

**ANALISIS TINGKAT EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
ONLINE DI ERA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMAHAMAN
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS HASANUDDIN**

OLEH:

ISFAIQOTUL CHOTIMAH

E021171501



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2021

**ANALISIS TINGKAT EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
ONLINE DI ERA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMAHAMAN
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS HASANUDDIN**

OLEH:

ISFAIQOTUL CHOTIMAH

E021171501

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

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

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online di
Era pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa
Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin
Nama Mahasiswa : Isfaiqotul Chotimah
NIM : E021171501

Makassar, 23 Juli 2021

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si.
NIP. 197306172006042001

Pembimbing II



Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si.
NIP. 197705252003121003

Mengetahui,

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



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

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana 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 Hari Senin, Tanggal Sembilan Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu.

Makassar, 9 Agustus 2021

TIM EVALUASI

Ketua : Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos, M.Si

(..........)

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

(..........)

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

(..........)

2. Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si

(..........)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isfaiqotul Chotimah

Nomor Pokok : E021171501

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul:

**Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online di Era Pandemi
Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi
Universitas Hasanuddin**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain, saya sendiri.

Apa bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya

Makassar, 13 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,


Isfaiqotul Chotimah

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Serta shalawat kepada baginda kita Rasulullah Muhammad SAW.

Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda saya H. Rasman Rasyid dan Ibunda Sri Iriwaty atas jasa-jasa, kesabaran, serta pengorbanan dan ketulusannya telah membimbing dan membesarkan, serta senantiasa berdoa untuk keselamatan dan keberhasilan penulis. Juga kepada saudari saya Indah Pratiwi atas segala semangat yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Pendidikan.

Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis telah banyak melalui kesulitan serta hambatan, tetapi dengan bantuan, dukungan, motivasi dan doa dari berbagai pihak, baik saat menempuh Pendidikan, penelitian maupun saat penulisan skripsi ini, hal itu dapat teratasi. Untuk itu perkenankanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Terima kasih yang tak terhingga kepada Ibu Dr. Tuti Bahfiarti. M.Si sebagai pembimbing I, yang telah membimbing penulis dengan penuh dorongan dan dukungan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Terima kasih kepada Bapak Andi Subhan Amir. S.Sos., M.Si, selaku pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, dan mendukung penulis selama ini hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Sudirman Karnay M.Si dan Ibu Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.kom, selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis.
4. Ketua dan Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi Bapak Dr. Sudirman Karnay M.Si dan Bapak Nosakros Arya, S.Sos. Terima kasih atas semua kebijakan yang telah diberikan.
5. Seluruh dosen Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas banyak atas ilmu yang telah diberikan selama ini.
6. Ibu Ida, Ibu Satima dan Pak Herman. Terima kasih banyak atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam hal pengurusan berkas-berkas dari maba hingga skripsi ini.
7. Sahabat SMP tercinta Narisa, Zakiyah, Rikhal, Rea, Caca, Nabila dan Mita yang selalu setia mendengarkan keluh kesah penulis, menyemangati dan membantu penulis dari awal menggarap skripsi hingga skripsi ini selesai terima kasih sudah selalu ada dalam suka dan duka mari sukses bersama.
8. Sahabat SMA tersayang, NOSEC yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu terima kasih sudah mensupport, memberi masukan dan selalu menghibur penulis semoga cita-cita kita semua tercapai dan kita sukses bersama .

9. Sahabat Seperjuangan Yovita Aufa Nabila dan Novita Nur Afifah, terima kasih telah menjadi sahabat yang baik mulai dari maba hingga saat ini, terima kasih atas doa-doa dan dukungannya.
10. Teman Angkatan 2017 Capture yang telah bersama-sama berjuang sejak awal perkuliahan terima kasih atas segala kenangan yang diberikan kepada penulis.
11. Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi (KOSMIK), terima kasih atas segala pelajaran yang telah diberikan.
12. Adik-adik KOSMIK Angkatan 2018, 2019, 2020 atas bantuannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Dan seluruh pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu semasa kuliah hingga akhirnya menyelesaikan studi.

Makassar, 24 Juli 2021

Isfaiqotul Chotimah

ABSTRAK

ISFAIQOTUL CHOTIMAH *Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin. (Dibimbing oleh Tuti Bahfiarti dan Andi Subhan Amir).*

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk menganalisis tingkat efektivitas media pembelajaran online di era pandemi covid-19 terhadap pemahaman mahasiswa Ilmu Komunikasi UNHAS; (2) untuk mengetahui bentuk media pembelajaran online yang digunakan di era pandemi covid-19 pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UNHAS.

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih dua bulan April – Juni 2021. Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin. Responden penelitian ini di tentukan secara *Stratified sampling*. Teknik penentuan jumlah sampel menggunakan tabel Issac dan Michael. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

Data primer dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan secara online menggunakan *Google Form*. Pengumpulan data sekunder melalui studi Pustaka, observasi dan situs internet. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk diagram.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kuliah daring yang dilaksanakan selama pandemi covid-19 cukup efektif, Adapun bentuk media pembelajaran yang digunakan yaitu *Google Meet* (55,9%) dan *Zoom* (38,3%) dianggap aplikasi yang paling efisien digunakan bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi, selebihnya (5,8%) menggunakan platform lain. Selama *study frome home* ini banyak mahasiswa yang mengalami peningkatan IPK. Namun, kendala yang paling banyak dihadapi selama *study from home* ini adalah jaringan yang kurang stabil. Walaupun kuliah *online* membuat IPK mahasiswa meningkat namun mereka lebih menyukai kuliah secara tatap muka.

ABSTRACT

ISFAIQOTUL CHOTIMAH Analysis of the Effectiveness of Online Learning Media in the Era of the Covid-19 Pandemic on the Understanding of Communication Science Students at Hasanuddin University. (Supervised by Tuti Bahfiarti and Andi Subhan Amir).

The objectives of this study are: (1) to analyze the effectiveness of online learning media in the era of the covid-19 pandemic on the understanding of UNHAS Communication Science students; (2) to find out the form of online learning media used in the era of the covid-19 pandemic for UNHAS Communication Science students.

This research was carried out for approximately two months from April to June 2021. The population of this study were Communication Studies students at Hasanuddin University. Respondents in this study were determined by stratified sampling. The technique of determining the number of samples using tables of Isaac and Michael. This study uses a quantitative method with a descriptive approach.

Primary data was collected using a questionnaire distributed online using Google Form. Secondary data collection through library studies, observations and internet sites. The data collected was analyzed quantitatively and then described in the form of a diagram.

The results of this study indicate that online lectures conducted during the covid-19 pandemic are quite effective. The forms of learning media used, namely Google Meet (55.9%) and Zoom (38.3%) are considered the most efficient applications used for Communication Studies students. , the rest (5.8%) use other platforms. During this study from home, many students experienced an increase in GPA. However, the most common obstacle faced during the study from home was the unstable network. Although online lectures make students' GPAs increase, they prefer face-to-face lectures.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI...	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Kerangka Konseptual	8
E. Definisi Operasional.....	16
F. Metode Penelitian.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
A. Komunikasi Pembelajaran	24
B. Efektivitas Media Pembelajaran	29
C. Kelebihan dan Kekurangan media Pembelajaran Online.....	37
D. Teori media pembelajaran.....	41
E. Teori Symbol Systems	49
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	53
A. Departemen Ilmu Komunikasi UNHAS	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
B. Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP.....	94

A. KESIMPULAN	94
B. SARAN	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Konseptual	15
Gambar 1. 2 cone of experience sebelum direvisi	43
Gambar 1.3 cone of experience setelah direvisi.....	44
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	68
Gambar 4.2 Diagram Angkatan Mahasiswa	69
Gambar 4.3 Diagram Penilaian Keefektifan Pembelajaran Online	70
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan IPK.....	71
Gambar 4.5 Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Materi Kuliah Daring	72
Gambar 4.6 Diagram Durasi Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	73
Gambar 4.7 Diagram Kendala Selama Perkuliahan Daring	74
Gambar 4.8 Diagram Media Pembelajaran Online Paling Efektif.....	76
Gambar 4.9 Diagram Alasan Responden Menggunakan Media Pembelajaran Daring.....	77
Gambar 4.10 Diagram Pengetahuan Responden Mengenai Pembelajaran Sinkron dan Asinkron	78
Gambar 4.11 Diagram Bentuk Metode Pembelajaran Daring yang Disukai	79
Gambar 4.12 Diagram Konsep Pembelajaran Dari Rumah	80
Gambar 4.13 Diagram Cara Interaksi Dosen dan Mahasiswa Selama Pembelajaran Dari Rumah	81
Gambar 4. 14 Diagram Perbandingan Kuliah Online dan Offline.....	82
Gambar 4.15 Diagram Perbandingan Kuliah Online dan Offline.....	83
Gambar 4. 16 Diagram Pernyataan Responden Terhadap Metode Pembelajaran Ceramah	84
Gambar 4. 17 Diagram Pernyataan Responden Terhadap Pemahaman Materi Yang diberikan Selama Pembelajaran Dari Rumah.....	85
Gambar 4. 18 Diagram Pernyataan Responden Terhadap Mudah Mendapatkan Sumber Beelajar Selama Pembelajaran Dari Rumah.....	86
Gambar 4. 19 Diagram Pernyataan Responden Tetap Bisa Konsentrasi Selama Pembelajaran Dari Rumah	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Populasi Penelitian.....	19
Tabel 1.2 Rumus Penarikan Sampel Issac & Michael	21
Tabel 1.3 Sampel Penelitian.....	21

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada awal tahun 2020 badan kesehatan dunia atau WHO mengumumkan sebuah pernyataan resmi mengenai adanya wabah penyakit menular yaitu *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang disinyalir terjadi pertama kali di Wuhan, Provinsi Hubei Tiongkok (Amboro 2020). Wabah penyakit tersebut menyerang organ pernapasan dan mampu menular dengan cepat dari Individu satu ke Individu lain. Di Indonesia sendiri kasus Covid-19 pertama kali dilaporkan pada tanggal 2 Maret 2020 yang hingga sampai pada akhir bulan Mei 2020 telah mencapai 26.473 kasus (Amboro 2020).

Adanya wabah ini baik secara langsung maupun tidak langsung sangat berdampak besar terhadap keberlangsungan hidup Masyarakat. Salah satu kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah Indonesia dalam menanggapi adanya wabah ini adalah diberlakukannya pembatasan aktivitas di ruang publik secara langsung. Dengan diterapkannya kebijakan ini maka kegiatan yang dulunya berlangsung normal harus diadaptasi menjadi kegiatan yang bersifat maya, seperti bekerja dari rumah (*work from home*), kegiatan ibadah yang tidak lagi dapat dilakukan di rumah ibadah, serta kegiatan pembelajaran akademik yang dilaksanakan dari rumah. Hampir seluruh kegiatan ini membutuhkan teknologi dalam pelaksanaannya, dan media online sebagai wadah.

Salah satu kegiatan yang sangat terkena dampak dari perubahan akibat wabah Covid-19 ini adalah proses pembelajaran akademik yang harus dilakukan secara daring. Termasuk dalam hal ini, departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terus mendukung upaya pemerintah dalam memutus penyebaran wabah Covid-19. Termasuk menerapkan proses belajar mengajar dan aktivitas akademik lainnya dilaksanakan secara daring/online.

Aktivitas pembelajaran daring ini mengacu pada surat edaran Rektor Universitas Hasanuddin, Nomor: 9780/UN.1/KP.10.01/2020 tertanggal 8 Mei 2020 perihal perpanjangan penyesuaian system kerja dalam rangka upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19 di lingkungan Universitas Hasanudin. Hal ini berlaku mulai 9 Mei 2020.

Amboro (2020), mengemukakan bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi yang dalam pelaksanaannya menggunakan aplikasi layanan berupa media online. Dalam konteks kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan efektivitas, artinya sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai sesuai harapan.

Ciri-ciri keefektifan program pembelajaran adalah berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan, memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional dan memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar (Rohmawati 2015).

Keefektifan media pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus ditinjau dari segi proses dan sarana

penunjang. Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan dapat diukur dengan melihat minat mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang digunakan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Kegiatan pembelajaran daring membutuhkan perangkat seperti *handphone*, tablet pc, laptop, maupun komputer untuk mengakses materi.

Selain perangkat keras, dibutuhkan juga perangkat lunak agar peserta maupun tenaga didik mampu mengakses informasi seperti kuota dan jaringan seluler. Hal tersebut merupakan salah satu hal yang mampu menjadi kendala dalam proses pembelajaran daring ini. Dalam proses pembelajaran, ada unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.

Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi belajar. Komunikasi Daring atau komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan internet, atau melalui dunia maya (*cyberspace*).

Komunikasi virtual pada abad ini dapat dilakukan di mana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah penggunaan internet (Hafner & Lyon, 1996). Kondisi pendidik dan peserta didik yang tidak dapat bertemu secara langsung untuk menjaga *social distancing* dan *physical distancing* inilah yang membuat pembelajaran harus dilakukan melalui pembelajaran daring. Pada pembelajaran daring, kita mengenal istilah pembelajaran *sinkron* (serempak) dan pembelajaran *asinkron* (tidak serempak).

Menurut Chaeruman (2013), dalam pembelajaran sinkron, pendidik dan peserta didik berada di tempat yang sama pada waktu yang sama. Ini mirip dengan kelas tatap muka. Salah satu contoh pembelajaran sinkron adalah Ketika pendidik dan peserta didik berpartisipasi dalam kelas melalui aplikasi web conference (*Zoom, Google Meet*), short message (*Whatsapp Group*) dan berbagai fasilitas dan aplikasi lainnya). Ini menciptakan ruang kelas virtual yang memungkinkan peserta didik mengajukan pertanyaan dan pendidik menjawab secara instan.

Pembelajaran sinkron memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berpartisipasi dan belajar secara langsung serta terlibat dalam diskusi langsung. Pembelajaran asinkron merupakan pendekatan belajar mandiri dengan interaksi asinkron untuk mendorong pembelajaran. Dalam artian *asinkron* adalah jenis komunikasi yang dilakukan pada waktu yang berbeda atau tidak langsung misalnya Email, papan diskusi online, Wikipedia, youtube dan blog merupakan sumber daya yang mendukung pembelajaran asinkron.

Beberapa kegiatan pembelajaran asinkron yang umum adalah berinteraksi dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)*, berkomunikasi

menggunakan email, memposting di forum diskusi dan membaca artikel. Perbedaan antara pembelajaran sinkron dan asinkron adalah bahwa pembelajaran sinkron melibatkan sekelompok mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran pada waktu yang sama mirip dengan kelas virtual sedangkan pembelajaran asinkron melibatkan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa saja mirip dengan pendekatan belajar mandiri dengan sumber belajar online yang diperlukan.

Dalam hal ini, Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin selalu berupaya memberikan pengajaran yang terbaik di tengah-tengah penyebaran wabah Covid-19 guna meningkatkan pemahaman peserta didik melalui segala metode yang salah satunya adalah melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang telah dimulai pada awal Maret 2020. Konsep belajar dari rumah dilaksanakan secara sinkron dan asinkron. Ada berbagai media pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan di Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin di antaranya adalah *Zoom*, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Sikola*, *Google Meet*, dan aplikasi-aplikasi lainnya yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai analisis tingkat efektivitas media pembelajaran pada proses pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19, apakah media pembelajaran sudah efektif dan optimal pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Tingkat efektivitas pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa. Pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar

kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya (Falahudin 2014)

Media pembelajaran online merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media Internet. Media pembelajaran *online* merupakan alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses Pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Media pembelajaran pada pembelajaran daring digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efesiensi dan menganalisis tingkat efektivitas pembelajaran (Darmawan, 2017).

Penelitian yang berkaitan dengan analisis tingkat efektivitas media pembelajaran online sebelumnya, diantaranya adalah penelitian Mustakim (2020) mengangkat penelitian yang berjudul Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19.

Daring tidaknya sebuah kegiatan pembelajaran pasti akan tetap memiliki kelebihan maupun kekurangannya sendiri, namun dikarenakan pembelajaran daring ini merupakan metode pembelajaran yang masih baru khususnya di Indonesia sendiri sehingga peneliti tertarik untuk meneliti **Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online di Era *Pandemi Covid-19* Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran online di Era pandemi covid-19 terhadap pemahaman mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin?
2. Bagaimana bentuk media pembelajaran online di Era pandemi covid-19 terhadap pemahaman mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian
 - a. Untuk menganalisis tingkat efektivitas media pembelajaran online di era pandemi covid-19 terhadap pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.
 - b. Untuk mengetahui bentuk media pembelajaran online yang digunakan di Era Pandemi covid-19 pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Melalui penelitian ini di harapkan dapat memberikan inovasi dan kontribusi positif dalam perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat menambah wawasan keilmuan mengenai Media Pembelajaran Online

b. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung, pembanding, ataupun dijadikan sebagai tambahan referensi bagi

peneliti selanjutnya yang meneliti mengenai Media Pembelajaran Online.

D. Kerangka Konseptual

a. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi analisis tingkat efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dapat disimpulkan juga bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif Ketika memenuhi kriteria diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan, atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

b. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Popham (2003), efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di

dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Dunne (1996) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor, atau murid sendiri.

c. Media Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan sikap atau tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap. Oleh sebab itu belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad 2011).

Olson dalam Miarso (2004), mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-

alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2011).

Menurut Hamidjojo yang dikutip oleh Arsyad (2011) memberi Batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat tersebut dapat sampai kepada penerima. Media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran (Arsyad 2011).

Sebuah media pembelajaran yang baik haruslah memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar sehingga mampu memberikan hasil belajar yang baik. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media.

Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif antara lain:

- (1) Kemudahan navigasi, program dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar tidak perlu belajar komputer lebih dahulu
- (2) Kandungan kognisi

- (3) Pengetahuan dan presentasi informasi keduanya untuk menilai isi program apakah sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran
- (4) Integrasi media dengan media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan yang harus dipelajari
- (5) Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik dan estetika yang baik
- (6) Fungsi secara keseluruhan program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Keuntungan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia adalah kemampuan mengintegrasikan berupa teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan kemampuan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Kemudian dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya relatif kecil.

d. Konsep E-Learning

Menurut Effendi (2005), terminology *e-learning* dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. System pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: *Electronic learning* disingkat *E-learning*) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau

mahasiswa) tidak perlu berada duduk di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang dosen secara langsung.

Pada umumnya pembelajaran *e-learning* atau *offline* adalah *asynchronous*, di mana pengajar/dosen dan mahasiswa sebagai pembelajar tidak bertemu disaat yang sama. Sebenarnya materi *e-learning* tidak harus di distribusikan secara *online* baik melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internetpun bisa dijalankan secara *online* dan *real-time* ataupun secara *offline* atau *archieved*. Ada dua tipe *e-learning*, yaitu:

1. *Synchronous Training*

Synchronous berarti “pada waktu yang sama”. *Synchronous training* adalah tipe pembelajaran dimana proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama Ketika dosen sedang mengajar dan mahasiswa sedang belajar. Hal tersebut memungkinkannya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa, baik melalui intranet maupun internet. *Synchronous training* mengharuskan dosen dan mahasiswa mengakses internet secara bersamaan. Konferensi video seperti *zoom*, *Google Meeting*, *live chat*, *telekonferensi*, dan ceramah streaming langsung merupakan metode pembelajaran online yang sinkron.

2. *Asynchronous Training*

Asynchronous berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi *asynchronous* merupakan interaksi pembelajaran yang dilakukan secara fleksibel dan tidak harus dalam waktu yang sama. Pembelajaran Asinkron juga disebut sebagai pembelajaran mandiri. Sistem e-learning asinkron dapat dilakukan secara online dan offline, misalnya dengan menggunakan web, email, melibatkan modul

pelajaran, streaming konten video, perpustakaan virtual, dan pertukaran diskusi pada platform media sosial.

e. Tingkat Pemahaman

Pada hakikatnya, pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Pemahaman ini terbentuk akibat adanya proses belajar. Pemahaman berasal dari kata dasar paham yang berarti mengerti. Pemahaman dapat juga diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran, maka belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan mahasiswa memahami suatu situasi.

Pemahaman memiliki arti sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada posisinya. Tanpa pemahaman, maka pengetahuan, keterampilan, dan sikap tidak akan bermakna. Menurut Usman (2002), melibatkan pemahaman sebagai bagian dari domain kognitif hasil belajar pemahaman mengacu kepada kemampuan memahami makna materi.

Menurut Bloom dalam Sudjana (2010) membagi tingkat pemahaman ke dalam tiga kategori, yaitu:

- (1) tingkat pertama atau tingkat terendah, yaitu pemahaman terjemahan atau translasi, translasi adalah kemampuan untuk menerjemahkan suatu konsep ke Bahasa yang dipahami sendiri kemudian ditunjukkan dengan menyampaikan dalam bentuk lain baik berupa model atau simbol yang digunakan, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran atau interpretasi, pemahaman tentang interpretasi yakni melibatkan komunikasi sebagai konfigurasi pemahaman ide yang memungkinkan

memerlukan penataan kembali ide-ide ke dalam konfigurasi baru dalam pikiran individu. Dasar untuk menginterpretasikan adalah harus mampu menerjemahkan dari bagian isi komunikasi yang tidak hanya kata atau frasa, akan tetapi termasuk berbagai perangkat yang dapat dijelaskan. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, serta membedakan antara yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan, (3) pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi, yakni pemahaman ekstrapolasi.

Pemahaman tentang ekstrapolasi yaitu mencakup pemikiran atau prediksi yang dilandasi oleh pemahaman kecenderungan atau kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

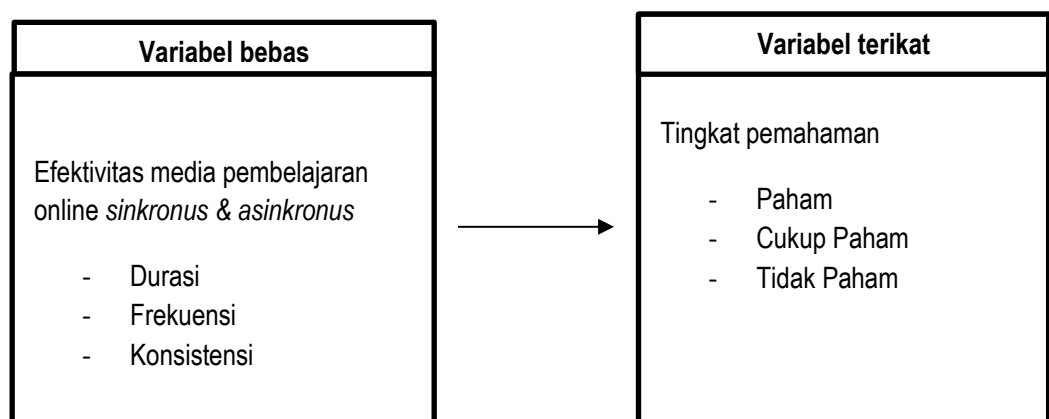
Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa pemahaman merupakan salah satu bentuk pernyataan hasil belajar. Pemahaman setingkat lebih tinggi dari pengetahuan atau ingatan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman diperlukan proses belajar yang baik dan benar. Pemahaman mahasiswa akan dapat berkembang bila proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

Untuk menganalisis tingkat efektivitas media pembelajaran online dan pemahaman terhadap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Unhas, maka teori yang

mendasari adalah teori *symbol systems*. Sistem simbol pertama kali digagas oleh **G. Salomon (1977)** dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu.

Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi, dan tugas. Sistem *simbol* terdiri dari kode representasi seperti gambar, kata, atau grafik yang digunakan untuk memberikan informasi kepada penerima dalam memperoleh pengetahuan. Salomon menjelaskan sistem simbol sebagai sarana yang digunakan dalam media untuk memilih, menyoroti, Menyusun, dan menyajikan informasi. dengan kata lain, sistem simbol adalah “Bahasa” yang digunakan di media untuk menyampaikan pesan.

Dari uraian diatas, maka kerangka konseptual untuk penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau kekeliruan penafsiran terhadap konsep yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya pemberian Batasan-batasan sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap Tindakan yang dilakukan.
2. Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.
3. Aplikasi daring adalah aplikasi yang digunakan sebagai wadah dan sarana pembelajaran dalam jaringan. Aplikasi daring yang digunakan dalam penelitian ini seperti *Zoom*, *Google Meet*, *WhatsApp Group* (Sinkronous), *Google Classroom*, *LMS/Sikola*, *Youtube* (Asinkronous).
4. Pembelajaran Sinkron adalah komunikasi yang dilakukan pada waktu yang sama (real time) dengan menggunakan media perantara berupa komputer, smartphone, atau alat sejenisnya Pembelajaran asinkron adalah komunikasi yang dilakukan pada waktu yang berlainan (tidak serempak).
5. Pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya

sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Pemahaman terbagi atas tiga tingkat, yaitu:

(1)Tingkat Tetinggi atau Pahami, artinya Mahasiswa mampu mengembangkan,dan menginterpretasikan kembali informasi yang telah didupatkannya, (2) Cukup paham artinya Mahasiswa dapat menerjemahkan suatu konsep ke Bahasa yang dipahami sendiri, dan (3) Tidak Pahami atau tingkat terendah artinya Mahasiswa tidak mampu menerima dan tidak dapat mengembangkan Kembali informasi yang telah didupatkan.

6. Mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa(i) Ilmu Komunikasi UNHAS Angkatan 2018, 2019 dan 2020

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui gambaran analisis tingkat efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan. Penelitian kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data berupa angka hasil dari pengukuran. Karena itu data yang terkumpul harus diolah secara statistic agar dapat ditaksir dengan baik.

Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya pada saat penelitian dilakukan Arikunto (2010). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menggambarkan (*to describe*), menjelaskan, dan menjawab persoalan-persoalan tentang fenomena dan peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena adanya maupun analisis hubungan antara berbagai variabel dalam suatu fenomena (Arifin, 2011).

2. Variabel penelitian

a. Variabel bebas

Variabel bebas X atau independent adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media pembelajaran Online. Media pembelajaran online yang dimaksud adalah pembelajaran *Sinkronus* dan *Asinkronus*.

b. Variabel terikat

Variabel terikat Y atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2016). Variabel terikat pada penelitian ini adalah Pemahaman Mahasiswa. Pemahaman Mahasiswa diukur atas tiga tingkat yaitu: (1) Paham, (2) Cukup Paham, (3) Tidak Paham

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan April 2021 hingga Juni 2021 dan tempat pelaksanaan penelitian di Universitas Hasanuddin jurusan Ilmu Komunikasi.

4. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Unhas Angkatan 2018, 2019 dan 2020.

Tabel 1.1
Populasi Penelitian

Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2018	90
2019	82
2020	107
Jumlah	279

Sumber: Akademik Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin 2021

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *Stratified random sampling*. *Stratified sampling* adalah cara penarikan sampel untuk populasi yang memiliki karakteristik heterogen atau karakteristik yang dimiliki populasi bervariasi (Prasetyo 2012). Selain digunakan untuk populasi yang tidak homogen, Teknik ini juga digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang berstrata (tingkat).

Sampel dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan Teknik penarikan sampel menurut tabel Issac & Michael dengan kesalahan sebesar 5% adalah 152. Maka berdasarkan data di atas dapat diperkirakan sampel yang akan didapatkan sebesar 152 orang.

**TABEL PENENTUAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI TERTENTU
DENGAN TARAF KESALAHAN, 1, 5, DAN 10 %**

N	Siginifikasi			N	Siginifikasi		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138
15	15	14	14	290	202	158	140
20	19	19	19	300	207	161	143
25	24	23	23	320	216	167	147
30	29	28	28	340	225	172	151
35	33	32	32	360	234	177	155
40	38	36	36	380	242	182	158
45	42	40	39	400	250	186	162
50	47	44	42	420	257	191	165
55	51	48	46	440	265	195	168
60	55	51	49	460	272	198	171
65	59	55	53	480	279	202	173
70	63	58	56	500	285	205	176
75	67	62	59	550	301	213	182
80	71	65	62	600	315	221	187
85	75	68	65	650	329	227	191
90	79	72	68	700	341	233	195
95	83	75	71	750	352	238	199
100	87	78	73	800	363	243	202
110	94	84	78	850	373	247	205
120	102	89	83	900	382	251	208
130	109	95	88	950	391	255	211
140	116	100	92	1000	399	258	213
150	122	105	97	1100	414	265	217
160	129	110	101	1200	427	270	221
170	135	114	105	1300	440	275	224
180	142	119	108	1400	450	279	227
190	148	123	112	1500	460	283	229
200	154	127	115	1600	469	286	232
210	160	131	118	1700	477	289	234
220	165	135	122	1800	485	292	235
230	171	139	125	1900	492	294	237
240	176	142	127	2000	498	297	238
250	182	146	130	2200	510	301	241
260	187	149	133	2400	520	304	243
270	192	152	135	2600	529	307	245

**Gambar 1.2 Tabel Penentu Jumlah Sampel dari Populasi Tertentu dengan
tarif kesalahan 1%,5%, dan 10%
(Sumber: google.com)**

Kemudian, dalam perhitungan setiap Angkatan menggunakan rumus:

Tabel 1.2 Rumus Penarikan Sampel Issac & Michael

(Sumber: Sugiyono)

$$s_{\text{ampel}} = \frac{\text{populasi}}{\text{Total Populasi}} \times \text{Sampel Issac \& Michael}$$

Tabel 1.3 Sampel Penelitian

Angkatan	Sampel
2018	49
2019	44
2020	59
Total	152

Pengambilan sampel menggunakan metode total sampling, yaitu penentuan sampel dengan semua anggota populasi survei digunakan sebagai sampel, dengan pertimbangan hasil analisis dapat digeneralisasikan dengan kesalahan yang sangat kecil. Pada saat penelitian sampel dapat berubah sesuai dengan hasil yang didapatkan di lapangan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama). Data primer dalam penelitian ini yang penulis kumpulkan adalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner atau angket. Teknik ini merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Data sekunder dalam penelitian ini yang penulis gunakan adalah teknik pengumpulan data studi Pustaka. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur-literatur seperti buku, dokumen, serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

6. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kajian dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan.

Menurut Sutopo (2006) angket atau kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung dapat diartikan peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden. Penelitian ini bersifat kuesioner semi terbuka

karena dalam kuesioner peneliti telah menyediakan pilihan jawaban untuk dipilih oleh responden namun ada beberapa pertanyaan yang diajukan tetap memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab sesuai dengan pendapat mereka. Kuesioner dilakukan secara online yang dibagikan menggunakan *google form* dengan butir jawaban menggunakan skala likert dan desain penelitian menggunakan metode survey.

Selanjutnya data dianalisis dengan cara analisis deskriptif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik dengan bantuan komputerisasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi Pembelajaran

1. Konsep Komunikasi

Komunikasi dalam Bahasa Inggris *communication*, berasal dari kata *communis* yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam Bahasa latin *communico* yang artinya membagi. Menurut Ruben komunikasi adalah kegiatan perilaku atau kegiatan penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan (Cangara 2016) .

Sementara itu, sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antarmanusia (*human communication*) bahwa komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang mengkhendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan antar sesama manusia melalui pertukaran informasi, menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. Sehingga secara garis besar komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, pikiran, perasaan, keahlian dari komunikator kepada komunikan untuk mempengaruhi pikiran komunikan dan mendapatkan tanggapan balik sebagai *feedback* bagi komunikator. Sehingga komunikator dapat mengukur berhasil atau tidaknya pesan yang disampaikan kepada komunikan.

2. Komunikasi dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi. Komunikasi adalah proses pengiriman informasi dari guru kepada siswa untuk tujuan tertentu. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila komunikasi yang terjadi menimbulkan arus dua arah, yaitu dengan munculnya *feedback* dari pihak penerima pesan. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh efektif tidaknya komunikasi yang terjadi di dalamnya.

Tujuan dari Pendidikan akan tercapai jika prosesnya komunikatif. Pembelajaran dapat dimaknai dengan interaksi antar guru dengan siswa yang dilakukan secara sengaja dan terencana serta memiliki tujuan yang positif. Keberhasilan pembelajaran harus didukung dengan komponen-komponen interaksional yang terdiri dari pesan berupa materi belajar, penyampai pesan yaitu guru, bahan untuk menuangkan pesan, peralatan yang mendukung kegiatan belajar, metode atau teknik yang sesuai, dan latar atau situasi yang kondusif saat proses pembelajaran.

Dalam Proses pembelajaran dibutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seorang guru kepada siswa. Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari guru sebagai sumber pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambing-lambang seperti kata-kata, bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) seperti HP, film dan lain sebagainya. Pesan diterima oleh siswa melalui indera (mata dan

telinga) untuk diolah sehingga pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa.

Komunikasi efektif dalam pembelajaran merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan, dimana siswa mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, dengan demikian dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Guru atau pendidik adalah pihak yang paling bertanggungjawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran sehingga guru dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

3. Gaya Komunikasi Pendidik

Komunikasi dalam proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka sehingga komunikasi dapat dilakukan dengan dua jenis. *Pertama*, komunikasi antar personal (*interpersonal communication*) yang merupakan komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan. *Kedua*, komunikasi kelompok (*group communication*) yang dilakukan antara komunikator dengan beberapa kelompok, baik kelompok kecil maupun kelompok besar (Efendi, dinamika komunikasi).

Dalam dua jenis komunikasi tersebut, bila dilakukan dalam proses pembelajaran (proses interaksi edukatif) maka akan terjadi tiga pola komunikasi antara guru dan siswa, yakni komunikasi sebagai aksi, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi. Komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah menempatkan guru sebagai pemberi aksi dan anak didik

sebagai penerima aksi. Guru aktif dan siswa pasif, mengajar dipandang sebagai kegiatan menyampaikan bahan pelajaran.

Dalam komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah, guru berperan sebagai pemberi aksi atau penerima aksi, demikian pula halnya dengan siswa bisa sebagai penerima aksi bisa pula sebagai pemberi aksi. Hal ini menyebabkan terjadinya dialog antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, maka pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.

4. Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran

Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan serta informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Terdapat lima aspek yang perlu dipahami dalam membangun komunikasi yang efektif, yaitu: *Pertama* kejelasan, hal ini dimaksudkan bahwa dalam komunikasi harus menggunakan Bahasa dan mengemas informasi secara jelas sehingga mudah dipahami dan diterima oleh komunikan. *Kedua* ketepatan, ketepatan atau akurasi ini menyangkut penggunaan Bahasa yang benar dan kebenaran informasi yang disampaikan.

Ketiga konteks, konteks atau yang sering disebut dengan situasi maksudnya adalah bahwa Bahasa dan informasi yang disampaikan harus sesuai dengan keadaan dan lingkungan dimana komunikasi itu terjadi. *Keempat* adalah Alur, Bahasa dan informasi yang akan disajikan harus disusun dengan alur atau sistematika yang

jelas, sehingga pihak yang menerima informasi cepat tanggap. *Kelima* budaya, aspek ini bukan hanya menyangkut Bahasa dan informasi tetapi juga berkaitan dengan tatakrma dan etika, artinya dalam berkomunikasi harus menyesuaikan dengan budaya orang yang diajak berkomunikasi, baik dalam penggunaan Bahasa verbal maupun nonverbal agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Menurut Santoso Sastropetro komunikasi dikatakan efektif apabila komunikator dan komunikan sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan atau sering disebut dengan "*the communication is in tune*". Agar komunikasi dapat berjalan secara efektif, harus dipenuhi beberapa syarat: (1)menciptakan suasana komunikasi yang menguntungkan, (2)menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan dimengeri, (3)pesan yang disampaikan dapat menggugah perhatian dan minat bagi pihak komunikan, (4)pesan dapat menggugah kepentingan komunikan yang dapat menguntungkan, (5)pesan dapat menumbuhkan suatu penghargaan bagi pihak komunikan.

Terkait dengan proses pembelajaran, komunikasi dikatakan efektif jika pesan dalam hal ini berupa materi pelajaran dapat diterima dan dipahami serta menimbulkan umpan balik yang positif oleh siswa. Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap keberhasilan pencapaian tujuan. Komunikasi dikatakan efektif apabila komunikator dan komunikan serta informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Jika dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang efektif antara guru dengan siswa maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil.

B. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas adalah jangkauan usaha suatu program sebagai suatu system sumber daya dan sarana tertentu untuk memenuhi tujuan dan sasaran tanpa melumpuhkan cara dan sumber daya itu serta tanpa memberi tekanan yang tidak wajar terhadap pelaksanaannya. Dalam pembelajaran diperlukan perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang semua itu saling berkesinambungan. Perlunya penggunaan model-model pembelajaran yang efektif dan inovatif agar dalam pembelajaran yang dilakukan dapat lebih variatif dan berjalan lancar (Dewi 2011).

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Miarso dalam Rohmawati mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu Pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Menurut Supardi, pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rohmawati 2015).

Menurut Slavin, keefektifkan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator sebagai berikut: (1) Kualitas pembelajaran yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat

kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran, (2) kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana guru atau pendidik memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru, (3) Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan, maka semakin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif. (4) Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan (Gunawan, Fransiska).

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Dunia Pendidikan sangat penting menggunakan media pembelajaran untuk proses belajar dalam memanfaatkan pengetahuan dan teknologi (Sarina, 2016). Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Kunci dari efektifnya setiap interaksi atau kegiatan adalah terciptanya proses komunikasi yang baik sehingga hal ini berdampak pada berkurangnya konflik yang terjadi. Hadjana berpendapat bahwa keefektifan komunikasi diukur oleh beberapa hal, diantaranya:

1) Penerima (*receiver*)

Seorang penerima pesan dikatakan efektif jika penerima pesan sesuai dengan penerima yang dituju oleh media, maka untuk mengukurnya dengan melihat bagaimana kuantitas si penerima pesan menggunakan media tersebut untuk memenuhi kebutuhan akan informasinya.

2) Isi pesan (*Content*)

Sifat-sifat dari sebuah isi pesan/informasi yang diharapkan di dalam sebuah media agar pesan/informasi tersebut efektif diantaranya adalah:

- a) Isi pesan harus akurat, dimulai dari kecermatan terhadap ejaan nama, angka, tanggal dan usia, keterangan dan fakta yang ditemui. Tidak hanya itu, akurasi juga berarti benar dalam memberikan kesan umum, benar dalam sudut pandang pemberitaan yang dicapai oleh penyajian detail-detail fakta dan oleh tekanan yang diberikan kepada fakta-faktanya.
- b) Isi pesan harus lengkap, adil dan berimbang yang dimaksud dengan sikap adil dan berimbang adalah bahwa seorang pembuat informasi harus memberikan tentang apa yang sesungguhnya sedang terjadi. Unsur adil dan berimbang dalam sebuah pesan/informasi mungkin sama sulitnya untuk dicapai seperti juga keakuratan dalam menyajikan fakta.
- c) Isi pesan harus objektif, pesan/informasi yang objektif artinya pesan yang dibuat itu selaras dengan kenyataan, tidak berat sebelah dan

bebas dari prasangka. Dalam pengertian objektif ini termasuk pula keharusan seorang komunikator dalam menyampaikan informasi mengenai sebuah peristiwa secara keseluruhan, tidak dipotong-potong oleh kecenderungan subjektif.

- d) Isi pesan harus ringkas dan jelas. Pesan yang disajikan haruslah dapat dicerna dengan cepat. Artinya suatu tulisan yang ringkas, jelas dan sederhana. Tulisan tersebut haruslah tidak banyak menggunakan kata-kata, harus langsung dan padu.

3) Media komunikasi (*Media*)

Pemilihan saluran atau media sangat penting dilakukan dalam perencanaan pesan yang berpusat pada penerima. Jika media tersebut memiliki faktor kredibilitas yang tinggi, maka media tersebut mampu menyebarkan informasi dengan cepat, mudah untuk digunakan atau diakses, dan juga menampilkan fitur tambahan dari sebuah informasi kepada penerima informasi.

4) Format pesan (*Format*)

Sifat-sifat dari format pesan/informasi yang diharapkan di dalam sebuah media agar pesan tersebut efektif, diantaranya adalah: (a) singkat dan sederhana, singkat berarti langsung kepada pokok masalah (*to the point*) dan tidak bertele-tele. Sedangkan sederhana berarti selalu mengutamakan pemilihan kata atau kalimat yang paling banyak diketahui maknanya oleh penerima pesan yang heterogen, baik dilihat dari tingkat inteletualitasnya maupun karakteristik demografis dan psikografisnya. (b) Jelas, jelas berarti mudah ditangkap maksudnya, tidak baur dan kabur. Jelas juga berarti jelas sasaran dan maksudnya, (c) Menarik, artinya mampu

membangkitkan minat dan perhatian penerima pesan, memicu selera baca, serta membuat orang yang tertidur terjaga seketika.

5) Sumber pesan/inormasi (*Source*)

Yang dimaksud sumber pesan/informasi adalah mengenai kredibilitas sumber informasi tersebut apakah informasi yang disampaikan memiliki tingkat kredibel yang tinggi atau tidak. Kredibilitas suatu sumber informasi tersebut dapat dipercaya oleh si penerima pesan.

2. Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru Arsyad Ashar (2005).

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar Arsyad Ashar, (2005). Senada dengan hal tersebut, Prastati dan Irawan (2005) berpendapat bahwa media ialah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Lebih lanjut Latuheru (1988) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat,

maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepatguna dan berdayaguna. Gerlach dan Ely yang dikutip Arsyad Azhar (2005) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Gagne dalam Sadiman, dkk., (2005) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. National Education Association/NEA memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca Sadiman, dkk. (2005).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu hardware (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan pancaindera) maupun software (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara masal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar (2005) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu :

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arsyad Azhar (2005: 15–16) menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu, disamping itu juga membangkitkan motivasi, minat siswa dan juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad Azhar (2005: 16), mengemukakan empat fungsi media pengajaran khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Online

Kata *e-Learning* terbagi atas dua bagian, yaitu ‘e’ yang berarti *electronic* dan ‘*learning*’ yang berarti pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa *e-Learning* adalah sebuah sistem pembelajaran yang menggunakan alat bantu elektronik. Perkembangan TIK sangat cepat dan menawarkan banyak kemudahan bagi manusia dalam memperoleh informasi dalam hitungan detik. Pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini menjadi begitu mudah dengan hadirnya internet yang memberikan layanan transfer informasi dalam waktu yang cepat. Perbedaan jarak, waktu dan ruang tidak lagi menjadi persoalan.

Kemudahan ini memberikan keuntungan tersendiri bagi mereka yang jauh dari sumber informasi. Perkembangan teknologi internet memunculkan berbagai aplikasi baru termasuk di bidang Pendidikan, salah satu manfaat teknologi internet dalam bidang Pendidikan adalah sebagai sarana pembelajaran. teknologi dalam bidang pembelajaran ini dikenal dengan sebutan *e-Learning*. Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan dikelas, dapat dilakukan melalui internet secara jarak jauh tanpa harus tatap muka.

Melalui teknologi ini seorang guru atau dosen mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat, sedangkan para siswa atau mahasiswa mengikuti pelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda dan pada waktu yang bersamaan. Kelihatannya teknologi ini memiliki efisiensi dan efektifitas dalam membantu proses belajar mengajar dan sepertinya di masa mendatang *e-Learning* ini dapat menjadi sebuah solusi dan teknologi alternatif untuk digunakan dalam metode pengajaran.

Teknologi *e-Learning* ini merupakan sebuah teknologi yang dijumpai oleh teknologi internet, membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi-materi dan pertanyaan-pertanyaan, dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antara peserta didik dan pengajar.

1. Konsep e-Learning

Metode pengajaran tradisional masih kurang efektif jika dibandingkan dengan metode pengajaran modern. Sistem *e-Learning* diharapkan bukan hanya sekedar menggantikan tetapi diharapkan pula untuk dapat menambahkan metode dan materi pengajaran tradisional seperti diskusi dalam kelas, buku, dan pelatihan komputer non internet. Elemen yang terdapat pada system *e-Learning* sebagai berikut ini:

- a) Soal-soal : Materi dapat disediakan dalam bentuk modul, adanya soal-soal yang disediakan dan hasil pengerjaannya dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan.

- b) Komunitas : Para pelajar dapat mengembangkan komunitas *online* untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
- c) Pengajar *online* : Para pengajar selalu online untuk memberikan arahan kepada para pelajar, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi.
- d) Kesempatan bekerja sama : Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan *online* sehingga dapat dilakukan secara bersamaan atau *real time* tanpa kendala jarak
- e) Multimedia : Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar (Prasojo,2011).

2. Kelebihan *e-Learning*

Beberapa kelebihan yang dimiliki dalam pemanfaatan *e-Learning* untuk proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Mudah dicapai : Pendidik dan Pelajar dapat dengan mudah menggunakan aplikasi *e-Learning* dimanapun juga selama mereka terhubung ke internet. *E-Learning* dapat dicapai oleh para pelajar dan pendidik tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b) Pengalaman pribadi dalam belajar: pilihan untuk mandiri dalam belajar menjadikan mahasiswa untuk berusaha melangkah maju, memilih sendiri peralatan yang digunakan untuk penyampain belajar mengajar, mengumpulkan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan.

- c) Mengurangi biaya : dengan *e-Learning* dapat mengurangi biaya transportasi serta mengurangi waktu yang dihabiskan oleh pelajar untuk pergi ke kampus.
- d) Wawasan yang luas: dengan *e-Learning* tentunya akan menemukan banyak hal yang semula belum diketahui. Hal ini disebabkan beberapa materi pelajaran yang tersedia pada *e-Learning* belum tersedia dalam media cetak seperti buku sehingga mengharuskan untuk mencari di internet.

3. Kekurangan *e-Learning*

Beberapa kekurangan yang dimiliki dalam pemanfaatan *e-Learning* untuk proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- b) Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.
- c) Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada Pendidikan.
- d) Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui pembelajaran yang menggunakan ICT.
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, jaringan ataupun komputer).

- f) Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan tentang internet.
- g) Kurangnya penguasaan Bahasa komputer.

D. Teori media pembelajaran

Secara etimologis, kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media pembelajaran secara etimologis dapat berarti perantara atau pengantar pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan secara terminologi, media pembelajaran berarti sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang membantu dalam menangkap, memproses dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal (Geraldch 2003).

Menurut Hamalik dikutip dari Sundari (2006) , media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan orang yang sedang belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

1. Masuknya Pengaruh Teori Komunikasi pada Proses pembelajaran dan munculnya AVA

Pada masa pertengahan abad ke-20, atau pada akhir tahun 1950 teori komunikasi yang dipelajari oleh para ahli secara bersamaan dengan munculnya alat bantu visual mulai mempengaruhi penggunaan alat visual yang Ketika itu mulai dianggap berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar sehingga berdampak pada komunikasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada waktu itu. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu dalam proses mengajar (*teaching*

aids). Pada saat itu, alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, seperti model, objek dan alat-alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap para siswa yang sedang belajar.

Kemudian mulailah muncul pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20 yang melengkapi penggunaan alat bantu visual tersebut. Pada akhirnya kombinasi alat bantu audio visual untuk membantu pembelajaran ini disebut dengan audio visual aids (AVA).

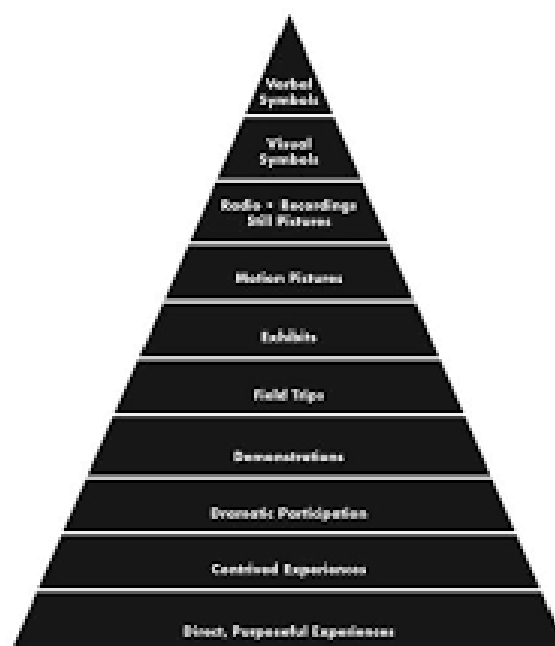
2. Kerucut pengalaman Edgar Dale

Bersamaan dengan munculnya AVA. Edgar Dale membuat sebelas klasifikasi tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak untuk membantu membuat alat bantu visual audio yang lebih membantu siswa dalam belajar. Klasifikasi Dale ini dikenal dengan nama “*kerucut pengalaman*” (*cone of experience*). Pada masa ini, para pendidik sangat terpicat dengan kerucut pengalaman Dale sehingga pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada siswa banyak dipengaruhi oleh teori Dale ini (Sari 2019).

Kerucut pengalaman atau *cone of experience* diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran. Kemudian ia merevisinya pada percetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6)

pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam, (9) simbol visual, (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas.

Berikut ini bentuk *cone of experience* Edgar Dale yang dipublikasikan pertama kali di tahun 1946:

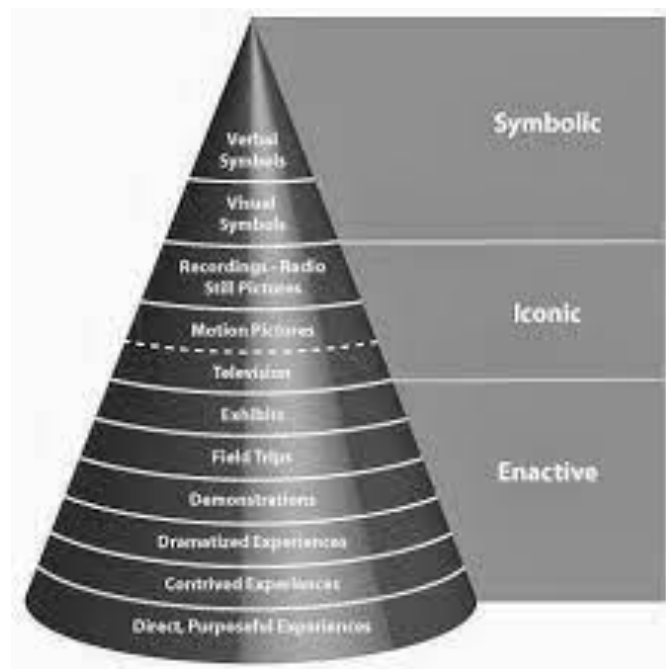


Gambar 1. 2 cone of experience sebelum direvisi

(Sumber: <https://sites.google.com/site/thecorruptedconeoflearning/home/dale-s-cone-of-experience>)

Dalam revisi kedua, Dale membuat modifikasi pada pengalaman dramatis dan menambahkan televisi. Sedangkan pada edisi ketiga buku itu, Dale (1969) tertarik dengan konsep-konsep teori psikologi Bruner tentang tingkatan modus belajar yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Kemudian Dale memadukan system klasifikasi Bruner dengan konsepnya sendiri.

Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969:



Gambar 1.3 cone of experience setelah direvisi

Sumber: <https://sites.google.com/site/thecorruptedconeoflearning/home/dale-s-cone-of-experience-timeline/cone-of-experience-version-1-0>

Kerucut pengalaman ini memiliki tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- a) *Direct purposeful Experience*, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, objek, binatang, manusia, dan sebagainya, dan merupakan bentuk pembelajaran paling riil yang bisa dialami oleh peserta didik.
- b) *Contrived Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan model, benda tiruan, atau simulasi dari realitas yang asli.

- c) *Dramatized Experience*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara boneka, permainan peran, drama sosial yang mencerminkan objek asli yang hendak dipelajari.
- d) *Demonstration*, yaitu pengalaman yang diperoleh dari sebuah pertunjukan
- e) *Field Trips*, yaitu sebuah pengalaman yang diperoleh melalui karya wisata
- f) *Exhibition*, yaitu sebuah pengalaman yang diperoleh melalui pameran
- g) *Educational Television*, yaitu sebuah pengalaman yang diperoleh melalui televisi Pendidikan
- h) *Motion Picture*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui gambar, film hidup, bioskop tentang hal yang sedang dipelajari
- i) *Radio and Recording*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara atas suatu objek yang sedang dipelajari
- j) *Visual Symbol*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, atau diagram
- k) *Verbal Symbol*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui peraturan kata-kata dan merupakan pengalaman belajar yang paling rendah tingkat visualisasinya.

Kerucut pengalaman Edgar Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Pemikiran Edgar Dale dipandang memiliki kontribusi penting dalam penggunaan media di bidang Pendidikan.

3. Keragaman gaya belajar

Gaya belajar adalah cara seseorang menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar. Menurut DePorter dan Hernacki gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan di sekolah/institusi dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Jika seseorang menyadari bagaimana cara dirinya dan orang lain menyerap dan mengolah informasi, maka ia dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan caranya sendiri.

Cara belajar merupakan kombinasi dari bagaimana menyerap, mengatur dan mengolah informasi. Ada beberapa pandangan umum mengenai gaya belajar.

1) Model VAK

Model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) ini memperhitungkan modalitas indrawi seseorang dalam memproses dan menyimpan informasi. Model ini diciptakan di tahun 1970-an dan digunakan secara luas untuk konseling, pembelajaran dan pelatihan komunikasi. Model ini paling populer di kalangan masyarakat. Model ini juga disebutkan DePorter dan Hernacki dalam buku *Quantum Learning: Unleashing The Genius in You*. Orang dengan gaya belajar visual, belajar dari apa yang mereka lihat. Sedangkan mereka yang auditori melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik melakukannya melalui gerakan dan sentuhan. Walaupun masing-masing orang

belajar dengan ketiga modalitas ini pada tahap tertentu, kebanyakan orang lebih cenderung pada salah satu di antara ketiganya. Atau ada pula yang memiliki kombinasi di antaranya.

2) Model Sistem 4MAT

Model Sistem 4MAT, dikembangkan pada tahun 1980an dan didasarkan pada dominasi otak kanan dan otak kiri. Model ini memberikan wawasan mengenai cara seseorang menerima dan kemudian memproses informasi. Model ini menganalisis bagaimana belajar melalui pengalaman konkret, observasi reflektif, eksperimentasi aktif, serta konsep yang abstrak.

3) Model Dunn dan Dunn

Model ini dikembangkan oleh Rita Stafford Dunn dan Kenneth J. Dunn sejak akhir 1960-an. Mereka mengidentifikasi preferensi-preferensi individu selama berlangsung proses belajar dan menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar orang. Variabel tersebut yaitu situasi dan kondisi lingkungan, keadaan emosional, sosiologi, fisik dan psikologi yang dibutuhkan untuk dapat menerima informasi atau belajar dengan optimal.

4) Model *Brain Quadrants*

Model Brain Quadrants dikembangkan oleh Herrmann di akhir tahun 1970-an. Model ini menjabarkan preferensi-preferensi untuk fungsi mental dan dominasi otak. Dengan model ini seseorang memperkirakan bagaimana otak kiri dan otak kanan bisa berperan dengan baik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

5) Gregorc Energic Model of Mindstyles

Gregorc Energic Model of Mindstyles, diciptakan pertengahan tahun 1970an. Model ini menyajikan cara yang terorganisasi untuk mempertimbangkan bagaimana pikiran bekerja.

6) Model Working Style Analysis

Model Working Style Analysis ini didasarkan pada model yang dikembangkan Dunn dan Dunn. Model ini diciptakan Prashnig bersama Dunn dan Dunn pada tahun 1993. Konsep yang dikemukakan dalam model ini ialah menyadari keragaman dalam proses belajar, berlatih dan bekerja. Learning Style Analisis(LSA) atau analisis gaya belajar dikembangkan dari model ini. Caranya yaitu dengan mengamati variabel-variabel yang mempengaruhi seseorang dalam belajar, antara lain bagaimana dominasi otak kanan/kiri, modalitas indrawi, kebutuhan fisik, lingkungan, sosial, dan sikap. Mengenai kondisi lingkungan, seseorang dapat mengukur bagaimana suara, cahaya, suhu dan wilayah kerjayang paling nyaman untuk belajar. Sedangkan untuk pengelompokan sosial, LSA berupaya mengetahui apakah seseorang nyaman belajar sendiri, berpasangan, dengan teman sebaya, dengan tim atau dengan orang yang dianggap memiliki otoritas, misalnya guru atau orang tua).

Hasil dari analisis gaya belajar bisa digunakan oleh individu untuk melakukan proses belajar yang sesuai dengan gayanya. Di sisi lain, hasil ini bermanfaat bagi orang tua agar menyadari gaya belajar anaknya. Sedangkan bagi guru dan sekolah, pengetahuan mengenai gaya belajar peserta didik diharapkan dapat mendorong penyelenggaraan proses belajar yang sesuai dengan gaya belajar

peserta didik agar kemampuan dan hasil belajarnya bisa diraih dengan lebih optimal.

E. Teori Symbol Systems

Teori system simbol pertama kali digagas oleh **G. Salomon** (1977) dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui system simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi, dan tugas.

Media memiliki fitur formal yaitu, fitur produksi audiovisual. Fitur formal media terdiri dari system simbol yang harus dikodekan oleh pengguna untuk memahami isi pesan. System simbolik yang digunakan dalam bentuk media yang berbeda mempengaruhi keterampilan kognitif karena bentuk media telah berevolusi dan berubah dari cetak ke radio, televisi, dan baru-baru ini internet.

Sebuah teori baru tentang perkembangan, pemahaman dan penggunaan media mengusulkan bahwa semakin banyak persepsi dan kognitif dunia nyata yang disediakan oleh representasi media, maka semakin sedikit transformasi yang diperlukan dan semakin awal dapat diakses dan digunakan oleh seorang anak. Ini merupakan perpanjangan dari penekanan piaget pada transformasi mental sebagai ciri perkembangan kognitif. Wright & Huston menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan dalam bentuk media yang berbeda dapat diakses pada tahun atau periode perkembangan yang berbeda tergantung pada system representasi tertentu yang mereka gunakan.

Dalam pandangan ini, televisi yang mempertahankan isyarat statis dan dinamis dari dunia nyata serta suaranya mungkin lebih cocok untuk anak-anak yang paling kecil. Buku bergambar yang berisi representasi ikonik yang kurang realistis dalam bentuk statis dan dalam bentuk yang murni tanpa suara mungkin lebih sesuai untuk anak prasekolah dan usia sekolah yang sedikit lebih tua, dan buku-buku yang hanya mempunyai teks tercetak merupakan bentuk representasi bolik yang tidak memiliki hubungan fisik dengan dunia nyata mungkin paling sesuai untuk remaja yang lebih besar.

Ide-ide perkembangan ini dapat diterapkan tidak hanya untuk urutan usia kronologis, tetapi juga dapat memprediksi tingkat upaya yang terlibat dalam menggunakan media tertentu. Selain tren perkembangan, akan ada perbedaan individu dalam preferensi untuk bentuk media yang berbeda.

Sigel juga memperkenalkan gagasan tentang jarak psikologis sebagai salah satu dimensi kompetensi representasional. Dia menggunakan istilah untuk merujuk pada kelas tuntutan kognitif yang berfungsi untuk mengaktifkan pemisahan diri secara kognitif (Sigel 2002). Terlepas dari konteks di mana digunakan makna menjaga jarak adalah serupa yaitu, interposisi ruang fisik atau psikologis antara orang dan peristiwa. Pengertian jarak psikologis sangat relevan untuk mengembangkan manusia yang beroperasi di lingkungan virtual interaktif.

Internalisasi bentuk media menurut Salomon (1979) bagian teoris lainnya adalah bahwa bentuk simbol yang ditemukan di media, seperti komputer dapat menjadi representasi mental yang terinternalisasi bagi pengguna. Ide teoris terkait berasal dari teori kognitif sosial (Bandura, 2001). Menurut Bandura, pembelajaran

observasional dari komunikasi massa diatur oleh proses representasi kognitif. Retensi informasi model terjadi Ketika pengamat secara simbolis mengubah informasi model menjadi kode memori, dan Ketika melibatkan rekonstruksi informasi kode.

Greenfield (1993) menciptakan istilah sosialisasi kognitif untuk merujuk pada proses internalisasi dimana alat-alat budaya mempengaruhi pengembangan keterampilan, dalam pandangan ini media adalah alat penting yang digunakan untuk sosialisasi kognitif. Penting untuk diingat bahwa media berbeda dalam system simbol yang mereka gunakan dan dengan demikian setiap media memiliki kekuatan dan kelemahannya sendiri dalam hal informasi yang disajikan. Perbedaan-perbedaan ini menghasilkan transformasi makna yang halus. Artinya, Ketika konten ditransfer dari satu media ke media lain, maka makna yang diterima hanya Sebagian yang dilestarikan. Misalnya, televisi menggunakan system simbolik pendengaran dan visual sedangkan media cetak menggunakan teks dan gambar.

Setiap media saling berhubungan secara historis dan representasional dengan media lainnya. Seperti, radio menggunakan aspek verbal cetak tetapi menggantikan media simbolik cetak dengan Bahasa lisan. Televisi mencakup lingkungan verbal dan suara radio, tetapi menambahkan gambar bergerak. Sedangkan komputer mencakup semua media sebelumnya dan menambahkan interaktivitas. Dalam hal mode representasi Bruner, media cetak dan radio serupa karena Sebagian besar merupakan media simbolis.

Dalam hal system simbol yang digunakannya, internet tidak seperti media lain sebelumnya dan tampaknya internet menggabungkan semua fitur simbolis dari

pendahulunya. Misalnya seperti buku, internet berisi teks, seperti radio, internet berisi audio, seperti Televisi, internet berisi audio dan video yang interaktif.