Guru, Pegawai, dan Siswa .....	60
D. Kegiatan yang Dilakukan di SMA Negeri 1 Parepare .....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	66
A. Hasil Penelitian.....	66
B. Pembahasan .....	81
BAB V PENUTUP .....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	xcvi
LAMPIRAN	

## **DAFTAR TABEL**

<i>Tabel 1.1 Daftar Nama Guru SMA Negeri 1 Parepare .....</i>	<i>60</i>
<i>Tabel 1.3 Daftar Nama Pegawai SMA Negeri 1 Parepare .....</i>	<i>63</i>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1 Update Perkembangan Covid-19 1 Januari 2021 .....</i>	<i>2</i>
<i>Gambar 1.2 Jumlah Unduhan Gmeet Mei 2020 dan Februari 2021 .....</i>	<i>5</i>
<i>Gambar 1.3 Kerangka Konseptual .....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 1.4 Analisis Data Model Miles dan Huberman .....</i>	<i>27</i>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi seluruh umat manusia terutama dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Berbekal pendidikan, manusia mampu untuk berpikir menggunakan nalar serta mempertimbangkan keputusan-keputusan baik buruk yang harus dipilih. Dunia modern dewasa ini, pendidikan rasanya wajib dimiliki untuk bertahan dalam pesatnya perkembangan zaman. Pendidikan digunakan untuk membimbing perkembangan anak agar ketika dewasa kelak dapat menjalani hidup secara mandiri.

Merebaknya pandemi Covid-19 pada akhir tahun 2019 membuat berbagai bidang usaha di dunia mengalami hambatan, salah satu bidang yang terkena dampaknya adalah pendidikan. Cepatnya laju penularan virus Covid-19 di seluruh penjuru dunia, mengharuskan pemerintah negara-negara terdampak untuk melakukan penanganan dan pencegahan dengan berbagai daya dan upaya.

Data yang tercatat dalam situs web *Worldometer* menunjukkan bahwa per tanggal 1 Januari 2021, masih ada sekitar 22,6 juta pasien Covid-19 yang masih dirawat. Angka tersebut merupakan bagian dari total 83,7 juta infeksi secara global, sebanyak 1,8 juta orang meninggal dunia sementara 59,2 juta lainnya dinyatakan sembuh.

Berdasarkan data Satuan Tugas Penanganan Covid-19 Indonesia, per tanggal 1 Januari 2021, pasien terkonfirmasi positif sejak kasus pertama hingga saat ini mencapai 751.270 dengan jumlah pasien yang masih membutuhkan perawatan sebanyak 111.005 pasien. Untuk pasien yang meninggal bertambah sebanyak 191 kasus sehingga angka kumulatif pasien meninggal sebanyak 22.329 atau sekitar 3,0% dari pasien yang terkonfirmasi.



Gambar 1.1 Update Perkembangan Covid-19 1 Januari 2021 Pukul 12.00 WIB

(Sumber : Covid19.go.id)

Pertambahan kasus positif covid yang masih cukup tinggi membuat pemerintah menganjurkan untuk tetap melanjutkan kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*). Meski beberapa daerah di Indonesia telah melakukan uji coba secara tatap muka pada awal semester baru tahun 2021, tetapi sebagian besar sekolah tidak mengambil resiko dengan tetap melanjutkan pembelajaran secara daring termasuk Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan.

Sejak awal tahun 2020, pemerintah telah mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Salah satu poin pada ayat 2 berbunyi:

*Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.*

Dilansir dari apakareba.id, kegiatan belajar mengajar yang dimaksudkan untuk kembali dilangsungkan pada Januari 2021 dengan terpaksa harus ditunda. Gubernur Sulawesi Selatan Nurdin Abdullah mengeluarkan Surat Edaran (SE) yang salah satu poinnya berisi keputusan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau secara daring dilakukan kembali dari 4 Januari hingga 1 April 2021.

Model belajar jarak jauh atau belajar dari rumah ini dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* merupakan konsep belajar yang diartikan sebagai pemanfaatan teknologi internet yang digunakan untuk mengakses kurikulum beserta sumber belajar yang berisi informasi dan pengetahuan di luar sistem pendidikan yang diselenggarakan secara konvensional.

Pada situasi yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya kelas tatap muka ini, guru harus pandai-pandai dalam memanfaatkan media tertentu agar proses belajar mengajar (*e-learning*) tetap dapat berjalan semestinya. Media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat beragam jenisnya, Smaldino (2011) memberikan perincian tentang enam kategori dasar media yang digunakan

dalam belajar; teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang. Seiring berkembangnya pengetahuan manusia tentang teknologi, media-media ini tidak lagi hanya mengandalkan satu keunggulan saja tetapi dapat bekerja ganda untuk memberi pelayanan yang jauh lebih dibutuhkan, mulai dari hanya mengandalkan visual saja hingga yang paling banyak diminati yaitu audio visual.

Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman dan informasi (Pribadi, 2017), hanya saja konsep *e-learning* baru benar-benar diterapkan di seluruh instansi pendidikan di Indonesia sejak Maret 2020 akibat mulai menyebarnya pandemi di beberapa daerah besar di Indonesia.

Beberapa media *e-learning* yang banyak digunakan oleh tim pengajar di Indonesia, seperti: Rumah Belajar, Meja Kita, *Icando*, IndonesiaX, *Google for Education*, *Microsoft Office 365*, *Quipper School*, Ruangguru, Sekolahmu, Zenius, dan *Cisco Webex*. Selain yang telah disebut sebelumnya, banyak pula tim pengajar yang menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Meet* karena dianggap mudah dalam penggunaan dan dapat di-*install* pada ponsel pintar berbagai merek sehingga memungkinkan untuk digunakan di mana saja.

*Google Meet* secara khusus memiliki sebuah kelebihan yakni lebih praktis digunakan bagi pengguna ponsel pintar (*smartphone*). Mengingat tidak semua pelajar memiliki *Personal Computer* (PC) di rumah, dan kebanyakan dari mereka lebih senang menggunakan ponsel saat mengikuti kelas daring, maka *Google Meet*

dianggap cukup baik sebagai pilihan media pembelajaran. Dara Sawitri (2020) dalam “*Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*” bahwa *Google Meet* dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. *Google Meet* juga menjadi salah satu layanan Google yang mengalami pertumbuhan tercepat.

Berdasarkan *KompasTekno* pertanggal Selasa, 19 Mei 2020, secara khusus jumlah unduh *Google Meet* mencapai lebih dari 50 juta kali unduhan. Jumlah tersebut mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan adanya imbauan perpanjangan untuk melakukan segala aktivitas dari rumah (*work from home*). Hingga awal Februari 2021, jumlah pengguna yang telah mengunduh *Google Meet* telah mencapai dua kali lipat dari tahun sebelumnya yaitu lebih 100 juta kali diunduh.

 Rated for 3+ Users Interact <a href="#">Learn More</a>	 Rated for 3+ Users Interact <a href="#">Learn more</a>
<p><b>App info</b></p> <p>Version 41.0.309107828</p> <p>Updated on May 1, 2020</p> <p>Downloads 50,000,000+ downloads</p> <p>Update size 9.67 MB</p> <p>Offered by Google LLC</p> <p>Released on Mar 9, 2017</p> <p>App permissions <a href="#">See More</a></p>	<p><b>App info</b></p> <p>Version 2021.01.24.355466926.Release</p> <p>Updated on 4 Feb 2021</p> <p>Downloads 100,000,000+ downloads</p> <p>Download size 13.66 MB</p> <p>Offered by Google LLC</p> <p>Released on 9 Mar 2017</p> <p>App permissions <a href="#">See More</a></p>

*Gambar 1.2 Jumlah Unduhan Gmeet Mei 2020 (kiri) dan Februari 2021 (kanan)*

*(Sumber : Kompas.com)*

Data di atas menunjukkan bahwa selama masa *work from home* dan belajar jarak jauh, pengguna *Google Meet* terus bertambah. Namun, pemanfaatan *Google Meet* sebagai media pembelajaran memiliki tantangan tersendiri bagi tim pengajar. Pasalnya, belajar jarak jauh secara berkepanjangan tidak menutup kemungkinan akan menumbuhkan kejenuhan murid terhadap penyajian materi akibat terbatasnya ruang gerak. Guru tidak dapat memantau secara langsung sejauh mana muridnya mampu memahami materi yang diberikan secara individual. Kemungkinan-kemungkinan tersebut mendorong peneliti untuk menelusuri literatur kepustakaan terkait penelitian serupa. Meskipun penelitian sebelumnya memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian ini, tetapi terdapat beberapa perbedaan dalam hal fokus penelitian, metode penelitian, tempat, maupun waktu penelitian.

Penelitian terdahulu berjudul "*Hambatan, Solusi, dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*" yang ditulis oleh Andri Anugrahana pada tahun 2020 ini memiliki sedikit perbedaan dengan yang hendak penulis teliti, sebab media pembelajaran yang diteliti oleh Andri tidak terikat dengan aplikasi tertentu, sedangkan dalam penelitian ini terikat pada aplikasi *Google Meet*. Metode dan tujuan hampir serupa yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut dilakukan untuk menganalisis hambatan-hambatan yang dialami guru sekolah dasar selama proses pembelajaran daring serta solusi dan harapan yang hendak diwujudkan. Melakukan survei secara daring terhadap 64 guru sekolah dasar serta wawancara. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa hambatan utama dalam pembelajaran daring adalah beberapa anak tidak memiliki gawai pribadi dan adanya keterbatasan koneksi internet. Solusi dan harapan untuk tetap melanjutkan kelas daring meski keadaan telah normal ditawarkan para guru agar murid tetap melek teknologi terutama di era 4.0.

Penelitian lain terkait topik yang diangkat berjudul "*Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 5 Banda Aceh*" yang ditulis oleh Nindia Taradisa dan kawan-kawan. Penelitian ini juga tidak terikat pada aplikasi tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi guru MIN 5 Banda Aceh selama proses belajar mengajar secara daring. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara daring sehingga pendekatan yang dilakukan dalam penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan karena tidak bertatap muka. Selain itu, tidak semua siswa memiliki gawai ataupun *gadget* lain yang mendukung untuk mengikuti kelas daring.

Penelitian-penelitian sebelumnya tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan terletak pada pendekatan yang hendak digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan perbedaannya pada media pembelajaran yang hendak diteliti.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti berniat melakukan penelitiaian di SMA Negeri 1 Parepare sebagai salah satu instansi pendidikan di Kota Parepare, Sulawesi Selatan yang turut terkena dampak perpanjangan belajar daring. SMA Negeri 1 Parepare merupakan salah satu dari lima SMA unggulan di Kota Parepare. Pertimbangan pemilihan lokasi dilakukan dengan melihat kondisi sosial ekonomi masyarakat di Kota Parepare.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik Parepare tahun 2021, profesi buruh/pegawai, pemilik usaha sendiri, dan buruh tidak tetap merupakan status pekerjaan masyarakat di Kota Parepare dengan jumlah tertinggi yang masing-masing adalah 33.688, 12.616, dan 8.245 orang. Ketiga status pekerjaan tersebut turut terkena dampak selama masa pandemi sehingga penggunaan teknologi yang mudah dan murah seperti media *Google Meet* sangat membantu pelajar yang memiliki status pekerjaan orang tua/wali seperti yang telah disebutkan di atas.

Pemilihan lokasi penelitian juga dilakukan dengan mempertimbangkan Kota Parepare sebagai salah satu Kota kecil di Sulawesi Selatan yang sebagian pelajarnya belum memanfaatkan internet secara optimal. Aryani (2020) dalam "*Statistik Kesejahteraan Rakyat Kota Parepare Tahun 2020*" menjabarkan bahwa pelajar yang menggunakan internet dari rentang pendidikan Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Dasar sebanyak 50,11% dari jumlah keseluruhan dan rentang pendidikan Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan sebanyak 78,91% dari jumlah keseluruhan. Jika diakumulasikan, banyaknya

pelajar yang mengakses internet sebanyak 67,36% dari jumlah keseluruhan per tahun 2020.

Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hambatan Komunikasi Pembelajaran Guru dan Siswa di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare)”** guna mengetahui hambatan yang dirasakan dalam komunikasi pembelajaran guru dan siswa selama memanfaatkan aplikasi *Google Meet* selama masa belajar dari rumah.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hambatan komunikasi dalam pembelajaran guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare?
2. Mengapa hambatan komunikasi dapat terjadi dalam proses pembelajaran guru dan siswa di SMA Negeri 1 Parepare dalam menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu :

- a. Untuk mengetahui hambatan komunikasi dalam pembelajaran guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *Google Meet* di SMA Negeri 1 Parepare.
- b. Untuk mengetahui penyebab terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran guru dan siswa di SMA Negeri 1 Parepare dalam menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

### a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan kontribusi yang positif kepada bidang keilmuan peneliti serta sebagai bentuk pengembangan dari konsep-konsep komunikasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

### b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan wawasan terkait hambatan komunikasi yang dihadapi serta penyebabnya guna mengatasi hambatan dalam penggunaan media selama pandemi terkhusus aplikasi *Google Meet* sebagai sarana perantara belajar yang digunakan sebagai alternatif kelas daring.

## **D. Kerangka Konseptual**

### **1. Komunikasi Pembelajaran**

Komunikasi pada dasarnya merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung atau menggunakan media perantara. Komunikasi sangat diperlukan dalam kehidupan manusia sebagai jembatan dalam menjalin hubungan sosial sebab sepanjang manusia hidup, mereka membutuhkan komunikasi. Onong Uchjana Effendi dalam Naim (2011: 18) merumuskan komunikasi sebagai proses pernyataan antar manusia. Hal yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya.

Berkomunikasi merupakan kemampuan dasar yang dimiliki setiap manusia untuk terhubung dengan manusia lain termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan rancangan sistematis yang dikomunikasikan melalui bahasa kepada pelajar untuk membuat individu/pelajar melakukan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Wicaksono, 2016). Pada hakikatnya, proses dalam pembelajaran dengan komunikasi yang baik dapat mewujudkan bertambahnya pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu.

Komunikasi dalam pembelajaran kemudian dikenal dengan istilah komunikasi pembelajaran. Komunikasi pembelajaran merupakan himpunan bagian dari pendidikan. Tetapi, pendidikan mempunyai bidang kajian yang lebih luas daripada pembelajaran. Kata komunikasi pembelajaran memiliki arti

yang sama dengan komunikasi instruksional yang mana instruksional tersebut berasal dari kata *instruction* yang artinya pembelajaran (Sari, 2017). Masdul (2018) mengartikan komunikasi pembelajaran sebagai proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain agar mencapai keberhasilan dalam mengirimkan pesan kepada yang dituju secara efektif dan efisien.

Pawit M Yusuf dalam Sari (2017) menyatakan bahwa, sebagai fungsi edukatif, komunikasi pembelajaran bertugas mengelola proses-proses komunikasi yang secara khusus dirancang untuk tujuan memberikan nilai-nilai tambah bagi pihak sasaran dan memberikan efek perilaku yang terjadi sebagai hasil tindakan komunikasi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, ditarik kesimpulan bahwa komunikasi pembelajaran pada dasarnya memiliki konsep yang sama dengan proses komunikasi pada umumnya, hanya saja di dalam komunikasi pembelajaran membawa pesan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai suatu kewajiban. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan tergantung pada *feedback* yang diberikan oleh komunikan. *Feedback* positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik (tujuan guru terpenuhi), sebaliknya *feedback* negatif menunjukkan bahwa pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar (tujuan guru tidak terpenuhi).

## **2. Media Pembelajaran Digital (*E-Learning*)**

Mewabahnya virus Corona-19 pada akhir tahun 2019 memberikan perubahan terhadap pola kehidupan manusia secara global sehingga aturan

tentang larangan untuk berkerumun dalam satu tempat (*physical distancing*) harus dipatuhi. Hal ini berdampak pada terhambatnya proses belajar mengajar sehingga dikeluarkan pula aturan tentang penerapan sistem belajar jarak jauh atau dari rumah (*e-learning*) dengan menggunakan media pembelajaran digital.

Sebenarnya, konsep belajar dari rumah telah termaktub dalam Undang-undang. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat 15 dalam buku Arifin (2005) berbunyi :

*Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.*

Meski demikian, perubahan yang tiba-tiba ini membuat banyak pihak merasa kebingungan, sebab belajar dari rumah belum pernah benar-benar diterapkan bahkan merupakan hal baru bagi sebagian besar murid maupun tim pengajar.

Untuk memudahkan proses belajar mengajar, diperlukan sebuah media digital sebagai sarana penyampai pesan dari tim pengajar kepada murid di rumah. Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino, 2011).

Marshall McLuhan dalam Nurudin (2008) menyatakan dalam bukunya, *Understanding Media* bahwa media merupakan *The Extension of Man* atau perluasan manusia. Nurudin mengartikannya sebagai kepanjangan tangan manusia. Apa yang menjadi keinginan, cita-cita, dan tujuan seorang manusia bisa diperluas dengan media. Ia juga memaparkan bahwa media dengan jangkauan yang dimilikinya dapat menerobos ruang dan waktu. Singkatnya, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak (Cangara: 2012).

Dari beberapa pernyataan mengenai media di atas, penulis mendapatkan pemahaman bahwa aplikasi-aplikasi pembelajaran yang digunakan tim pengajar di masa pandemi ini berfungsi sebagai media perantara antara guru dan murid-muridnya. Sesuai dengan definisi Hafied Cangara tentang media, maka guru sebagai komunikator memanfaatkan aplikasi pembelajaran sebagai media pengantar pesan untuk para murid yang berperan sebagai khalayaknya. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perpanjangan tangan untuk memberikan materi pembelajaran kepada murid.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat kemudian menjadi tantangan tersendiri bagi guru dengan mempertimbangkan kemudahan, kelancaran, serta berbagai aspek lainnya guna menciptakan kelas virtual yang nyaman bagi murid. Konsep ini kemudian dikenal sebagai konsep *e-learning*. Udan dan Weggen dalam Suartama (2014: 21) menyatakan bahwa *e-learning* adalah bagian dari pembelajarann jarak jauh sedangkan pembelajaran *online* adalah

bagian dari *e-learning*. Dijelaskan lebih lanjut bahwa *e-learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *web-based learning*, *virtual classroom*, dll.

Dalam teknologi *e-learning*, semua proses belajar mengajar yang biasa ditemui dalam sebuah ruang kelas, dilakukan secara *live* namun virtual, artinya dalam saat yang sama, seorang guru mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat, sedangkan para siswa mengikuti pelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda. Dalam hal ini, secara langsung guru dan siswa tidak saling berkomunikasi, namun secara tidak langsung mereka saling berinteraksi pada waktu yang sama (Pawirosumarto, 2012: 332).

Untuk mencapai semua itu, dibutuhkan sebuah media digital yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dapat berupa aplikasi, web, *software*, *hardware* maupun produk sejenis lainnya. Menurut Asnawi (2018), sebuah produk atau layanan dapat memenuhi tingkat *usability* atau ukuran kualitas yang baik jika memenuhi beberapa kriteria, antara lain:

1. *Usefulness*

*Usefulness* berarti sejauh mana sebuah produk memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuannya, dan merupakan penilaian terhadap kesediaan pengguna untuk menggunakannya.

2. *Efficiency*

*Efficiency* merupakan kecepatan dimana tujuan pengguna dapat dicapai secara akurat dan lengkap.

### 3. *Effectiveness*

*Effectiveness* berarti sejauh mana produk berperilaku seperti pengguna dan kemudahan pengguna untuk menggunakannya sesuai dengan apa yang diinginkan.

### 4. *Learnability*

*Learnability* merupakan bagian dari efektivitas dan berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk mengoperasikan sistem.

### 5. *Satisfaction*

*Satisfaction* mengacu pada persepsi pengguna, perasaan, dan pendapat pengguna, biasanya diperoleh melalui pertanyaan tertulis dan lisan

### 6. *Accessibility*

*Accessibility* mengacu pada akses terhadap produk yang dibutuhkan untuk mencapai suatu tujuan.

## 3. *Google Meet*

*Google Meet* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *Google* dengan cepat dan mudah yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berpartisipasi dalam rapat dan konferensi video. Dilansir dari *Software Advice*, *Google Meet* merupakan sebuah aplikasi konferensi percakapan video secara *online*. Ini adalah versi lain dari *Google Hangouts* yang dikhususkan untuk bisnis dari semua ukuran yang belakangan kemudian dimanfaatkan juga dalam bidang pendidikan untuk membuat kelas virtual.

Jika ingin bergabung dengan rapat atau pertemuan yang diselenggarakan dengan *Google Meet*, fitur ini dapat diakses secara gratis. Pengguna juga dapat memantau jadwal rapat dengan semua informasi penting dari kalender layaknya versi desktop. Adapun cara untuk membuat undangan pertemuan tersebut yakni dengan membuat akun *G suite* (Sawitri, 2020). Untuk mendaftar hendaknya mengikuti alur pendaftaran, setelah itu barulah dapat memiliki akses ke email bisnis, konferensi video, penyimpanan *online*, dan alat bisnis lainnya.

*Google Meet* tersedia untuk android, iPhone dan iPad, PC, dan bahkan telepon rumah sebab memungkinkan untuk berpartisipasi dalam pertemuan hanya dengan menekan nomor telepon yang terhubung ke rapat. Penggunaan *Google Meet* cukup mudah karena penggunaanya tidak perlu mengunduh *software* apapun untuk menggunakan *Google Meet* dari PC. Jika pengguna memiliki mikrofon dan kamera web, pengguna dapat membuat atau bergabung dalam pertemuan hanya dengan menggunakan *browser* pada PC, caranya dengan membuka situs *Google Meet*. Jika menggunakan akun yang diaktifkan untuk membuat rapat, akan terlihat tombol hijau di layar yang bertuliskan rapat baru atau mulai, sebaliknya jika hanya untuk menghadiri rapat maka memilih tombol masukkan kode atau *link*.

#### 4. Teori-teori

##### 1. Model Schramm

Wilbur Schramm dalam Ruliana (2019) melihat komunikasi sebagai upaya sengaja untuk membentuk kesamaan antara sumber dan penerima. Hanya saja, dalam proses komunikasi tidak selalu berjalan seperti yang diharapkan. Schramm kemudian menggambarkan bahwa sumber bisa saja merupakan seorang individu (berbicara, menulis, menggambar, menunjuk) atau sebuah organisasi komunikasi (surat kabar, perusahaan penerbitan, stasiun televisi atau studio film). Schramm juga menambahkan bahwa pesan mungkin saja berbentuk tinta di atas kertas, gelombang suara di udara, impuls, dalam arus listrik, atau sinyal-sinyal yang dapat ditafsirkan dengan penuh makna. Adapun tujuan dapat berupa individu, sebuah kelompok, atau anggota dari kelompok tertentu.

Umpan balik yang terjadi dalam model ini terjadi setelah pesan diterima sehingga diperkenalkan pula sebagai konsep medan pengalaman (*field of experience*) dimana tanpa kesamaan medan pengalaman-pengalaman, hanya sedikit kesempatan bagi pesan untuk dipahami. Namun, agaknya dapat disepakati, mustahil terdapat dua orang yang memiliki bidang pengalaman yang persis sama (Rohim, 2016: 7). Hal tersebut dapat menyebabkan timbulnya hambatan sehingga umpan balik yang diberikan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

## 2. Teori Komunikasi Pragmatis

Watzlavick, Beavin, dan Jackson dalam Naim (2011) memperkenalkan teori ini pada tahun 1967. Pandangan interaksional dalam komunikasi antarpersona juga dikenal dengan teori pragmatic, sebab komunikasi sangat tergantung kepada situasi tertentu yang ada. Misalnya, terjadinya miskomunikasi karena tidak adanya kesamaan pandangan antar anggota dalam komunikasi tersebut. Bisa juga miskomunikasi tersebut disebabkan masing-masing orang tidak menggunakan “bahasa” yang sama. Ketika isi komunikasi yang disampaikan oleh pihak komunikator tidak dipahami oleh pihak komunikan, terjadilah miskomunikasi.

Asumsi dasar dari teori ini bersifat humanistik. Kreativitas individu dengan segala sifat keunikan dari masing-masing orang sulit sekali didekati dengan menggunakan paham positivistik. Demikian juga situasi ketika komunikasi berlangsung juga sangat unik. Artinya, selalu berbeda dari situasi yang satu dengan yang lain. Masing-masing anggota komunikasi (semua komunikator) dipengaruhi oleh latar belakang dan variabelnya masing-masing, baik yang bersifat personal maupun yang bersifat situasional (Naim, 2011: 98)

Teori ini bisa digunakan untuk menjelaskan kasus-kasus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, pekerjaan, kelembagaan informasi, atau dimanapun peristiwa komunikasi

itu berlangsung, terutama jika sudah dikontekskan dalam suasana pendidikan dan intruksional.

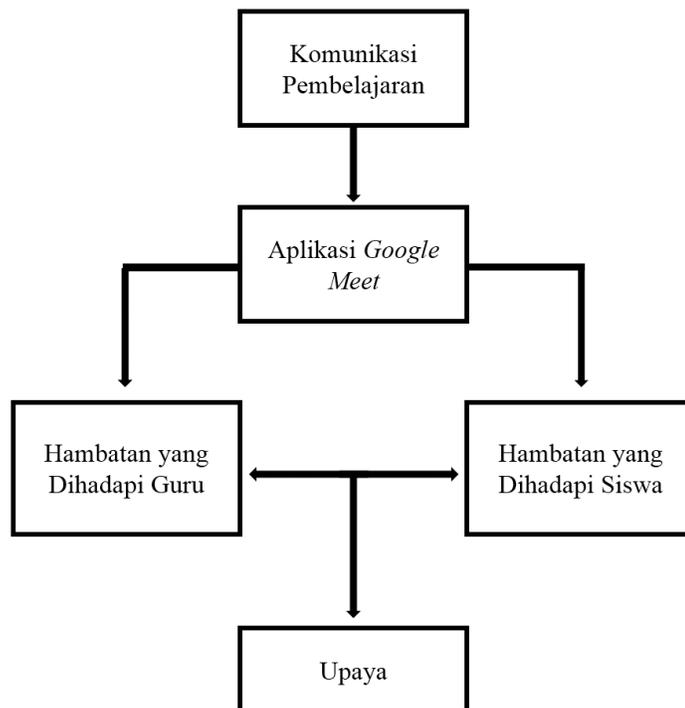
### 3. Teori Pembelajaran Jarak Jauh

Stewart, Keagen dan Holmberg dalam Munir (2009: 22) membedakan tiga teori utama tentang pembeajaran jarak jauh yaitu teori otonomi dan belajar mandiri, industrialisasi pendidikan, dan komunikasi interaktif.

- a. Belajar mandiri, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh pandangan bahwa setiap individu berhak mendapat kesempatan yang sama dalam pendidikan. Proses pembelajaran hendaknya diupayakan agar dapat memberikan kebebasan dan kemandirian kepada pembelajar dalam proses belajarnya. Pembelajar bebas secara mandiri untuk menentukan atau memilih materi pembelajaran yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya.
- b. Pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk aktivitas belajar mengajar yang bercirikan pembagian kerja materi dan materi pembelajaran secara massal. Pembelajaran jarak jauh merupakan metode untuk mengerjakan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan cara menerapkan dan memanfaatkan teknologi yang dapat memproduksi materi pembelajaran berkualitas secara massal sehingga dapat digunakan secara bersamaan oleh pembelajar yang tempat tinggalnya tersebar dimana-mana.

- c. Pengertian belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Pembelajar perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan komponen penyelenggara pembelajaran jarak jauh. Pendidikan merupakan konsep “*guided didactic conversation*” yaitu interaksi dan komunikasi yang bersifat membimbing dan mendidik pembelajar, sehingga mereka merasa nyaman untuk belajar membahas topik yang mereka minati.

Berdasarkan uraian di atas, bagan penyederhanaan kerangka konsep peneliti adalah sebagai berikut :



Gambar 1.3 Kerangka Konseptual

## E. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghindari ambiguitas pada pemahaman istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

### 1. Hambatan

Hambatan merupakan kesulitan-kesulitan atau kendala yang tidak dikehendaki karena faktor situasional. Hambatan dalam penelitian ini adalah yang dialami guru dan siswa SMA Negeri 1 selama memanfaatkan *Google Meet* sebagai media pembelajaran.

### 2. Aplikasi *Google Meet*

Aplikasi *Google Meet* merupakan aplikasi komunikasi dengan fungsi sebagai ruang virtual pertemuan kelompok tanpa terbatas ruang dan waktu. Aplikasi *Google Meet* dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel pintar (*smartphone*), tablet, PC (*Personal Computer*), serta perangkat sejenis lainnya.

### 3. Komunikasi Pembelajaran

Komunikasi pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan berupa materi pembelajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran.

#### 4. Guru SMA Negeri 1 Parepare

Guru SMA Negeri 1 Parepare yang terdaftar sebagai guru aktif mengajar tahun ajaran 2020/2021 yang pernah atau sedang memanfaatkan *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring.

#### 5. Siswa SMA Negeri 1 Parepare

Siswa SMA Negeri 1 Parepare yang terdaftar sebagai siswa aktif tahun ajaran 2020/2021 yang pernah atau sedang memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Tipe Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat tentang hambatan komunikasi pembelajaran yang terjadi selama memanfaatkan aplikasi *Google Meet*. Penelitian ini berfokus pada metode studi kasus. Menurut Mulyana dalam Kriyantono (2020), studi kasus periset berupaya secara saksama dan dengan berbagai cara mengkaji sejumlah besar variabel mengenai suatu kasus khusus. Dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian, periset bertujuan memberikan uraian yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang diriset.

## 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Parepare. Peneliti memilih lokasi tersebut karena SMA Negeri 1 Parepare merupakan salah satu dari lima SMA yang paling banyak diminati di Kota Parepare.

## 3. Teknik Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sampling purposive (*purposive sampling*) yaitu dengan menyeleksi informan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan dari riset yang dilakukan.

Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah :

### a. Guru

Informan merupakan guru aktif di SMA Negeri 1 Parepare sebanyak 5 orang dan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran sekurangnya pada tiga mata pelajaran.

### b. Siswa

Informan merupakan siswa aktif di SMA Negeri 1 Parepare sebanyak 5 orang dan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran sekurangnya pada tiga mata pelajaran.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu :

a. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber-sumber yang dianggap sumber terpercaya dan memenuhi kriteria sebagai data utama. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan yang dipilih berdasarkan kriteria dan dianggap mampu untuk memberikan informasi yang valid serta observasi secara langsung ke lapangan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dihasilkan secara tidak langsung atau melalui perantara sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Data sekunder dari penelitian ini berupa data yang diperoleh melalui kepustakaan buku, jurnal, serta sumber *internet*.

#### **5. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Miles dan Huberman membaginya dalam tiga aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), serta *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi).

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

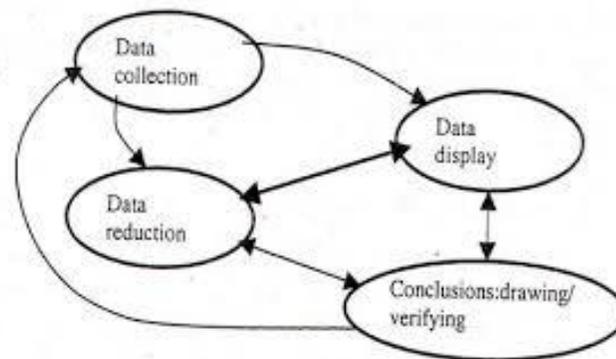
b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data atau penyajian data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

c. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Langkah selanjutnya menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh

bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.



*Gambar 1.4 Analisis Data Model Miles dan Huberman*

*(Sumber : Sugiyono, 2011)*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Komunikasi**

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat manusia hindari sebagai bagian dari makhluk sosial. Kegiatan berkomunikasi dilakukan hampir setiap waktu, baik itu berkomunikasi menggunakan lisan maupun berkomunikasi dengan tindakan. Fiske (2016) menganggap bahwa komunikasi adalah satu dari aktivitas manusia yang dikenali oleh semua orang namun sangat sedikit yang dapat mendefinisikannya secara memuaskan.

Komunikasi tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan umat manusia, baik individu maupun anggota kelompok masyarakat. Keberhasilan dan kegagalan seseorang dalam mencapai sesuatu yang diinginkan termasuk karier, terkadang ditentukan oleh kemampuan seseorang itu dalam berkomunikasi.

Menurut Jalaluddin Rakhmat dalam Naim (2011: 15), komunikasi menyentuh segala aspek kehidupan kita. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa 70% waktu bangun kita gunakan untuk berkomunikasi. Namun perlu dipahami bahwa suatu proses komunikasi dapat dikatakan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh pengirim memiliki pemahaman yang sama dengan penerima pesan.

## 1. Pengertian Komunikasi

Kata “komunikasi” berasal dari kata Latin *cum*, yaitu kata depan yang berarti dengan dan bersama dengan, dan *unus*, yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kedua kata itu terbentuk kata benda *communio* yang dalam bahasa Inggris menjadi *communion* dan berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, hubungan.

Onong Uchjana Effendy (2003) merumuskan komunikasi sebagai proses pernyataan antarmanusia. Hal yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya. Dalam bahasa komunikasi, pernyataan disebut sebagai pesan (*message*). Orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (*communicator*). Sedangkan, orang yang menerima pernyataan disebut komunikan (*communicatee*). Tegasnya, komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.

Sebuah definisi singkat dibuat oleh Harold D. Lasswell bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya”

Bahfiarti (2019) dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa:

*“Communication is the ability to interact well with others or abilities, which a communicator has to use in the communication process. Communication is needed when living with diverse people in order to live meaningful and more productive lives.”*

Bahfiarti dkk mengategorikan komunikasi sebagai suatu kemampuan untuk berinteraksi dengan baik dengan orang lain, kemampuan komunikasi tersebut harus digunakan oleh komunikator dalam proses komunikasi. Komunikasi sangat dibutuhkan ketika hidup berdampingan dengan orang-orang yang berbeda untuk mencapai kehidupan yang berarti dan produktif.

Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi Pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi dalam Cangara (2012: 22) bahwa:

*“Komunikasi adalah di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.”*

Definisi ini kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama D. Lawrence Kincaid sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa:

*“Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.”*

Rogers mencoba menspesifikkan hakikat suatu hubungan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

## 2. Proses Komunikasi

Proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung tanpa didukung oleh unsur-unsur; pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran/media (*channel*), penerima (*receiver*), dan akibat/pengaruh (*effect*). Unsur-unsur tersebut dapat juga disebut dengan komponen atau elemen komunikasi.

Joseph de Vito, K. Sereno, dan Erika Vora dalam Cangara (2012) menilai bahwa faktor lingkungan juga merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam mendukung terjadinya proses komunikasi. Kaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya dapat dilihat sebagai berikut.

### a. Sumber/pengirim (*source*)

Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa Inggris disebut *source*, *sender*, atau *encoder*.

### b. Pesan (*message*)

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris disebut *message*, *content*, atau *information*.

c. Media/saluran (*channel*)

Media yang dimaksud adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi, pancaindra dianggap sebagai media komunikasi. Terdapat juga saluran komunikasi seperti telepon, surat, telegram, TV, radio, telepon dan sebagainya. Pemilihan media tergantung pada isi pesan yang hendak disampaikan, jumlah, penerima, maupun situasi.

d. Penerima (*receiver*)

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber, dapat terdiri dari satu orang atau lebih. Penerima dapat disebut dengan berbagai macam istilah seperti khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam bahasa Inggris disebut *audience* atau *receiver*.

e. Pengaruh (*effect*)

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh dapat pula diartikan sebagai perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

f. Tanggapan balik (*feedback*)

Umpan balik merupakan salah satu bentuk dari pengaruh yang berasal dari penerima. Umpan balik juga dapat berasal dari unsur lain seperti pesan dan

media, meski pesan belum sampai pada penerima. Misalnya alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan itu mengalami gangguan sebelum sampai ke tujuan.

g. Lingkungan

Lingkungan atau situasi ialah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

### **3. Konteks Komunikasi**

Banyak pakar komunikasi yang mengklasifikasikan komunikasi berdasarkan konteksnya. Indikator yang paling umum untuk mengklasifikasikan komunikasi berdasarkan konteksnya atau tingkatnya adalah jumlah peserta yang terlibat dalam komunikasi.

#### **a. Komunikasi Intrapribadi**

Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam diri seseorang. Dalam komunikasi intrapribadi seseorang dapat berperan baik sebagai komunikator atau komunikan sekaligus. Seseorang berbicara kepada dirinya sendiri, berdialog, bertanya kepada dirinya dan bahkan dijawab oleh dirinya sendiri (Rohim, 2016: 19).

Rohim lebih lanjut menjelaskan bahwa komunikasi intrapribadi biasanya juga mencakup suatu kondisi dimana seseorang membayangkan, mempersepsikan, dan menyelesaikan berbagai persoalan oleh dirinya

sendiri. Dalam kehidupan sehari-hari kita memiliki pengalaman berkenaan dengan perasaan atau suasana kebatinan yang dilakukan dalam bentuk dialog internal, dan hal ini dapat berlangsung secara variatif dari satu orang ke orang lain.

**b. Komunikasi Antarpribadi**

Komunikasi antarpribadi didefinisikan oleh Devito dalam Effendy (2003:60) sebagai: “Proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika” (*The process of sending and receiving messages, between two persons, or among a small group of person, with the same effect and same immediate feedback*).

Berdasarkan definisi Devito itu komunikasi antarpribadi dapat berlangsung antara dua orang yang memang sedang berdua-duaan seperti suami istri yang bercakap-cakap, atau antara dua orang dalam suatu pertemuan, misalnya dalam sebuah acara seminar selalu terdapat komunikasi antara penyaji makalah dan para peserta seminar.

**c. Komunikasi Kelompok**

Baruch Spinoza, seorang filsuf Belanda dalam Rohim (2016) menyatakan bahwa manusia adalah binatang sosial. Pernyataan ini menunjukkan bahwa orang lain mempunyai pengaruh yang sangat besar pada sikap kita, perilaku kita, dan bahkan persepsi kita. Orang lain yang mempengaruhi kita berada di dalam kelompok dimana kita menjadi

anggotanya. Keberadaan kelompok tersebut bisa berlangsung dalam kelompok besar atau kecil, formal atau informal.

Onong Uchjana Effendi dalam Rohim (2016: 21) membagi kelompok menjadi dua, yakni; (1) Komunikasi Kelompok Kecil, adalah komunikasi yang ditujukan kepada kognisi komunikan. Prosesnya berlangsung secara dialogis. Dalam komunikasi kelompok kecil, komunikator menunjukkan pesannya kepada benak atau pikiran komunikan. (2) Komunikasi Kelompok Besar, kebalikan dari komunikasi kelompok kecil. Komunikasi kelompok besar adalah komunikasi yang ditujukan kepada reaksi komunikan. Prosesnya berlangsung secara linear. Pesan yang disampaikan oleh komunikator dalam situasi komunikasi kelompok besar, ditujukan afeksi komunikan, pada hatinya, atau kepada perasaannya. Jika komunikan pada kelompok kecil umumnya bersifat homogen, maka komunikan pada kelompok besar umumnya bersifat heterogen.

#### **d. Komunikasi Publik**

Komunikasi publik adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar khalayak yang tidak bisa dikenali satu per satu, sebagaimana dapat dilihat dalam pidato, ceramah, seminar, diskusi publik dan, lain sebagainya (Rohim, 2016). Komunikasi publik biasa juga disebut dengan komunikasi kolektif, komunikasi retorika, *public speaking*, dan komunikasi khalayak (*audience communication*).

Rohim menyatakan bahwa komunikasi publik juga memiliki ciri komunikasi interpersonal, karena berlangsung secara tatap muka tetapi dalam komunikasi publik, penyampaian pesan berlangsung secara kontinu yang dapat diidentifikasi siapa yang berbicara (sumber) dan siapa pendengarnya. Interaksi antara sumber dan penerima berlangsung secara terbatas, sehingga tanggapan balik juga terbatas.

**e. Komunikasi Organisasi**

Komunikasi organisasi yaitu komunikasi antarmanusia (*human communication*) yang terjadi dalam konteks organisasi. Meminjam definisi dari Goldhaber, komunikasi organisasi diberi batasan sebagai arus pesan dalam suatu jaringan yang sifat hubungannya saling bergantung satu sama lain (*the flow of messages within a network of interdependent relationship*) (Rohim, 2016: 22).

Dari batasan tersebut dapat digambarkan bahwa di dalam suatu organisasi mensyaratkan adanya suatu jenjang jabatan ataupun kedudukan yang memungkinkan semua individu dalam organisasi tersebut memiliki perbedaan posisi yang sangat jelas seperti pimpinan, staf pimpinan, dan karyawan. Di samping itu, dalam organisasi juga mensyaratkan adanya pembagian kerja, dalam arti setiap orang dalam sebuah institusi baik yang komersial maupun sosial, memiliki satu bidang pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya.

#### **f. Komunikasi Massa**

Konsep komunikasi massa pada suatu sisi mengandung pengertian sebagai suatu proses di mana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas dan pada sisi lain merupakan proses di mana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi oleh *audience*. Pusat dari studi mengenai komunikasi massa adalah media. Media yang digunakan dalam komunikasi massa merupakan organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya atau pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat (Rohim, 2016: 23).

### **B. Media Komunikasi**

Media komunikasi merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Cangara (2012) juga mengartikan media sebagai alat penyampai pesan dari komunikator kepada khalayak. Media dapat berupa pancaindra manusia atau media yang tidak berkaitan dengan bagian tubuh manusia yang dijabarkan Cangara sebagai berikut.

#### **1. Media Antarpribadi**

Surat merupakan salah satu media komunikasi antarpribadi yang banyak digunakan. Surat dapat menampung pesan-pesan yang sifatnya pribadi, tertutup, dan tak terbatas oleh ruang dan waktu. Media komunikasi antarpribadi lainnya yaitu telepon.

Sejak ditemukannya teknologi selular, penggunaan telepon genggam (*handphone*) semakin marak di kalangan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian telepon selular tidak lagi dimaksudkan sebagai simbol prestise, melainkan lebih banyak digunakan untuk kepentingan bisnis, kantor, organisasi, dan urusan keluarga (Cangara, 2012; 138).

## **2. Media Kelompok**

Cangara (2012) mengidentifikasikan media kelompok dalam aktivitas komunikasi yang melibatkan khalayak lebih dari 15 orang menggunakan media komunikasi kelompok misalnya rapat, seminar, konperensi, dan sejenisnya. Seminar merupakan media komunikasi kelompok yang dihadiri oleh khalayak tidak lebih dari 150 orang dengan tujuan untuk membicarakan suatu masalah. Komperensi merupakan media komunikasi kelompok yang biasanya dihadiri oleh anggota dan pengurus dari organisasi tertentu.

## **3. Media Publik**

Jika khalayak telah lebih dari 200 orang, maka media komunikasi yang digunakan biasanya disebut media publik, misalnya rapat akbar, rapat raksasa, dan sejenisnya. Khalayak berasal dari berbagai bentuk, namun masih mempunyai homogenitas, misalnya kesamaan partai, agama, dan lain-lain (Cangara, 2012: 140).

#### **4. Media Massa**

Media massa menurut Cangara (2012) merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi. Media massa bersifat melembaga, bersifat satu arah, meluas dan serempak, menggunakan peralatan teknis atau mekanis, serta bersifat terbuka. Morissan (2013) mengidentifikasi media massa sebagai lembaga sosial yang terpisah namun berada dalam masyarakat.

#### **C. Komunikasi Pendidikan**

Terlepas dari media yang digunakan, pesan dalam komunikasi beragam jenisnya termasuk komunikasi yang didalamnya terkandung pengetahuan maupun informasi-informasi seputar akademis. Istilah komunikasi pendidikan kemudian mulai dikenal karena secara khusus berkaitan dengan pemanfaatan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Komunikasi pendidikan dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi dalam suasana pendidikan. Dengan demikian, komunikasi pendidikan adalah proses perjalanan pesan atau informasi yang merambah bidang atau peristiwa-peristiwa pendidikan (Naim, 2011: 27).

Naim menjelaskan lebih jauh bahwa dalam dunia pendidikan, komunikasi menjadi kunci yang cukup determinan dalam mencapai tujuan. Seorang guru, seberapa pun pandai dan luas pengetahuannya, jika tidak mampu

mengkomunikasikan pikiran, pengetahuan, dan wawasannya, tentu tidak akan mampu memberikan informasi pengetahuan kepada para siswanya. Gugusan pengetahuannya hanya menjadi kekayaan diri yang tidak tersalur kepada para siswanya. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat penting artinya.

### **1. Pembelajaran**

Roestiyah NK dalam Naim (2011) menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Pertama, faktor internal yaitu faktor yang timbulnya dari dalam anak seperti kesehatan, rasa aman, kemampuan, dan minat. Kedua, faktor eksternal yang timbul dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara yang panas, lingkungan, dan sebagainya. Membangkitkan minat belajar pada anak-anak sehingga menjadi hobi tampaknya menjadi aspek penting yang harus ditumbuhkembangkan kepada anak, baik oleh orang tua maupun guru. Namun, realitasnya banyak banyak siswa yang tidak suka belajar. Belajar dianggap sebagai aktivitas yang menjenuhkan, bahkan siksaan.

Oleh karena itu, orang tua dan guru harus melakukan berbagai usaha yang sistematis dan tepat dalam membangkitkan minat belajar ini. Ekomodyo dalam Naim (2011) mengungkapkan, dalam konteks belajar, menggunakan komunikasi empatik akan menjadikan belajar bersama orang tua bukanlah sesuatu yang menakutkan dan membebani, melainkan menjadi pengalaman bermain yang menyenangkan.

## 2. Guru dan Teori Belajar

Proses pembelajaran hanya akan berlangsung lebih optimal jika guru memiliki kapasitas dan kualitas diri yang memadai. Guru dengan kapasitas dan kualitas yang tidak memadai akan menjadikan pembelajaran berlangsung dalam suasana menjenuhkan dan siswa tidak mendapatkan hal-hal baru (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) yang bermanfaat (Naim, 2011: 97).

Naim menjelaskan lebih lanjut bahwa salah satu bentuk kapasitas dan kapabilitas yang penting dimiliki oleh guru adalah menguasai dengan baik terhadap teori komunikasi antarpersonal. Penguasaan terhadap teori ini akan memberi wawasan dan pengetahuan mengenai kondisi siswa, pilihan strategi, dan metode mengajar yang tepat.

Terdapat beberapa teori antarpersonal yang penting untuk menjadi bahan kajian, antara lain (1) *Communication Pragmatics/ Interactional View* (Pandangan Interaksional); (2) *Communication Competence* (Kompetensi Komunikasi); (3) Konstruksivisme; (4) *Coordinated Management of Meaning*; (5) *FIRO—Fundamental Interpersonal Relations Orientation*; (6) *Social Exchange Theory*; (7) *Social Penetration Theory*; (8) *Stage of Relationship Development*; (9) *Uncertainty Reduction Theory* (URT).

Selain teori komunikasi antarpersona, menurut Pawit M Yusuf dalam Naim (2011), teori lain yang penting juga untuk dikuasai oleh guru, yaitu teori belajar. Terdapat beberapa alasan yang menjadi dasar pentingnya guru menguasai teori belajar. Pertama, teori belajar dapat membantu guru (dan

komunikator instruksional lainnya) dalam memahami proses belajar yang terjadi pada manusia. Kedua, melalui pemahaman teori belajar, pengajar dapat mengetahui kondisi dan faktor yang dapat mempengaruhi, memperlancar, dan/atau menghambat proses belajar. Ketiga, teori belajar ini memungkinkan seorang pengajar dapat melakukan prediksi yang cukup tepat guna mengenai hasil yang diharapkan pada suatu kegiatan belajar. Keempat, teori belajar ini merupakan sumber hipotesis tentang proses belajar yang dapat diuji kebenarannya melalui penelitian dan eksperimen sehingga hal ini dapat meningkatkan pemahaman seorang pengajar akan proses belajar mengajar yang terjadi. Kelima, konsep dan prinsip serta hipotesis dalam teori belajar tersebut dapat membantu pengajar meningkatkan penampilannya sebagai seorang pengajar atau komunikator instruksional yang efektif (Naim, 2011: 105).

Ada beberapa teori yang dapat disebut sebagai teori belajar. Pertama, koneksionisme yang dikembangkan oleh Edward L. Thorndike (1874-1949). Berdasarkan eksperimen yang pernah ia lakukan, Thorndike berkesimpulan bahwa belajar ada hubungan antara stimulus dan respons. Itulah sebabnya, teori koneksionisme juga disebut “S-R Bond Theory” dan “S-R Psychology of Learning”. Teori ini juga disebut dengan “Trial and Error Learning”. Hal ini merujuk pada panjangnya waktu atau banyaknya jumlah kekeliruan dalam mencapai suatu tujuan.

Kedua, teori pembiasaan klasik (*classical conditioning*) berkembang berdasarkan hasil eksperimen Pavlov (1849-1936). Pada dasarnya teori ini adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut. Berdasarkan eksperimen yang pernah dilakukan, dapat dipahami bahwa belajar adalah perubahan yang ditandai dengan adanya hubungan antara stimulus dan respons. Apabila stimulus yang diadakan selalu disertai dengan stimulus penguat, stimulus tadi cepat atau lambat akhirnya akan menimbulkan respons atau perubahan yang kita kehendaki.

Ketiga, teori pembiasaan perilaku respons. Teori ini merupakan teori yang paling muda dan masih sangat berpengaruh di kalangan para ahli psikologi belajar masa kini, diciptakan oleh Burrhus Frederic Skinner. Fenomena tingkah laku belajar menurut Skinner melibatkan *reinforcement* (penguatan). Teori-teori belajar hasil eksperimen Thorndike, Pavlov, dan Skinner secara prinsipiell bersifat behavioristik, dalam arti lebih menekankan timbulnya perilaku jasmaniah yang nyata dan dapat diukur. Teori-teori itu juga bersifat otomatis-mekanis dalam menghubungkan stimulus dan respons sehingga terkesan seperti kinerja mesin atau robot.

Keempat, teori pendekatan kognitif. Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal, mental manusia. Dalam pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia yang tampak tak dapat diukur dan

diterangkan tanpa melibatkan proses mental, seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan sebagainya.

Dalam perspektif psikologi kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (yang bersifat jasmaniah) meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar siswa. Secara lahiriah, seorang anak yang sedang belajar membaca dan menulis, misalnya, tentu menggunakan perangkat jasmaniah (dalam hal ini mulut dan tangan) untuk mengucapkan kata-kata dan menggoreskan pena. Akan tetapi, perilaku mengucapkan kata-kata dan menggoreskan pena yang dilakukan anak tersebut bukan semata-mata respons atas stimulus yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.

### **3. Komunikasi yang Efektif**

Dalam konteks komunikasi pendidikan, guru seyogianya mampu memenuhi segala prasyarat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pelajaran. Jika tidak, proses pembelajaran akan sulit mencapai hasil maksimal (Naim, 2011: 112). Satu syarat yang tidak bisa ditawar dalam proses komunikasi guru dan siswa adalah keterbukaan pikiran dan perasaan. Sangat mungkin seorang guru telah memenuhi syarat komunikasi yang efektif, tetapi tetap saja komunikasi tidak berjalan optimal karena antara keduanya terdapat persoalan hubungan, misalnya guru tidak menyukai muridnya atau sebaliknya.

Selain itu, sebaiknya juga disadari oleh guru bahwa tugas mengajar akan berhasil manakala guru mampu tampil secara optimal dalam menjalankan tugasnya. Optimalisasi peran ini akan memberikan pengaruh secara nyata terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Penguasaan materi, penampilan menarik, pendayagunaan media, dan berbagai prasyarat kesuksesan sebaiknya mendapat perhatian guru. Selain itu, guru juga harus memberikan semangat inspiratif kepada para siswanya.

#### **D. Pembelajaran *E-Learning***

##### **1. Pengertian *E-Learning***

Komunikasi antara pembelajar dan pengajar agar bisa berjalan dengan baik dan efektif, maka diperlukan interaksi yang aktif dari keduanya yang bisa dilaksanakan melalui cara langsung (*synchro-nous*) atau cara tidak langsung, (*a csynchronous*), misalnya pesan direkam dahulu sebelum digunakan (Munir, 2009: 209). Dunia tidak dibatasi lagi oleh jarak, ruang, dan waktu. Dengan demikian, segala aktivitas akan lebih mudah dan cepat. Era kehadiran internet telah mengubah aktifitas manusia dalam berkomunikasi, ekonomi, bisnis, transportasi, dan lain-lain (Arianto, 2020).

Paradigma sistem pendidikan yang semula konvensional dengan mengandalkan tatap muka, maka dengan sentuhan teknologi informasi khususnya dunia *cyber* beralih menjadi sistem pendidikan jarak jauh yang

tidak dibatasi oleh ruang, waktu, dan jarak, sehingga hubungan antara pembelajar dan pengajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat itu, maka kebutuhan akan konsep pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi sebuah keniscayaan. Implikasinya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di lembaga pendidikan, seperti perguruan tinggi atau sekolah sangat diperlukan. Salah satu hasil teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan adalah teknologi komputer dengan *internet*nya. Penerapan *internet* yang paling jelas implementasinya sekarang ini adalah penggunaan *e-learning* inilah merupakan sistem yang berbasis dunia *cyber* yang telah diterima dengan baik dan banyak digunakan saat ini.

Istilah *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Definisi *e-learning* sendiri sebenarnya sangatlah luas bahkan sebuah *portal* yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat tercakup dalam lingkup *e-learning* ini. Namun, istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk *digital* yang dijumpai oleh teknologi *internet* (Munir, 2009: 210).

Munir menjelaskan lebih jauh bahwa dalam teknologi *e-learning*, semua proses pembelajaran yang biasa didapatkan di dalam sebuah kelas dilakukan

secara live namun *virtual*. Artinya, pada saat yang sama seorang pengajar mengajar di depan sebuah computer yang ada di suatu tempat, sedangkan pembelajar mengikuti pembelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda. Dalam hal ini, secara langsung pengajar saling berkomunikasi dan saling berinteraksi pada waktu yang sama namun tempat yang berbeda. *E-learning* juga mencakup banyak hal diluar lingkup teknologi *internet* itu sendiri, kurikulum, desain dan pengembangan *e-learning*, manajemen *e-learning*, dan etika pembelajaran. Istilah *e-learning* digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi komputer dengan *internetnya*.

*E-learning* sering pula disebut pembelajaran *online* atau *online course*. Pembelajaran *online* dalam pelaksanaannya memanfaatkan dukungan jasa teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer, telepon, audio, video, transmisi satelit, dan sebagainya. Pembelajaran *online* ini memungkinkan untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh yang bisa menjangkau lebih banyak orang dan berbagai tempat sampai daerah terpencil atau pedalaman sekalipun yang membutuhkan pendidikan.

Secara terminologi, *e-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat *internet* atau *intranet*. *E-learning* berarti proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar kepada berpusat pada pembelajar. Pembelajaran tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan

lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja. *E-learning* merupakan salah satu strategi atau metoda pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya relatif murah. Untuk mengakses materi pembelajaran pada *e-learning* diperlukan komputer dengan jaringan *internet* atau *intranet*.

Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak, ruang dan waktu. Dengan demikian, pembelajaran melalui *e-learning* bisa berlangsung kapan saja, dimana saja, melalui jalur mana saja dengan kecepatan apapun. Dalam pembelajaran itu pengajar dan pembelajar tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama untuk melaksanakan proses pembelajaran, namun cukup dengan menggunakan internet sebagai medianya. Pengajar cukup mengupload data materi pembelajaran pada situs *e-learning*. Pembelajar dapat mempelajari materi pembelajaran dari pengajar yang bersangkutan dengan membuka situs *e-learning* tersebut. *E-learning* sangat berkembang karena relatif tidak memerlukan biaya tinggi namun memiliki jangkauan yang luas, sebab *e-learning* dapat menjangkau hingga ke seluruh dunia tanpa dibatasi oleh kondisi geografis, sehingga lebih mudah untuk menyampaikan informasi pembelajaran. *E-learning* adalah program aplikasi berbasis *internet* yang memuat semua informasi seputar pendidikan yang jelas, dinamis, dan akurat serta *up to date* serta memberikan kemudahan bagi para pembelajar untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Dengan adanya *e-learning* berbasis

*web* dapat membantu strategi pembelajaran dalam menyebarkan informasi mengenai pendidikan secara luas.

## 2. Karakteristik dan Manfaat *E-Learning*

Munir (2009: 212) membagi karakteristik *e-learning* dalam beberapa hal, antara lain:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks*) dan *digital* media.
- c. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
- d. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh pengajar dan pembelajar, atau siapapun tidak terbatas waktu dan tempat sesuai dengan keperluannya.
- e. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber.

Manfaat *e-learning* seperti yang dijelaskan Munir (2009) antara lain:

- a. Pengajar dan pembelajar dapat berkomunikasi secara mudah dan cepat melalui fasilitas *internet* tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.

- b. Pengajar dan pembelajar dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (*scope*) dan urutan (sekuensnya) sudah sistematis terjadwal melalui *internet*.
- c. Dengan *e-learning* dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi mudah dan sederhana. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan pada komputer, sehingga pembelajar dapat mengulang atau mempelajari kembali materi pembelajaran yang telah dipelajarinya.
- d. Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari berbagai sumber informasi dengan melakukan akses di *e-learning*.
- e. *Internet* dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara pengajar dengan pembelajar, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan massal.
- f. Peran pembelajar menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri tidak mengandalkan pemberian dari pengajar.
- g. Relatif lebih efisien dari segi tempat, waktu, dan biaya.
- h. Bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya sehingga tidak memiliki waktu untuk datang ke suatu lembaga pendidikan, maka dapat mengakses *internet* kapanpun sesuai dengan waktu luangnya.
- i. Dari segi biaya, penyediaan layanan *internet* lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas.

- j. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi pembelajar karena dapat berinteraksi langsung.
- k. Kerja sama dalam komunitas *online* yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi.
- l. Administrasi dan pengurusan yang terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan akses atau dalam operasionalnya.
- m. Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran (ciri pokok *e-learning*)

### 3. Kelebihan dan kekurangan *E-learning*

Bates dan Wulf (1996) dalam Munir (2009) menyatakan bahwa kelebihan *e-learning* antara lain:

- a. Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enchance interactivity*)
- b. Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)
- c. Memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*)
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Kekurangan *e-learning* antara lain:

- a. Interaksi pengajar dan pembelajar atau pembelajar dan pembelajar lainnya kurang karena tidak bertemu secara langsung.

- b. Lebih terfokus pada aspek teknis bukan pada aspek pendidikan sebagai alat untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial, atau keterampilan dari pembelajar.
- c. Proses pembelajaran dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- d. Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mungkin selama pembelajaran konvensional kurang dikuasainya.

#### **E. Hambatan Komunikasi**

Dalam komunikasi, segala sesuatu yang mengganggu dan menghambat terjadinya proses komunikasi disebut sebagai gangguan (*noise*). Kata *noise* berasal dari istilah ilmu kelistrikan yang mengartikan sebagai keadaan tertentu yang mengakibatkan tidak lancarnya atau berkurangnya ketepatan peraturan. Kata-kata yang diucapkan oleh seorang penyiar akan mengganggu komunikasi dengan pendengarnya (Nurdianti, 2014: 148).

*Noise* dapat timbul bukan hanya berasal dari sumber atau saluran, tetapi penerima atau audiens juga dapat menjadi penyebab terjadinya gangguan. Suprpto dalam Nurdianti (2014) mengungkapkan bahwa setidaknya terdapat tiga faktor psikologis yang mendasari hal tersebut, antara lain:

1. *Selective Attention*

Orang biasanya cenderung untuk mengekspose dirinya hanya kepada hal-hal (*komunikasi*) yang dikehendakinya. Misalnya, seseorang tidak berminat membeli mobil, jelas ia tidak akan berminat membaca iklan jual beli mobil.

2. *Selective Perception*

Suatu kali, seseorang berhadapan dengan suatu peristiwa komunikasi, maka ia cenderung menafsirkan isi komunikasi sesuai dengan prakonsepsi yang sudah dimiliki sebelumnya. Hal ini berkaitan dengan kecenderungan berpikir secara *stereotip*

3. *Selective Retention*

Meskipun seseorang memahami suatu komunikasi, tetapi orang berkecenderungan hanya mengingat apa yang ingin diingat. Misalnya, setelah membaca suatu artikel berimbang mengenai komunisme, seorang mahasiswa yang anti komunis hanya akan mengingat hal-hal jelek mengenai komunisme. Sebaliknya, mahasiswa yang pro komunis cenderung untuk mengingat kelebihan-kelebihan sistem komunisme yang diungkapkan oleh artikel tersebut.

Effendy (2003) membagi jenis gangguan dari proses komunikasi yang menurut sifatnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Gangguan Mekanis (*mechanical, chanel noise*)

Gangguan mekanis ialah gangguan yang disebabkan saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik. Effendy (2003) mengungkapkan sebagai contoh, ialah gangguan suara ganda (*interferensi*) pada pesawat radio disebabkan dua pemancar yang berdempetan gelombangnya, gambar meliuk-liuk atau berubah pada layar televisi, atau huruf yang tidak jelas, jalur huruf yang hilang atau terbalik, atau halaman yang sobek pada surat kabar.

2. Gangguan Semantik (*semantic noise*)

Gangguan jenis ini bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengertiannya menjadi rusak. Gangguan semantik tersaring ke dalam pesan melalui penggunaan bahasa. Lebih banyak kekacauan mengenai pengertian sesuatu istilah atau konsep yang terdapat pada komunikator, akan lebih banyak gangguan semantik dalam pesannya.

Semantik adalah pengetahuan mengenai perhatian kata-kata yang sebenarnya atau perubahan pengertian kata-kata. Lambang kata yang sama mempunyai pengertian yang berbeda untuk orang-orang yang berlainan. Pengertian denotatif adalah pengertian suatu perkataan yang secara umum diterima oleh orang-orang dengan bahasa dan kebudayaan yang sama.

Sedangkan, pengertian konotatif adalah pengertian yang bersifat emosional latar belakang dan pengalaman seseorang.

Contoh, secara denotatif semua orang akan setuju, bahwa anjing adalah binatang yang berbulu, berkaki empat. Secara konotatif, banyak orang yang menganggap anjing sebagai binatang peliharaan yang setia, bersahabat, dan panjang ingatannya. Namun, untuk orang-orang lainnya, perkataan anjing mengkonotasikan binatang yang menakutkan dan bahaya.

Karena itu bahasa merupakan komponen yang sangat penting dalam komunikasi, sebab dengan adanya faktor konotasi tersebut komunikasi bisa gagal.

### 3. Gangguan Ekologis

Hambatan ekologis disebabkan oleh gangguan lingkungan terhadap proses berlangsungnya komunikasi, contoh hambatan ekologis adalah suara riuh orang-orang atau kebisingan.

Hambatan komunikasi dapat juga terjadi akibat adanya prasangka. Prasangka merupakan salah satu rintangan atau hambatan yang berat bagi suatu kegiatan komunikasi akibat seseorang yang mempunyai prasangka, misalnya bersikap curiga dan menentang komunikator yang hendak menyampaikan pesan komunikasi. Bagaimanapun, sekali prasangka itu sudah mencengkam, maka seseorang tidak dapat berpikir secara objektif dan segala hal selalu akan dinilai negatif baginya.

Prasangka bukan hanya terjadi pada satu ras, seperti yang sering kita dengar, melainkan juga terhadap agama, pendirian politik, kelompok. Pendekatan suatu perangsang yang dalam pengalamannya pernah memberi kesan yang tidak enak (Effendy, 2003: 48).

### **BAB III**

#### **GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

##### **A. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Parepare**

SMA Negeri 1 Parepare merupakan salah satu SMA terbaik di Kota Parepare yang terletak di jalan Matahari No. 3, Mallusetasi, Kec. Ujung, Kota Parepare. Pada awalnya, di Kota Parepare terdapat dua sekolah lanjutan, yaitu “Sekolah Menengah” atau disingkat S.M. dan “Midlebare School” atau disingkat M.S. kedua sekolah tersebut didirikan oleh Pemerintah NIT pada tahun 1947 dengan waktu belajar selama 4 (empat) tahun. Guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut berasal dari Belanda dan guru-guru Indonesia seperti, M. Said, Radjabahu, dan Abdul Kadir.

Pada tahun 1950, menjelang terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia, orang-orang Belanda yang mengajar di sekolah tersebut meninggalkan Kota Parepare, sehingga terjadi kekosongan pengajar. Keadaan ini menggugah hati orang-orang cerdas pandai yang sementara bertugas di Kota Parepare, seperti Rompas, Dr. Soeparto dan Nyonya, A. A. Hadju, Kapten Moeljono untuk membentuk satu kelas persiapan S.M.A. yang pelajarnya berasal dari kelas tertinggi S.M. dan M.S. dengan sistem pengajaran yang disesuaikan dengan sistem yang berlaku di Pulau Jawa.

Pada tanggal 21 Juli 1953, dimulailah pembangunan gedung dan asrama sehingga SMA Negeri 154 Parepare semakin nampak dan berkembang fisik