

TESIS

**ANALISIS DAMPAK PEMBELAJARAN ONLINE
SELAMA PANDEMI COVID-19 TERHADAP
KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK
SISWA DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA
KABUPATEN ENREKANG**

*ANALYSIS OF THE IMPACT OF ONLINE LEARNING
DURING THE COVID-19 PANDEMIC ON COGNITIVE,
AFFECTIVE, AND PSYCOMOTOR STUDENTS
AT SMP NEGERI 3 ANGGERAJA
ENREKANG REGENCY*

**RASDA GUSTIANTO
E022201021**



**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

**ANALISIS DAMPAK PEMBELAJARAN ONLINE
SELAMA PANDEMI COVID-19 TERHADAP
KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK
SISWA DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA
KABUPATEN ENREKANG**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi
Ilmu Komunikasi

Disusun Dan Diajukan Oleh:

RASDA GUSTIANTO
E022201021

Kepada

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

**ANALISIS DAMPAK PEMBELAJARAN ONLINE
SELAMA PANDEMI COVID-19 TERHADAP
KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK
SISWA DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA
KABUPATEN ENREKANG**

Disusun dan diajukan oleh

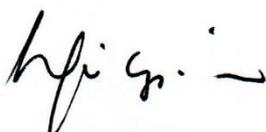
RASDA GUSTIANTO

E022201021

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
pada tanggal **10 Agustus 2022**
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Komisi Penasehat,



Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc.
Ketua



Prof. M. Asfah Rahman, M.Ed., Ph.D
Anggota

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi,



Dr. H. Muhammad Farid, M.Si.
NIP. 19610716 198702 1 001

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



Dr. Phil. Sukri, S.I.P., M.Si.
NIP. 19750818 200801 1 008

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RASDA GUSTIANTO

NIM : E022201021

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya pribadi dan bukan merupakan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan tesis ini merupakan hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Makassar, 17 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Rasda Gustianto

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbilalamin, puji dan syukur senantiasa kita panjatkan atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, karunia dan hidayah-Nya serta izin-Nya sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik. Tesis dengan Judul *“Analisis Dampak Pembelajaran Online selama Pandemi Covid-19 terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang”* penulis hadirkan sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Magister Ilmu Komunikasi (M.I.Kom), Program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat terselesaikan berkat adanya dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang tak terhingga dan teristimewa kepada kedua orang tua, Ayahanda Almarhum **Abd. Rahim Tola, SH** dan Ibunda **Jumiati Saide, SH** yang telah mengasuh, mendidik, membimbing, selalu menasehati dan memberikan motivasi agar bisa menyelesaikan Pendidikanku saat ini. Istriku tercinta **Sutarni, S.Pd** dan anakku tersayang **Rani Oktaviani** yang telah sabar membantu dan memberikan dukungannya. Adikku satu satunya **Rasti** yang selalu mensupport dan mendoakan keberhasilanku.

Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc. Selaku pembimbing I, terima kasih yang sebesar-besarnya karena senantiasa meluangkan waktu untuk

memberikan arahan serta petunjuk pada setiap proses penulisan tesis ini sampai akhir hingga dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis dan **Prof. M. Asfah Rahman, M.Ed., Ph.D.** sebagai pembimbing II, terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta motivasi. Penghargaan dan ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Dr. Arianto, S.Sos., M.Si, Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si, dan Dr. Muliadi Mau, S.Sos., M.Si selaku Dosen penguji, yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran kepada penulis dengan tujuan untuk melakukan perbaikan dalam menyelesaikan tesis.
2. Dr. H. Muhammad Farid, M.Si. selaku Ketua Program Studi S2 Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin yang selalu memberikan arahan dan motivasi selama penulis menempuh pendidikan.
3. Bapak dan Ibu Dosen pengampuh mata kuliah, serta staf administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
4. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang Bapak Drs. Zainuddin yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Guru Mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang sekaligus sahabat seperjuangan bapak Wahyu Hasanuddin, S.Pd yang telah membantu dan menemani penulis dalam melaksanakan penelitian.

6. Koko Arifin Wangsadjaya dan istri cece Melani Gosal beserta Keluarga Besar Indigo Cellular MTC Karebosi Makassar yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulis menjalani pendidikan.
7. Teman-teman seperjuangan mahasiswa pascasarjana ilmu komunikasi angkatan 2020 baik kelas kominfo maupun kelas reguler yang sudah menemani berbagai suka dan duka selama menempuh Pendidikan.
8. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia atas Beasiswa Pendidikan selama penulis menempuh pendidikan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati demi kesempurnaan tesis ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 17 Agustus 2022

Rasda Gustianto

ABSTRAK

RASDA GUSTIANTO. *Analisis Dampak Pembelajaran Online selama Pandemi Covid-19 terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang* (dibimbing oleh Hafied Cangara dan M. Asfah Rahman).

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis dampak pembelajaran *online* selama pandemi Covid-19 terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, (2) menganalisis dampak pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa selama pandemi Covid-19 terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, dan (3) menganalisis hambatan komunikasi (*noise*) yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran *online* selama pandemi Covid-19 di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. Metode yang digunakan adalah metode kombinasi yaitu urutan pembuktian (*sequential explanatory*), pengumpulan data dan analisis data kedua metode dilakukan secara terpisah, tetapi di buat bersambung atau biasa disebut metode QUAN-qua.I Metode kuantitatif yang digunakan adalah metode survei eksplanatif sementara metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif dekskriptif. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 114 siswa dengan teknik penarikan sampel berstrata proporsional (*proportionate stratified random sampling*). Informan sebanyak 18 orang dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara mendalam. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS versi 25 untuk windows 10. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah *analysis interactive* model dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat dampak signifikan antara pembelajaran *online* selama pandemi Covid-19 terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, (2) terdapat dampak signifikan antara pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa selama pandemi Covid-19 terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, dan (3) hambatan komunikasi (*noise*) yang terjadi pada saat pembelajaran online selama pandemi Covid-19 di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang terdiri dari: hambatan pada komunikasi/sasaran, hambatan pada saluran/media dan hambatan teknologi/illiteracy.

Kata kunci. Pembelajaran online, Hambatan komunikasi, Kognitif, Afektif, Psikomotorik.



ABSTRACT

RASDA GUSTIANTO. Analysis on the Impact of Online Learning during the Covid-19 Pandemic on Students' Cognitive, Affective, and Psychomotor at SMP Negeri 3 Anggeraja of Enrekang Regency (supervised by Hafied Cangara and M. Asfah Rahman)

This study aims to (1) analyze the impact of online learning during the Covid19 pandemic on the students' cognitive, affective and psychomotor at SMP Negeri 3 Anggeraja. Enrekang Regency (2) Analyze the impact of communication patterns between teachers and students on the students' cognitive, affective and psychomotor skills at SMP Negeri 3 Anggeraja, Enrekang Regency, (3) analyze the communication barriers (noise) faced by teachers and students in online learning process during the Covid-19 pandemic at SMP Negeri 3 Anggeraja, Enrekang Regency. The method used in this study is a combination research (mixed research) by using sequential explanatory model. The data collection and analysis of the two methods were conducted separately, but they were connected called QUAN-qual method. The quantitative method is an explanatory survey method and the qualitative method is a descriptive qualitative. The sample consists of 114 students determined using proportionate stratified random sampling, and there are 18 informants selected using purposive sampling technique. Data collection techniques used questionnaires and interviews. The quantitative data analysis technique used is multiple regression analysis with the help of the SPSS version 25 program for windows 10. The qualitative data analysis technique used is the analysis of interactive model from Miles and Huberman. The results show that (1) There is a significant impact of online learning during the Covid-19 pandemic on students' cognitive, affective, and psychomotor aspects at SMP Negeri 3 Anggeraja, Enrekang Regency, and (2) There is a significant impact of communication patterns between teachers and students on the students' cognitive, affective, and psychomotor aspects at SMP Negeri 3 Anggeraja, Enrekang Regency, and (3) Communication barriers (noise) happening in online learning during the covid-19 pandemic at SMP Negeri 3 Anggeraja, Enrekang Regency consist of barrier to the communicant/target, barrier to channels/media and technological/illiteracy barrier.

Keywords: online learning, communication barriers, cognitive, affective, psychomotor



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Kegunaan Penelitian	12
1. Manfaat Teoritis:.....	12
2. Manfaat Praktis:	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Konsep	13
1. Konsep Ilmu Komunikasi	13
2. Pandemi Covid'19 di Indonesia	21
3. Media Baru dan Internet	24

4. Komunikasi Pendidikan	32
5. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan	38
6. Pola Komunikasi.....	46
7. Hambatan/Gangguan Komunikasi (<i>Noise</i>).....	52
8. Aspek/Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik	68
9. Konsep TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>).....	76
B. Kajian Teori.....	80
1. Teori <i>Instructional Communication</i>	80
2. Teori Media Baru (<i>New Media</i>).....	82
3. Teori <i>Virtual Learning</i>	85
C. Penelitian yang Relevan	88
D. Kerangka Pemikiran.....	93
E. Hipotesis	94
BAB III METODE PENELITIAN.....	96
A. Rancangan Penelitian	96
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	97
C. Sumber Data.....	97
D. Populasi dan Sampel	98
a. Populasi	98

b. Sampel.....	98
E. Teknik Penarikan Informan	101
F. Variabel Penelitian	102
a. Variabel Independen (X).....	102
b. Variabel Dependen (Y).....	103
G. Definisi Operasional.....	103
H. Teknik Pengumpulan Data.....	104
a. Kuesioner (angket)	104
b. Wawancara	106
c. Observasi	106
d. Dokumentasi	107
I. Uji Instrumen Penelitian.....	107
a. Uji Validitas	107
b. Uji Reliabilitas.....	110
c. Uji Normalitas	114
J. Teknik Analisis Data	115
a. Teknik Analisis Data Kuantitatif	115
b. Teknik Analisis Data Kualitatif	115
K. Tahap-Tahap Penelitian dan Jadwalnya	117

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	118
A. Hasil Penelitian	118
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	118
2. Karakteristik Responden	121
3. Karakteristik Informan Penelitian	122
4. Analisis Statistik Deskriptif.....	124
5. Analisis <i>Descriptive Crosstab</i> (Tabulasi Silang).....	136
6. Analisis Inferensial (Regresi Linier Berganda)	143
7. Deskripsi Hasil Wawancara Peneliti dengan Informan.....	168
8. Pembelajaran Online sebagai Alternatif Pembelajaran Masa Depan	192
B. Pembahasan	204
1. Dampak Pembelajaran Online terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotorik	204
2. Dampak Pola Komunikasi terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotorik	209
3. Dampak Pembelajaran Online dan Pola Komunikasi terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.....	214
4. Penerapan Pembelajaran Online di SMP Negeri 3 Anggeraja .	218
5. Hambatan Komunikasi/ <i>Noise</i> yang terjadi selama Pembelajaran Online	222

BAB V PENUTUP	227
A. KESIMPULAN	227
B. SARAN	229
DAFTAR PUSTAKA.....	230
LAMPIRAN.....	236

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Siswa SMPN 3 Anggeraja Kab. Enrekang	98
Tabel 3.2 Jumlah Siswa (Sampel) SMPN 3 Anggeraja Kab. Enrekang	100
Tabel 3.3 Tabel Informan Penelitian	101
Tabel 3.4 Klasifikasi Jawaban Skala Likert Modifikasi	104
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen (Angket) Penelitian	105
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel Pembelajaran Online (X1)	108
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Variabel Kognitif (Y1)	108
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Variabel Afektif (Y2)	109
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Variabel Psikomotorik (Y3).....	109
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Variabel Pola Komunikasi (X2)	110
Tabel 3.11 Hasil Uji reliabilitas variabel Pembelajaran Online (X1)	111
Tabel 3.12 Hasil Uji reliabilitas variabel Kognitif (Y1)	111
Tabel 3.13 Hasil Uji reliabilitas variabel Afektif (Y2)	112
Tabel 3.14 Hasil Uji reliabilitas variabel Psikomotorik (Y3)	112
Tabel 3.15 Hasil Uji reliabilitas variabel Pola komunikasi (X2)	113
Tabel 3.16 Kriteria Reliabilitas Soal	113
Tabel 3.17 Hasil Uji Normalitas	122
Tabel 3.18 Jadwal Penelitian.....	117
Tabel 4. Jumlah Siswa SMP Negeri 3 Anggeraja	118
Tabel 4.1 Klasifikasi jenis kelamin responden	121

Tabel 4.2 Karakteristik Informan penelitian.....	122
Tabel 4.3 Statistik deskriptif variabel Pembelajaran online (X1)	125
Tabel 4.4 Kategorisasi variabel pembelajaran online (X1)	125
Tabel 4.5 Statistik deskriptif variabel pola komunikasi (X2)	127
Tabel 4.6 Kategorisasi variabel pola komunikasi (X2)	128
Tabel 4.7 Statistik deskriptif variabel kognitif (Y1)	129
Tabel 4.8 Kategorisasi variabel kognitif (Y1)	130
Tabel 4.9 Statistik deskriptif variabel afektif (Y2)	132
Tabel 4.10 Kategorisasi variabel afektif (Y2)	132
Tabel 4.11 Statistik deskriptif variabel psikomotorik (Y3)	134
Tabel 4.12 Kategorisasi variabel psikomotorik (Y3)	135
Tabel 4.13 <i>Crosstab</i> Variabel X1 terhadap Y1	136
Tabel 4.14 <i>Crosstab</i> Variabel X1 terhadap Y2	137
Tabel 4.15 <i>Crosstab</i> Variabel X1 terhadap Y3	138
Tabel 4.16 <i>Crosstab</i> Variabel X2 terhadap Y1	139
Tabel 4.17 <i>Crosstab</i> Variabel X2 terhadap Y2	140
Tabel 4.18 <i>Crosstab</i> Variabel X2 terhadap Y3	141
Tabel 4.19 Koefisien determinasi	142
Tabel 4.20 Koefisien regresi	142
Tabel 4.21 Interval koefisien determinasi	143
Tabel 4.22 Hasil Uji t	143
Tabel 4.23 Koefisien determinasi	145
Tabel 4.24 Koefisien regresi	145

Tabel 4.25 Hasil Uji t.....	146
Tabel 4.26 Koefisien determinasi	147
Tabel 4.27 Koefisien regresi.....	148
Tabel 4.28 Hasil Uji t.....	149
Tabel 4.29 Koefisien determinasi	150
Tabel 4.30 Koefisien regresi.....	150
Tabel 4.31 Hasil Uji t.....	151
Tabel 4.32 Koefisien determinasi	152
Tabel 4.33 Koefisien regresi.....	153
Tabel 4.34 Hasil Uji t.....	154
Tabel 4.35 Koefisien determinasi	155
Tabel 4.36 Koefisien regresi.....	155
Tabel 4.37 Hasil Uji t.....	156
Tabel 4.38 Tabel koefisien determinasi	157
Tabel 4.39 Tabel uji signifikansi.....	158
Tabel 4.40 Tabel koefisien regresi	158
Tabel 4.41 Tabel Hasil uji F	159
Tabel 4.42 Tabel koefisien determinasi.....	160
Tabel 4.43 Tabel uji signifikansi.....	160
Tabel 4.44 Tabel koefisien regresi	161
Tabel 4.45 Tabel Hasil uji F	162
Tabel 4.46 Tabel koefisien determinasi.....	163
Tabel 4.47 Tabel uji signifikansi.....	163

Tabel 4.48 Tabel koefisien regresi	164
Tabel 4.49 Tabel Hasil uji F	165
Tabel 4.50 Tabel Rangkuman Penelitian Kuantitatif	166
Tabel 4.51 Tabel Kategori Hasil Wawancara Kualitatif	193

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Prinsip Komunikasi dalam Model	15
Gambar 2.2 Konstruksi Asli TAM.....	77
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran	93
Gambar 4.1 <i>Pie-chart</i> variabel pembelajaran online (X1).....	126
Gambar 4.2 <i>Pie-chart</i> variabel Pola komunikasi (X2)	128
Gambar 4.3 <i>Pie-chart</i> variabel Kognitif (Y1)	130
Gambar 4.4 <i>Pie-chart</i> variabel Afektif (Y2).....	133
Gambar 4.5 <i>Pie-chart</i> variabel Psikomotorik (Y3).....	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Dokumentasi Penelitian
Lampiran 2 - Angket Penelitian
Lampiran 3 - Pedoman Wawancara
Lampiran 4 - Transkrip Hasil Wawancara
Lampiran 5 - Coding Wawancara
Lampiran 6 - Lembar Validasi Angket Penelitian
Lampiran 7 - Persuratan.....
Lampiran 8 - Nama-Nama Responden
Lampiran 9 - Data Hasil Penelitian Kuantitatif
Lampiran 10 - Hasil Uji Instrumen Penelitian.....
Lampiran 11 - Hasil Olah Data SPSS
Lampiran 12 – Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting bagi kewibawaan sebuah negara. Pendidikan yang baik pastinya akan melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan kompeten dalam bidangnya masing-masing sehingga kondisi bangsa akan mengalami perbaikan dari masa ke masa, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran adalah instrumen yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana suatu sistem sangat penting dalam Pendidikan, pembelajaran di selenggarakan sebagai ruang interaksi guna terbangunnya relasi guru dan siswa mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini tentunya harus di dukung dengan proses pembelajaran yan berjalan secara efektif, efisien serta suasana belajar internal yang membuat siswa tertarik belajar, Proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi faktor eksternal seperti adanya wabah pandemi Covid-19 , Realita menunjukkan bahwa proses pembelajaran di Indonesia saat ini terganggu oleh wabah pandemi Covid-19 yang memberikan beberapa dampak negatif.

Pandemi Covid-19 telah membawa akibat yang meluas dan mendasar terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran jarak jauh yang semula ditolak penerapannya justru mendapatkan pembenaran untuk diterapkan. Akibat negatif dari pandemi Covid-19 mengakibatkan interaksi guru dan murid menghilang karena proses pembelajaran tidak lagi dilaksanakan tatap muka melainkan menggunakan platform online seperti zoom, google meeting dan lain-lain. Pentingnya dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik tidak dapat di hindari karena merupakan kompetensi dasar siswa yang memberi pengaruh terhadap perkembangan siswa itu sendiri.

Pelaksanaan proses pembelajaran di seluruh sekolah di Indonesia dihentikan secara nasional oleh pemerintah pusat akibat wabah Pandemi Covid-19. Penghentian proses pembelajaran tatap muka ini di laksanakan guna untuk memutus penularan Virus Covid-19 berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corono Virus Disease (Covid-19).

Kajian berkaitan tentang analisis kognitif, Afektif dan psikomotorik siswa di era pandemi Covid'19 sangat menarik dan penting untuk di teliti sebagai bentuk pembacaan ilmiah terhadap fenomena pembelajaran daring yang berlangsung saat ini sehingga sangat penting menjadi perhatian praktisi Pendidikan, dosen maupun guru mengkaji fenomena ini sebagai peluang menggagas paradigma baru pembelajaran di masa depan.

Terkait dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik merupakan sarana Pendidikan yang akan dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Ketiga aspek ini merupakan tujuan Pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses Pendidikan. Pertama, Aspek kognitif yaitu aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) siswa. Kedua, Aspek afektif yaitu aspek yang meliputi sikap siswa. Ketiga, Aspek psikomotorik yaitu aspek yang meliputi keterampilan (perbuatan) siswa.

Dalam proses pembelajaran guru seyogianya melaksanakan pembimbingan belajar untuk meningkatkan mutu Pendidikan yang diharapkan. Terutama dalam perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan. Nilai yang terkait ketercapaian aspek kognitif, yaitu dapat dilihat dari: Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Kelulusan dalam menghadapi UAS, Nilai yang terkait aspek perkembangan afektif, dapat dilihat dari segi: Pembelajaran yang menekankan pada kemampuan yang berhubungan dengan minat dan sikap para siswa yang dapat berupa: tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri. Dilihat dari aspek afektif, masih banyak siswa yang bersikap kurang sopan dalam berbicara, bertindak dan masih ada siswa yang memiliki sikap berbohong. Yang terakhir adalah aspek psikomotorik, yang terkait dengan aspek tersebut dapat ditinjau dari segi: kemampuan siswa dengan menggunakan gerakan (fisik/otot atau menggerakkan tangan, kaki dan lainnya) dalam melakukan sesuatu.

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, ketiga tujuan ini harus ada. Akan tetapi, praktiknya memang sulit karena dalam beberapa hal, penafsirannya lalu menjadi subjektif. Kesulitan lain adalah bahwa sulit untuk menjabarkan tujuan umum ini menjadi menjadi tujuan yang lebih terperinci (Arikunto, 2018:61).

Proses pembelajaran berkaitan erat dengan proses interaksi antara guru dan siswa, Proses pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan untuk mengelola potensi siswa memperoleh ilmu pengetahuan. Proses interaksi dalam pembelajaran bisa berjalan dengan baik jika guru kreatif memanfaatkan berbagai media dan metode dalam pembelajaran untuk menstimulus siswa belajar dengan motivasi yang baik dalam proses pembelajaran. Proses terciptanya perubahan dalam pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektik dan psikomotorik sangat di tentukan oleh usaha guru sebagai figur pencerah yang dapat menata perilaku siswa. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, guru memerlukan berbagai perangkat pendukung seperti internet untuk mengakses media pembelajaran online seperti zoom, Google meet, Whatsapp, Google Classroom dan lain-lain.

Meskipun dapat menjadi solusi pembelajaran di tengah pandemi Covid-19, namun terdapat kendala-kendala karena masalah lain muncul berkaitan dengan kurangnya akses jaringan yang tidak lancar, beban biaya data untuk mengakses aplikasi tergolong mahal, ketidaksiapan guru mengakses teknologi, orang tua yang kurang sinergis dengan guru mendampingi anak belajar di rumah, hingga siswa yang terputus secara

emosional dengan siswa lainnya. Beberapa kendala tersebut terjadi secara merata di wilayah Indonesia, Dengan demikian pembelajaran Daring (dalam jaringan internet) di pelosok-pelosok wilayah yang minim akses jaringan akan jauh lebih berat dilakukan.

Tujuan pemanfaatan TIK dalam Pendidikan, antara lain: (a) membangun kebiasaan *knowledge based society* (masyarakat berbasis pengetahuan); (b) pengembangan keterampilan penggunaan ICT; dan (c) meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Adapun manfaat TIK dalam Pendidikan, yaitu: (a) mempermudah dan memperluas akses terhadap Pendidikan; (b) meningkatkan kesetaraan Pendidikan (*equity in education*); (c) meningkatkan mutu pembelajaran (*the delivery of quality learning and teaching*); (d) meningkatkan profesionalisme guru (*teacher's professional development*); dan (e) meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi Pendidikan (Cangara, 2020:493).

Materi ajar dan metode tentunya harus di kombinasikan dengan berbagai strategi guru yang dilakukan secara kreatif untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, Selama masa pandemi Covid'19, Pembelajaran haruslah di lakukan secara kreatif menggunakan Aplikasi Daring (dalam jaringan internet) atau biasa kita sebut pembelajaran online. Seluruh rangkaian proses pembelajaran mengarah pada ketercapaian tujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Pembelajaran daring sebagai suatu proses yang berlangsung secara dinamis karena berbagai situasi dan kondisi yang berubah-ubah serta dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Tentunya dinamika pembelajaran yang kompleks dapat memberikan dampak besar terhadap kemampuan siswa dan capaian hasil pembelajaran. Kondisi pembelajaran dapat di jelaskan sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar guru dan siswa. Kondisi ini dapat di jabarkan datang secara internal maupun eksternal. Secara internal, penentuan metode dan media digital dalam pengembangan strategi pembelajaran yang yang dilakukan oleh guru dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang baik dan mendorong siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran daring di era pandemi Covid-19. Secara eksternal yaitu pengaruh yang datang dari lingkungan belajar siswa, dapat pula dilihat lebih luas lagi kondisi lingkungan sekitar sekolah maupun di luar sekolah, misalnya mewabahnya pandemi Covid-19 yang memberikan pengaruh besar pada proses pembelajaran.

Di era pandemi Covid-19 ini, proses pembelajaran tidak selamanya berjalan dengan efektif dan efisien sesuai rencana. Begitupun dengan tujuan pembelajaran tidak selamanya berjalan dengan maksimal karena dinamika proses pembelajaran dipengaruhi banyak faktor. Kondisi ini tentunya mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa berkembang dengan lamban, Saat ini, seluruh dunia dilanda pandemi Covid-19 secara massal telah menjadi faktor eksternal baru yang sangat

berpengaruh pada pelaksanaan Pendidikan di Indonesia.

Komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang menentukan kualitas proses pembelajaran. Di era pandemi covid-19 komunikasi dalam pembelajaran dituntut untuk menggunakan daring dengan cara memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

Selain itu, perilaku guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menentukan bentuk komunikasi yang digunakan. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, strategi pembelajaran yang akan digunakan, keputusan-keputusan yang mesti dilaksanakan dalam pembelajaran, rencana pembelajaran yang harus dilaksanakan, semua hal tersebut harus mampu dilaksanakan oleh guru dengan membangun komunikasi yang efektif dengan seluruh warga sekolah. Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan proses transformasi pesan edukatif berupa materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran akan sangat tergantung kepada efektifitas proses komunikasi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Guru merupakan pihak yang paling bertanggung jawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian Meta-Analisis yang dilakukan oleh Mandailina dkk (2021) memberikan kesimpulan bahwa Pembelajaran daring sebagai upaya *social distancing* telah memberikan kontribusi yang cukup baik dalam memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19. Beberapa penelitian yang di analisis membuktikan bahwa pembelajaran daring dengan berbagai sumber belajar online mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sebesar 70% yang termasuk kategori kuat. Terkait kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, dosen, maupun peserta didik, baik dari sudut pandang fasilitas belajar maupun proses penyampaian materi pelajaran perlu perbaikan dan perhatian pemerintah secara optimal.

Sedangkan menurut Mahariyah dkk (2020), Berdasarkan analisis yang dilakukan terdapat beberapa kesimpulan dampak pembelajaran pada masa pandemi covid-19 terhadap pembelajaran ditinjau dari dampak terhadap peserta didik, guru, dan orang tua; (1) Dampak terhadap peserta didik belum terbiasa dengan sistem pembelajaran daring sehingga motivasi belajar mereka masih rendah, peserta didik merasa jenuh akibat penutupan sekolah yang terlalu lama serta kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran secara daring, (2) Dampak terhadap guru adalah bagi guru senior, harus belajar lebih ekstra dalam memanfaatkan teknologi karena mereka terbiasa dengan pembelajaran tatap muka. Kurangnya koneksi internet menghambat pembelajaran secara daring, serta pembelajaran dirasakan masih kurang optimal karena pelaksanaan pembelajaran secara daring tidak merata kepada seluruh peserta didik dan

pembelajaran cenderung *teacher centered*, (3) Dampak terhadap orang tua adalah penambahan biaya pengeluaran yang digunakan untuk membeli kuota internet demi menunjang pembelajaran daring oleh anaknya, serta para orang tua harus mampu membagi waktu dengan aktivitas mereka sehari-hari dengan waktu membimbing anak-anak mereka selama pembelajaran daring berlangsung.

Maka dari itu, Penelitian terkait analisis kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di era pandemi Covid-19 perlu dilakukan karena: (1) Pembelajaran daring (Dalam jaringan internet) menuntut kreatifitas dan keterampilan guru dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), (2) Tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa menjadi pertimbangan paling penting dan utama dalam perencanaan dan pengelolaan pembelajaran daring. (3) Siswa mampu mengakses internet dengan baik dan lancar yang digunakan dalam mengikuti pembelajaran Daring.

Berdasarkan pada fenomena tersebut di atas, belum nampak sejauh ini bagaimana keberhasilan dari penerapan pembelajaran online ini di setiap daerah di indonesia, karena setiap daerah memiliki karakteristik yang berbeda-beda baik dari sudut pandang siswa, guru dan orang tua. Maka penulis ingin melakukan penelitian yang lebih dalam tentang :”**Analisis Dampak Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak pembelajaran online selama pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang?
2. Bagaimana dampak pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa selama pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang?
3. Bagaimana hambatan komunikasi (*noise*) yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran online selama pandemi Covid'19 di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas maka penulis dapat mengemukakan tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis dampak pembelajaran online selama pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
2. Menganalisis dampak pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa selama pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
3. Menganalisis hambatan komunikasi (*noise*) yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran online selama pandemi Covid'19 di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.

D. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap bahwa masalah yang diteliti sesuai uraian diatas dapat memberikan manfaat baik untuk penulis sendiri secara pribadi maupun untuk Lembaga Pendidikan, selanjutnya, penulis juga berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat ditinjau dari aspek teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memperluas serta menambah referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan komunikasi pendidikan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah pengetahuan bagi praktisi komunikasi pendidikan, guru, dan mahasiswa tentang penggunaan metode pembelajaran online sebagai metode alternatif yang bisa digunakan pada saat-saat tertentu, di mana sistem pembelajaran konvensional (tatap muka) tidak bisa dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Konsep Ilmu Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam Bahasa Latin *Communico* yang artinya membagi (Cherry dalam Stuart, 1983 dalam Cangara, 2019:17).

Sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antarmanusia (*human communication*) bahwa “komunikasi adalah transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antarsesama manusia; (2) melalui pertukaran informasi; (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain; serta (4) berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu” (Book, 1980 dalam Cangara, 2019:18).

Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi bahwa “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada

satu penerima atau lebih , dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”.

Definisi ini kemudian di kembangkan oleh Rogers Bersama D.Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan suatu definisi baru yang mengatakan bahwa “Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam”.

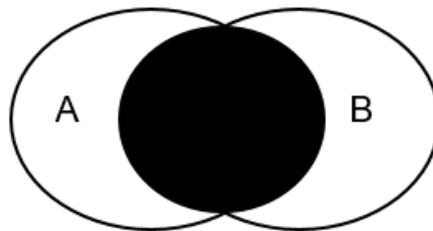
Rogers mencoba menspesifikkan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Definisi-definisi yang dikemukakan di atas tentunya belum mewakili semua definisi komunikasi yang telah dibuat oleh banyak pakar, namun sedikit banyaknya kita telah dapat memperoleh gambaran seperti apa yang diungkapkan oleh Shannon dan Weaver (1949) dalam Cangara (2013). bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan Bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

Oleh karena itu, jika kita berada dalam situasi berkomunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan Bahasa

atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi.

Kesamaan dalam berkomunikasi dapat diibaratkan dua buah lingkaran yang bertindihan satu sama lain. Daerah yang bertindihan itu disebut kerangka pengalaman (*field of experience*), yang menunjukkan adanya persamaan antara A dan B dalam hal tertentu, misalnya Bahasa atau simbol.



Gambar 2.1 Prinsip Komunikasi dalam Model

Sumber: Cangara, Hafied. 2019. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Edisi keempat, PT RajaGrafindo Persada: Depok.

Menurut Cangara (2019:28), Dari gambar diatas kita dapat menarik tiga prinsip dasar komunikasi, yakni:

1. Komunikasi hanya bisa terjadi bila terdapat pertukaran pengalaman yang sama antara pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi (*sharing similar experience*).
2. Jika daerah tumpang tindih (*the field of experience*) menyebar menutupi lingkaran A dan B, menuju terbentuknya satu lingkaran yang sama, makin besar kemungkinannya tercipta satu lingkaran yang sama, makin besar kemungkinannya tercipta suatu proses komunikasi yang mengena

(efektif).

3. Tetapi kalau daerah tumpang tindih ini makin mengecil dan menjauhi sentuhan kedua lingkaran, atau cenderung mengisolasi lingkaran masing-masing, komunikasi yang terjadi sangat terbatas. Bahkan besar kemungkinannya gagal dalam menciptakan suatu proses komunikasi yang efektif.
4. Kedua lingkaran ini tidak akan bisa saling menutup secara penuh (100 %) karena dalam konteks komunikasi antarmanusia tidak pernah ada manusia di atas dunia ini yang memiliki perilaku, karakter, dan sifat-sifat yang persis sama (100%), sekalipun kedua manusia itu dilahirkan secara kembar.

Dengan kemajuan seperti ini, ilmu komunikasi yang tadinya hanya dipelajari di Lembaga-lembaga Pendidikan ilmu sosial politik, tumbuh dan diajarkan hampir di semua disiplin ilmu, apakah itu kedokteran , ekonomi, pertanian, hukum dan ilmu-ilmu sosial itu sendiri. Dengan realita seperti ini, ilmu komunikasi makin disadari bukan lagi sebagai ilmu yang monodisiplin yang berinduk pada ilmu politik, namun cenderung makin diakui sebagai ilmu yang multidisiplin yang terbuka dan dibina oleh banyak disiplin ilmu. Oleh karena itu pula, terdapat banyak definisi komunikasi yang dibuat oleh para pakar yang memiliki latar belakang yang memiliki latar belakang keahlian yang berbeda satu sama lain, namun nuansa ilmu komunikasi tetap berfokus pada hubungan antarmanusia dalam konteks pertukaran pesan yang memiliki makna.

Komunikasi memiliki filsafat bahwa kehidupan manusia sesungguhnya ditentukan oleh tiga unsur, yakni unsur biologis dimaksudkan bahwa manusia untuk mempertahankan hidupnya di atas bumi ini memerlukan makanan yang berasal dari tumbuhan dan hewani (biologis). Selain unsur biologis, manusia juga memerlukan udara, air, dan tanah (fisik), serta kerjasama dengan manusia lainnya untuk mencapai tujuan hidupnya (sosial).

Berdasarkan definisi Lasswell ini dapat diturunkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu: *Pertama*, sumber (*source*), sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*) atau *originator*. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi, Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu negara. Kebutuhannya bervariasi, mulaidari sekedar mengucapkan “selamat pagi” untuk memelihara hubungan yang sudah dibangun, menyampaikan informasi, menghibur, hingga kebutuhan untuk mengubah ideologi, keyakinan agama dan perilaku pihak lain. Untuk menyampaikan apa yang ada di dalam hatinya (perasaan) atau dalam kepalanya (pikiran), sumber harus mengubah perasaan atau pikiran tersebut ke dalam seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang idealnya dipahami oleh penerima pesan. Proses inilah yang disebut penyandian (*encoding*). Pengalaman masa lalu, rujukan nilai, pengetahuan, persepsi, pola pikir, dan perasaan sumber mempengaruhi sumber dalam

merumuskan pesan. Setiap orang dapat saja merasa bahwa ia mencintai seseorang, namun komunikasi tidak terjadi hingga orang yang anda cintai itu menafsirkan rasa cinta anda berdasarkan perilaku verbal dan atau nonverbal anda (Mulyana, 2017:69-70).

Kedua, pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan atau simbol non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber tadi. Pesan mempunyai tiga komponen: makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan. Simbol terpenting adalah kata-kata (Bahasa), yang dapat merepresentasikan objek (benda), gagasan dan perasaan, baik ucapan (percakapan, wawancara, diskusi, ceramah) ataupun tulisan (surat, esai, artikel, novel, puisi, famflet). Kata-kata memungkinkan kita berbagi pikiran dengan orang lain. Pesan juga dirumuskan secara nonverbal, seperti melalui tindakan atau isyarat anggota tubuh (acungan jempol, anggukan kepala,, senyuman, tatapan mata, dan sebagainya), juga melalui music, lukisan, patung, tarian dan sebagainya.

Ketiga, saluran atau media, yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran boleh jadi merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran verbal atau saluran nonverbal. Pada dasarnya komunikasi manusia menggunakan dua saluran yakni cahaya dan suara, meskipun kita juga bisa menggunakan kelima indra kita untuk menerima pesan dari orang

lain. Anda dapat mencium wangi parfum yang merangsang fantasi anda yang liar ketika anda berdekatan dengan seorang wanita yang tidak anda kenal di sebuah kafe, mencicipi ketupat lebaran yang disuguhkan tuan rumah, atau menjabat tangan sahabat yang baru lulus ujian sarjana. Jabatan tangan yang erat (sentuhan) dapat juga menyampaikan lebih banyak pesan daripada kata-kata.

Saluran juga merujuk pada cara penyajian pesan: apakah langsung (tatap-muka) atau lewat media cetak (surat kabar, majalah) atau media elektronik (radio, televisi). Surat pribadi, telepon, selebaran, *Overhead Projector* (OHP), system suara (*sound system*) multimedia, semua itu dapat dikategorikan sebagai (bagian dari) saluran komunikasi. Pengirim pesan akan memilih saluran-saluran itu, bergantung pada situasi, tujuan yang hendak dicapai dan jumlah penerima pesan yang dihadapi. Kita mungkin membaca artikel ilmiah di surat kabar, mendengarkan ceramah agama lewat radio atau menonton siaran olahraga lewat televisi.

Dalam suatu peristiwa komunikasi, sebenarnya banyak saluran yang kita gunakan, meskipun ada salah satu yang dominan. Misalnya, dalam komunikasi langsung, Bahasa (verbal dan nonverbal) adalah saluran yang menonjol meskipun pancaindra dan udara yang mengantarkan gelombang suara juga adalah saluran komunikasi tatap muka tersebut. Dalam komunikasi massa, katakanlah melalui surat kabar, saluran yang paling menonjol adalah surat kabar yang kita baca, meskipun juga terdapat saluran lain yang berperan seperti telepon, faksimil, computer, mesin cetak,

dan kendaraan yang digunakan untuk mengantarkan tersebut kepada pembaca, dan sebagainya.

Keempat, penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunikate (*communicate*), penyandi balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber. Berdasarkan pengalaman masa lalu, rujukan nilai, pengetahuan, persepsi, pola pikir dan perasaannya, penerima pesan ini menerjemahkan atau menafsirkan seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang ia terima menjadi gagasan yang dapat ia pahami. Proses ini disebut penyandian-balik (*decoding*).

Kelima, efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan (dari tidak tahu menjadi tahu), terhibur, perubahan sikap (dari yang tidak setuju menjadi setuju), perubahan keyakinan, perubahan perilaku (dari tidak bersedia membeli barang yang ditawarkan menjadi bersedia membelinya, atau dari tidak bersedia memilih partai politik tertentu menjadi bersedia memilihnya dalam pemilu), dan sebagainya.

Kelima unsur di atas sebenarnya belum lengkap, bila kita bandingkan dengan unsur-unsur komunikasi yang terdapat dalam model-model yang lebih baru, Unsur-unsur lain yang sering ditambahkan adalah, umpan balik (*feed back*), gangguan/kendala komunikasi (*noise/barriers*), dan konteks atau situasi komunikasi. Sebenarnya, dalam peristiwa komunikasi begitu banyak unsur yang terlibat. Kesemua unsur itu saling

bergantung dan atau tumpeng tindih, namun diasumsikan terdapat unsur-unsur utama yang dapat diidentifikasi dan dimasukkan ke dalam suatu model.

2. Pandemi Covid'19 di Indonesia

Di awal tahun 2020, Dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu coronavirus baru *Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2* (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut Coronavirus Disease (COVID-19). Pandemi Covid-19 berawal dari wabah pneumonia yang terjadi di kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina di awal desember 2019. Wabah tersebut terjadi di sebuah kluster pasar yang menjual berbagai daging binatang. Wabah tersebut diduga berasal dari daging salah satu binatang yang dijual di pasar tersebut dan menginfeksi sebagian orang dipasar tersebut (Aeni, 2021).

Media utama penularan virus SARS-Cov-2 adalah droplet yang dapat dengan mudah tersebar ketika manusia berinteraksi secara langsung dengan jarak tertentu. Pada awal penyebarannya, rata-rata daya transmisi virus tersebut masih cukup rendah, yaitu sekitar 2,2. Namun dalam perkembangannya, virus SARS-Cov-2 mengalami mutasi sehingga muncul beberapa varian virus baru yang memiliki kemampuan penularan lebih tinggi, seperti yang terjadi di Inggris, Afrika Selatan, Brazil, dan India.

Pandemi COVID-19 berkembang secara cepat sehingga banyak negara yang tidak siap untuk melakukan adaptasi. Sejak awal, WHO telah menyarankan untuk memfokuskan penanganan pandemi pada aspek

kesehatan dengan menerapkan isolasi wilayah dan pelarangan aktivitas yang melibatkan kerumunan. Namun demikian, bagi beberapa negara hal tersebut tidak dilakukan karena meragukan pandemi COVID-19 akan berlangsung untuk waktu yang cukup lama.

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) telah dinyatakan oleh WHO sebagai pandemic dan Pemerintah Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) telah menyatakan COVID-19 sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang wajib dilakukan upaya penanggulangan.

Indonesia merupakan salah satu negara yang dinilai memberikan respon lambat dalam penanganan pandemi COVID-19. Beberapa negara di Asia Tenggara seperti Vietnam dan Singapura melakukan pemeriksaan secara masif dan melaksanakan *lockdown* secara ketat untuk mendeteksi dan mencegah penularan COVID-19. Sebagai hasilnya, negara tersebut dapat mengontrol laju penyebaran COVID-19 dan memiliki tingkat kematian yang rendah (Fauzi dan Paiman dalam Aeni, 2021).

Di Indonesia, kasus pertama COVID-19 terjadi pada bulan Maret 2020 di Kota Depok, Jawa Barat. Setelahnya, penyebaran COVID-19 terjadi secara cepat hingga dalam kurun waktu satu bulan, jumlah infeksi COVID-19 mencapai lebih dari 1.500 kasus dengan jumlah kematian mencapai 139 orang. Hingga akhir bulan Maret 2021, jumlah konfirmasi kasus COVID-19 di Indonesia mencapai lebih dari 1,3 juta orang dengan jumlah kematian

lebih dari 40 ribu orang (COVID-19.go.id).

Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak langkah-langkah dan kebijakan untuk mengatasi permasalahan pandemic ini. Salah satu langkah awal yang dilakukan oleh pemerintah yaitu mensosialisasikan gerakan *Social Distancing* untuk masyarakat. Langkah ini bertujuan untuk memutus mata rantai penularan pandemi covid-19 ini karena langkah tersebut mengharuskan masyarakat menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain serta menghindari pertemuan massal. Namun, pada kenyataannya langkah-langkah tersebut tidak disikapi dengan baik oleh masyarakat, sehingga jumlah kasus terus meningkat.

Pandemi COVID-19 terjadi di berbagai wilayah di Indonesia dengan intensitas yang berbeda. Beberapa wilayah khususnya di Pulau Jawa menjadi pusat penyebaran COVID-19. Wilayah tersebut pada umumnya merupakan pusat pemerintahan dan ekonomi serta memiliki kepadatan penduduk yang tinggi. Sebagai akibatnya, wilayah-wilayah tersebut tercatat memiliki kasus positif COVID-19 dan atau kematian yang lebih tinggi, sehingga ditetapkan sebagai zona merah.

Pandemi Covid-19 menjadi salah satu periode yang berat bagi semua negara yang mengalaminya, termasuk Indonesia. Pandemi tersebut tidak hanya memberikan dampak langsung dalam aspek kesehatan, melainkan aspek kehidupan lainnya, seperti aspek ekonomi dan sosial serta Pendidikan. Kebijakan pembatasan sosial dan karantina wilayah

berpotensi membatasi masyarakat dalam melaksanakan aktivitas pendidikan. Kondisi tersebut terjadi dalam waktu yang cukup lama sehingga menyebabkan pembelajaran di wilayah yang mengalami pandemi COVID-19 dilaksanakan secara daring.

3. Media Baru dan Internet

Kini komunikasi digital sudah merajai kehidupan umat manusia, dan terasa melahirkan suatu peradaban baru dalam kehidupan manusia yang beda dengan peradaban-peradaban sebelumnya, Di dalam kehidupan sehari-hari mulai sistem belanja di *took*, di perpustakaan, di perbankan, di mobil, cara belajar cara mengajar di sekolah, mendengar music, menonton video dan mendengar siaran radio, cara mencari informasi dan mengirim informasi, cara menerima dan mengirim uang, sampai cara mencari alamat rumah atau kantor semuanya berubah dan dilakukan dengan bantuan komunikasi digital atau internet (Cangara, 2019: 73).

Tetapi dengan munculnya media baru atau internet yang biasa dikenal dengan sebutan media digital atau *cyber* media maka fungsi-fungsi komunikasi juga mengalami perkembangan. Para pakar komunikasi melihat ada 12 fungsi atau peranan komunikasi digital dalam kehidupan umat manusia antara lain:

1. Sumber informasi yang tidak terbatas, artinya melalui internet orang bisa mengakses informasi apa saja yang diperlukan, mulai dari zaman dulu sampai sekarang, baik dalam bentuk teks maupun dalam bentuk foto atau gambar, Bukan saja informasi dalam Bahasa

Indonesia, tetapi juga dalam berbagai Bahasa, dengan demikian, informasi dapat diperoleh dari berbagai belahan bumi ini.

2. Memperluas jaringan, komunikasi digital atau internet dapat menghubungkan komunikasi antara seseorang atau Lembaga, bukan saja komunikasi itu dilakukan dengan teman dekat, tapi juga teman yang tidak dikenal sebelumnya, dari tempat yang jauh bisa menjalin pertemanan, artinya komunikasi digital memperluas jaringan, apakah itu antar orang maupun dalam bentuk jaringan bisnis, seni atau komunitas tertentu sesuai dengan minat atau kesamaan ketertarikan pada suatu hal, jaringan ini dilakukan dalam banyak bentuk misalnya melalui facebook, intagram atau whatsapp (WA).
3. Menjadi panggung mengenalkan diri, dalam arti komunikasi digital menjadi ruang public (*public sphere*) yang sangat terbuka untuk siapa saja yang ingin mengenalkan diri kepada khalayak luas, apakah itu artis atau pesohor, politisi atau ilmuwan sehingga ia semakin dikenal, Dipihak lain, komunikasi digital atau internet juga menjadi ruang yang terbuka bagi setiap usahawan yang ingin produknya dikenal oleh masyarakat melalui pemasangan iklan digital. Misalnya restoran, hotel, bengkel, kuliner, objek wisata, penawaran barang, kursus, penjualan buku, percetakan da sebagainya.
4. Menjadi sarana bisnis dan sumber pendapatan baru komunikasi digital pada awalnya dikhawatirkan akan membunuh banyak usaha seperti mesin tik produksi audio-casette dan piringan hitam, video

recording, fotografi color fuji, taksi konvensional, tetapi di sisi lain justru melahirkan keterampilan baru yang bisa mendatangkan pekerjaan baru, Misalnya programmer computer, designer, penjualan online, jasa transportasi grab dan gojek, pengantaran barang, dan sebagainya.

5. Menjadi sarana pengolahan dan pertukaran data, ketika internet belum ada, maka hampir semua data menggandaan sebagai bukti fisik dan memerlukan waktu pengiriman. Artinya makin jauh tempat yang akan dikirim, data tersebut makin lama waktu yang diperlukannya. Sekarang dengan teknologi digital maka komunikasi data sangat mudah di proses, diolah, diedit dan ditransfer dari suatu tempat ke banyak tempat (*one to many*) atau dari banyak sumber ke banyak tujuan (*many to many*), cara pengolahannya pun semakin mudah seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, perlipatan dengan memakai program statistic dan matematik. Dengan demikian, pengolahan dan transfer data makin mudah, efisien, dan efektif tanpa mengenal kertas (*paperless*)
6. Sebagai media Pendidikan. Kini proses belajar mengajar jika tidak berbasis dipandang makin ketinggalan. Guru dan dosen yang mengajar hal-hal yang tidak menggunakan sumber informasi internet dianggap menjenuhkan dan membosankan. Rumus-rumus matematik atau fisika dan statistic dengan mudah diperoleh dan diaplikasikan melalui internet, sehingga kalangan guru dan dosen

tertantang untuk mengubah cara mengajarnya, demikian juga cara belajar siswa dan mahasiswa sangat terbantu dengan kehadiran internet yang memberi petunjuk tentang cara aplikasinya. Penggunaan *e-library*, *e-learning*, *e-book* makin mudah diperoleh dan diaplikasikan. Dalam Pendidikan non-formal, misalnya Pendidikan masyarakat dan penyuluhan, komunikasi digital juga banyak digunakan dalam bidang perpajakan, pertanian, kependudukan, keluarga berencana, industry rumah tangga, dan kesehatan.

7. Berfungsi sebagai sarana hiburan. Fungsi lain yang bisa diperoleh dengan kehadiran internet adalah fungsi hiburan. Mereka yang senang lagu-lagu klasik sampai kepada music rock dengan gampang bisa diakses melalui youtube. Demikian juga humor, film dan aneka kartun bisa ditemukan dalam internet. Memang zaman sudah berubah, jika dulu para penumpang pesawat dan dan kereta api ditemani surat kabar atau buku novel, kini hal itu sudah jarang ditemui. Para pengguna jasa transportasi pesawat udara, kereta api, kapal laut, sampai bus semua disibukkan dengan kegiatan geget smartphone, ketawa sendiri dan sekali-kali mengeluarkan guman rasa jengkel tanpa orang lain. Aneh tapi nyata.
8. Sarana aktivitas politik, komunikasi digital menjadi media atau saluran yang banyak digunakan oleh para politisi dan partai-partai politik dalam memperkenalkan gagasan-gagasannya, termasuk mengajak para kostituen untuk memilih dirinya atau partainya.

Komunikasi digital juga bisa dijadikan sebagai alat perjuangan bagi kelompok oposisi untuk mengkritisi kebijakan-kebijakan yang ambil penguasa yang merugikan kepentingan orang banyak atau kepentingan partainya. Gerakan perjuangan untuk menentang penguasa di Kawasan timur tengah dengan sebutan “Arab Spring” dan “Revolusi Orange” di Spanyol banyak menggunakan media sosial. Demikian juga ketika pemilihan gubernur DKI Jakarta (2017), dan Pemilihan Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia (2019) media social menjadi alat politik yang berakibat terbelahnya masyarakat antara yang pro dan kontra, antara yang dipuja dan yang dibenci dalam bentuk informasi hoax dan ujaran kebencian (*hate speech*)

9. Sarana keagamaan, penggunaan komunikasi digital banyak diwarnai dengan postingan-postingan doa, ayat suci, maupun ajakan untuk meningkat keimanan dalam beragama, apakah itu dalam agama islam, Kristen, katolik, maupun Hindu, dan budha. Jika sebelumnya media mainstream seperti surat kabar, radio dan televisi hanya menyediakan waktu tertentu untuk siaran agama, maka media digital boleh dikata tidak ada hentinya, mulai subuh sampai tengah malam selalu postingan tentang dakwah dan doa mulai dari doa kesyukuran sampai doa mohon ampun, perlindungan, dan petunjuk dari ilahi.
10. Eksistensi kelompok minoritas, komunikasi digital telah membantu kalangan minoritas dan kelompok-kelompok terpinggirkan yang

tadinya kurang dikenal, apakah itu minoritas etnis, agama, migran, pendatang sebagai sarana, untuk menunjukkan eksistensinya bahwa mereka ada sebagai bagian dari suatu masyarakat bangsa (*nation state*). Ketika kalangan minoritas tertekan kebebasannya dalam berusaha dengan mudah mereka bisa menggunakan (*media social*) untuk menyampaikan aspirasinya.

11. Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas, komunikasi digital dengan segala kecanggihannya memudahkan terjadinya pengawasan secara transparansi pada unit-unit pelaksana di bidang keuangan, kepegawaian sampai pada pelelangan barang dan jasa melalui program e-government. Para kepala kantor dan kontraktor tidak bisa lagi bermain di bawah tangan, melainkan penawaran dan pengajuan untuk tender harus dilakukan secara terbuka (*transparan*) dan dapat dipertanggungjawabkan secara akuntabel, sebagai salah satu upaya dalam menciptakan pemerintahan yang baik dan bersih (*good and clean government*).

12. Waktu yang cepat dan biaya yang lebih murah. Ketika pesawat telepon pertama kali ditemukandan mulai banyak di aplikasikan pada tahun 1930-an, orang mengeluarkan biaya sekitar US\$ 250 hanya untuk bicara 3 menit antara London dan New York, demikian juga untuk mengirim surat harus menggunakan perangko yang nilainya tergantung pada jarak, artinya makin jauh tujuan surat itu, makin mahal biayanya dan makin lama waktu yang dibutuhkan untuk tiba

di tempat tujuan . Kini, bertelepon, mengirim pesat (SMS dan Whatsapp), gambar, e-mail, data, video call bisa dilakukan secara cepat dengan biaya yang sangat murah. Cukup dengan membeli pulsa 10 GG kita sudah bisa menggunakannya untuk berkomunikasi secara digital sampai 1 bulan. Bahkan jika kita berada dalam kantor, hotel, kampus, atau bandara kita bisa berkomunikasi dalam bentuk apa saja dengan memanfaatkan fasilitas wifi secara gratis karena sudah terbayarkan.

Sedangkan media baru, jelas Cunningham (2010:111) dalam Iriantara (2014:198), pada dasarnya merupakan media dialogis Pesan bisa disebarkan oleh seseorang kepada banyak orang dan bisa juga pesan dari banyak orang disebarluaskan kepada banyak orang. Selain itu media baru juga memungkinkan berbagai khalayak media, mengirimkan sekaligus menerima banyak pesan dari orang lain melalui bentuk-bentuk media baru seperti facebook, youtube, dan twitter. Dengan demikian, media baru menunjuk pada media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan komunikasi dialogis.

Media baru ini pun kemudian berdampak pada dunia pendidikan dan praktik pembelajaran. Beberapa guru misalnya, membuat animasi untuk pelajaran fisika dan kimia yang diunggah ke youtube. Para siswa dapat mengunduh tayangan di youtube itu dan memberikan komentarnya. Tidak hanya siswa di sekolah nya, tetapi siswa di mana pun bisa mengunduh dan menonton tayangan serta memberi komentar atau

tanggapan terhadap tayangan itu. Guru yang mengunggah tayangan tersebut pun dapat memberikan penjelasan atau tanggapan terhadap komentar tersebut sehingga terjadi dialog di antara siswa dan guru, di luar jam pelajaran. Ada juga yang menyebut bagian dari media baru ini sebagai media sosial, yaitu media yang memungkinkan orang berinteraksi dengan menjalin relasi dan bertukar informasi (Iriantara 2014:199).

Pada sisi lain, kita juga menyaksikan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, yang di tandai dengan komputasi *cloud*, yang dapat mendorong kepesatan perkembangan media baru. Perkembangan komputasi *cloud* ini melahirkan peluang-peluang baru dalam pembelajaran. Wang, Brown dan Ng (2010) dalam Iriantara (2014:200) menyebut apa yang dinamakan pembelajaran *cloud*, yaitu pangkalan bersama untuk menyimpan bahan ajar, aset-aset dan sumber daya digital yang dapat diakses baik oleh siswa maupun guru melalui komputer, semua jenis perangkat *mobile*, satelit dan bahkan IP-TV.

Hal lain yang berkaitan dengan dengan media ini adalah munculnya fenomena yang disebut “bocah digital” (*digital natives*). Istilah ini dipergunakan untuk menyebut generasi yang sejak dini sudah akrab dengan teknologi digital. Mereka ini pada umumnya lahir tahun 1990-an atau 2000-an. Bocah digital ini sangat akrab dengan perangkat digital. Mereka sudah biasa mengakses internet, memanfaatkan media sosial dalam berkomunikasi dengan rekan-rekannya atau mempergunakan fitur di hp yang dimilikinya bukan hanya untuk berkirim sms atau menelpon saja.

Kemampuan para bocah digital ini memanfaatkan media baru biasanya melebihi kemampuan yang dimiliki generasi sebelumnya, termasuk orang tua dan guru-gurunya.

Media sosial dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Bukan sekedar untuk berkomunikasi yang sifatnya relasional melainkan juga untuk komunikasi yang bermuatan relasi dan bersifat informational. Pemberian tugas kepada mahasiswa dengan langsung menyampaikannya melalui akun *facebook*-nya atau melalui grup di *facebok* memiliki dimensi relasional sekaligus informasional dalam berkomunikasi dengan menggunakan media sosial. Apalagi bila kemudian diikuti dengan diskusi online dengan mahasiswa (Iriantara, 2014:206).

4. Komunikasi Pendidikan

Komunikasi Pendidikan terdiri dari dua kata. Yaitu komunikasi dan Pendidikan . Karena pengertian komunikasi telah dikupas pada bagian sebelumnya, maka pada bagian ini akan dijelaskan pengertian pendidikan sebagai dasar dalam membangun pemahaman tentang komunikasi Pendidikan.

Istilah Komunikasi Pendidikan selama ini, kalah pamor dengan misalnya istilah komunikasi politik, komunikasi bisnis, komunikasi pemasaran, komunikasi organisasi, komunikasi antar budaya dan lain-lain. Padahal dalam ranah yang sesungguhnya komunikasi Pendidikan memiliki peran penting dan strategis baik dalam konteks kajian di ranah keilmuan komunikasi dan keilmuan Pendidikan maupun sebagai skill praktis yang

dapat menunjang proses pendidikan itu sendiri (Naway, 2017:58).

Menurut Natawidjaja (2007) dalam Nufri (2018:40-41), Secara umum, Pendidikan diartikan sebagai upaya mengembangkan kualitas pribadi manusia dan membangun karakter bangsa yang dilandasi nilai-nilai agama, filsafat, psikologi, sosial-budaya dan ipteks yang bermuara pada pembentukan pribadi manusia yang bermoral, berakhlak mulia, dan berbudi luhur. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki idealisme nasional dan keunggulan profesional serta kompetensi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan bangsa dan negara. Landasan formal dan operasional tentang Pendidikan dapat kita temukan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”

Sehubungan dengan hal tersebut, Menurut Effendy (2007) dalam Nufri (2018:45), menjelaskan bahwa Pendidikan adalah komunikasi dalam arti kata bahwa proses tersebut terlibat dua komponen yang terdiri atas manusia, yaitu pengajar sebagai komunikator dan pelajar sebagai

komunikasikan. Perbedaan antara komunikasi dan Pendidikan terletak pada tujuannya atau efek yang diharapkan. Ditinjau dari efek yang diharapkan, tujuan komunikasi bersifat umum sedangkan tujuan Pendidikan bersifat khusus.

Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa komunikasi Pendidikan akan menjelaskan praktik-praktik Pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas ditinjau dari teori-teori dan konsep-konsep komunikasi. Pelaksanaan Pendidikan dan pembelajaran akan lebih efektif jika didukung oleh penerapan teori-teori dan konsep komunikasi. Dalam suatu pembelajaran yang merupakan jantungnya Pendidikan (*the heart of education*), akan ditemui suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang satu sama lain saling memengaruhi. Komponen-komponen tersebut yaitu pendidik (komunikator), peserta didik (komunikan), materi pelajaran (pesan/informasi), alat, media dan sumber belajar yang digunakan pendidik (media), perubahan pengetahuan/sikap/keterampilan (efek), respons/tanggapan/pertanyaan peserta didik (umpan balik/*feedback*), gangguan selama pembelajaran seperti cuaca, kondisi ruangan, kebisingan maupun gangguan yang berasal dari diri peserta didik sendiri seperti rasa malas, mengantuk dan bosan (Nufriyanti, 2018:45).

Paling tidak terdapat 2 pertimbangan mendasar yang patut diperhatikan untuk menjawab mengapa komunikasi Pendidikan itu penting. *Pertama*, Dunia Pendidikan sangat membutuhkan pemahaman yang holistic, komprehensif, mendasar dan sistematis tentang pemanfaatan

komunikasi dalam implementasi kegiatan belajar-mengajar. Tanpa ruh komunikasi yang baik, maka Pendidikan akan kehilangan cara dan orientasi dalam membangun kualitas output yang diharapkan. Dalam konteks ini, komunikasi Pendidikan bisa disejajarkan dengan metodologi pengajaran, manajemen Pendidikan dan lain-lain. Dalam interaksi sehari-hari di dunia Pendidikan menunjukkan bahwa sebagian besar aktifitas guru maupun dosen di ruang kelas adalah kegiatan komunikasi baik verbal maupun non verbal. Oleh karenanya, hasil buruk penerimaan materi oleh para siswa maupun mahasiswa belum tentu karena guru dan dosennya yang salah kaprah, bisa jadi justru karena metode komunikasi mereka yang sangat buruk di depan anak-anak didik, *Kedua*, komunikasi Pendidikan akan menunjukkan arah dan proses konstruksi sosial atas realitas Pendidikan. Sebagaimana dikatakan teoriitisi sosiologi pengetahuan Peter L Berger dan Thomas Luckman dalam *Social construction of reality*, yang memahami bahwa realitas itu di konstruksi oleh makna-makna yang dipertukarkan dalam tindakan dan interaksi individu-individu (Naway, 2017:59).

Banyak tujuan komunikasi Pendidikan atau tujuan belajar yang sering tidak tercapai akibat dari kuran atau tidak berfungsinya unsur-unsur komunikasi di dalamnya, atau setidaknya tujuan Pendidikan tidak tercapai karena penerapan komunikasi yang keliru, tidak ada perilaku-perilaku Pendidikan yang tidak berkaitan dengan komunikasi, itu artinya hampir semua kegiatan Pendidikan banyak dilakukan atau berkaitan dengan komunikasi. Karena itu, kegagalan-kegagalan dalam Pendidikan dan

komunikasi pun sedikit banyak sebenarnya terjadi karena kegagalan dalam komunikasi. Bentuk komunikasi yang cocok untuk penyembuhan kegagalan tersebut adalah model terbuka (konsep Jourdan). Suasana terbuka antara komunikator Pendidikan dengan komunikan belajar adalah modal utama untuk saling mengisi kesalahan-kesalahan yang mungkin di alami oleh masing-masing pihak dalam komunikasi ini. Dalam model komunikasi terbuka inilah terdapat celah-celah yang ada yang mengarahkan pihak komunikan belajar ke arah yang ditetapkan oleh komunikator. Dalam hal inilah posisi guru dalam latar belakang komunikasi merupakan faktor utama yang memperanani bagaimana siswa mempersepsi dirinya. Karena guru menduduki posisi sentral dalam jaringan komunikasi di ruang kelas. Semakin banyak komunikasi, semakin tinggi status dan kekuasaan yang seharusnya diberikan kepadanya (Naway, 2017,67-68).

Menurut Naway (2017:74-75), Dalam komunikasi Pendidikan, seorang guru harus memiliki prinsip-prinsip komunikasi efektif agar murid mampu memahami dan menelaah setiap materi yang diberikan, Prinsip-prinsip tersebut, diantaranya:

- a. Guru memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, anak terpacu membuat karya unik.
- b. Guru menerima berbagai jawaban anak terhadap pertanyaan tertentu, anak belajar berpiikir luas, guru menerangkan materi dengan sudut pandang yang unik, anak terpacu rasa ingin tahu, guru memberikan penjelasan awal secara jelas sebelum anak memulai pekerjaannya, anak mendapat pengetahuan awal secara efektif.

- c. Guru menggunakan alat peraga, anak mempunyai modal pengetahuan awal yang lebih terbayang.
- d. Guru menerangkan dengan eksperimen, anak terpacu rasa ingin tahunya dan belajar mengamati terjadinya suatu fenomena.
- e. Guru memberikan ulasan dan kesimpulan terhadap apa yang dikerjakan anak, anak memahami maksud pekerjaan dan berpikir secara utuh.
- f. Guru mengaitkan isi cerita dengan fenomena yang pernah dilihat anak, anak belajar berpikir mengaitkan satu hal dengan hal lain.
- g. Guru memberikan kesempatan anak untuk bercerita, anak belajar mengungkapkan gagasan secara terstruktur.
- h. Guru membimbing anak tampil didepan forum, anak belajar berani berkreasi didepan orang banyak.
- i. Guru melakukan pendampingan secara pribadi kepada anak, anak memiliki keamanan psikologis untuk berkreasi.
- j. Guru melayani pertanyaan-pertanyaan anak, anak nyaman untuk berpendapat dan terpuaskan rasa ingin tahunya.
- k. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba lagi, anak belajar menyelesaikan pekerjaan dengan berbagai inovasi baru.
- l. Guru menjalin kedekatan, anak memiliki rasa aman secara psikologis untuk berkreasi.
- m. Guru melibatkan Anak secara efektif dalam belajar, anak merasa ikut memiliki dan tumbuh minat belajarnya.
- n. Guru melibatkan diri dalam kegiatan anak, anak lebih bersemangat dalam berkreasi.
- o. Guru menciptakan suasana menyenangkan, anak menyenangi materi dan memiliki kepuasan pribadi dalam berkreasi
- p. Guru menciptakan suasana bersemangat dalam belajar, anak lebih bermotivasi.

5. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan

Menurut Darmawan (2015:91), Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia Pendidikan. Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia, secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Yang tentunya ini sangat membantu sekali bagi Pendidikan karena sangat membantu sekali bagi Pendidikan karena informasi yang dihasilkan memiliki komunikasi interaktif yang tinggi. Artinya informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi, dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Teknologi informasi sendiri merupakan sebuah proses belajar dan cara paling cepat untuk bisa secara saksama mempelajari berbagai ilmu dalam penggunaan komputer maupun perangkat lunak di dalamnya. Setiap kali membeli sebuah perangkat teknologi, bukan hanya komputer, seperti ponsel dan perangkat lunak, pasti ada buku petunjuk untuk memaksimalkan penggunaannya, Artinya membaca dan belajar. Kemajuan dalam teknologi informasi menyisyratkan untuk terus membaca dan belajar, tidak hanya pada teknologi yang baru ditemukan, tetapi pengembangan teknologi yang

sudah ada (Darmawan, 2015:91).

Menggunakan teknologi informasi adalah masalah kebiasaan, seperti halnya naik sepeda, menyopir, dan penggunaan teknologi lainnya. *Ada pepatah ala bisa karena biasa*. Membiasakan anak-anak sekolah untuk menggunakan komputer di sekolah mungkin menjadi langkah awal dan penting untuk mengajar apa yang sekarang diperdebatkan dunia sebagai digital divide. Kini teknologi informasi mulai masuk kedalam dunia Pendidikan, Sekolah mulai memanfaatkannya di dalam proses pembelajaran. Pendidikan memanfaatkan kemajuan di bidang teknologi untuk kepentingan proses pembelajaran, Selain alat tradisional berupa papan tulis, proses pembelajaran telah memanfaatkan overhead projector, slide, film, videotape dan bahkan CD-ROM. Pada saat ini teknologi yang masuk kedalam dunia Pendidikan dan pembelajaran dapat kita golongkan de dalam dua macam sistem. Pertama, system perangkat computer dan kedua adalah sistem jaringan berupa intranet atau internet. Kedua system ini berkaitan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan suatu kesatuan.

Pemanfaatan teknologi informasi di sekolah akan menjadi suatu hal yang biasa di sekolah. Namu sejauh mana sekolah dapat mendukung keberadaan teknologi informasi ini masih bergantung pada beberapa hal. Ada factor dana biaya yang diperlukan oleh teknologi informasi itu. Ada factor keluasan pemakaiannya, yakni seberapa jauh teknologi informasi itu diadakan di sekolah. Adapula faktor keterlibatan siswa pada teknologi

informasi itu. Sekolah perlu mengambil keputusan, bagian teknologi informasi mana saja yang perlu di dukung oleh sekolah. Pertimbangan mencakup banyak hal yang terbuka untuk dipikirkan Bersama. Dengan demikian, secara sederhana dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah hasil kreasi manusia dalam mempermudah mempercepat penyebaran informasi untuk manusia disebarkan ke berbagai media.

Pemanfaatan teknologi informasi untuk Pendidikan teknologi informasi yang telah di terapkan dapat dikategorikan menjadi 3 kelompok. Kelompok yang pertama adalah memanfaatkan komputer untuk menyampaikan materi pengajaran itu sendiri, yang biasa dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instructional (CAI)* atau *Computer-Based-Training (CBT)*. Pada pemanfaatan jenis ini, informasi (materi ajar) yang hendak disampaikan kepada peserta ajar dikemas dalam suatu perangkat lunak. Peserta ajar kemudian dapat belajar dengan cara menjalankan program atau perangkat lunak tersebut di Komputer, Bila dirancang dengan baik, dapat diciptakan paket program belajar sehingga peserta dapat melakukan simulasi, atau juga dapat memberikan umpan balik kepada peserta ajar kemajuan belajarnya (Darmawan, 2015:92).

Pemakaian kelompok kedua adalah untuk pendistribusikan materi ajar melalui internet. Materi ajar dapat dikemas dalam bentuk *webpage*. Ataupun program belajar interaktif (*CAI* atau *CBT*). Materi ajar ini kemudian ditempatkan di sebuah server yang tersambung ke internet sehingga dapat diambil oleh peserta didik, baik dengan menggunakan *Web-Browser*

ataupun *File Transport Protocol* (Aplikasi pengirim file).

Pemanfaatan kelompok ketiga adalah sebagai media komunikasi dengan pakar, narasumber atau peserta didik yang lain. Komunikasi ini dapat digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak bisa di mengerti atau mengemukakan pendapat supaya dapat di tanggapi oleh peserta yang lain. Dengan demikian, peserta didik bisa mendapatkan umpan balik dari pakar atau narasumber serta dari teman peserta yang lain. Dengan demikian, peserta didik bisa mendapatkan umpan balik dari pakar atau narasumber serta dari teman, peserta didik bisa mendapatkan umpan balik dari pakar atau narasumber serta dari teman peserta didik yang lain mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman materi ajar.

Dalam undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menjalankan sistem Pendidikan nasional. Bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan guru yang yang setiap saat ditemui, diminta tolong untuk menunjukkan sumber informasi peserta didik dapat memenuhi hasratnya untuk menjadi lebih pintar, lebih cerdas, lebih baik dan lebih sejahtera dalam hidupnya. Bagaimanapun juga transformasi dalam pembelajaran dengan mendayagunakan kemajuan teknologi Pendidikan kiranya akan lebih memotivasi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa antara teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa dipisahkan dalam penerapannya untuk

proses pembelajaran. Dalam pembelajaran itu sendiri terdapat proses pengolahan informasi, mulai dari mendesain, mengolah, menerima, menerjemahkan, menyimpan dan menyebarkan. Jika proses pembelajaran tersebut efektif, maka penerapan teknologi informasi dan komunikasi seyogianya dikembangkan sesuai kebutuhan dan kemampuan peserta didik, sebagaimana dalam konteks penelitian ini keduanya dikemas dalam bentuk model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang menuntut siswa cepat dalam menyelesaikan pembelajarannya (Darmawan, 2015:74).

Hadirnya TIK telah membawa banyak perubahan dalam proses belajar mengajar. Arus informasi tidak lagi berjalan satu arah, dari dosen kepada mahasiswa, melainkan timbal balik. Saat ini, tidak ada kemutlakan dalam belajar dalam artian dosen dan guru tidak selalu benar. Dosen diposisikan sebagai pendamping mahasiswa dalam belajar. Adanya computer dan alat komunikasi lainnya memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mendapat pengetahuan yang lebih luas. Bisa saja terjadi mahasiswa yang lebih duluan mengetahui suatu informasi daripada dosen atau guru.

Menurut Cangara (2020:493-494), Mengenai kelebihan TIK dalam Pendidikan, yaitu sebagai berikut:

1. Gambar-gambar lebih mudah digunakan dalam proses mengajar dan memperbaiki daya ingat bagi para murid.
2. Pengajar lebih mudah menjelaskan intruksi-intruksi yang rumit dan

memastikan pemahaman-pemahaman dari mahasiswa.

3. Pengajar dapat membuat kelas lebih interaktif dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
4. Sistem ujian berbasis computer/*computer based test* dapat mengurangi potensi kecurangan saat ujian.

Setelah TIK diperkenalkan untuk mendukung program Pendidikan, sejumlah proyek telah dikembangkan di negara-negara maju maupun di negara sedang berkembang, misalnya SMP Terbuka. Selain itu TIK juga memfasilitasi proses belajar mengajar, di mana dosen dan mahasiswa dengan mudah memperoleh tambahan materi pembelajaran secara global dari internet dalam bentuk *e-journal*, *e-book*, dan *e-library*. Dosen maupun mahasiswa bisa mengakses bahan-bahan untuk penyelesaian penyusunan paper atau proposal penelitian. Selain itu, bahan-bahan pendukung, misalnya materi perkuliahan yang sudah di buat dalam bentuk Youtube atau PowerPoint bisa diakses sehingga materi perkuliahan yang diajarkan di perguruan tinggi Amerika Serikat atau Eropa, juga bisa dinikmati oleh mahasiswa di negara-negara sedang berkembang.

Program-program Pendidikan berbasis media, misalnya *educational broadcasting* untuk TV dan radio banyak disponsori oleh UNESCO untuk mendorong peningkatan kualitas Pendidikan di negara-negara sedang berkembang. Demikian juga untuk program Pendidikan pemberantasan buta aksara di berbagai negara sudah dicoba dengan menggunakan peralatan elektronik computer, *smart phone*, dan laptop.

Hasilnya sangat menakjubkan dengan kecepatan anggota masyarakat menjadi literasi *minded*. Selain itu, bagi pengelola Lembaga-lembaga Pendidikan kontribusi TIK sangat besar dalam mengefisiensikan dan efektivitas tata kelola administrasi Pendidikan, misalnya pembayaran uang kuliah, pendaftaran mata kuliah, dan pengisian nilai dilakukan secara *online*.

Untuk sektor Pendidikan tinggi lainnya yang sangat menonjol adalah pemanfaatan TIK dalam mendukung program universitas terbuka (*open university*). Banyak negara di dunia ini membuka program Pendidikan jarak jauh (*distance learning*) dalam bentuk universitas terbuka (*open university*) dengan daya tampung yang cukup besar. Misalnya Universitas Terbuka Indonesia memiliki jumlah mahasiswa yang terdaftar pada tahun 2018 sebanyak 292.465 orang. Tujuannya adalah untuk memberi kesempatan kepada anggota masyarakat yang tidak mempunyai waktu untuk mengikuti Pendidikan tinggi secara regular atau konvensional. Mereka ini pada umumnya adalah pekerja tambang, pabrik, dan peternakan yang berdiam di daerah-daerah terpencil. Juga para pramuwisma, seperti TKI yang bekerja di luar negeri diberi kesempatan untuk mengikuti Pendidikan jarak jauh tanpa meninggalkan pekerjaan di rumah majikan. Untuk menghubungkan antara pengelola Pendidikan Universitas Terbuka dengan para mahasiswa yang tersebar di banyak tempat, peran TIK sangat penting dan bisa menutupi kekurangan yang dialami oleh para mahasiswa di Universitas Terbuka.

Di Indonesia, metode *e-learning* mulai dikenal sejak awal tahun 2000-an dan berkembang pada pertengahan tahun 2006. Di luar negeri, metode *e-learning* sudah lumrah digunakan. Berdasarkan survei ASTD (*American Society for Training and Development*) pada tahun 2004, 90% universitas di Amerika Serikat sudah menggunakan metode pembelajaran *e-learning*.

Hartley (2001) mendefinisikan *e-learning* sebagai sebuah kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan computer lain. Sementara itu, Ong dalam Kamarga (2002) mengungkapkan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik computer untuk memperoleh bahan ajar sesuai dengan kebutuhannya.

Metode *e-Learning* dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti tatap muka menggunakan *webcam*, blog, media sosial, *cloud computing*, untuk mengunduh materi pelajaran, dan lain sebagainya. Dengan metode tersebut, manfaat yang dirasakan tidak hanya terletak pada pembelajar, melainkan juga para pengajar yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Badan Litbang dan Diklat sebagai Lembaga yang menggunakan metode serupa menyimpulkan beberapa manfaat *e-Learning* sebagai berikut:

1. *E-learning* dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu pertemuan antara tutor dan peserta.
2. Tutor dapat mengunggah materi kapan dan di mana saja.

3. Tutor dapat mengunggah soal-soal latihan kapan dan di mana saja.
4. Tutor dapat melihat semua aktivitas peserta diklatnya kapan dan di mana saja.
5. Tutor dapat memberikan bimbingan ke peserta diklat secara langsung dengan fasilitas *chatting* atau forum.
6. Peserta diklat dapat mendaftar diklat kapan dan di mana saja.
7. Peserta diklat dapat mengunduh materi diklat kapan dan dimana saja.
8. Peserta diklat dapat berkonsultasi dengan tutor secara langsung dengan fasilitas *chatting* atau forum.
9. Peserta dapat mengerjakan soal-soal latihan kapan dan di mana saja.
10. Peserta dapat mengerjakan soal-soal ujian di mana dan kapan saja.

Dengan mengikuti diklat *online* secara tidak langsung, Dapat meningkatkan kemampuannya dalam bidang TIK. Secara konseptual, pemanfaatan *e-learning* sebagai salah satu metode pembelajaran terkini boleh dikatakan sebagai wujud pembangunan di bidang Pendidikan.

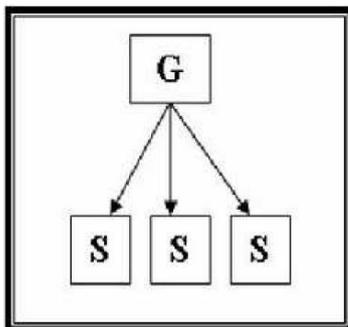
6. Pola Komunikasi

Guru sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan, disamping memahami hal-hal yang bersifat filosofis dan konseptual, juga harus mengetahui dan melaksanakan hal-hal yang bersifat teknis. Hal -hal yang bersifat teknis ini, terutama kegiatan mengelola dan melaksanakan interaksi belajar mengajar. Dalam proses pendidikan sering kita jumpai kegagalan-

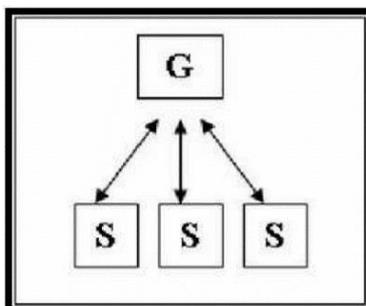
kegagalan, hal ini biasanya dikarenakan lemahnya sistem komunikasi. Untuk itu, pendidik perlu mengembangkan pola komunikasi efektif dalam proses belajar mengajar. Komunikasi pendidikan yang penulis maksudkan disini adalah hubungan atau interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung, atau dengan istilah lain yaitu hubungan aktif antarpendidik dengan peserta didik.

Menurut Sudjana (1989:146), dalam kegiatan mengajar, siswa memerlukan sesuatu yang memungkinkan dia berkomunikasi secara baik dengan guru, teman, maupun dengan lingkungannya. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar terdapat dua hal yang ikut menentukan keberhasilannya yaitu pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran itu sendiri yang keduanya mempunyai ketergantungan untuk menciptakan situasi komunikasi yang baik yang memungkinkan siswa untuk belajar. Ada tiga pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara guru dengan siswa yaitu:

1. Komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah. Dalam komunikasi ini guru berperan sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi. Guru aktif dan siswa pasif. Ceramah pada dasarnya adalah komunikasi satu arah, atau komunikasi sebagai aksi. Komunikasi jenis ini kurang banyak menghidupkan kegiatan siswa belajar.

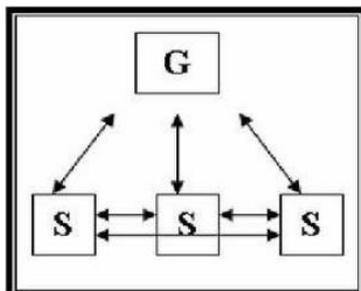


2. Komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah. pada komunikasi ini guru dan siswa dapat berperan sama yaitu pemberi aksi dan penerima aksi. Disini, sudah terlihat hubungan dua arah, tetapi terbatas antara guru dan pelajar secara individual. Antara pelajar dan pelajar tidak ada hubungan. Pelajar tidak dapat berdiskusi dengan teman atau bertanya sesama.



3. Komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi. Komunikasi ini tidak hanya melibatkan interaksi yang dinamis antara guru dengan siswa tetapi juga melibatkan interaksi yang dinamis antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Proses belajar mengajar dengan pola komunikasi ini mengarah kepada proses pengajaran yang mengembangkan kegiatan siswa yang optimal, sehingga menumbuhkan siswa belajar aktif. Diskusi dan simulasi merupakan strategi yang dapat mengembangkan komunikasi ini temannya. Keduanya dapat saling

memberi dan menerima. Komunikasi ini lebih baik dari pada yang pertama, sebab kegiatan guru dan kegiatan siswa relatif sama.



Menurut Moore (1989), membagi pola interaksi online dalam pendidikan jarak jauh menjadi tiga jenis yang berbeda:

1. *Student-content interaction* adalah “proses interaksi intelektual dengan konten yang menghasilkan perubahan dalam diri siswa” pemahaman, perspektif siswa, atau struktur kognitif dari pikiran siswa. Dengan kata lain, siswa berinteraksi dengan materi pelajaran melalui materi seperti video, kuliah, buku teks atau catatan yang menciptakan makna.
2. *Student-teacher interaction* adalah interaksi antara siswa dengan guru yang merencanakan kurikulum, menyiapkan pelajaran, menyajikan pengetahuan, mengatur diskusi, dan memotivasi siswa. Di dalam pengajaran jarak jauh, interaksi siswa dan guru dapat dilakukan secara serempak melalui alat konferensi online atau secara asinkron melalui platform manajemen pembelajaran seperti *Moodle*, *email*, atau papan diskusi.
3. *Student-student interaction* adalah interaksi antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam satu kelompok, dengan atau tanpa kehadiran guru. Interaksi siswa-siswa dapat terjadi secara *synchronous*

atau *asynchronous* melalui aplikasi digital.

Menurut Djamarah (2004:1) pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Pola komunikasi terdiri atas beberapa macam, yaitu:

1. Pola komunikasi primer

Pola komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang verbal dan nonverbal. Lambang verbal yaitu bahasa, yang paling sering digunakan karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Sedangkan lambang nonverbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi yang bukan bahasa, namun merupakan isyarat dengan menggunakan anggota tubuh antara lain; kepala, mata, bibir, tangan dan sebagainya.

2. Pola komunikasi sekunder

Pola komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang pada media pertama. Komunikator yang menggunakan media kedua ini karena yang menjadi sasaran komunikasi yang jauh tempatnya, atau banyak jumlahnya. Dalam proses komunikasi secara sekunder ini semakin lama akan semakin efektif dan efisien, karena didukung oleh teknologi

informasi yang semakin canggih.

3. Pola komunikasi linear

Linear di sini mengandung makna lurus yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik yang lain secara lurus, yang berarti penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminasi. Jadi, dalam proses komunikasi ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka (*face to face*), tetapi juga adakalanya komunikasi bermedia. Dalam proses komunikasi ini, pesan yang disampaikan akan efektif apabila ada perencanaan sebelum melaksanakan komunikasi.

4. Pola komunikasi sirkular

Sirkular secara harfiah berarti bulat, bundar, atau keliling. Dalam proses sirkular itu terjadinya *feedback* atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator, sebagai penentu utama keberhasilan komunikasi. Dalam pola komunikasi seperti ini, proses komunikasi berjalan terus yaitu adanya umpan balik antara komunikator dan komunikan.

Menurut Downing dkk (2007:205), Kategori interaksi siswa-siswa dan interaksi siswa-guru dalam hal mendorong penggunaan diskusi dalam pembelajaran online di bagi menjadi 4 bagian tema besar yaitu:

1). *Student–student interaction for instrumental reasons*: Kategori ini mencakup semua interaksi yang berhubungan dengan mencari dan memberikan bantuan, baik yang berkaitan dengan akademik atau khusus kepada materi pelajaran tertentu atau pertanyaan tugas.

2). *Student–teacher interaction for instrumental reasons*: Kategori ini mencakup semua interaksi yang berhubungan dengan mencari dan memberikan bantuan, baik yang berkaitan dengan akademik atau khusus kepada materi pelajaran tertentu atau pertanyaan tugas.

3). *Student–student interaction for emotional/social reasons*: Kategori ini mencakup semua interaksi yang berhubungan dengan mencari dan memberikan kepastian dan bantuan, dengan pertanyaan/masalah sosial atau emosional yang terkait dengan pelajaran.

4). *Student–teacher interaction for emotional/social reasons*: Kategori ini mencakup semua interaksi yang berhubungan dengan mencari dan memberikan kepastian dan bantuan, dengan pertanyaan/masalah sosial atau emosional yang terkait dengan pelajaran.

7. Hambatan/Gangguan Komunikasi (*Noise*)

Jika komunikasi dilihat sebagai suatu sistem, maka gangguan komunikasi bisa terjadi pada semua elemen atau unsur-unsur yang membangunnya, termasuk faktor lingkungan di mana komunikasi itu terjadi. Menurut Shannon dan Weaver (1949), gangguan komunikasi terjadi jika terdapat intervensi terhadap salah-satu komponen komunikasi, sehingga proses komunikasi tidak akan berlangsung secara efektif. Sedangkan rintangan komunikasi dimaksudkan yakni adanya hambatan yang membuat proses komunikasi tidak berlangsung sebagaimana harapan komunikator dan penerima, (Cangara, 2013:37).

Meski gangguan dan rintangan komunikasi dapat dibedakan, tapi sebenarnya rintangan komunikasi bisa juga terjadi disebabkan karena adanya gangguan. Gangguan atau rintangan komunikasi pada dasarnya dapat dibedakan atas delapan macam, yakni:

1. Gangguan teknis
2. Gangguan semantik
3. Gangguan Psikologis
4. Rintangan fisik dan organic
5. Rintangan status
6. Rintangan kerangka berpikir
7. Rintangan budaya
8. Rintangan birokrasi

Gangguan teknis terjadi jika salah satu alat yang digunakan dalam berkomunikasi mengalami gangguan, sehingga informasi yang ditransmisi melalui saluran mengalami kerusakan (*channel noise*). Misalnya gangguan pada stasiun radio TV, gangguan jaringan telepon, *sound system* radio yang terganggu sehingga suaranya tidak jelas dan sebagainya, (Cangara, 2013:38).

Gangguan semantik ialah gangguan komunikasi yang disebabkan karena adanya kesalahan pada Bahasa yang digunakan. Gangguan semantik sering terjadi karena:

- Kata-kata yang digunakan terlalu banyak memakai jargon Bahasa asing sehingga sulit dimengerti oleh masyarakat tertentu

- Bahasa yang di gunakan pembicara berbeda dengan Bahasa yang digunakan penerima
- Struktur Bahasa yang digunakan tidak sebagaimana mestinya sehingga membingungkan penerima
- Latar belakang budaya yang menyebabkan terjadinya salah persepsi terhadap symbol-simbol Bahasa yang digunakan.

Gangguan semantik atau gangguan bahasa terjadi karena penerima pesan tidak atau kesulitan memahami makna yang dimaksudkan komunikator. Misalnya, di lingkungan pendidikan, PSB adalah penerimaan siswa baru. Namun singkatan PSB ini juga dipergunakan untuk dunia kelistrikan sebagai kependekan dari Pemasangan Sambungan baru (PSB) yang dilakukan PT PLN. Dua hal berbeda ditunjukkan oleh singkatan yang sama. Ini memungkinkan terjadinya gangguan komunikasi. Karena bila komunikasinya dilakukan pada masyarakat, masyarakat bisa memaknai singkatan tadi secara berbeda (Iriantara dan Syarifuddin, 2018:15).

Gangguan semantik ini bisa juga muncul karena kita kesulitan membahasakan atau melakukan penyandian untuk apa yang ingin kita sampaikan. Dalam percakapan sehari-hari, sering kita dengar orang menyatakan kehabisan kata-kata. Tentu maksudnya bukan karena tidak lagi memiliki kata-kata melainkan karena kesulitan memilih kata-kata yang tepat untuk menyatakan pikiran dan perasaanya.

Gangguan psikologi ialah gangguan yang terjadi karena adanya persoalan yang timbul dalam diri individu. Misalnya perasaan curiga

penerima kepada sumber, situasi berduka atau karena gangguan kejiwaan sehingga dalam pengiriman dan penerimaan informasi tidak sempurna.

Gangguan psikologis sering menjadi gangguan komunikasi yang paling besar, Seringkali gangguan psikologi ini muncul karena adanya bias dan prasangka, Misalnya, undangan mengikuti pertemuan yang dikirimkan sekolah pada orang tua siswa seringkali memunculkan gangguan psikologis. “Paling mau minta sumbangan” begitu yang sering terdengar dari kalangan orang tua siswa. Padahal undangan pertemuan tersebut belum tentu dan tidak selalu berkaitan dengan permintaan sumbangan.

Rintangan fisik ialah rintangan yang disebabkan oleh kondisi geografis, Misalnya tempat yang jauh terpencil sehingga sulit dicapai, tidak ada signal, jalur transportasi yang sulit, dan sebagainya. Dalam komunikasi antar manusia rintangan fisik bisa juga diartikan adanya gangguan organik pada fisik manusia. Misalnya salah-satu pancaindra sipenerima tidak berfungsi karena buta, tuli dan bisu.

Gangguan fisik ini juga dapat diartikan gangguan yang menghambat penyampaian sinyal atau pesan komunikator pada komunikan. Misalnya, ketika kita sedang melakukan percakapan telepon melalui telepon seluler tiba-tiba suara lawan bicara kita terputus-putus; terjadi gangguan sinyal yang membuat komunikasi terhambat. Begitu juga kalau kita sedang bercakap-cakap dengan seorang teman di stasium kereta api misalnya, tiba-tiba kereta api lewat, sehingga suara kereta api mengalahkan suara kita dan kita tak bisa mendengarkan apa yang

disampaikan lawan komunikasi (Iriantara dan Syarifuddin, 2018:15).

Rintangan status ialah rintangan yang disebabkan oleh jarak sosial di antara peserta komunikasi. Misalnya perbedaan status antara senior dan junior atau antara atasan dan bawahan. Perbedaan seperti ini biasanya menuntut perilaku komunikasi yang selalu memperhitungkan kondisi dan etika yang sudah membudaya dalam masyarakat, yakni bawahan cenderung hormat pada atasannya, atau rakyat pada raja yang memimpinya.

Rintangan kerangka berpikir adalah rintangan yang disebabkan oleh adanya perbedaan persepsi antara komunikator dan khalayak, ini disebabkan karena latar belakang pengalaman dan Pendidikan yang berbeda, Dalam studi yang pernah dilakukan oleh William (1974) dalam Cangara (2013). tentang efektivitas pembaruan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di pedesaan, ditemukan bahwa mahasiswa KKN cenderung berpikir praktis. William lebih jauh menyatakan bahwa rintangan yang sulit diatasi pada dasarnya berada antara seseorang dengan pikiran orang lain.

Rintangan budaya ialah rintangan yang terjadi disebabkan oleh adanya perbedaan norma, nilai, dan kebiasaan yang dianut oleh pihak-pihak yang berkomunikasi. Di negara-negara sedang berkembang orang cenderung menerima informasi dari sumber yang banyak memiliki kesamaan dengan dirinya, seperti kesamaan Bahasa, agama, dan kebiasaan-kebiasaan lainnya.

Rintangan birokrasi ialah terhambatnya suatu proses komunikasi yang disebabkan oleh struktur organisasi. Dalam organisasi pemerintahan atau perusahaan yang begitu besar sering kali terjadi kendala, yakni penyampaian informasi dari pimpinan puncak (*top manager*) tidak sampai pada karyawan di tingkat eselon bawah. Hal ini bisa disebabkan karena proses penyampaiannya melalui jenjang birokrasi yang terlalu panjang.

Oleh sebab itu, dalam upaya untuk melakukan komunikasi efektif atau komunikasi yang melahirkan dampak seperti yang diinginkan, ada dua hal yang mesti kita perhatikan dengan baik yaitu proses komunikasi dan gangguan komunikasi. Memahami proses komunikasi memungkinkan kita untuk menganalisis dan melakukan perbaikan manakala terjadi kegagalan komunikasi. Dengan mengetahui gangguan komunikasi maka kita bisa berusaha untuk menghindari sejak dini kemungkinan munculnya gangguan komunikasi.

Yang dimaksud dengan hambatan komunikatif ialah penghalang atau hal-hal yang dapat mempengaruhi kelancaran kegiatan instruksional, dengan titik berat pada faktor komunikasi yang direncanakannya, atau katakanlah segi-segi komunikasi yang menghambat kegiatan dan atau bahkan proses instruksional. Tujuan-tujuan instruksional tidak tercapai karena ada hambatan yang menghalanginya. Hambatan-hambatan tersebut bisa datang dari berbagai pihak: dari pihak praktisi komunikasi yang sedang menjalankan kegiatannya maupun dari pihak komunikan, audiens, atau sasaran pada umumnya. Bahkan, komponen saluran pun

bisa menghambat kelancaran komunikasi. Artinya, semua komponen komunikasi bisa berpeluang memengaruhi keberhasilan instruksional, terutama apabila salah-satu atau beberapa syarat yang seyogianya dipenuhi, tidak ada atau tidak lengkap.

Penggunaan media yang tidak tepat, penyusunan pesan yang keliru, juga bisa menjadi penyakit-penyakit pada sistem instruksional, dan itu tentunya menghambat tujuan-tujuan instruksionalnya. Itu namanya hambata yang terjadi pada saluran komunikasi, Komunikator yang tidak siap, dosen yang kurang persiapan, guru tanpa SAP/SAI (satuan acara pelajaran/satuan acara instruksional), pembicara yang sakit, gagap, punya kelainan jiwa, dan sebagainya, juga bisa berdampak terhadap kelancaran kegiatan instruksional (Yusuf, 2010:192-193).

Hal yang tidak bisa dianggap tidak penting ialah hambatan-hambatan yang terjadi pada pihak sasaran/audiens karena pihak inilah yang menjadi tujuan akhir dari seluruh tindakan instruksional. Bahkan, menurut cowley (1982), hambatan-hambatan pada pihak sasaran ini menduduki tingkat yang lebih besar kemungkinannya. Sambutan dan persepsi sasaran terhadap pesan (informasi) yang disampaikan oleh komunikator atau guru bisa ditafsirkan salah karena hal ini banyak berkaitan dengan masalah kepribadian pihak sasaran itu sendiri, termasuk pengalaman dan kondisinya pada saat proses penerimaan pesan (informasi) berlangsung. Keberhasilan sasaran dalam mencapai tujuan-tujuan instruksional yang sesuai dengan target yang telah ditetapkan,

adalah capaian yang diutamakan oleh komunikator instruksional, dan itu pula yang merupakan kinerja instruksional yang diharapkan. Karena itu, setiap tindakan komunikasi dari komunikator hendaknya diarahkan kepada memberhasikan pihak sasaran dalam mencapai tujuan-tujuannya (Yusuf, 2010:193).

Segala kemungkinan adanya faktor yang bisa menghambat kelancaran mencapai tujuan-tujuan belajar atau tepatnya mencapai tujuan-tujuan instruksional dalam suatu sistem instruksional, perlu diperhitungkan dengan baik. Beberapa kemungkinan hambatan yang ada pada pihak sasaran, seperti faktor motivasi, perhatian, minat, bakat, kemampuan, termasuk masalah ingatan, retensi, lupa dan sebagainya, perlu diperhatikan oleh para komunikator pendidikan guna mengurangi hambatan-hambatan tersebut hingga menjadi sekecil-kecilnya. Di samping itu faktor lingkungan tempat instruksional dilakukan juga perlu diperhitungkan, karena hal ini bisa berdampak terhadap seluruh proses instruksionalnya. Contohnya, lingkungan yang kotor dan jelek, suasana yang gaduh, tidak mendukung proses komunikasi yang efektif.

Menurut Yusuf (2010:194), Berikut adalah uraian selengkapnya tentang faktor-faktor yang memengaruhi kegiatan dan sekaligus bisa mempengaruhi capaian tujuan instruksional, mulai dari pihak komunikator sebagai instruktur, selanjutnya hambatan-hambatan pada saluran komunikasi, dan akhirnya hambatan yang mungkin terjadi pada sasaran.

1. Hambatan pada Sumber

Sumber di sini maksudnya ialah pihak pengagagas, komunikator, dan juga termasuk pengajar. Seorang komunikator adalah seorang pemimpin, manajer, dan organisator, setidaknya pemimpin dalam pengelolaan informasi yang sedang disampaikannya kepada orang lain. Tanpa dikelola dengan baik, sistematis, dan terencana, informasi yang dikemukakannya tidak bisa diterima dengan efektif oleh pihak sasaran.

Beberapa kemungkinan kesalahan yang bisa terjadi pada pihak sumber sehingga keefektifan komunikasi terganggu meliputi beberapa faktor, antara lain misalnya masalah penggunaan bahasa, perbedaan pengalaman, keahlian, kondisi mental, sikap dan penampilan fisik. Penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan kondisi sasaran, misalnya terlalu tinggi, bertele-tele, tidak sistematis, dan tekanan suara yang lemah bisa menghambat penerimaan informasi oleh sasaran. Demikian pula pengalaman sasaran bisa memengaruhi jalannya komunikasi. Kita sering terbentur "miskomunikasi" (yang benar *misunderstanding*) atau salah pengertian.

Meskipun demikian, seorang komunikator bisa mengurangi kemungkinan-kemungkinan kekurangannya seperti di atas dengan cara meningkatkan kemampuannya dan atau memperbaiki kekurangan-kekurangannya. Penampilan fisik yang kurang menguntungkan, misalnya, bisa "ditambal" dengan penguasaan materi secara baik, banyak karya, dan perilaku yang sopan. Guru atau dosen yang merasa

kurang lancar berbicara bisa menggunakan bantuan bahasa tulisan (tertulis) seperti diktat kuliah, buku, dan bahan ajar mandiri atau modul. Akhirnya sebagai seorang komunikator, seperti halnya seorang pemimpin, manajer, atau organisator, ia harus bertindak demokratis, jujur, dan mempunyai kepribadian yang utuh, menarik, dan terintegrasi. Artinya ia harus mau mendengarkan keluhan orang lain, memegang teguh prinsip, tidak 'plin plan' dan mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada.

2. Hambatan Pada Saluran

Hambatan pada saluran terjadi karena adanya ketidakberesan pada saluran komunikasi. Hal ini juga dikatakan sebagai hambatan media karena media berarti alat untuk menyampaikan pesan. Gangguan-gangguan seperti ini disebut *noise*. Kabel telepon terputus, suara radio tidak jelas dan sejenisnya, itu semua menunjukkan ketidakberesan saluran komunikasi atau media tadi.

Hambatan-hambatan teknis seperti tersebut biasanya di luar kemampuan komunikator. Tugas komunikator atau dalam hal ini guru, atau instruktur, dan sejenisnya, yang penting adalah persiapannya dalam menentukan atau memilih media yang akan digunakannya. Di samping mutu peralatan dan media yang akan digunakan harus baik, yang juga tidak kalah pentingnya ialah pemilihan media tersebut secara tepat dengan memerhatikan kesesuaiannya untuk kegiatan instruksionalnya yang sedang di jalankannya.

Di samping faktor media yang berpeluang tidak beres, yang juga sangat penting ialah faktor isi pesan atau informasi yang menggunakan media tadi yang harus benar karena penyusunan pesan yang keliru bisa berakibat fatal dalam kegiatan instruksional. Di sini perlu ditegaskan arti denotatif (arti yang sesuai dengan kamus-kamus) dan arti konotatif yang dimaksud oleh pengajar atau komunikator. Jika terjadi salah terima dalam mengantikan pesan tersebut oleh audiens karena kurang jelasnya bentuk pesan tadi, maka pemahaman audiens pun akan keliru, tidak sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh komunikator.

3. Hambatan pada komunikasi/Sasaran

Yang dimaksud dengan komunikasi di sini ialah orang yang menerima pesan atau informasi dari komunikator, misalnya audiens, mahasiswa, peserta penataran, dan sekelompok orang tertentu lainnya yang siap menerima sejumlah informasi dari komunikator. Di dalam sistem instruksional, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi sehingga mengganggu proses kelancarannya tidak hanya terdapat pada pihak komunikator atau pengajar dan media atau saluran, tetapi pihak sasaran pun bisa berpeluang untuk menghambat, bahkan kemungkinannya lebih besar dari yang lainnya.

a. Kemampuan dan atau Kapasitas Kecerdasan

Kemampuan berarti kesanggupan untuk melakukan suatu pekerjaan. Sedangkan kecerdasan banyak kaitannya dengan tingkah laku kecerdasan atau kecekatan berpikir dan memahami sesuatu.

Karena itu, tingkat kecerdasan biasanya dapat diukur dengan menghitung angka yang membandingkannya dengan kecerdasan-kecerdasan orang lain, hal ini dikenal dengan IQ (*Intelligence Quotient*). Makin tinggi angkanya, berarti makin cerdas orang yang bersangkutan.

Orang tidak mempunyai kemampuan dan kecerdasan yang sama. Ada yang mempunyai tingkat kecerdasan yang tinggi sehingga kemampuan untuk belajarnya pun relatif lebih baik, namun sebaliknya, ada juga orang yang hanya mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata atau sedang, dan bahkan rendah. Perbedaan-perbedaan ini perlu diperhatikan oleh pengajar atau instruktur dalam usahanya membelajarkan mereka, karena tanpa memerhatikan hal ini, bisa berakibat gagalnya audiens menerima informasi dalam program yang dilaksanakannya, terutama pada mereka yang kurang mampu mengikuti pelajaran yang diberikan karena mempunyai tingkat kemampuan dan kecerdasan yang rendah. Jika sampai terjadi, hal ini bisa menimbulkan frustrasi dan putus asa sehingga akhirnya “pendidikan” juga yang terkorbankan, dan pengajar pun “berdosa” karena tidak mampu melaksanakan fungsinya membelajarkan sasaran. Dengan kata lain kegiatan instruksional itu gagal. Sebenarnya tidak ada kata gagal dalam proses pendidikan dan instruksional, jika semua komponen sistem instruksional berfungsi sesuai dengan yang telah ditetapkan.

b. Minat dan Bakat

Minat adalah kesenangan atau perhatian yang terus menerus terhadap suatu objek karena adanya pengharapan akan memperoleh manfaat daripadanya. Saya berminat kepadanya karena adanya harapan untuk mendapatkannya. Sedangkan bakat adalah potensi yang dimiliki setiap orang dalam sesuatu yang memiliki kemungkinan dapat dikembangkan secara optimal dalam kehidupannya. Minat dan bakat memang banyak memengaruhi proses dan hasil belajar sasaran. Karena itu, hal ini perlu diperhatikan oleh setiap komunikator pendidikan dalam melaksanakan kegiatannya: mengajar, menatar atau memberikan penyuluhan.

c. Motivasi dan Perhatian

Motivasi berarti kondisi psikologis dalam diri manusia yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan; pengaktifan tingkah laku. Motivasi yang datang dari dalam disebut motivasi intrinsik. Sedangkan motif berarti segala sesuatu yang mengakibatkan terjadinya pengaktifan itu, yang datang dari luar disebut motivasi ekstrinsik. Baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, keduanya dapat meningkatkan perhatian dalam diri seseorang. Perhatian adalah pemusatan diri dalam mengindra sesuatu dengan mengesampingkan hal-hal yang lainnya. Dengan demikian, motivasi dan perhatian merupakan faktor penting dalam belajar. Motivasi berfungsi untuk mendorong agar seseorang senang dan mau belajar,

sedangkan belajar memerlukan perhatian. Tanpa perhatian, orang belajar sulit menangkap makna yang dipelajarinya.

d. Sensasi dan Persepsi

Persepsi adalah proses penerimaan informasi dari lingkungan sekitar, ia merupakan pengalaman langsung dan segera dengan lingkungan sekitar. Semua kegiatan belajar terjadi karena adanya sensasi dan persepsi ini. Segala informasi yang disampaikan oleh pengajar dipersepsi oleh sasaran sesuai dengan pengalaman yang dipunyai sebelumnya. Karena itu, persepsi berbeda setiap orang.

Seorang dosen, instruktur, atau komunikator pendidikan lainnya bisa menghindari adanya salah persepsi (atau perbedaan persepsi) pada pihak sasaran terhadap informasi yang disampaikannya dengan cara, antara lain menggunakan media instruksional yang mendekati bentuk dan fungsi benda aslinya, menjelaskan secara sistematis dan mengambil contoh-contoh konkret yang terambil dari kehidupan sehari-hari sesuai dengan pola budaya yang paling dekat.

e. Ingatan, Retensi dan Lupa

Ingatan atau memori adalah suatu sistem yang menyebabkan orang dapat menerima, menyimpan, mengolah, dan mengeluarkan kembali informasi yang telah diterimanya. Sedangkan apa-apa yang tertinggal atau tersisa dan kemudian dapat diingat kembali setelah seseorang melakukan sesuatu disebut retensi. Dengan begitu, retensi

merupakan bagian dari struktur ingatan. Baik ingatan maupun retensi keduanya sangat besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Orang tidak mungkin dapat belajar tanpa adanya ingatan dan retensi ini. Pengalaman-pengalaman belajar yang sudah dilewatinya disimpan dalam struktur ingatan sehingga apabila diperlukan kelak, dikeluarkan kembali sesuai kebutuhan. Karena itu, di dalam sistem instruksional, seorang komunikator pendidikan perlu memerhatikan hal ingatan dan retensi ini supaya proses belajar bisa berjalan dengan lancar.

Penguatan-penguatan yang diberikan kepada sasaran, pengulangan, pembiasaan, dan pemaknaan secara mengesankan juga merupakan beberapa hal yang dapat membantu memperpanjang proses pengingatan. Di samping itu, sesuai dengan apa yang sudah dibicarakan pada bagian yang lalu, materi yang bermakna juga lebih tahan lama daripada materi yang tak bermakna, selain itu lebih bermakna suatu informasi atau materi, lebih mudah untuk diingat. Hal tersebut perlu diperhatikan oleh setiap pelaksana atau praktisi komunikasi dilapangan agar dapat mencapai tujuan-tujuan instruksional secara efektif dan efisien, melalui proses penyampaian pesan yang bermakna.

f. Kemampuan mentransfer dan Berpikir positif

Transfer dalam belajar berarti proses pemengaruhan belajar pada situasi yang lalu terhadap belajar pada situasi lain. Ia terjadi

ketika proses belajar seseorang pada suatu situasi memengaruhi proses belajarnya pada situasi yang lain. Pengalaman-pengalaman kita, atau tepatnya hasil belajar kita, pada masa lalu turut memengaruhi proses belajar yang sedang kita hadapi sekarang. Dengan demikian yang namanya transfer dalam belajar penting kedudukannya, bahkan ia merupakan dasar dari keseluruhan proses berpikir dalam pendidikan sekolah. Untuk itu, transfer dalam belajar dan berfikir kognitif perlu diupayakan kelancarannya pada setiap tindakan instruksional, terutama transfer yang bersifat mendukung, bukan sebaliknya.

Di dalam sistem instruksional, transfer dalam belajar dapat ditingkatkan melalui beberapa cara seperti halnya pada proses penguatan di bagian lalu, yaitu antara lain melalui pengulangan, pembiasaan, pemaknaan informasi, dan runtut dalam penyampaian informasi.

4. Hambatan Teknologis dan Illiteracy

Yang dimaksud dengan hambatan teknologis adalah semua hambatan yang secara sistem terjadi akibat dari unsur human error yang dilatarbelakangi oleh faktor-faktor teknologi, Human error akibat illiteracy ini sekarang banyak menimpa siapa pun yang tidak siap dengan kehadiran teknologi informasi dan komunikasi.

Memang tidak wajib menguasai semua hasil teknologi informasi dan komunikasi untuk keperluan kita sekalipun, karena tidak mungkin,

namun dalam beberapa hal, sebagai komunikator instruksional, kita tidak bisa diam saja tanpa adanya upaya untuk mengerti lebih jauh tentang fungsi dan manfaat teknologi komunikasi ini untuk kepentingan instruksional. Dengan berusaha untuk menguasai dan memahami karakter dan menggunakan hasil teknologi seperti itu, maka hal itu sudah termasuk kedalam kategori melek teknologi, atau setidaknya melek informasi, atau kata orang, kita tidak termasuk ke dalam kelompok illiteracy dalam hal penguasaan informasi dan teknologi pada umumnya.

Dalam kegiatan instruksional, adanya kesenjangan teknologi dan kesenjangan digital seperti tersebut di atas, sebenarnya tidak terlalu mengganggu proses instruksional yang kita lakukan, sebab teknologi hanyalah alat, yang jika digunakan dengan benar bisa meningkatkan tingkat keberhasilannya dalam pelaksanaan instruksional. Namun, jika pada saat menggunakannya terjadi hambatan seperti teruraikan di atas, proses instruksional bisa terganggu, dengan demikian secara sistem, kegiatan instruksional tidak berjalan dengan lancar.

8. Aspek/Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *Learning to know, Learning to be, Learning together, dan Learning to do*. Bloom (1956) dalam Ruhimat dkk (2017:140) menyebutnya ada tiga ranah hasil belajar,

yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar (Ruhimat dkk, 2017:140).

8.1 Aspek/Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom dalam Djazari (2011) , segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif ini terdapat enam aspek atau jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah.

2. Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
3. Penerapan (*application*), yaitu kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metoda-metoda, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman, Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan misalnya: Peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan konsep biologi di kehidupan sehari-hari.
4. Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu hubungan di antara bagian bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi daripada jenjang aplikasi.
5. Sintesis (*syntesis*), yaitu kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisi. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara

logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis, Salah satu hasil belajar kognitif dari jenjang sisntesis adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan.

6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*), yaitu merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Piaget dalam Sanjaya, (2008:246) berpendapat bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan skema. Skema terbentuk karena pengalaman. Misalnya, anak senang bermain dengan kucing dan kelinci yang sama-sam berbuluh putih. Berkat kesringannya, ia dapat menangkap perbedaan keduanya, yaitu bahwa kucing berkaki empat dan kelinci berkaki dua. Pada akhirnya, berkat pengalaman itulah dalam struktur kognitif anak terbentuk skema tentang binatang berkaki dua dan binatang berkaki empat. Semakin dewasa anak, maka semakin sempurnalah skema yang dimilikinya. Proses penyempurnaan skema dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema; dan

akomodasi adalah proses mengubah skema yang sudah ada hingga terbentuk skema baru. Semua itu (asimilasi dan akomodasi) terbentuk berkat pengalaman siswa.

Bakti Gunawan dalam Saguni (2019), menyatakan bahwa perkembangan manusia adalah sesuatu yang tidak terpisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya, yang merupakan suatu proses-proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran yang melibatkan pembelajaran dengan menggunakan temuan-temuan masyarakat. Perkembangan kognitif sosial siswa merupakan hal penting untuk diperhatikan, karena merupakan kawasan yang membutuhkan pemrosesan yang sangat serius dalam membentuk karakter dalam rangka meningkatkan potensi ingatan dan penalaran yang lebih baik. Untuk memaksimalkan perkembangan, seharusnya anak bekerja dengan teman yang lebih terampil (lebih dewasa) yang dapat memimpin secara sistematis dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks (Saguni, 2019).

8.2 Aspek/Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif yang tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar efektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Seperti perhatiannya terhadap

mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai mata pelajaran tersebut, penghargaan dan rasa hormatnya terhadap guru, dan sebagainya (Djazari, 2011).

Menurut Krathwohl (1961) dalam Djazari (2011) tingkatan afektif ada lima, yaitu: *receiving, responding, valuing, organization, dan characterization by evaluate or calue complex.*

1. *Receiving* atau *attenting* (menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima ransangan (*stimulus*) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain, Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar, *Receiving* atau *attenting* juga sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu keinginan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai atau nilai-nilai yang di ajarkan kepada mereka, dan mereka mau manggabungkan diri dalam nilai itu atau mengidentifikasikan diri dengan nilai itu.
2. *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya.

3. *Valuing* (menilai dan menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* adalah menggunakan tingkat afektif yang lebih tinggi lagi daripada *receiving* dan *responding*. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk. Bila suatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan mampu untuk mengatakan “itu adalah baik”, maka ini berarti bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu mulai dicamkan (*internalized*) dalam dirinya. Dengan demikian nilai tersebut telah stabil dalam peserta didik.
4. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan), artinya menemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam suatu system organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
5. *Characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola

kepribadian dan tingkah lakunya. Di sini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hierarki nilai, Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Ini adalah merupakan tingkat afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana. Jadi pada jenjang ini peserta didik telah memiliki sistem nilai yang telah mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang lama, sehingga membentuk karakteristik “pola hidup” tingkah lakunya menetap, konsisten, dan dapat di ramalkan.

8.3 Aspek/Ranah Psikomotorik

Bloom (1979) dalam Djazari (2011) berpendapat bahwa ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Singer (1972) menambahkan bahwa mata pelajaran yang berkaitan dengan psikomotorik adalah adalah yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik dan keterampilan tangan. Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotorik sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). aspek ini meliputi kemampuan meniru, memanipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi.

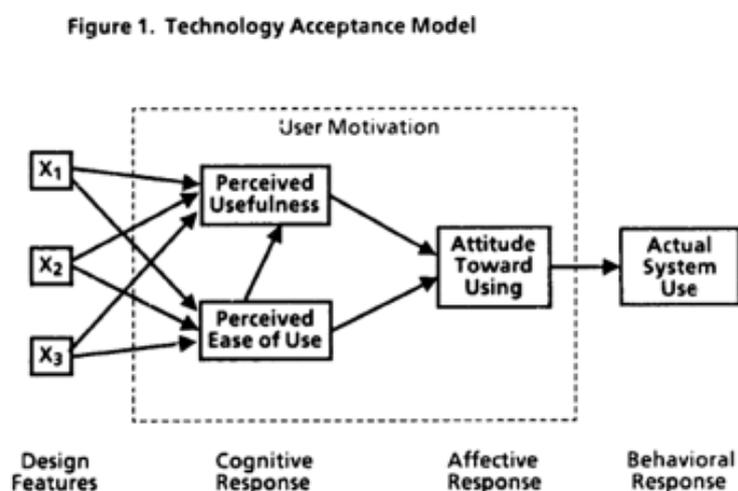
Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotorik, Ryan (1980) dalam Djazari, (2011) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian lingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam kerjanya.

Sementara itu menurut Leighbody (1968) dalam Djazari, (2011) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotorik mencakup: (1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, (2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan-urutan pengerjaan, (3) kecepatan mengerjakan tugas, (4) kemampuan membaca gambar dan simbol, (5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

9. Konsep TAM (Technology Acceptance Model)

Technology Acceptance Model (TAM), yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 adalah suatu adaptasi dari *Theory of Reasned Action* (TRA) yang dikhususkan untuk memodelkan penerimaan pemakai (*user acceptance*) terhadap teknologi. Menurut Davis (1989) TAM adalah sebuah teori sistem informasi yang didesain guna menerangkan bagaimana pengguna mengerti dan mengaplikasikan sebuah teknologi.

Konstruksi asli TAM sendiri yang dirumuskan oleh Davis (1989), adalah persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pemakaian (*perceived ease of use*), sikap (*attitude Toward Using*), niat perilaku (*behavioral intention*), Kompleksitas (*Perceived Complexity*), kesukarelaan (*Voluntariness*) serta penggunaan sebenarnya (*actual use*).



Gambar 2.2 Konstruksi Asli TAM

a. *Perceived Usefulness* (kegunaan)

Perspektif penggunaan merupakan suatu fasa dimana seseorang percaya bahwa pemakai suatu sistem tertentu akan dapat menambah kinerja orang tersebut. Berdasarkan definisi itu dapat diartikan bahwa kegunaan dari penggunaan TIK dapat menambah kinerja, prestasi kerja siapapun yang menggunakannya.

b. *Perceived Ease to Use* (kemudahan)

Perspektif kemudahan penggunaan dapat menyakinkan pengguna bahwasannya teknologi informasi yang akan diaplikasikan

adalah suatu hal yang mudah dan bukan merupakan beban bagi mereka.

Menurut Davis (1989), menyatakan bahwa perspektif kemudahan pengaplikasian (*Perceived Ease to Use*) merupakan sebuah tingkatan dimana seorang percaya bahwasannya penggunaan sistem tertentu, mampu mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu. Frekuensi penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga mampu menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan, dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya.

c. *Attitude Toward Using* (Sikap terhadap penggunaan)

Sikap terhadap pengaplikasian teknologi (*Attitude Toward Using Technology*) diartikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang keingintahuannya dalam menggunakan teknologi.

d. *Behavioral Intention* (Perilaku keinginan untuk menggunakan/perilaku yang akan datang)

Behavioral Intention adalah kecenderungan perilaku untuk tetap mengaplikasikan sebuah teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap serta perhatian sang pengguna terhadap teknologi tersebut.

e. *Perceived Complexity* (Kompleksitas/kerumitan)

Semakin kompleks suatu inovasi, maka akan semakin rendah pula tingkat pengaplikasiannya. Inovasi terhadap sebuah TIK bisa mempengaruhi pemahaman pengguna untuk menggunakan TIK.

f. *Voluntariness* (Kesukarelaan)

Kesukarelaan di definisikan sebagai sejauh mana hubungan antara niat dan perilaku penggunaan. Juga di artikan kesukarelaan memoderasi hubungan antara norma subyektif dengan niat untuk menggunakan.

g. *Actual Use* (Penggunaan/Pemakaian aktual)

Pemakaian aktual (*actual system usage*) adalah kondisi nyata pengaplikasian sistem. Seseorang akan merasa senang untuk menggunakan sistem jika mereka yakin bahwa sistem tersebut tidak sulit untuk digunakan dan terbukti meningkatkan produktivitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan. Bentuk pengukuran pemakaian aktual adalah seberapa kerap dan durasi pemakaian terhadap TIK.

B. Kajian Teori

1. Teori *Instructional Communication*

Proses instruksional merupakan peristiwa komunikasi, khususnya komunikasi edukatif, yaitu komunikasi yang di rancang khusus untuk tujuan perubahan perilaku pada pihak sasaran. Komunikasi instruksional berarti komunikasi dalam bidang instruksional. Istilah instruksional berasal dari kata *instruction*. Ini bisa berarti pengajaran, pelajaran, atau bahkan perintah atau instruksi. Di dalam dunia Pendidikan, kata instruksional tidak diartikan perintah, tetapi pengajaran atau pelajaran, atau lebih dikenal dengan nama pembelajaran. Di dalam dunia Pendidikan sekarang, istilah pengajaran ataupun pelajaran mempunyai makna yang berbeda meskipun kedua istilah tersebut berasal dari kata yang sama: *instruction* (Zakinah dan Umar, 2006).

Menurut Wheelless dan Hurt (1979), Mendefinisikan komunikasi intruksional sebagai “studi tentang variable komunikasi, strategi, proses, teknologi, dan sistem yang berhubungan dengan intruksi formal dan perolehan serta modifikasi hasil pembelajaran”.

Menurut Yusuf (1990:20) dalam Zakinah dan Umar (2006) Dalam komunikasi, mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum disebut dengan pesan . Namun, bukan wadah mata pelajaran itu sendiri yang dinamakan pesan. Pesan adalah informasi yang ditransmisikan atau diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai, ataupun data. Jadi, informasi yang terkandung dalam setiap mata pelajaran itulah yang

Namanya pesan, Dalam hal ini, tentunya pesan belajar, pesan yang dirancang khusus untuk tujuan belajar dan mempermudah terjadinya proses belajar.

Komunikasi dalam sistem instruksional ini kedudukannya dikembalikan kepada fungsinya yang asal, yaitu sebagai alat untuk mengubah perilaku sasaran (edukatif). Proses komunikasi diciptakan secara wajar, akrab, dan terbuka ditunjang oleh faktor-faktor pendukung lainnya, baik sebagai sarana maupun sebagai fasilitas lain, dengan tujuan supaya mempunyai efek perubahan perilaku pada pihak sasaran. Kegiatan instruksional bisa berhasil dengan efektif hanya apabila komunikasi bisa berjalan atau berproses dengan baik. Oleh karena itu, kegiatan instructional pada zaman informasi ini mendapat perhatian yang lebih dititikberatkan pada unsur sasaran didik dengan cara mengoptimalkan pemanfaatan sumber-sumber informasi edukatif (sumber-sumber belajar) yang ada, bukannya lebih banyak ditentukan oleh faktor guru dan para pendidik lainnya (Zakinah dan Umar, 2006).

Menurut Hilgar dan Bower (1981) dalam Yusuf (1990:20) dalam Zakinah dan Umar (2006) mengatakan bahwa komunikasi merupakan proses “berputarnya” pesan-pesan informasi. Efek sentuhannya tadi menimbulkan berbagai perubahan. Perubahan-perubahan yang diharapkan ini bertumpu pada tiga *domain* yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (kognitif, afektif dan psikomotorik). Perubahan perilaku yang demikian inilah yang dalam dunia Pendidikan yang disebut belajar.

Perubahan ini terjadi pada seseorang atau individu akibat pengaruh dari pengalaman-pengalaman selama hidupnya. Perubahan ini juga bersifat permanen dan berkelanjutan sepanjang hayatnya, tetapi bukan perubahan akibat kedewasaan.

Komunikasi instruksional dalam dunia Pendidikan mempunyai pengertian sebagai komunikasi yang lebih ditujukan kepada aspek-aspek operasionalisasi Pendidikan, terutama aspek pembelajaran sasaran, kredibilitas komunikator, situasi dan kondisi lingkungan, metode, dan termasuk Bahasa yang digunakan komunikator, sengaja dipersiapkan secara khusus untuk mencapai efek perubahan perilaku pada diri sasaran (Yusuf 1990:17, dalam Zakinah dan Umar 2006).

2. Teori Media Baru (*New Media*)

Teori ini di kemukakan oleh Pierre levy yang menulis buku terkenal berjudul *Cyberculture*. Levy memandang *World Wide Web* sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, menciptakan pengetahuan baru, dan menyediakan tempat untuk berbagi pandangan secara luas (Littlejohn, 2014:413-414).

Internet adalah jaringan computer dunia yang mengembangkan ARPANET, suatu system komunikasi yang terkait dengan pertahanan-keamanan yang dikembangkan pada tahun 1960-an. Manfaat system komunikasi yang berjaringan ini dengan cepat ditangkap oleh para peneliti dan pendidik secara umum. Akhir-akhir ini, melalui computer di rumah, modem, dan warnet serta melalui layanan-layanan seperti Web-TV, internet hadir untuk publik. Pada keadaan seperti inipun masih ada beberapa orang yang tak setuju bahwa internet merupakan sebuah media massa baru (Severin, 2011:443).

Internet telah berkembang secara fenomenal, baik dari segi jumlah *host computer* (komputer induk) maupun dari segi jumlah penggunaannya, selama beberapa tahun terakhir. Salah satu pengukuran terbaik mengenai besarnya internet adalah jumlah *host-computer*. *Host computer* adalah sebuah komputer yang menyimpan informasi yang dapat diakses melalui jaringan. Dari tahun 1995-1999, jumlah *host computer* meningkat mulai 5,9 juta menjadi 43,2 juta (Severin, 2011:443).

Selain itu, Internet mengubah komunikasi dengan beberapa cara fundamental. Media massa tradisional pada dasarnya menawarkan model komunikasi "satu-untuk-banyak". Sedangkan internet memberikan model-model tambahan: "banyak-untuk-satu" (e-mail ke untuk banyak)" (e-mail, milis, kelompok-kelompok baru). Internet menawarkan potensi komunikasi yang lebih terdesentralisasi dan lebih demokratis dibandingkan yang ditawarkan oleh media massa sebelumnya (Severin, 2011:445).

Internet memberikan perangkat praktis untuk menjadi penerbit tingkat dunia, yang dengan sendirinya merupakan sebuah perkembangan revolusioner. Ia juga memberikan kekuatan besar bagi anggota audiens perorangan, yang dapat menemukan informasi-informasi yang sebelumnya tidak tersedia dan melakukan control terhadap pesan-pesan yang akan terekspos padanya (Severin, 2011:445).

Perkembangan baru dalam dunia teknologi komunikasi seperti internet juga menyebabkan perbedaan antara media massa semakin tipis semakin tipis dibandingkan sebelumnya. Banyak koran dan sumber berita sekarang ini memiliki website yang mereka pakai untuk menyalurkan berita. Rangkaian computer dan televisi juga mulai berpadu, contohnya Web-TV, sebuah sistem yang di dalamnya kita bisa melengkapi TV dengan keyboard lalu dapat digunakan untuk Web/Internet (Severin, 2011:445).

Tentu saja, media baru tidak seperti interaksi tatap muka, tetapi memberikan bentuk interaksi baru yang membawa kita kembali pada hubungan pribadi dalam cara yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya. Ada beberapa masalah dalam membuat pandangan ini, dan beberapa orang yakin bahwa media yang baru lebih “termediasi” daripada yang akan diyakini oleh para pendukungnya. Media baru juga mengandung kekuasaan dan Batasan, kerugian dan keuntungan. Dan kebingungan. Sebagai contoh, media baru mungkin memberikan penggunaan yang terbuka dan fleksibel, tetapi dapat juga menyebabkan terjadinya kebingungan dan kekacauan.

Media baru memang pilihan yang sangat luas, tetapi pilihan tidak selalu tepat ketika kita membutuhkan panduan dan susunan. Perbedaan adalah salah-satu nilai besar dalam media baru, tetapi perbedaan juga dapat menyebabkan adanya perpecahan dan pemisahan. Media baru mungkin memberikan keluwesan waktu dalam penggunaan, tetapi juga menciptakan tuntutan waktu yang baru. Sebagai contoh, anda sekarang dapat mengecek surat elektronik anda kapan saja, tetapi mungkin anda harus menghabiskan beberapa jam sehari hanya untuk memeriksa surat elektronik hari ini-yang tidak menjadi masalah 10 tahun yang lalu (Littlejohn, 2014:414).

3. Teori Virtual Learning

Penerapan *e-learning* atau pembelajaran online selama pandemi covid-19 menggunakan pendekatan *virtual learning*. Menurut Pannen dalam Julaeha, (2011). Mengatakan bahwa *virtual learning* mengacu pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam cyberspace melalui jaringan internet. Penerapan virtual learning ditujukan untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antara siswa dan pengajar melalui media komputer. Siswa dapat memperoleh bahan ajar yang sudah dirancang dalam paket-paket pembelajaran yang tersedia dalam situs internet.

Dengan *virtual learning*, siswa dapat mempelajari bahan belajar sendiri atau jika diperlukan siswa meminta bantuan dalam bentuk interaksi yang difasilitasi oleh komputer, seperti belajar berbantuan komputer

(*computer-based learning/CAL*) atau *interactive web pages*, belajar berbantuan pengajar atau tutor secara *synchronous* (dalam titik waktu yang sama) dan *asynchronous* (dalam titik waktu yang berbeda), atau belajar berbantuan sumber belajar lain seperti dengan siswa lain atau pakar, *e-mail*, dan sebagainya. Penilaian juga dilakukan secara jarak jauh melalui komputer dan terbuka. Melalui penerapan sistem penilaian terbuka, siswa dapat mengikuti penilaian kapan saja siswa siap untuk dinilai. Dari penjelasan tersebut, dapat dicermati bahwa ciri-ciri pembelajaran yang menerapkan konsep *virtual learning* adalah: adanya keterpisahan antara pendidik dan peserta didik, sistem belajar terbuka (akses yang terbuka dan kebebasan memilih ragam sumber belajar serta alur proses belajar) serta berbasis jaringan (Julaeha, 2011).

Dalam penerapan *virtual learning*, komponen siswa, guru, dan sumber belajar difasilitasi oleh TIK untuk mencapai tujuan belajar. Prinsip utama dalam *virtual learning* adalah otoritas dan kolaborasi. Otoritas dalam arti, siswa memiliki tanggung jawab untuk menentukan materi, akses terhadap sumber belajar, waktu yang dimiliki, media yang akan digunakan, serta tempat dan langkah-langkah belajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan dituntut untuk berinteraksi dengan siswa lain, guru atau tutor, dan sumber belajar lain yang tersedia. pembelajaran. Kolaboratif dalam arti, untuk dapat melakukan tanggung jawab tersebut siswa dituntut untuk berinteraksi dengan siswa lain, guru atau tutor, dan sumber belajar lain yang tersedia.

Anderson dalam Julaeha, (2011). mengemukakan bahwa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia melalui Internet, keterampilan siswa dalam belajar sepanjang hayat akan meningkat dan melalui diskusi *online* siswa akan menguasai keterampilan komunikasi yang bertanggung jawab dan profesional.

Konsep *virtual learning* dikembangkan bukan untuk menggantikan pembelajaran tatap muka. Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan konsep *virtual learning* akan memungkinkan terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran, di samping peningkatan efektivitas dan efisiensi pendidikan. *Virtual learning* dikembangkan untuk menunjang pembelajaran tatap muka. *Virtual learning* dapat diterapkan sebagai satu-satunya proses belajar dalam pendidikan jarak jauh atau digabungkan dengan pembelajaran langsung (tatap muka di kelas).

C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang terkait tentang penelitian ini antara lain:

1. ***Emergency Forced Pandemic e-Learning- Feedback from students for HEI Management.*** Kuikowski, Konrad. Przytula, Sylwia dan Sulkowski, Lukasz. 2021. (Online), (<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02680513.2021.1942810?src=&journalCode=copl20>, diakses 9 Oktober 2021).

Pandemi COVID_19 menciptakan banyak tantangan bagi institusi pendidikan tinggi (HEI), salah satu yang paling penting adalah e-learning paksa- kebutuhan yang tidak disengaja untuk memudahkan semua kegiatan pendidikan ke lingkungan online. Dalam studi eksplorasi ini, bertujuan untuk belajar dari umpan balik siswa tentang tuntutan yang diciptakan oleh e-learning paksa COVID-19 untuk memberikan manajemen HEI wawasan yang berguna untuk membangun kebijakan pendidikan yang dapat mempromosikan persepsi positif siswa tentang pembelajaran jarak jauh di masa yang penuh gejolak. Berdasarkan sampel kenyamanan lebih dari 600 mahasiswa, menerapkan analisis regresi linier berganda untuk mengeksplorasi hubungan antara tuntutan e-learning yang dialami oleh siswa dan tiga dimensi persepsi e-learning: pengalaman emosional dengan e-learning , evaluasi kognitif e-learning pembelajaran, dan keterlibatan belajar dalam e-learning. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permintaan e-learning yang paling kuat terkait dengan persepsi negatif tentang e-learning adalah keyakinan siswa bahwa selama e-learning

universitas terjerumus dalam kekacauan. Hal ini menunjukkan bahwa bagi siswa yang berpartisipasi dalam e-learning, aspek terpenting dari kebijakan e-learning mungkin bukan seperti yang kita pikirkan secara intuitif, platform & teknologi e-learning yang canggih, melainkan komunikasi timbal balik yang efektif antara HEI dan siswa tentang situasi e-learning, yang memungkinkan terciptanya persepsi keteraturan.

2. Analisis Kemampuan Pemahaman Kognitif dan Kesulitan Belajar Matematika Konsep “Logika” dengan Model Pembelajaran Daring . Anugrahana, Andri. 2021. (Online), Vol. 11, No. 1 (<http://repository.usd.ac.id/38758/>, diakses 3 Oktober 2021).

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Tempat pelaksanaan penelitian dilaksanakan di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Adapun waktu pengumpulan data pada agustus – oktober 2020, Subjek penelitian adalah mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Sanata Dharma yang sedang menempuh mata kuliah pengantar matematika dan mengalami kesulitan dalam konsep “logika”. Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam perkuliahan ini ada 244 mahasiswa. Prosedur penelitian ini dilakukan pertama-tama mengumpulkan data melalui kemampuan kognitif dari mahasiswa dalam memahami konsep “logika”. Mahasiswa yang mengalami kesulitan adalah yang memperoleh skor di bawah 60. Adapun instrumen yang digunakan untuk menganalisis letak dan jenis kesulitan adalah tes logika. Data dikumpulkan melalui *google form* dan hasil tes. Hasil tes instrumen yang digunakan untuk mengkonfirmasi kesulitan belajar

matematika mahasiswa adalah soal tes kemampuan kognitif dengan menggunakan *Google form*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jumlah mahasiswa di atas KKM hanya mencapai 38%, sedangkan jumlah mahasiswa di bawah KKM mencapai 62%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep logika matematika. Hasil penelitian ini di jelaskan bahwa 65% mahasiswa senang dan 35% mahasiswa tidak suka karena mengalami kesulitan dalam memahami konsep logika. Hal ini menunjukkan kesukaan mahasiswa pada pembelajaran matematika konsep logika, Tidak hanya itu saja tetapi pertanyaan lebih lanjut bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen mendapat respon yang baik oleh mahasiswa meskipun dari segi kognitif banyak mahasiswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa senang mengikuti perkuliahan logika tetapi mahasiswa tidak memahami konsep logika yang dibicarakan. Asumsi yang lainnya adalah mahasiswa menjawab senang karena takut jika menjawab tidak senang akan mempengaruhi nilai mahasiswa. Maka itu bisa jadi menjadi asumsi alasan mahasiswa memilih suka bisa karena khawatir akan mempengaruhi penilaian oleh dosen

3. Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19 . Syafari, Yusneli dan Montessori, Maria. 2021. (Online), Vol. 5, No. 3, (<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/872/pdf>, diakses 3 Oktober 2021).

Pandemi Covid-19 memaksa institusi pendidikan merubah metode pembelajaran siswa dari metode tatap muka menjadi pembelajaran jarak

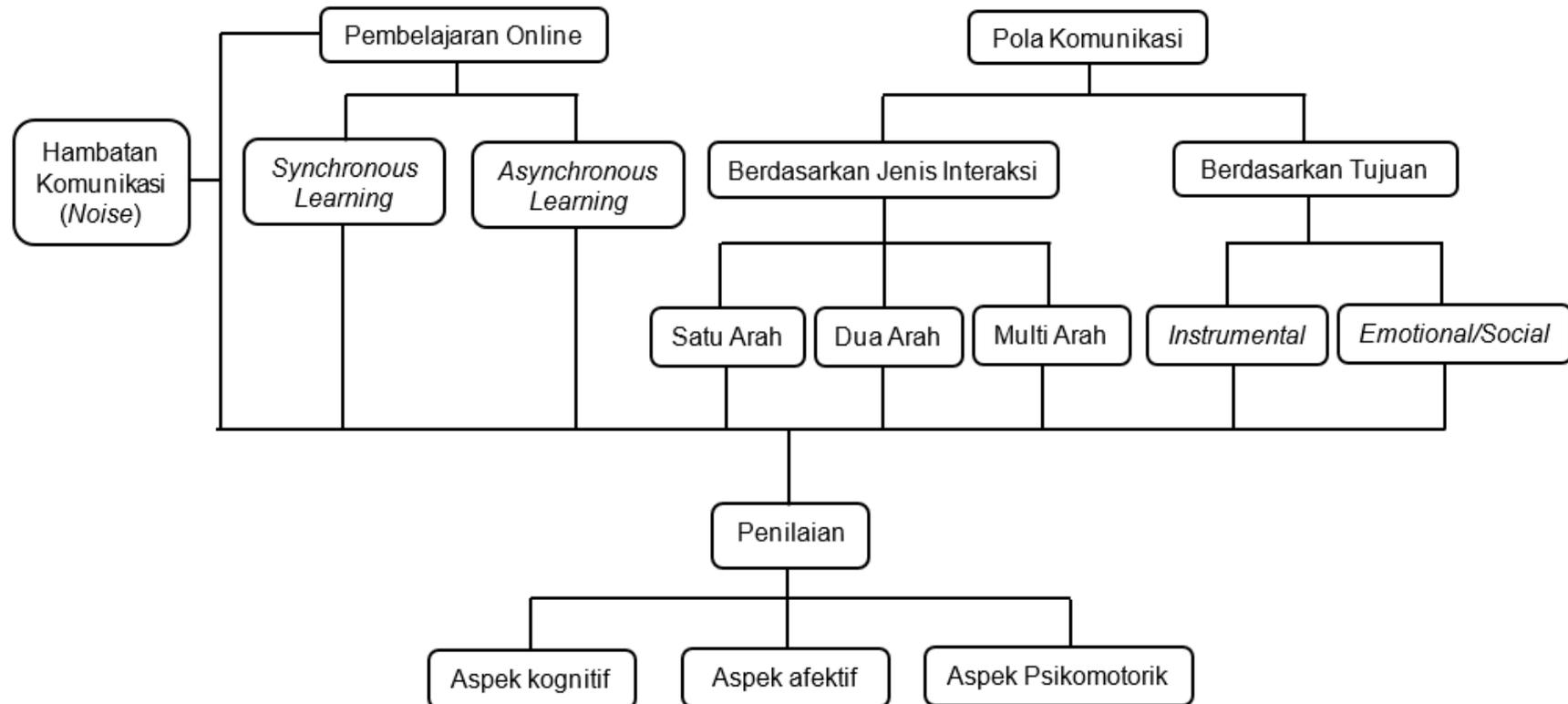
jauh (online). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif asosiatif, dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa di MAS KMI Dinniyyah Puteri, Selanjutnya data di olah menggunakan Software SPSS versi 25. Pada penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran daring memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan juga memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, semakin baik pembelajaran daring yang diberikan oleh guru, maka semakin baik pula motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru harus mencari cara untuk membuat pembelajaran daring lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa.

4. Model Pembelajaran Perpaduan Sistem Daring dan Praktikum Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotor. Suseno, N. Aththibby, A.R. Al-Arifin, D.H. dan Salim, M. B. 2021. (Online), Vol. 9, No.1, (<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/3169/1602>), di akses 3 Oktober 2021.

Pembelajaran daring cukup potensial untuk meningkatkan kemampuan aspek kognitif, namun untuk mengembangkan aspek psikomotor rasanya cukup sulit jika menggunakan pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran daring yang dipadukan dengan praktikum untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengelolah data

hasil belajar kognitif dan psikomotor sebagai efek penggunaan model yang dikembangkan, dan pendekatan kualitatif digunakan dalam mengungkap kelebihan dan kelemahan model yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar (91,0%) lebih senang praktikum di laboratorium dari seluruh responden, sebanyak 63,6% menyatakan praktikum di laboratorium lebih mengesankan dan bermakna, dan 36,4% menyatakan praktikum di menggunakan alat dan bahan di lingkungan sekitar lebih mengesankan dan bermakna. Untuk hasil belajar kognitif, Nilai rata-rata hasil belajar aspek kognitif setelah kegiatan praktikum lebih besar dari sebelum praktikum lebih besar dari setelah kegiatan praktikum yang berarti sebelum praktikum kemampuan mahasiswa variasinya cukup tinggi, dan setelah melakukan kegiatan praktikum, maka variasi kemampuan atau kesenjangan antar mahasiswa menjadi kecil. Sementara nilai rata-rata hasil belajar aspek psikomotor setelah kegiatan praktikum menggunakan lingkungan sekitar dan setelah praktikum di laboratorium, tampak sangat berbeda. Kemampuan praktikum di laboratorium lebih besar dari kemampuan praktikum mandiri menggunakan lingkungan sekitar. Selain itu standar eror nilai kemampuan psikomotor ketika praktikum mandiri di lingkungan sekitar jauh lebih besar dari standar eror setelah kegiatan praktikum di laboratorium. Hal ini berarti bahwa kemampuan psikomotor dengan praktikum mandiri menggunakan peralatan di lingkungan sekitar variasinya cukup tinggi, dan setelah melakukan kegiatan praktikum di laboratorium, maka kesenjangan kemampuan psikomotor menjadi kecil.

D. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis

Berdasarkan beberapa teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis dapat di rumuskan sebagai berikut:

- H1 : Terdapat dampak signifikan antara Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H2 : Terdapat dampak signifikan antara Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek afektif siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H3 : Terdapat dampak signifikan antara Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H4 : Terdapat dampak signifikan antara Pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H5 : Terdapat dampak signifikan antara Pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek afektif siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H6 : Terdapat dampak signifikan antara Pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.

- H7 : Terdapat dampak signifikan antara pembelajaran online dan Pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek kognitif siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H8 : Terdapat dampak signifikan antara pembelajaran online dan Pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek afektif siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.
- H9 : Terdapat dampak signifikan antara pembelajaran online dan Pola komunikasi yang dilakukan guru dan siswa Selama Pandemi Covid'19 terhadap aspek psikomotorik siswa di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.