SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMK TELKOM MAKASSAR DI MASA PANDEMI COVID-19

OLEH:

IVANA MEGA PUTRI

E021171309

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2021

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMK TELKOM MAKASSAR DI MASA PANDEMI COVID-19

OLEH:

IVANA MEGA PUTRI

E021171309

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat 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	:	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Telkom Makassar di Masa Pandemi Covid-19
Nama Mahasiswa	:	Ivana Mega Putri
Nomor Pokok	:	E021171309

Makassar, 21 Juni 2021

Menyetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. M. Iqbal Sultan, M.Si.	**Dr. Kahar, M.Hum.**
NIP 1963 2101991031002	NIP 195910101985031005

Mengetahui

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

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 Selasa, Tanggal Enam Bulan Juli Tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu.

Makassar, 13 Juli 2021

TIM EVALUASI

Ketua : Dr. H. Moh. Iqbal Sultan M.Si (.....)

Sekretaris : Dr. Alem Febri Sonny M.Si (.....)

Anggota : 1. Dr. Kahar M.Hum (.....)

2. Drs. Abdul Gaffar M.Si (.....)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivana Mega Putri

Nomor Pokok : E021171309

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya berjudul:

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Telkom Makassar Di Masa Pandemi Covid-19

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain, saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya.

Makassar, 26 Mei 2021

Yang membuat pernyataan,

Ivana Mega Putri

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME karena atas berkah rahmat dan karunianya-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh Dialah penulis dimampukan untuk melewati proses penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan. Penulis pun tidak akan berhasil tanpa adanya pihak-pihak yang membantu baik secara tenaga, doa, bimbingan, semangat, material maupun dukungan. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih dan hormat kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta terus menerus mendukung penulis selama menjalani masa perkuliahan di Departemen Ilmu Komunikasi. Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan rasa hormat kepada:

1. Kedua orang tua penulis, bapak Amos Datu Bala S.kom dan ibu Adriana Kendek S.kom. Terima kasih telah merawat, menemani, dan membimbing penulis sedari kecil dan atas cinta yang tak terhingga nilainya hingga saat ini. Terima kasih selalu mendoakan, memberikan perhatian, semangat dan motivasi kepada penulis, tidak hanya dalam skripsi ini namun juga selama penulis menjalani kehidupan. Semoga Tuhan Yesus selalu melindungi papa dan mama dalam setiap langkah. Amin.

2. Kedua pembimbing, Bapak Dr. Moeh. Iqbal Sultan, M.Si dan Bapak Dr. Kahar, M.Hum yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis dan memperkaya pengetahuan penulis selama mengerjakan skripsi ini. Penulis ucapkan banyak terima kasih.
3. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si yang telah membantu secara administratif proses perkuliahan dan penyelesaian studi penulis selama ini, penulis ucapkan banyak terima kasih.
4. Bapak Ibu Dosen Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin, terima kasih atas ilmu yang sangat berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjejakkan kaki di kampus merah tercinta.
5. Penghuni Kos Rasyad kamar 14. Elsa, Icasyari, Ranis yang selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah selama proses pengerjaan skripsi dan juga sama-sama berjuang dalam mengerjakan skripsi. Semangat terus, kita harus sama-sama wisuda. Salam peluk.
6. Teruntuk Ulrika, selaku sahabat yang selalu bersama penulis semenjak tahun pertama menginjak kaki di UNHAS. Yang selalu ada bagi penulis melalui naik turunnya kehidupan. Salam Peluk.
7. Kakak Ian Kartika, Kak Ihlasul Amal, Kak Wahyu dan Kak Badrul Aeni. Terima kasih telah membantu penulis, memberikan arahan kepada penulis, dan dengan sabar mendengarkan semua keluh kesah penulis. Sukses terus kalian para pejuang S2, semoga penulis bisa mengikuti jejak kalian. Amin.

8. Kakak-kakak S2 yang telah membantu mengarahkan penulisan skripsi ini, sedia setiap saat di saat penulis merasa bingung. Mensupport penulis dalam keadaan apapun. Sukses buat kakak-kakak penulis tidak bisa sampai di titik ini tanpa berkat kalian.
9. Teruntuk teman-teman KKN Rappocini. Fadhillah, Najwa, Syalsa, Uji Zulkifli, Viqi, Akram, Ergi, dan Andi yang selalu menjadi rumah bagi penulis. Teman travelling yang suka dadakan dan selalu ada bagi penulis. Terima kasih.
10. Teman-teman dari SMK Telkom Makassar, Risky, Nayah, Cecil, Rahmat, Prasetya, Hidayat, Fauzan, Ridwan yang selalu ada buat penulis selama 7 tahun terakhir ini. Selalu menemani penulis dan berbagi cerita-cerita absurd. Salam sukses buat kalian semua.

Akhir kata semoga penelitian ini mampu memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya Ilmu Komunikasi.

Makassar, 2 Juni 2021

Penulis

ABSTRAK

IVANA MEGA PUTRI. ***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMK TELKOM MAKASSAR DI MASA PANDEMI COVID-19.*** **(DIBIMBING OLEH IQBAL SULTAN DAN KAHAR)**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dan efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet terhadap minat belajar siswa SMK Telkom Makassar pada masa pandemi covid-19.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi google meet. Populasi penelitia yakni seluruh peserta didik SMK Telkom Makassar yang menggunakan metode pembelajaran daring. Sampel penelitian yakni peserta didik kelas X Teknik Telekomunikasi, Teknik Komputer Jaringan dan Teknik Jaringan Akses yang dipilih menggunakan teknik metode probability sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan siswa SMK Telkom Makassar menilai bahwa penggunaan aplikasi google meet tidak efektif digunakan sebagai media pembelajaran online. Selain itu, siswa SMK Telkom Makassar juga menilai bahwa minat belajar yang dibangun peserta didik menjadi cenderung menurun saat menggunakan aplikasi google meet.

Kata kunci: efektivitas, google meet, pembelajaran daring, SMK Telkom Makassar.

ABSTRACT

IVANA MEGA PUTRI. THE EFFECTIVENESS OF USING GOOGLE MEET APPLICATION AS A LEARNING MEDIA ON LEARNING INTEREST IN TELKOM MAKASSAR VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS IN THE COVID-19 PANDEMIC. (SUPERVISED BY IQBAL SULTAN AND KAHAR)

This study aims to determine the description and effectiveness of the use of the Google Meet application on the learning interest of SMK Telkom Makassar students during the covid-19 pandemic.

This research is a descriptive quantitative study that focuses on evaluating learning using the google meet application. The research population is all students of SMK Telkom Makassar who use online learning methods. The research sample is the students of class X Telecommunication Engineering, Computer Network Engineering and Access Network Engineering selected using probability sampling method. The data collection instrument used a questionnaire. Data analysis used descriptive statistics.

The results of this study indicate that the students of SMK Telkom Makassar assess that the use of the Google Meet application is not effectively used as an online learning medium. In addition, students of SMK Telkom Makassar also considered that the interest in learning that was built by students tended to decrease when using the Google Meet application.

Keywords: effectiveness, google meet, online learning, SMK Telkom Makassar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI III

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI IV

PERNYATAAN KEASLIAN V

KATA PENGANTAR VI

ABSTRAK IX

DAFTAR ISI XI

DAFTAR GAMBAR XIV

DAFTAR TABEL XV

BAB I PENDAHULUAN 1

A. LATAR BELAKANG 1

B. RUMUSAN MASALAH 9

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN 9

D. KERANGKA KONSEPTUAL 10

E. DEFINISI OPERASIONAL 19

F. METODE PENELITIAN 20

1. Jenis Penelitian 20

2. Waktu dan Tempat Penelitian 20

3. Populasi dan Sampel 20

4. Teknik Pengumpulan Data 23
5. Teknik Analisis Data 23
6. Variabel Penelitian 26
7. Hipotesis 28

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 29
A. KOMUNIKASI PENDIDIKAN 29
1. Pengertian Komunikasi Pendidikan 29
2. Implementasi Komunikasi Pendidikan 33
3. Metode Pembelajaran Daring/Internet Learning 38
4. Dampak Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. 47
B. MEDIA PEMBELAJARAN 49
C. MINAT BELAJAR 53
1. Pengertian Minat Belajar 53
2. Aspek-aspek Minat Belajar 55
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar 56
D. TEORI COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION 58

BAB III GAMBARAN UMUM DAN OBJEK PENELITIAN 63
A. SMK TELKOM MAKASSAR 63
1. Sejarah SMK Telkom Makassar 63
2. Visi dan Misi Sekolah 64
B. APLIKASI GOOGLE MEET 65

1. Pengertian Google Meet 65
2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Google Meet 67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 70
A. HASIL PENELITIAN 70
1. DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS 70
2. UJI VALIDITAS KUESIONER 71
3. UJI REALIBILITAS KUESIONER 72
B. PEMBAHASAN PENELITIAN 115
1. Penggunaan aplikasi Google Meet siswa SMK Telkom Makassar 116
2. Efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet sebagai media pembelajaran 117
3. Minat Belajar Selama Penggunaan Aplikasi Google Meet 119
BAB V PENUTUP 123
A. KESIMPULAN 123
B. SARAN 123
DAFTAR PUSTAKA 125
LAMPIRAN 128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Simbol Aplikasi Google Meeting 5

Gambar 1. 2 Daftar Aplikasi Video Call untuk PJJ terpopuler di Indonesia berdasarkan hasil survei dari ASI 6

Gambar 1. 3 Aplikasi Google Meet dalam App Store 6

Gambar 1. 4 Tampilan Google Meet 7

Gambar 1. 5 Hasil Pra-penelitian 8

Gambar 1. 6 (Kerangka Konseptual) 19

Gambar 1. 7 Tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dengan tarif kesalahan 1%, 5%, dan 10% 21

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Populasi Penelitian 21

Tabel 1. 2 Tabel Sampel Penelitian 22

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Item-item Variabel 71

Tabel 4. 2 Hasil Uji Realibilitas Variabel Efektivitas (X) 72

Tabel 4. 3 Hasil Uji Realibilitas Variabel Minat Belajar (Y) 73

Tabel 4. 4 Distribusi responden berdasarkan jurusan 74

Tabel 4. 5 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin 74

Tabel 4. 6 Distribusi responden berdasarkan usia 75

Tabel 4. 7 Distribusi responden berdasarkan pekerjaan orang tua 75

Tabel 4. 8 Distribusi responden berdasarkan lama pemakaian 76

Tabel 4. 9 Distribusi responden berdasarkan durasi pemakaian 77

Tabel 4. 10 Distribusi responden berdasarkan durasi perjam 78

Tabel 4. 11 Distribusi responden berdasarkan hambatan yang dialami oleh pengguna 79

Tabel 4. 12 Distribusi responden berdasarkan efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet Mudah Digunakan 80

Tabel 4. 13 Distribusi responden berdasarkan tampilan aplikasi pada aplikasi google meet 82

Tabel 4. 14 Distribusi responden berdasarkan mudah dalam menggunakan google meet sesuai yang diinginkan 83
Tabel 4. 15 Distribusi responden berdasarkan fitur yang disediakan google meet sangat mudah diakses 85
Tabel 4. 16 Distribusi responden berdasarkan google meet sangat berguna dalam proses pembelajaran 86
Tabel 4. 17 Distribusi responden berdasarkan mudah untuk fasih dalam menggunakan google meet 88
Tabel 4. 18 Distribusi responden berdasarkan google meet meningkatkan produktivitas 89
Tabel 4. 19 Distribusi responden berdasarkan google meet membuat saya menyelesaikan tugas dengan cepat 91
Tabel 4. 20 Distribusi responden berdasarkan google meet membuat saya memperoleh informasi dengan cepat 92
Tabel 4. 21 Distribusi responden berdasarkan dengan google meet memperoleh materi maupun pengumpulan tugas menjadi lebih fleksibel 94
Tabel 4. 22 Distribusi responden berdasarkan dengan guru meminta saya menggunakan google meet 95
Tabel 4. 23 Distribusi responden berdasarkan lingkungan sekolah mendukung penggunaan google meet 97
Tabel 4. 24 Distribusi responden berdasarkan saya mengikuti pembelajaran daring sesuai jadwal yang ditentukan 98

Tabel 4. 25 Distribusi responden berdasarkan saya memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui google meet 100
Tabel 4. 26 Distribusi responden berdasarkan saya senang mengikuti seluruh mata pelajaran menggunakan google meet 101
Tabel 4. 27 Distribusi responden berdasarkan saya mengikuti pelajaran melalui pembelajaran daring atas keinginan saya sendiri 103
Tabel 4. 28 Distribusi responden berdasarkan dorongan dari lingkungan membuat saya semangat dalam mengikuti pembelajaran daring menggunakan google meet 104
Tabel 4. 29 Distribusi responden berdasarkan membuat saya dapat dengan mudah merekam materi pelajaran dan mempelajarinya kembali 106
Tabel 4. 30 Distribusi responden berdasarkan saya sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran daring menggunakan google meet 108
Tabel 4. 31 Distribusi responden berdasarkan saya menjadi fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran daring menggunakan google meet 109
Tabel 4. 32 Distribusi responden berdasarkan saya aktif melakukan tanya jawab selama proses pembelajaran daring berlangsung dengan menggunakan google meet 111
Tabel 4. 33 Distribusi responden berdasarkan saya menjadi rajin mengumpulkan tugas oleh guru selama pembelajaran daring dikarenakan saya mempunyai waktu yang sangat banyak. 113

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada tahun 2020 menjadi tahun yang berat bagi kita semua, hingga saat ini Indonesia masih dilanda pandemi Covid-19. Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (serever acute resipiratory syndrome coronavirus 2 atau SARSCoV-2). Virus ini merupakan keluarga Corona virus yang dapat menyerang manusia, Coronavirus biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, seperti flu, MERS (Middle East Respiratory Syndrome). COVID-19 sendiri merupakan coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019 (Ilmiyah, 2020; Hui, et al., 2020).

Kasus Covid-19 di Indonesia terdeteksi pada tanggal 2 Maret 2020, Ketika dua orang terkonfirmasi tertular dari seorang warga negara jepang. Hingga saat ini, 15 Juni 2020, Indonesia telah melaporkan 39.294 kasus positif, sehingga menempati peringkat kedua terbanyak di Asia Tenggara setelah Singapura dan sebelum Filipina (Bangkok Post,2020). Covid-19 banyak membawa dampak baik maupun buruk bagi semua makhluk hidup dan alam semesta. Segala daya dan upaya sudah dilakukan pemerintah guna memperkecil kasus penularan Covid-19. Tak terpungkiri salah satunya adalah kebijakan belajar online, atau dalam jaringan (daring) untuk seluruh siswa/i hingga mahasiswa/i karena adanya pembatasan sosial.

Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Guru juga dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti Whatsapp, Telegram, Google Classroom, Zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Media (platform) tersebut dijadikan sarana guru untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadi media yang optimal dalam penyampaian materi/konsep, tugas berkala, kuis harian, bahkan dalam melaksanakan ujian semester (Mushfi, 2019). Namun, dalam pemanfaatan platform tersebut nampaknya guru atau peserta didik

masih mengalami kesulitan, baik dalam penggunaan platform itu sendiri ataupun sarana dan prasarana untuk menunjang penggunaan platform tersebut.

Adapun masalah pembelajaran daring secara murni belum dapat terapkan secara penuh di sebagian besar sekolah di Indonesia. Selain itu, di dalam pembelajaran daring tidak dapat terjadi interaksi yang bermakna dan nyata antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Kemudian, kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, persiapan yang lebih lama oleh pengajar untuk mempersiapkan diri, dan kemungkinan muncul perilaku frustasi, kecemasan, dan kebingungan terjadi dalam kegiatan pembelajaran daring (Hamid, 2001).

Permasalahan yang muncul tidak hanya berasal dari siswa, namun juga dari guru, orangtua, maupun pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Misalnya materi pelajaran yang belum tuntas disampaikan kepada siswa kemudian guru mengganti dengan tugas yang lainnya (Argubi, 2020). Siswa mengeluhkan karena banyaknya tugas yang diterima selama penerapan pembelajaran dari rumah. Masalah lainnya yaitu akses informasi yang kadang terbatas dan terkendala oleh sinyal menyebabkan keterlambatan dalam mengakses informasi. Pada penerapan pembelajaran online saat ini, masih banyak siswa yang kesulitan akses internet, hal tersebut menjadi penghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun mengumpulkan tugas. Sejalan dengan hasil penelitian Ni'mah (2016) menjelaskan bahwa lebih jauh masalah dalam program pembelajaran jarak jauh (Distance Learning) diantaranya, permasalahan listrik padam, jaringan internet buruk, orangtua dan siswa

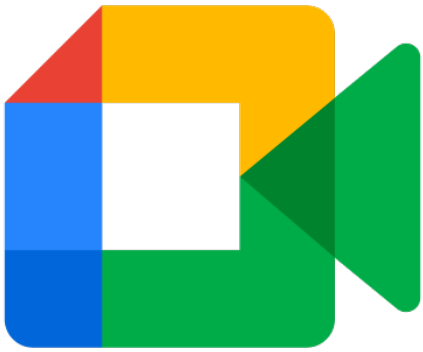
yang tidak berkomitmen, anak lambat belajar, dan anak tidak konsisten terhadap jadwal pelajarannya.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring dan tidak menjadi beban psikis.

Menurut pangondian, Santosa dan Nugroho (2019) pembelajaran daring dipengaruhi oleh tiga aspek agar terlaksana secara efektif yaitu teknologi, karakteristik pengajar, dan karateristik peserta didik. Kemudian pembelajaran daring di Indonesia dapat berhasil dengan maksimal apabila memenuhi faktor-faktor penentu keberhasilan pembelajaran daring. Faktor penentu keberhasilan pembelajaran daring adalah: (1) sumber daya manusia tenaga pengajar yang professional dan kompeten, (2) infrasturtur yang memadai (access point), (3) pembelajaran; (4) kualitas dan system informasi; (5) kualitas sekolah; dan (6) regulasi.

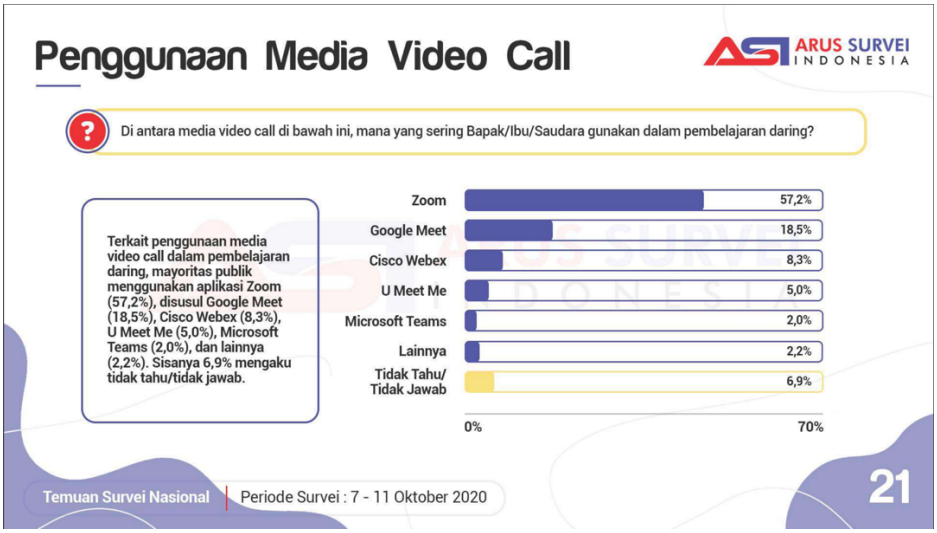
Video conference termasuk dalam synchronous learning. Synchronous learning merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama pendidik dan peserta didik. Synchronous learning bersifat real time. Synchronous learning yang menggunakan video conference dan teknik multimedia lainnya dapat memungkinkan pendidik dan anak didik berinteraksi satu sama lain pada saat yang bersamaan walaupun sedang berada ditempat yang berbeda (Chen et al.,2005). Pemanfaatan video conference memiliki peran yang sangat baik, terlebih dilakukan secara tepat (Hyder et al., 2007).

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone adalah Google Meeting. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. Penggunaan meeting dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta Bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat didownload secara gratis tetapi tetap fungsional. Fitur yang ada antara lain panggilan telephone, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini (Wibawanto, 2020).

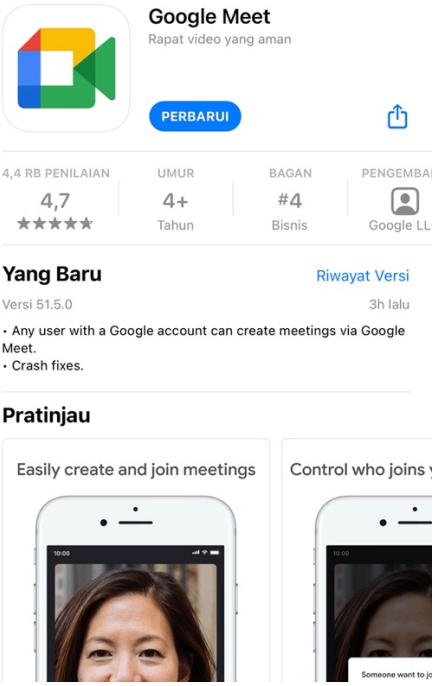


Gambar 1. 1 Simbol Aplikasi Google Meeting

Berdasarkan survei dari Lembaga Arus Survei Indonesia Google Meet menjadi platform video conference aplikasi terfavorit kedua setelah Zoom dalam pembelajaran daring di Indonesia. Aplikasi Google Meet juga memperoleh rating 4.7 dari 5 yang merupakan rating tertinggi untuk aplikasi belajar di Indonesia.

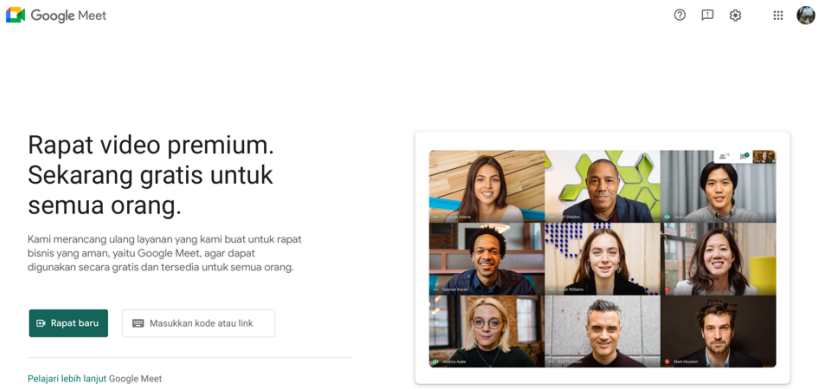


Gambar 1. 2 Daftar Aplikasi Video Call untuk PJJ terpopuler di Indonesia berdasarkan hasil survei dari ASI



Gambar 1. 3 Aplikasi Google Meet dalam App Store

Google Meet menyediakan beberapa fitur bagi penggunanya seperti; 1) Dapat mengundang hingga 100 peserta per panggilan untuk G Basic Suite, 150 orang bagi pengguna G Suite Business dan 260 orang per meeting untuk pengguna yang membeli pake G Suite Enterprise, 2) Mempunyai kemampuan untuk bergabung dengan rapat dari web atau melalui aplikasi yang diinstal oleh pengguna smartphone Android dan IOS, 3) Kemampuan untuk melakukan rapat online dengan nomor dial-in, 4) Berbagi layer untuk menyajikan dokumen, spreadsheet atau presentasi, dan masih banyak lainnya.



Gambar 1. 4 Tampilan Google Meet

Penulis akan memilih siswa SMK Telkom Makassar sebagai objek penelitian karena melihat SMK Telkom dari tingkat kesiapannya dalam pembelajaran online di bidang teknologi dan tingkat infrastruktur IT sekolah yang semakin meningkat.

Didapatkan hasil bahwa siswa SMK Telkom lebih banyak menggunakan Aplikasi Google Meet untuk kelancaran pembelajaran onlinenya.

Gambar 1. 5 Hasil Prapenelitian

Penelitian yang berkaitan dengan aplikasi daring sebelumnya, diantaranya adalah penelitian Muhammad Arlie Arlando (2020) mengangkat penelitian berjudul Efektivitas Proses Pembelajaran Daring Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin UPI Pada Masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini mengkaji proses pembelajaran melalui aplikasi daring.

Novialita Angga Wiratama (2020) mengangkat penelitian berjudul Penerapan Google Meet dalam Perkuliahan Daring Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep Dasar PKN SD Saat Pandemi Covid-19.

I Gede Yudi Adnyana mengangkat penelitian berjudul Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Kelas X IPA 1 Di SMA Negri 1 Bulutaba (2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik membahas Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Adapun penelitian yang dimaksud berjudul:

"Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Google Meet* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Telkom Makassar di Masa Pandemi Covid-19"

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan aplikasi google meet sebagai media pembelajaran di SMK Telkom Makassar selama masa pandemi Covid-19?
2. Bagaimana minat belajar siswa SMK Telkom Makassar dalam penggunaan aplikasi google meet sebagai media pembelajaran?

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian
    a. Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi daring selama masa pandemi Covid-19 pada siswa-siswi SMK Telkom Makassar.
    b. Untuk mengetahui minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi daring sebagai media pembelajaran.

2. Kegunaan Penelitian

   a. Kegunaan Teoritis

      Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Ilmu Komunikasi khususnya bagi pengembangan penelitian yang berbasis kuantitatif dan berkaitan dengan penelitian pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

   b. Kegunaan Praktis

      Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi siswa-siswi atau peneliti lainnya yang ingin mengadakan penelitian yang sama dibidang perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, serta menjadi bahan acuan bagi pelajar yang ingin menggunakan aplikasi daring sebagai media pembelajaran online.

D. KERANGKA KONSEPTUAL

Kehadiran revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya internet of things telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital, dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, dan pemerintah. Burhan Bungin (2006: 164) mengatakan kemajuan teknologi manusia, khususnya teknologi informasi secara sadar membuka ruang

kehidupan manusia semakin luas, semakin tanpa batas dengan indikasi manusia sebagai penguasa di planet bumi dengann galaksinya. Teknologi informasi yang berkembang pesat membuat hal-hal baru muncul dan menjadi inovasi baru serta menghasilkan usaha baru, lapangan pekerjaan baru dan profesi baru yang sebelumnya tidak terpikirkan.

New media atau media baru didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang terdapat bersama dengan computer digital (Creeber dan Martin, 2009). Definisi lain media online adalah media yang di dalamnya terdapat gabungan berbagai elemen. Media baru merupakan media yang menggunakan internet berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Mondry, 2008: 13).

Definisi lain menjelaskan bahwa media baru merupakan digitalisasi yang mana sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Digital adalah sebuah metode yang complex dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Digital ini juga selalu berhubungan dengan media karena media ini adalah sesuatu yang terus selalu berkembang dari media zaman dahulu (old media) sampai sekarang sudah menggunakan digital (modern media/new media).

Selama tahun 2000, internet telah memasuki fase yang disebut web 2.0. (web two point-oh), dimana semua menjadi lebih interaktif dan telah menjadi area untuk semua orang, tidak hanya milik beberapa pihak saja. Semua orang saat ini dapat

langsung mengambil peran dan menaruh apapun kedalam internet. Perkembangan web 2.0 sebagai platform telah mengubah sifat interaktivitas di web dan membuka alam semesta bagi pengguna media. Sedangkan metafora halaman web 1.0 hanya diperbolehkan untuk mengunduh informasi sejalan dan karena itu tidak ada berbeda dengan konsumsi media penyiaran, aplikasi web 2.0 memungkinkan pengguna untuk menjadi produsen otonom. Blog, Youtube, Wikipedia, Ebay, Flickr, Second Life dan situs jaringan social online lainnya seperti memungkinkan pengguna media untuk memiliki pengalaman siaran.

Salah satu bagian dari new media adalah "Network Society". "Network Society" adalah formasi social yang berinstruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi (individu, grup, organisasi, dan kelompok social). Dengan kata lain, aspek mendasar dari informasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (Van Dijk, 2006:20).

Menurut R Cahyo Prabowo mengenai media baru/*new media*/media online adalah suatu alat sebagai sarana komunikasi yang dimana saling berinteraksi, berpendapat, tukar informasi, mengetahui berita yang melalui saluran jaringan internet serta informasinya selalu terbaru secara kilat dan juga lebih efisien ringkas memberikan informasi kepada pembaca/khalayaknya. Media baru/new media/media online sangat berbeda jauh dengan media konvesional seperti radio, televisi, media cetak, media massa dan lain-lain.

Internet adalah salah satu bentuk dari media baru (*new media*). Internet dinilai sebagai alat informasi paling penting untuk dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi dan menerima pesan (Ruben, 1998:110). Internet merupakan sebuah media dengan segala karakteristiknya. Internet memiliki teknologi, cara poenggunaan, lingkup layanan, isis dan image sendiri. Internet tidak dimiliki, dikendalikan atau dikelola oleh sebuah badan tunggal tetapi merupakan sebuah jaringan komputer yang terhubung secara intensional dan beroperasi berdasarkan protocol yang disepakati bersama. Sejumlah organisasi khususnya provider dan badan telekomunikasi berperan dalam operasi internet (McQuail, 2009:28-29).

Peneliti komunikasi Carrie Heeter pada tahun 1983 memaparkan dimensi-dimensi interaktivitas yang digunakan untuk mengklarifikasi media, yaitu:

1. Dimensi kompleksitas dari pilihan yang tersedia. Maksudnya adalah berapa banyak pilihan yang dimiliki khalayak dalam segi isi informasi dan waktu yang bias digunakan untuk mengaksesnya.
2. Dimensi besaran usaha yang harus dikeluarkan oleh khalayak untuk dapat menerima pesan dari media yang bersangkutan. Dengan kata lain, bagaimana perbandingan aktivitas yang dilakukan khalayak dengan aktivitas yang dibuat media.
3. Dimensi tingkat respon media terhadap khalayaknya. Maksudnya adalah seberapa aktif sebuah media dapat merespon umpan balik yang diberikan khalayaknya. Media dengan tingkat interaktivitas yang tinggi menanggapi

umpan balik yang diberikan oleh khalayaknya dengan cepat. Dalam kondisi tertentu, media dengan tingkat interaktivitas yang tinggi dapat melakukan interaksi dengan khalayaknya seakan-akan melakukan percakapan langsung.

4. Dimensi kemampuan untuk mengawasi pengguna informasi oleh khalayaknya. Media dengan tingkat interiktivitas yang tinggi dapat memantau perilaku khalayak dalam menerima pesannya, kemudian menyesuaikan sistemnya berdasarkan umpan balik yang dihasilkan dari analisis perilaku tersebut.
5. Dimensi kemudahan dalam menambah informasi baru. Maksudnya adalah seberapa mudah khalayak dapat turut menyediakan dan menyebarkan pesan kepada khalayak lain. Berdasarkan kriteria ini, siaran televisi memiliki interaktivitas rendah, sedangkan media online memiliki tingkat interiktivitas yang sangat tinggi.
6. Dimensi kemampuan memfasilitasi komunikasi internet. Maksudnya adalah seberapa mudah interaksi terjadi antar khalayak dapat terjadi (Heeter, 1988:25).

Menurut Siahaan (Waryanto, 2006:11) salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau distance learning. Terdapat berbagai istilah untuk mengemukakan gagasan mengenai pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan internet, yaitu: on-line learning, e-learning (pembelajaran elektronik), internet-enabled learning, virtual learning, virtual classroom atau web based learning.

Sedangkan menurut Brown (Waryanto,2006:12) secara sederhana pembelajaran elektronik (pembelajaran online) merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Menurut Haughey dalam Hardjito (Waryanto,2006:14) menjelaskan bahwa terdapat tiga bentuk pembelajaran melalui internet (pembelajaran online) sebagai dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan menggunakan internet, yaitu: Web Course, Web Centric Course dan Web Enhanced Course.

1) Web Course

   Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran, semua bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya. Disampaikan melalui internet.

2) Web Centric Course

   Web Centric Course adalah pembelajaran dengan sebagian bahan belajar dan latihan disampaikan melalui internet sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Presentase tatap muka dalam Web Centric Course lebih kecil dibandingkan presentase proses belajar melalui internet.

3) Web Enhanced course

   Web Enhanced Course adalah pemanfaatan internet untuk Pendidikan untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas, bentuk ini kegiatan pembelajaran utama adalah kegiatan tatap muka di kelas.

> Peranan internet dalam Web Enhanced Course adalah menyediakan sumber-sumber yang sangat kaya dengan memberikan alamat-alamat atau membuat hubungan ke berbagai sumber belajar yang sesuai yang bisa diakses secara on-line untuk meningkatkan kuantitas dan memperluas kesempatan berkomunikasi antara pengajar dan peserta didik (mahasiswa) secara timbal balik. Web Enhanced Course dapat dikatakan sebagai langkah awal bagi institusi pendidikan yang akan menyelenggarakan pembelajaran berbasis internet (pembelajaran online) sebelum menyelenggarakan pembelajaran dengan internet secara lebih kompleks seperti Web Course atau Web Centric Course.

Menurut Hidayat (1986) efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Sedangkan Handoko (1997:7) menjelaskan bahwa efektivitasnya merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan. Efektivitas tingkat kemampuan untuk mencapai tujuan dengan tepat dan baik (Devung, 1988:25).

Untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi daring terhadap SMK Telkom Makassar, maka teori yang mendasari adalah Computer Mediated Communication Computer Mediated Communication (CMC) adalah istilah yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda. Menurut John December (1997) Computer Mediated

Communication adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer dengan melibatkan seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan.

Hal yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Dengan ini dapat diketahui, bahwa yang diperlukan partisipan CMC dalam menjalankan komunikasi dengan komunikannya harus melibatkan dua komponen, yaitu komputer dan jaringan internet. Sebenarnya, bukan hanya komputer dan jaringan internet saja, namun dalam komputer tersebut harus terdapat program atau aplikasi tertentu yang memungkinkan komunikator untuk berinteraksi dengan komunikannya. Sebut saja Instant Messenger, pada era globalisasi ini, Instant Messenger sudah semakin mendunia.

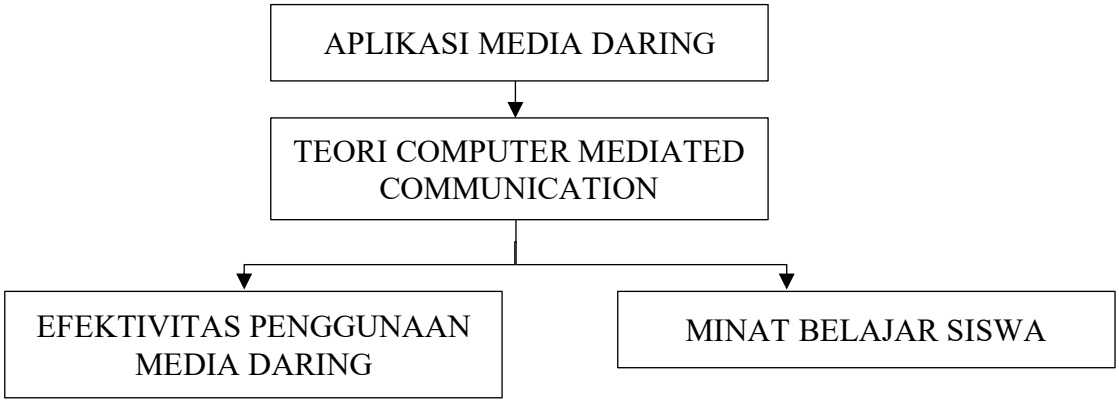
Seperti yang sedang marak saat ini, Yahoo Messenger, MSN Messenger, Google Talk Messenger, ICQ, dan lain sebagainya. Hal ini membuat CMC semakin mempunyai pengaruh besar dalam membentuk komunikasi yang efektif di dunia internet. Fenomenafenomena lain di dalam CMC juga terjadi setelah terdapat teknologi 3G, Mobile Phone, Smart Phone, Personal Digital Assistant, dll.

Meski awalnya komputer tidak digunakan sebanyak dan sesering sekarang. Sekitar tahun 1990, komputer mulai menjamur di masyarakat dan muncullah istilah Computer Mediated Communication karena orangorang mulai mengenal website, email, dan internet pada saat itu. Computer Mediated Communication (CMC) adalah

segala bentuk komunikasi manusia yang didapatkan atau dibantu oleh teknologi komputer. 16Selain itu, komunikasi dengan media komputer (CMC) dapat didefinisikan juga sebagai transaksi komunikasi yang terjadi lewat dua buah atau lebih komputer yang berhubungan. Contohnya seperti chatting, instant messaging, SMS (Short Message Service), dan email.

Internet dapat dilihat sebagai media massa yang menambahkan hubungan one-to-one (sebagaimana yang diaplikasikan melalui e-mail), many-to-many (sebagaimana diaplikasikan pada listservs), dan many-toone (sebagaimana dapat dilihat dalam website korporasi—biasanya berbasis blog). Dengan kata lain, melihat Internet sebagai media massa telah membantu menjelaskan beberapa aspek peristiwa secara online
Namun demikian, membatasi pandangan bahwa Internet hanya merupakan media massa, dan hanya menyandarkan pada teori-teori media massa yang telah ada sebelumnya, tetap akan menyisakan masalah ketika memahami aspek-aspek interpersonal yang dihadirkan secara online melalui Internet.

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



Gambar 1. 6 (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. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dalam hal ini adalah *Google Meet.*
2. Aplikasi Daring adalah aplikasi yang digunakan sebagai wadah dan sarana pembelajaran dalam jaringan.
3. Siswa yang dimaksud adalah siswa SMK Telkom kelas X Jurusan Teknik Telekomunikasi, Teknik Komputer Jaringan dan Teknik Jaringan Akses Tahun Akademik 2020/2021.

4. Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan yang ingin dicapai dengan mengukur kualitas, kuantitas dan waktu.
5. Minat Belajar adalah suatu keadaan

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

   Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sifat penelitian deskriptif. Deskriptif yang dimaksud adalah tidak untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memperoleh gambaran secara detail suatu tes melalui karateristik suatu teks.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

   Waktu penelitian ini direncakan berlangsung pada bulan April 2021 hingga Mei 2021 dan tempat pelaksanaan penelitian di SMK Telkom Makassar.

3. Populasi dan Sampel

   a. Populasi

      Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMK Telkom Makassar kelas 1 Jurusan Teknik Telekomunikasi, Teknik Komputer Jaringan, dan Teknik Jaringan Akses yang menggunakan aplikasi google meet. Populasi adalah keseluruhan objek atau fenomena yang akan diriset.

Tabel 1. 1 Tabel Populasi Penelitian

Jurusan	Jumlah Siswa
TEL	91 siswa
TKJ	215 siswa
TJA	65 siswa
Jumlah	371 siswa

TABEL 5.1
PENENTUAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Gambar 1. 7 Tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dengan tarif kesalahan 1%, 5%, dan 10%

Kemudian, dalam perhitungan setiap Angkatan menggunakan rumus:

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

Tabel 1. 2 Tabel Sampel Penelitian

KELAS	SAMPEL
TEL	45
TKJ	105
TJA	32
Total	182

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan teknik penarikan sampel menurut tabel Isaac & Michael dengan kesalahan sebesar 5% adalah 182. Maka berdasarkan data di atas dapat diperkirakan sampel yang akan didapatkan sebesar 182 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini, penulis menggunakan nonprobability sampling dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Teknik ini digunakan karena populasi dalam penulisan ini mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan bersrata secara proporsional. Sampel dalam penelitian ini

berjumlah 182 responden yang didapatkan dari jumlah populasi yaitu siswa kelas X jurusan Teknik Telekomunikasi, Teknik Komputer Jaringan dan Teknik SMK Telkom Makassar.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarluaskan kuesioner atau daftar pertanyaan untuk mendapatkan jawaban tertulis yang diberikan pada responden.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini yang penulis gunakan adalah teknik pengumpulan data Studi Pustaka. Teknik Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur-literatur seperti buku, dokumen, serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, pengukuran yang digunakan oleh peneliti untuk variabel X adalah dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial dan masing-masing jawaban yang akan diberi bobot nilai. Dalam penelitian ini, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh

peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang kemudian dijawab oleh responden.

Adapun skor tertinggi untuk setiap jawaban adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Setiap pertanyaan atau pernyataan dalam angket dibagi dalam 5 alternatif jawaban yang disusun bertingkat dengan pembenaan bobot nilai (skor) sebagai berikut:

Tabel 1.3 Skor Jawaban Kuesioner

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber : Sugiyono, 2013:169

Dalam penjelasan skor jawaban responden, dilakukan pengkategorian skor total untuk masing-masing indikator. Untuk mengkategorikan data yang diperoleh dari perhitungan angket, digunakan pentabulasian data dari Redi Panuju yaitu sebagai berikut:

1) Nilai indeks minimum adalah skor minimum dikali jumlah pertanyaan dikali jumlah responden.

2) Nilai indeks maksimum adalah skor tertinggi dikali jumlah pertanyaan dikali jumlah responden.
3) Interval adalah selisih antara nilai indeks maksimum dengan nilai indeks minimum.
4) Jarak interval adalah interval ini dibagi jumlah jenjang yang digunakan.
    a. Nilai indeks minimum = skor minimum x jumlah soal x jumlah responden
    b. Nilai indeks maksimum = skor maksimum x jumlah soal x jumlah responden
    c. Interval = nilai indeks maks – nilai indeks min
    d. Jarak interval =

1) Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2013:168) bahwa hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui apakah masing-masing variabel dalam penelitian ini telah benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Pengambilan keputusannya bahwa setiap indicator valid apabila nilai r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel. Untuk

menentukan nilai r hitung dibantu dengan program SPSS yang dinyatakan dengan nilai *Corrected Item Total Correlation.*

2) Uji Realibilitas

Uji realibilitas adalah uji kepercayaan terhadap instrument. Suatu instrument dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil dari pengujian instrument tersebut menunjukkan hasil yang tepat. Uji realibilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan suatu alat ukur, jika digunakan dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, maka hasil pengukuran dianggap sudah dipercaya. Untuk mengetahui realibilitas hasil ukur dapat dilakukan dengan melihat *Alpha Cronbach.*

6. Variabel Penelitian

1) Variabel X: Efektivitas Pembelajaran

Untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran daring menggunakan Google Meet, maka diperlukan indikator-indikator dari variabel ini, yaitu:

- Media yang baik
- Metode yang relevan
- Pemanfaatan waktu yang optimal
- Lingkungan yang memadai

2) Variabel Y: Minat Belajar

Angket yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa saat menggunakan aplikasi Google Meet menurut Slameto (2010:180), yaitu:

- Perasaan Senang

  Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

- Keterlibatan Siswa

  Ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dan objek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

- Ketertarikan

  Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

- Perhatian Siswa

  Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

7. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet tidak efektif terhadap media pembelajaran SMK Telkom Makassar di masa pandemi Covid-19.

H_1 : Efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet efektif terhadap media pembelajaran SMK Telkom Makassar di masa pandemi Covid-19.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi Pendidikan

1. Pengertian Komunikasi Pendidikan

Komunikasi menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sebelum membahas lebih lanjut akan lebih baik apabila memahami pengertian terlebih dahulu. Hakikat komunikasi ternyata tidak mudah untuk dirumuskan.

Secara etimologi kata komunikasi berasal dari kata latin cum yaitu kata depan yang berarti bersama dengan, dan unus yaitu kata bilangan yang berarti satu. Kedua kata tersebut terbentuk kata benda communio yang dalam bahasa inggris menjadi communion dan berarti kebersamaan, pergaulan, hubungan. Karena untuk ber-communio diperlukan usaha dan kerja, maka dibuat kata kerja communicare yang berarti tukar menukar, membicarakan sesuatu dengan seseorang, bertukar pikiran, berhubungan. Communicare akhirnya dijadikan kata kerja benda communication, dan dalam bahasa Indonesia diserap menjadi komunikasi yang berarti pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran, atau hubungan.

Komunikasi merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia, seperti yang dikemukakan oleh Waltzlawick, Beavin, dan Jackson "You cannot not communicate" yang berarti "Anda tidak dapat berkomunikasi" (Mulyana 2000:54). Artinya, hampir seluruh kegiatan manusia selalu tersentuh oleh

komunikasi, begitupun dengan bidang pendidikan. Jourdan (dalam Yusuf, Pawit 2010:1) mengatakan bidang pendidikan tidak bisa berjalan tanpa dukungan komunikasi, bahkan pendidikan hanya bisa berjalan dengan melalui komunikasi. Komunikasi dalam pendidikan adalah suatu tindakan yang memberikan kontribusi yang sangat penting dalam pemahaman dan praktik interaksi serta tindakan yang melibatkan seluruh individu dalam dunia pendidikan dan dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja.

Menurut Barelson dan Steiner sebagaimana dikutip Reed H dkk bahwa komunikasi merupakan penyampaian informasi, ide, perasaan, keterampilan, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol, kata-kata, gambar, tulisan, dan lain-lain.

Menurut Yusuf (dalam Naim, Ngainun 2016:27) komunikasi pendidikan adalah proses perjalan pesan atau informasi yang merambah bidang atau peristiwa-peristiwa pendidikan. Disini komunikasi tidak lagi bebas atau netral, tetapi dikendalikan dan dikondisikan untuk tujuan-tujuan pendidikan. Secara sederhana, komunikasi pendidikan dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi dalam ranah pendidikan.

Peran komunikasi sebagai proses penyampaian informasi dan komunikasi menjadi penting dalam dunia pendidikan. Sebab, proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan berupa isi atau ajaran dari komunikator ke komunikan yang diberikan melalui simbol-simbol komunikasi dalam verbal maupun non-verbal.

Guru yang dapat membangun komunikasi yang baik dan tepat dengan siswanya akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta minat belajar siswa pun akan bangkit. Hal ini sangat memungkinkan untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran.

Signifikasi komunikasi pendidikan menurut Yusuf (2010:42-45) ada beberapa hal, yaitu:

1. Kegagalan komunikasi pendidikan atau komunikasi instruksional. Banyak terjadi karena struktur kognisi seseorang yang perannya sebagai komunikator maupun komunikan tidak berfungsi sebagaimana mestinya.
2. Guru dan praktisi komunikasi instruksional sering tidak memahami beragam pendekatan dalam pelaksana instruksionalnya.
3. Aspek-aspek psikologi, seperti kemampuan dan kapasitas kecerdasan yang dimiliki oleh manusia berbeda-beda sering tidak dapat perhatian terutama oleh komunikator instruksional. Hal ini menyebabkan hasil proses komunikasi menjadi tidak optimal atau gagal.
4. Model komunikasi terbuka seperti dialogis, persuasive, dan edukatif tampaknya lebih cocok untuk diterapkan dalam kegiatan pendidikan. Sifatnya yang dapat memberi peluang untuk saling mengontrol kesalahan yang mungkin ada, baik bagi komunikator maupun komunikan instruksional.

5. Dalam pandangan psikologi belajar kognitif, proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan mempunyai arti yang jelas jika antara informasi yang satu dan informasi lainnya terdapat kaitan atau rangkaian yang terkait dalam struktur kognitif seseorang.
6. Komunikator instruksional jika ingin menjalankan fungsinya dengan sebaik-baiknya, disarankan untuk menggunakan logika berpikir yang sama dengan yang dimiliki oleh pihak komunikan. Dengan begitu, kegiatan instruksionalnya akan berjalan dengan baik.
7. Komunikator instruksional sering tidak memanfaatkan sumber-sumber belajar yang tersedia, padahal banyak sumber-sumber belajar yang tersedia yaitu, teman diskusi, media, buku, komputer, dan internet.
8. Memanfaatkan media instruksional. Para komunikator pendidikan belum banyak memanfaatkan multimedia untuk tujuan instruksional. Tetapi melihat perkembangan zaman saat ini, penggunaan media instruksional tampaknya akan menjadi suatu bagian yang dominan dalam dunia pendidikan.
9. Pendekatan information literacy dan media literacy dalam setiap praktik instruksional. Siapa pun yang bertindak sebagai komunikator instruksionaol saat ini, sangat relevan jika menggunakan beragam pendekatan yang melibatkan keterlibatan dan pengetahuan teknologi informasi dan media. Komunikator diisyaratkan mampu menggunakan

pendekatan ini untuk mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Implementasi Komunikasi Pendidikan

Komunikasi dalam pembelajaran adalah menemukan kunci penting menjalankan komunikasi secara efektif. Komunikasi yang baik merupakan komunikasi yang transaksional atau hubungan timbal balik (Heinich, Molenda & Russell, 1989 dalam Warsita 2008:128). Kegagalan pembelajaran sering terjadi sebeb lemahnya sistem komunikasi. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan pola komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Agar komunikasi dapat berjalan secara efektif, perlunya memahami tentang The 5 Inevitable laws of Effective Communication (5 hukum komunikasi yang efektif). Lima hukum tersebut terangkum dalam kata REACH, yaitu:

1. Respect. Rasa hormat dan sikap menghargai merupakan hukum yang pertama dalam berkomunikasi dengan orang lain. Jika komunikasi dibangun atas dasar sikap saling menghormati dan menghargai, kerja sama di antara orang-orang yang terlibat dapat dibangun dan ditingkatkan. Saat mempraktikkan hukum ini pada proses pembelajaran, guru harus memperlakukan siswa sebagai manusia yang mempunyai hati untuk dihormati dan dihargai. Dengan ini siswa dapat pula menghormati guru sehingga tercipta proses pembelajaran yang lancar.

2. Empathy. Kemampuan menempatkan diri pada situasi atau kondisi yang dihadapi oleh orang lain. Dengan memahami dan mendengarkan orang lain terlebih dahulu dapat terbangun keterbukaan dan kepercayaan yang diperlukan dalam membangun kerja sama dengan orang lain. Jika diterapkan dalam proses pembelajaran, guru harus mengerti dan memahami siswa calon penerima pesan sebelum menyampaikan pesan. Hal ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik tanpa adanya gangguan dan penolakan dari siswa.
3. Audible. Pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat dimengerti dengan baik oleh komunikan. Hukum ini mengacu pada kemampuan kita untuk menyampaikan pesan melalui media atau delivery channel yang akan membantu penerima menerima pesan dengan baik.
4. Clarity. Tidak harus dapat dimengerti pesan yang disampaikan juga harus jelas sehingga tidak terjadi Multi interpretasi atau berbagai penafsiran yang berlainan. Clarity juga dapat diartikan sebagai keterbukaan dan transparansi. Dalam berkomunikasi kita harus mempunyai sikap terbuka sehingga dapat menerima rasa percaya dari penerima pesan. Pada proses pembelajaran, sikap terbuka adalah sikap positif yang dimilki oleh guru. Sikap terbuka membantu guru menerima dengan lapang dada masukan yang diberikan siswa demi proses pembelajaran yang lebih baik.

5. Humble. Rendah hati adalah hukum terakhir dalam membangun komunikasi yang efektif. Sikap rendah hati merupakan bentuk penghargaan komunikator terhadap komunikan sebagai penerima pesan.

Seorang pendidik yang menerapkan lima hukum komunikasi di atas dalam pembelajaran akan menjadi komunikator yang hebat sehingga dapat membangun ikatan dengan siswa.

Covey dalam Sadirman (2011:50-51) mengatakan unsur paling penting dalam komunikasi bukan pada apa yang tertulis dan terucap, melainkan pada karakter dan cara menyampaikan pesan komunikator. Pada akhirnya, karakter yang dibangun dari fondasi integritas pribadi yang kuat mementukan efektivitas komunikasi. Covey mengusulkan agar komunikasi dibangun atas dasar beberapa hubungan emosi, yaitu:

1. Komunikasi empatik, guru harus memahami karakter siswa terlebih dahulu
2. Memerhatikan kebaikan dan sopan santun atau hal-hal kecil lainnya. Artinya, guru harus menerapkan sistem nilai (etika) secara total di hadapan siswa.
3. Memenuhi komitmen atau janji. Guru harus menepati semua perkataannya.
4. Menjelaskan harapan, guru harus mampu menyampaikan penjelasan materi dan manfaatnya bagi siswa.

5. Memperlihatkan integritas pribadi sebab integritas pribadi akan menghasilkan kepercayaan.

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.

Komunikasi pendidikan juga merupakan komunikasi yang sudah merambah atau menyentuh dunia pendidikan dan segala aspeknya dan merupakan proses komunikasi yang dipola dan dirancang secara khusus untuk mengubah perilaku sasaran tertentu kearah yang lebih baik. Sasaran komunikasi yang dimaksud adalah sekelompok orang yang mana dalam proses pendidikan disini adalah murid atau siswa. Sudah disepakati juga bahwa fungsi umum komunikasi ialah informatif, edukatif, persuasive, dan rekreaktif (entertainment) (Effendy,1981).

Maksudnya secara singkat adalah komunikasi berfungsi memberikan keterangan, memberi data atau fakta yang berguna bagi segala aspek kehidupan manusia. Disamping itu, komunikasi juga berfungsi mendidik masyarakat, mendidik orang, dalam menuju pencapaian kedewasaan bermandiri. Seseorang bisa banya tau karena banyak mendengar, membaca dan berkomunikasi. Komunikasi pendidikan lebih berarti sebagai proses komunikasi yang terjadi

dalam lingkungan pendidikan baik secara teoritis maupun secara praktis. Kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh guru kelas kepada muridnya, dan komunikasi yang terjadi dan dirancang oleh orang tua untuk mendidik dan memahamkan kepada anaknya, itu semua merupakan bentuk-bentuk komunikasi pendidikan. Komunikasi pendidikan bukan hanya terjadi pada dialog saja, namun masih banyak contoh lainnya seperti pada setiap orang tua, baik sebagai ayah, ibu maupun wali mempunyai keinginan untuk memberikan wejangan. Bentuk wejangan ini bermacam-macam. Sebuah nasihat pun berarti wejangan.

Hal ini terlihat jelas sebagaimana dalam salah satu konsep pendidikan yang dikenalkan oleh Ki Hajar Dewantara, yakni ing ngarso sung tulodo, ing madyo mbangun karso, tutwuri handayani yang artinya, di depan seseorang harus memberi contoh atau teladan, di tenga-tengah seseorang bisa menciptakan prakarsa atau ide, serta di belakang seseorang harus memberikan dorongan atau arahan.

Banyak tujuan komunikasi pendidikan atau tujuan belajar yang sering tidak tercapai akibat dari kurang atau tidak berfungsinya unsur-unsur komunikasi di dalamnya, atau tujuan pendidikan tidak tercapai karena penerapan komunikasi yang keliru. Tujuan pendidikan secara umum adalah mengubah kondisi awal manusia kepada atau kearah yang sesuai dengan norma kehidupan yang lebih baik, lebih berkualitas dan lebih sejahtera, baik lahir maupun batin.

Dengan demikian komunikasi direncanakan sadar untuk tujuan-tujuan pendidikan, tujuan untuk mengubah perilaku pada pihak sasaran, karena itu memerlukan waktu. Dalam menjalani waktu itulah terjadi proses komunikasi, proses saling berbagi informasi antara dua pihak (Schramm,1977). Tujuan yang harus dicapai oleh pendidikan, dan tentu oleh suatu tindakan komunikasi pendidikan, sesuai yang diamanatkan dalam rumusan tujuan pendidikan nasional yanitu untuk mencapai predikat manusia Indonesia yang ber-Pancasila, meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat agar dapat menumbuhkan manusia-manusia yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

3. Metode Pembelajaran Daring/Internet Learning

a. Pengertian Pembelajaran Daring/Internet Learning

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorne dalam Kuntarto (2017:102) "pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan

video streaming online". Sementara itu Roseberg dalam Alimuddin, TawanyNadjib (2015:338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018:27) "daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan". Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga tidak adanya Batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau e-learning merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan face to face tetapi menggunakan media teknologi yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

b. Karateristik Pembelajaran Daring

Tung dalam Mustofa, Chodzirin. & Sayekti (2019:154) menyebutkan karateristik dalam pembelajaran daring antara lain:

1) Materi mengajar yang disajikan dalam bentuk teks, grafik, dan berbagai elemen multimedia,
2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conference, chat rooms, atau discussion forums,
3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM, untuk meningkatkan komunikasi belajar
5) Materi ajar relative mudah diperbaharui,
6) Meningkatkan interaksi antara peserta didik dan fasilitator,
7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi (2017:211) mengatakan bahwa karateristik dalam pembelajaran e-learning antara lain:

1) Interactivity (interaktivitas),
2) Indenpendency (kemandirian),
3) Accessibility (aksesibilitas),
4) Enrichment (pengayaan).

Pembelajaran daring harus dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh yang sudah ditentukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 109 Tahun 2013, yang diantaranya:

1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (e-learning), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Pendidikan jarak jauh memiliki karateristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka artinya pembelajaran yang disediakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi, dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa karateristik pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media elektonik dan internet, serta pembelajaran yang dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun.

c. Manfaat Pembelajaran Daring/E-learning

Menurut Mark Nichols tentang manfaat e-learning adalah:

1) Kenyamanan dan fleksibilitas dari e-learning menyediakan akses yang lebih baik ke pendidikan tinggi bagi mereka ingin berpartisipasi, fleksibilitas dan kenyamanan ini meluas ke kedua siswa dan guru.
2) Interaksi interpersonal, wacana akademik dan media yang kaya diaktifkan oleh e-learning memberikan pengalaman belajar yang

efektif daripada bentuk-bentuk tradisional pendidikan. E-learning dapat mengurangi jarak transaksional antara pendidik dan siswa.

3) E-learning memiliki potensi untuk membuat pendidikan lebih efisien daripada bentuk-bentuk tradisional dari pendidikan tanpa mengurangi kualitas, sehingga melepaskan akademisi untuk kegiatan penelitian lebih lanjut atau untuk memungkinkan lebih banyak fleksibilitas dengan nomor kelas.
4) E-learning menigkatkan daya saing dalam lingkungan yang kompetitif semakin nasional. Lembaga tradisional berbasis kampus membuat nilai yang baik dalam skala besar ke dalam pendidikan jarak jauh, menggunakan e-learning sebagai ujung tombak.
5) E-learning mencerminkan perkembangan dan inovasi dalam masyarakat yang lebih luas. Perkembangan penggunaan web menunjukkan pergeseran kegiatan komersial, professional dan social yang dapat dilihat dengan penggunaan email sudah di mana-mana dalam pendidikan tersier sehingga tidak dapat dihindari bahwa teknologi akan terus mengubah praktik pendidikan.

Manfaat e-learning juga dapat dilihat dari 2 (dua) sudut yakni:

1. Dari Sudut Pengajar

Dari sudut ini e-learning memberikan manfaat terutama yang berkaitan dengan:

a. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.
c. Mengontrol kegiatan belajar siswa. Bahkan pengajar juga dapat mengetahui kapan siswanya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
d. Mengecek apakah siswa telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
e. Memeriksa jawaban siswa dan memberitahukan hasilnya kepada siswa dengan cepat dan tepat.

2. Dari Sudut Siswa

Manfaat e-learning dari sudut siswa memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi, di mana siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Siswa juga dapat berkomunikasi dengan pengajar setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, siswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Apabila fasilitas insfrastruktur e-learning yakni adanya komputer dan jaringan internet telah sampai ke daerah pedesaan maka kegiatan e-learning

akan memberikan manfaat kepada siswa yang ada di pedesaan antara lain:

a. Belajar di tempat yang terdapat koneksi internet untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
b. Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (home schoolling) untuk mempelajari materi pembelajaran seperti Bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer.
c. Dengan e-learning siswa yang sakit dirawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya maupun siswa yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal di kelas sekolah.

Manfaat pembelajaran elektronik menurut Wulf yang dikutip oleh Euis, yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan pengajar atau instruktur (*enhance interactivity*). Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara siswa dengan guru, antara sesama siswa, maupun siswa dan bahan belajar. Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, tidak semua

siswa dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang disediakan pengajar untuk berdiskusi sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung didominasi oleh beberapa siswa yang cukup tanggap dan berani. Keadaan yang demikian ini tidak akan terjadi pada pembelajaran elektronik di mana siswa yang malu maupun yang ragu-ragu atau kurang berani mempunyai peluang yang luas untuk mengajukan pertanyaan atau pendapatnya tanpa merasa diawasi atau mendapat tekanan dari teman sekelas.

2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh siswa melalui internet, maka siswa dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada pengajar begitu selesai dikerjakan sehingga tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan pengajar. Siswa tidak teirkat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional.

3. Menjangkau siswa dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience). Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah siswa yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyak atau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.

4. Dampak Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia.

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih tentu diikuti dengan beberapa dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Ada banyak pendapat yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Nicholas Gane (dalam Selwyn, 2011) berpendapat bahwa teknologi internet terkait secara langsung dalam mengubah pola kehidupan sehari-hari, termasuk cara bekerja, akses dan pertukaran informasi, berbelanja bertemu orang-orang, serta memelihara dan mengatur hubungan social yang ada. Adanya internet memudahkan seseorang berkomunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan adanya internet, seseorang dapat belajar atau menempuh pendidikan jarak jauh dengan mudah. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini dapat

mengubah tatanan sosial di masyarakat, seperti dapat merubah seseorang menjadi lebih apatis dan individualism terhadap keadaan sekitar mereka.

Selwyn (2011) mengatakan bahwa teknologi telah melakukan lebih dari sekedar ‘menambah’ pengaturan social yang ada; teknologi secara radikal telah mengubah tiga bidang utama kehidupan sosial, lingkup produksi, konsumsi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan, salah satu keterampilan yang dipelajari adalah keterampilan berbicara dan berkomunikasi. Jika pembelajaran dilakukan melalui media internet atau media interaktif, maka keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi akan berkurang, sebab mereka hanya berinteraksi dengan mesin.

Clark (dalam Selwyn, 2011) mengatakan bahwa teknologi hanya sebagai kendaraan untuk menyampaikan pengajaran dan karena itu tidak lebih mungkin untuk mempengaruhi belajar siswa atau prestasi daripada sebagai sebuah truk yang menghadirkan segala kebutuhan untuk memperbaiki gizi. Sehingga, teknologi dalam pendidikan hanya berada pada posisi media atau perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh suatu lembaga pendidikan. Peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk menambah pengetahuan dan keterampilannya, maka ia akan mendapat prestasi yang bagus. Sebaliknya, jika peserta didik tidak tahu bagaimana cara memanfaatkan teknolgi untuk menambah pengetahuan dan keterampilannya, maka ia tidak akan mendapatkan prestasi yang bagus bahakan terknologi dapat berpengaruh negative terhadap peserta didik tersebut. Namun di sisi lain, Clark

(dalam Selwyn, 2011) mengakui bahwa ada manfaat ekonomis yang signifikan yang bisa didapat dari penggunaan teknologi untuk menyampaikan pembelajaran, yaitu manfaat dari waktu, biaya logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Salah satu dampak positif dari teknologi dalam pendidikan adalah dapat diselenggarakan pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh mengatasi masalah waktu, geografi dan biaya. Sehingga peserta didik yang mempunyai masalah keterbatasan geografi, seperti tempat tinggal yang jauh dari lembaga pendidikan sehingga membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama untuk mendatanginya, tetap mendapatkan pendidikan sebagaimana pendidikan yang dilaksanakan secara regular. Peraturan mengenai pendidikan jarak jauh juga diatur di dalam pasal 31 UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

B. Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Batasan mengenai perhatian media dalam pembelajaran atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan (Januszewski and Molenda, 2008).
2. Menurut National Education Assocation (NEA), media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca, beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.
3. Menurut Gagne and Briggs (1974) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Menurut Heinich (1996) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.
5. Sementara menurut Daryanto (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Dari berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar

untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko (2012) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian media pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Karena bidang ini telah berkembang karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat telah ditafsirkan lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga memiliki nilai yang sangat penting dalam pendidikan.

Koneksi antara media dan pembelajaran dapat terjadi. Qvortrup menyatakan bahwa salah satu kemungkinannya adalah “media pembelajaran” yang dapat diartikan dalam dua aspek. Aspek pertama adalah suatu perantara yang digunakan oleh siswa dalam memahami materi ajar. Aspek kedua adalah suatu perantara yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan dan mendesain pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses transfer keilmuan (Qvortrup, 2007). Media dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana untuk mentrasmisikan atau mengirimkan pesan dan konten dalam perspektif pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan instruksional yang efektif (Naz san Akbar, 2008).

The Association of Education and Communication Technology (ACET) mengartikan media pembelajaran sebagai wadah yang digunakan dalam proses transfer

informasi (Nurseto, 2012). Antero & Haryudo (Antero B.P dan Haryudo, 2016) dan Mashuri (Mashuri, 2017) juga memaparkan hal senada, yakni media pembelajaran merupakan wadah penghubung atau perantara informasi baik itu berjenis material, alat maupun teknik yang dapat digunakan untuk menstimulus siswa dalam menemukan makna dari pembelajaran.

Berdasarkan hal ini, makan terdapat hubungan antara guru, media dan siswa itu sendiri. Berikut disajikan bagan hubungan antara Guru, Media, dan Siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen/widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait dalam penggunaan dan pemilohan satu metode pembelajaran tertentu yang memiliki konsenkuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar.

Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

a. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Setiap materi pembelajaran tidak dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi memerlukan alat bantu (tools) lain yang dapat membantu

mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik, sehingga *transfer of knowledge* dan *transfer of value* tersampaikan secara maksimal.

b. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belaajr dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, dapat dikonretkan melalui media misalnya, berupa simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.

c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karateristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Dilihat dari pengertian Etimologi, minat berarti perhatian, kesukaan (kecenderungan) hati kepada suatu kegiatan. Sedangkan menurut arti Terminologi, minat berarti:

1) Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk melakukan suatu kegiatan.
2) Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat juga menentukan suatu sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan. Dengan kata lain minat dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan.
3) Minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang.

Berpijak dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

1) Minat mempunyai hubungan erat dengan kemauan, aktifitas serta perasaan dan didasari dengan pemenuhan kebutuhan.
2) Kemauan, aktifitas serta perasaan senang tersebut memiliki potensi yang memungkinkan individu untuk memilih, memperhatikan sesuatu yang datang dari luar dirinya sehingga individu yang bersangkutan menjadi kenal dan akrab dengan objek yang ada.

Jadi minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalamab,

dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, pertisipasi dan keaktifan dalam belajar.

2. Aspek-aspek Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya tersebut. Minat yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang.

Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melaui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan mengenal adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya. Minat memiliki dua aspek yaitu:

1) Aspek Kognitif

Aspek ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memotivasikan tindakan seseorang.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain:

1) Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Menurut D.P.Tampubolon minat merupakan "perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi". Seorang siswa yang ingin memperdalam Ilmu Pengetahuan tentang tafsir misalnya, tentu akan terarah minatnya untuk membaca buku-buku tentang tafsir, mendiskusikannya dan sebagainya.

2) Belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenagi suatu pelajaran tertentu, lama

kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Singgih D. Gunarsa dan Ny. Singgih D.G bahwa "minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belaajr, karena itu semakin banyak belajar semakin luas pula bidang minat.

3) Ban Pelajaran dan Sikap Guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan seirng dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa, sebagaimana telah disinyalir oleh Slameto bahwa "Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

D. Teori Computer Mediated Communication

Teori CMC digunakan untuk memperjelas suatu masalah yang akan diteliti dan membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya. Teori yang relevan dengan permasalahan penelitian mampu membantu dalam memecahkan permasalahan tersebut secara jelas, sistematis, dan terarah. Teori CMC Menurut (December, 1997), CMC adalah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang, dan terlibat dalam proses untuk membentuk media dalam berbagai tujuan. Sedangkan dalam makna klasik, Herring mendefinisikan CMC sebagai proses komunikasi yang terjadi antara manusia melalui perantara komputer yang berbeda. Hal ini dimaksudkan bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi antara satu dengan lainnya menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi pada komputer tersebut (Thurlow, 2005: 15).Menurut teori penyaring petunjuk, CMC memiliki dampak sosial yang signifikan terhadap hierarki organisasional.Pada interaksi langsung (face to face), ada korelasi yang kuat antara hierarki sosial dan jumlah partisipasi di dalam rapat organisasi, misalnya para manajer berbicara lebih banyak dibandingkan bawahannya.

Bertumbuhnya media sosial berkat adanya internet bisa dijelaskan melalui teori CMC (Computer Mediated Communication), yaitu istilah yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda. Hal yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat

berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut.

Definisi CMC menurut Susan Herring (dalam Thurlow, Lengel, dan Tomic, 2004: 15) adalah"CMC is communication that takes place between human beings via the instrumentality ofcomputers". Selanjutnya, menurut John December (dalam Thurlow, Lengel, dan Tomic, 2004) adalah "Computer Mediated Communication is a process of human communication via computers, involving people, situated in particular contexts, engaging in processes to shape media for a variety of purposes".

Pixy Ferris secara general medefinisikan CMC sebagai "interaksi secara interpersonal yang dihubungkan oleh komputer, yang meliputi komunikasi asynchronous dan synchronous melalui fasilitas dalam internet". Medium komputer dalam CMC adalah berupa perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) berupa aplikasi khusus yang memungkinkan orang saling berinteraksi. Komputer harus memiliki jaringan Internet agar bisa saling terhubung dengan komputer lain secara global. Contohnya ketika orang chatting di Facebook, mereka membutuhkan komputer, Internet, dan aplikasi browser untuk mengakses situs Facebook. Komunikasi yang terjadi dalam chatting tersebut bersifat interaktif dimana komunikator bisa menjadi komunikan dalam waktu yang bersamaan CMC mempunyai dua tipe, yang ditentukan dari jenis komunikasi yang terjadi, yaitu synchronous communication atau asynchronous communication (Pearson dkk, 2006: 276).

Synchronous communication adalah komunikasi yang terjadi bila peserta komunikasi berinteraksi secara real-time. Peserta komunikasi disini berperan sebagai

pengirim sekaligus penerima. Contohnya pada panggilan telepon atau online-chat. Sedangkan asynchronous communication adalah komunikasi yang interaksinya tertunda dan setiap peserta komunikasi harus bergantian menjadi pengirim dan penerima. Contohnya adalah surat menyurat lewat e-mail. Ada dua aspek dari CMC yang membedakannya dengan komunikasi tatapmuka, yaitu isyarat verbal (verbal cues) danwaktu yang lebih panjang (extended time) (Griffin,2006: 143). Berbeda dengankomunikasi tatap muka yang menggunakan simbol-simbol verbal (melalui bahasa) dan simbol-simbol nonverbal (melalui gestur tubuh), CMC menggunakan sistem isyarat yang ada dalam aplikasi komputer, misalnya melalui emoticon (simbol-simbol berupa karakter teks yang mewakili ekspresi manusia dalam dunia online). Komunikasi yang terjadi dalam CMC pun cenderung lebih lama dari komunikasi tatap muka. Komunikator dalam CMC tidak dapat langsung memahami maksud pesan yang disampaikan karena terbatasi dengan karakter-karakter di komputer.