

SKRIPSI

TANGGAPAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN
SIKOLA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING
DI UNIVERSITAS HASANUDDIN

OLEH :

NUR AINI S

E021181008



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2022

SKRIPSI
TANGGAPAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN
SIKOLA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING
DI UNIVERSITAS HASANUDDIN

OLEH:
NUR AINI S

Skripsi Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Departemen
Ilmu Komunikasi

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Sikola Sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin
Nama Mahasiswa : Nur Aini S
Nomor Induk : E021181008

Makassar, 11 Juli 2022

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Andi Alimuddin Unde, M.Si
NIP.196201181987021001

Pembimbing II



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

Mengetahui,

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



Dr. Sudirman Karnay, M.Si
NIP.1964100219900211001

HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik Pada hari Senin, 11 Juli 2022.

Makassar, 11 Juli 2022

TIM EVALUASI

Ketua	: Prof. Dr. Andi Alimuddin Unde, M.Si	(..... )
Sekretaris	: Rahmatul Furqan, S.I.Kom, MGMC	(..... )
Anggota	: 1. Dr. H. Muh Akbar, M.Si	(..... )
	: 2. Andi Subhan Amir, S.Sos, M.Si	(..... )

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aini S
NIM : E021181008
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan Saya yang berjudul:

“Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan SIKOLA sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin”

adalah karya tulisan Saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan karya tulis orang lain dan skripsi yang Saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya Saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka Saya bersedia untuk menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Makassar, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,


Nur Aini S

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas berkat rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan SIKOLA Sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin sebagai tugas akhir untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar kesarjanaan Pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Tak lupa pula penulis kirimkan salawat dan taslim kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti saat ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan sungguh ada beberapa permasalahan, kesukaran, serta hambatan yang penulis hadapi, akan tetapi semuanya dapat diatasi berkat adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, pengarahan, petunjuk, maupun saran.

Oleh karena itu, melalui kesempatan ini dengan penuh rasa kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, bapak Rahim Wa Sallomo dan ibu Hafsah Renta yang penulis cintai dan sayangi. Dua sosok yang sangat berjasa dalam hidup penulis, mereka yang telah memberikan segenap cinta dan kasih sayangnya dengan tulus, serta perhatian, semangat, dan doa yang tiada henti disetiap sujudnya. Kata-kata ini tidak akan mampu

mewakili rasa terima kasih penulis atas segala jasa dan limpahan kasih sayang yang mereka curahkan kepada penulis. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan mereka rahmat, kesehatan, karunia, dan keberkahan di kehidupan dunia maupun di akhirat kelak. Aamiin

2. Bapak Prof. Dr. Andi Alimuddin Unde selaku pembimbing I dan bapak Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si, selaku pembimbing 2, serta bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si, selaku ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, terima kasih telah membantu penulis dalam proses perkuliahan, atas ilmu, dukungan, dan segala nasehat serta arahan yang diberikan.
3. Dosen Penguji, bapak Dr. H. Muh Akbar, M.Si dan bapak Rahmatul Furqan, S.I.Kom., MGMC, terima kasih untuk segala masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Teruntuk sahabat terbaikku, Hajrawati, Mellynia Rahmadhani, Elfira Rosa, Imran Jafar dan Sri Khaerunnisa yang selalu menemani penulis baik suka maupun duka selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi. Terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik disaat penulis sedang membutuhkan tempat untuk mencurahkan segala isi hati penulis dan selalu memberikan saran-saran yang positif. Semoga kita bisa bersama terus, dan tetap semangat untuk dapat mewujudkan mimpi masing-masing.
5. Teruntuk sahabat-sahabatku, Nur Kurniawati M, Nur Ridhayaeni Azis, Nurhaliah, Haerunnisa, Vivi Asjuhamdayani, Diana Islamiati M, Zahra, Nurlaela Tul Fadillah, Tazkiyatun Nafsi, dan Syatrawati, penulis ucapkan terima kasih banyak atas segala

dukungan moril maupun materiil yang diberikan kepada penulis selama perjalanan kuliah penulis dan terima kasih juga telah menjadi teman yang sangat baik bagi penulis.

6. Seluruh mahasiswa Universitas Hasanuddin yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, terima kasih banyak karena telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuisioner penelitian penulis.
7. Teman Seangkatan 2018, *Altocumulus (All About Love and Contribution For Communication Science, Unique and Radical Unhas)* terima kasih karena telah kebersamai selama perkuliahan dan telah memberikan nuansa perkuliahan yang lebih menyenangkan.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun penulis selalu berusaha menyusun skripsi ini dengan sebaik-baik mungkin, tulus dan sekuat tenaga. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, dan pembaca tentunya. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Makassar, 11 Juli 2022

Penulis

ABSTRAK

NUR AINI S. *Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan SIKOLA Sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin.* (dibimbing oleh Andi Alimuddin Unde dan Andi Subhan Amir) Skripsi : Program S-1 Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan SIKOLA sebagai media pembelajaran daring di Universitas Hasanuddin. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan, yaitu bulan April-Mei 2022. Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Hasanuddin. Responden dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *probability sampling*. Untuk teknik dalam penentuan jumlah sampel menggunakan tabel Isaac dan Michael. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dengan persentase 64,8% menyatakan SIKOLA sebagai media pembelajaran mudah untuk diakses. Mayoritas responden dengan persentase 46,8% menganggap bahwa penggunaan SIKOLA memberikan manfaat. Sebagian besar responden dengan persentase 47,4% merasa senang/nyaman dan tertarik untuk menggunakan SIKOLA dalam kegiatan pembelajaran dan persentase responden yaitu sebesar 46,2% menyatakan kurang ingin menggunakan SIKOLA saat kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: SIKOLA, Media Pembelajaran Daring, Mahasiswa

ABSTRACT

NUR AINI S. *Student Responses to the Use of SIKOLA as an Online Learning Media at Hasanuddin University. (supervised by Andi Alimuddin Unde and Andi Subhan Amir) Hasanuddin University Undergraduate Program*

This study aims to determine student responses to the use of SIKOLA as an online learning medium at Hasanuddin University. This research was conducted for approximately 2 months, namely April-May 2022. The population of this study was Hasanuddin University Students. Respondents in this study were determined using probability sampling technique. For techniques in determining the number of samples using Isaac and Michael's table. The research method used in this study is a quantitative method with a descriptive approach.

The results of this study indicate that the majority of respondents with a percentage of 64.8% stated SIKOLA as an easy learning media to access. The majority of respondents with a percentage of 46.8% think that the use of SIKOLA provides benefits. Most of the respondents with a percentage of 47.4% felt happy/comfortable and interested in using SIKOLA in learning activities and the percentage of respondents, namely 46.2%, stated that they did not want to use SIKOLA during learning activities.

Keywords: SIKOLA, Online Learning Medium, Students

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Kegunaan Penelitian	10
E. Kerangka Konseptual.....	10
F. Defenisi Operasional.....	16
G. Metode Penelitian.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	25
A. Tanggapan	25
B. Media Pembelajaran	28
C. <i>Learning Management System (LMS)</i>	32
D. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	39
E. <i>Teori Computer Mediated Communication (CMC)</i>	41
BAB III GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	42
A. Sejarah Singkat Universitas Hasanuddin	42
B. SIKOLA (Sistem Kelola Pembelajaran) Unhas	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
1. Jumlah Mahasiswa Aktif Universitas Hasanuddin Angkatan 2018-2021.....	19
2. Penentuan Jumlah Sampel Dari Populasi Tertentu Dengan Taraf Kesalahan 1%, 5% dan 10%.....	21
3. Rumus Penarikan Sampel Isacc dan Michael.....	21
4. Sampel Per Fakultas.....	22
5. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	56
6. Distribusi Responden Berdasarkan Angkatan.....	57
7. Distribusi Responden Berdasarkan Fakultas.....	58
8. Distribusi Responden Berdasarkan Kemudahan SIKOLA Untuk Diakses.....	59
9. Distribusi Responden Berdasarkan Kemudahan Penggunaan Fitur-fitur SIKOLA.....	60
10. Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapan Mengenai Kemudahan Penggunaan SIKOLA dibandingkan dengan Aplikasi Lainnya dalam Pembelajaran.....	61
11. Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapan Mengenai Penggunaan SIKOLA dapat Membantu Meningkatkan Kinerja Belajar.....	62
12. Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapan Mengenai Penggunaan SIKOLA dapat Meningkatkan Keefektifan Belajar.....	63
13. Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapan Mengenai Penggunaan	

SIKOLA Secara Keseluruhan Bermanfaat Bagi Penggunaan.....	64
14. Distribusi Responden Berdasarkan Ketertarikan Penggunaan	
SIKOLA dalam Kegiatan Pembelajaran.....	65
15. Distribusi Responden Berdasarkan Perasaan Senang/nyaman Saat	
Menggunakan SIKOLA.....	66
16. Distribusi Responden Berdasarkan Perasaan Suka	
Menggunakan SIKOLA Saat Perkuliahan.....	67
17. Distribusi Responden Berdasarkan Keinginan	
Penggunaan SIKOLA Saat Perkuliahan.....	68
18. Distribusi Responden Berdasarkan Harapan Penggunaan	
SIKOLA dalam Perkuliahan.....	69
19. Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan	
SIKOLA Pada Hari Perkuliahan.....	70
20. Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan	
sSIKOLA Pada Hari Libur.....	71
21. Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Mengakses SIKOLA.....	72

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
1. Tampilan halaman utama aplikasi SIKOLA.....	4
2. Beberapa fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa.....	5
3. Kerangka Konseptual.....	16
4. Struktur Organisasi Universitas Hasanuddin.....	48
5. Fitur Deskripsi Mata Kuliah.....	52
6. Fitur Alur Pembelajaran.....	53
7. Fitur Tugas.....	53
8. Fitur Tes/Quiz.....	54
9. Fitur Forum.....	54
10. Fitur Grup.....	55
11. Fitur Chat.....	55
12. Fitur Vicon.....	56
13. Fitur Peserta Kuliah.....	56
14. Fitur Pengumuman.....	57
15. Fitur Portofolio Penilaian.....	57

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah mewabahnya virus Covid-19 yang terjadi di Indonesia ternyata membawa dampak tersendiri bagi dunia Pendidikan. Pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan atau langkah yang dapat dilakukan selama pandemi virus corona ini berlangsung. Salah satu kebijakan yang diambil yaitu meliburkan semua kegiatan belajar mengajar yang kemudian berubah menjadi sistem daring atau *online*. Adanya surat Edaran Kemendikbud No 2 tahun 2020 dan No. 3 tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan virus *disease* (Covid-19) mewajibkan Lembaga Pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara *online*. (Nurmala et al., 2021)

Secara yuridis pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara guru dan anak didik. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh merupakan Pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain. (Nurmala et al., 2021)

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Internet adalah jaringan komputer yang jangkauannya mendunia. Perkembangan internet menjadikan dunia tanpa batas. Internet merupakan jaringan informasi yang jutaan komputer pribadi yang tersebar di seluruh dunia. Dengan

adanya internet, suatu komputer dengan komputer lainnya yang saling berjauhan di seluruh belahan dunia dapat saling terhubung untuk bertukar data dan informasi.

Teknologi informasi khususnya teknologi internet berkembang dengan pesat dalam jangka waktu yang relatif singkat. Pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh HootSuite, pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2021 mencapai 202,6 juta jiwa. Data ini menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet meningkat sebanyak 15,5% atau 25 juta jiwa apabila dibandingkan pada Januari tahun 2020 lalu. Saat ini, jumlah total penduduk Indonesia sebanyak 274,9 juta jiwa. Hal ini berarti bahwa pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 73,7%.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring tentunya tidak terlepas dari peran teknologi. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Tounder et al (dalam Salsabila et al., 2020) yang mengatakan bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi, sumber belajar ataupun sebagai sumber sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas.

Dalam dunia pendidikan, pelajar Indonesia adalah salah satu pengguna teknologi tertinggi di dunia.. Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh organisasi pendidikan terkemuka, Cambridge International bagian dari Universitas Cambridge di Inggris yang menemukan bahwa pelajar Indonesia lebih banyak menggunakan

teknologi di ruang kelas dibandingkan dengan negara-negara lain bahkan sering mengalahkan negara yang lebih maju. Dalam hal ini, pelajar Indonesia menduduki posisi tertinggi secara global dalam penggunaan komputer yaitu sebesar 40%. Selain itu, mereka juga menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan komputer desktop yaitu sebesar 54%, setelah Amerika Serikat. Hal ini berarti bahwa pelajar Indonesia memiliki kegemaran menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi, proses pembelajaran daring dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi atau platform yang berfungsi sebagai media untuk menunjang aktivitas pembelajaran, seperti *e-learning*, Google Classroom, *Learning Management System (LMS)*, Rumah belajar, dan bahkan platform dalam bentuk video conference sudah semakin banyak diantaranya seperti *Google Meet*, *Zoom*, dan *Visco Webex* (Salsabila et al., 2020)

Universitas Hasanuddin merupakan salah satu universitas negeri yang terdapat di kota Makassar yang menggunakan *Learning Management System (LMS)*. *Learning Management System* atau disingkat *LMS* adalah paket perangkat lunak untuk menyampaikan materi pembelajaran dan resources *online* (berbasis web), mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya, menilai, memonitor, melacak, menyimpan, dan administrasi, serta memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerja sama antar dosen dan mahasiswa atau antara guru dengan peserta didiknya (Sarina et al, 2016).

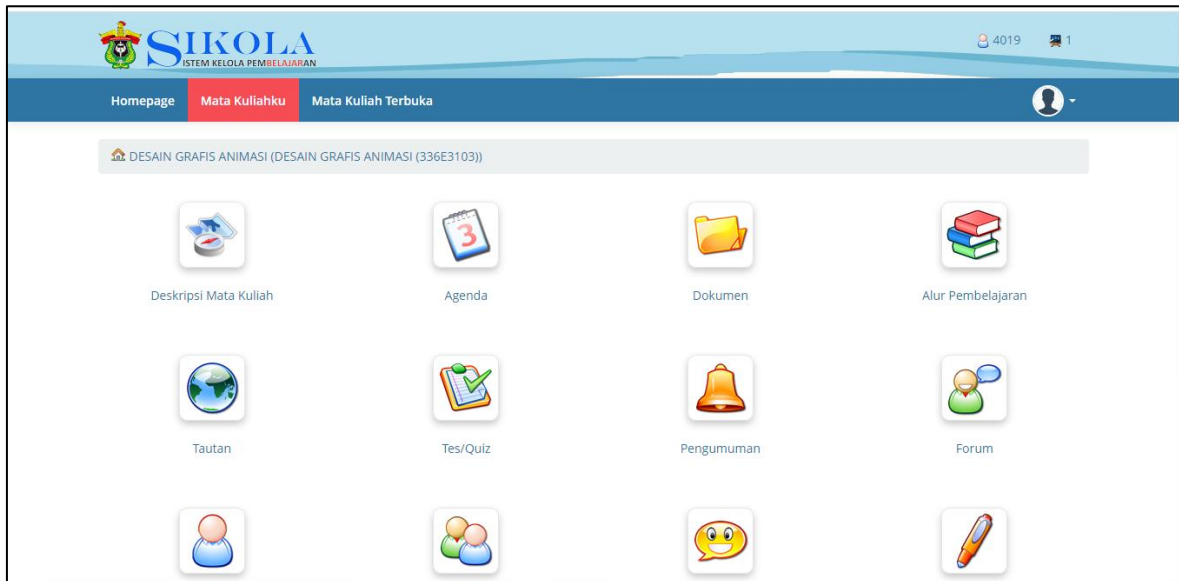
Adapun tujuan penggunaan *LMS* dalam pembelajaran daring yaitu untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran jarak jauh

dapat dengan mudah dilaksanakan dan waktu pembelajaran pun menjadi lebih efisien. Penggunaan LMS juga dapat dengan mudah diakses di mana saja dan kapan saja melalui pemanfaatan jaringan internet. (Pratomo & Wahanisa, 2021). Walaupun begitu, pada kenyataannya, tidak semua LMS memberikan fungsi yang maksimal kepada penggunanya, terutama dari faktor *user experience*. Banyak dijumpai di lapangan adanya sistem belajar *online* yang justru menyusahkan pengguna sistem tersebut. (Dewi, 2018)

Learning Management System (LMS) Universitas Hasanuddin dengan nama SIKOLA (Sistem Kelola Pembelajaran) ini dikembangkan pada tahun 2019 yang telah dimodifikasi dengan berbagai tambahan fitur-fitur terbaru. Fitur-fitur yang dimiliki SIKOLA saat ini antara lain, deskripsi mata kuliah, agenda, dokumen, alur pembelajaran, tautan, tes/quiz, pengumuman, forum, peserta kuliah, grup, chat, tugas, survei, portofolio penilaian dan *vicon*.



Gambar 1.1 Tampilan halaman utama aplikasi SIKOLA



Gambar 1.2 Beberapa fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa

SIKOLA termasuk ke dalam *synchronous* dan *asynchronous learning*. *Synchronous learning* adalah aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama dengan peserta didik dan pendidik (*real time*). *Synchronous* ditandai dengan penggunaan video conference dan teknik multimedia lainnya yang dapat memungkinkan pendidik dan peserta didik berinteraksi satu sama lain pada saat yang sama meskipun berada di tempat yang berbeda. Sementara *Asynchronous learning* merupakan aktivitas pembelajaran yang biasanya difasilitasi oleh berbagai media seperti e-mail, program e-learning dan media lainnya yang mendukung proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik meskipun tidak berinteraksi dalam waktu yang sama.

SIKOLA menyediakan beberapa pelayanan bagi penggunanya seperti: (1) Tampilan/*User Interface* yang mudah digunakan, (2) Mempunyai kemampuan untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara virtual melalui fitur Video Conferensi (Vicon). Fitur ini juga dapat digunakan untuk penyampaian materi secara langsung dan juga berinteraksi antara dosen dan mahasiswa, (3) Terdapat pula fitur kuis yang dapat

dimanfaatkan oleh dosen dalam membuat soal atau melakukan pendistribusian soal kepada mahasiswa, (4) Mempunyai fitur tugas yang berfungsi untuk mengakses dan mengunggah tugas dan masih banyak fitur lainnya.

Selain menyediakan berbagai fitur-fitur bagi penggunanya, SIKOLA juga mempunyai kelebihan lainnya yaitu SIKOLA telah tersedia dalam bentuk aplikasi, memiliki kemampuan untuk mengikuti bentuk layar alat yang digunakan untuk mengaksesnya dan aplikasi ini juga menawarkan fasilitas penyimpanan data sebesar tiga tera, untuk setiap teranya dapat menampung 100 *Gigabyte*. Satu mata kuliah dapat diperkirakan berkapasitas 100 *Megabyte* sehingga jika Unhas memiliki sekitar 6.200 mata kuliah maka diperkirakan SIKOLA dapat bertahan selama satu tahun.

Adanya LMS Universitas Hasanuddin sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi platform yang efektif dan efisien untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara daring. Oleh sebab itu, fitur dan pelayanan yang terdapat pada aplikasi SIKOLA seharusnya memiliki kualitas yang baik sehingga dapat membantu memenuhi kebutuhan mahasiswa pada proses pembelajaran.

Menurut Kristanto (dalam Mahendra & Dr. Andi Mariono, 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media harus menjadi media yang benar-benar membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena media dapat mengantarkan pesan kepada mahasiswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa *e-learning* dalam dunia pendidikan terutama bagi mahasiswa

merupakan salah satu hal yang penting guna memperlancar proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan hal ini juga dapat memberikan dampak yang positif pada hasil belajar setiap mahasiswa.

Adanya keterbatasan sarana dalam pembelajaran dapat berpengaruh pada motivasi belajar bagi mahasiswa. Selain itu, keterbatasan ruang antara dosen dan mahasiswa juga dapat memengaruhi pesan komunikasi dan informasi yang disampaikan, sehingga apabila pesan yang tidak tersampaikan dengan baik maka pesan yang disampaikan dapat dimaknai lain oleh penerima pesan atau terjadi ketidaksesuaian antara sumber (dosen) dan penerima pesan (mahasiswa). Maka proses komunikasi dapat dikatakan gagal. Sanjaya (dalam Alimuddin et al., 2015) berpendapat bahwa proses komunikasi akan berjalan efektif apabila informasi atau pesan mudah diterima dan dipahami oleh penerima pesan.

Dalam hal penggunaan media pembelajaran, setiap mahasiswa memiliki tanggapan atau pendapat yang berbeda-beda berdasarkan pengalaman menggunakan sebuah media termasuk dari penggunaan LMS Universitas Hasanuddin yang saat ini LMS tersebut dikenal dengan nama SIKOLA. Tanggapan adalah gambaran tentang sesuatu yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan. Dengan kata lain, tanggapan adalah kesan yang kita rasakan setelah proses pengamatan berhenti (Fachri, 2021). Adapun wujud adanya tanggapan yaitu dengan adanya respon dari stimulus yang diberikan baik positif maupun negatif dalam bentuk perhatian, perasaan, kesadaran atau tindakan nyata. Oleh karena itu, baik tidaknya SIKOLA sebagai media pembelajaran akan

diteliti berdasarkan tanggapan mahasiswa yang menggunakannya, karena setiap mahasiswa memiliki tanggapan yang berbeda-beda dengan mahasiswa lainnya.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memilih mahasiswa sebagai subjek penelitian karena melihat mahasiswa memiliki tingkat kesiapan dan kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis teknologi berupa aplikasi atau platform yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran daring. Selain itu, berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan peneliti menggunakan *google form* dengan mengambil sampel mahasiswa dari berbagai fakultas menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Hasanuddin pernah mengakses aplikasi SIKOLA, hal ini juga menjadi salah satu pertimbangan peneliti dalam memilih mahasiswa Universitas Hasanuddin sebagai subjek dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian dengan judul “Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan SIKOLA sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin” akan melihat dan menjelaskan bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan SIKOLA sebagai media pembelajaran yang digunakan mahasiswa selama proses pembelajaran daring

Berbagai penelitian dengan topik terkait telah banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wirdah Khairiyah dengan judul “Hubungan Antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* Dan *Facilitating Condition* Pada Intensi Dosen Dalam Penggunaan Learning Management System (LMS) Di Universitas Hasanuddin Makassar”. Penelitian tersebut

menyimpulkan bahwa penggunaan LMS pada Intensi Dosen memiliki hubungan antara *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence Dan Facilitating Condition*. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian yang akan dilakukan ini akan membahas mengenai tanggapan mahasiswa Unhas, khususnya strata satu Unhas. Penelitian ini ingin melihat respon mahasiswa terhadap penggunaan SIKOLA.

Penelitian yang dilakukan oleh Uus Toharuddin, Iwan Setiawan Kurniawan dan Darto dengan judul "Persepsi Mahasiswa Mengenai Pembelajaran dalam Jaringan Selama Masa Pandemi Covid-19". Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan LMS di Universitas Pasundan sejauh ini efektif dalam memfasilitasi mahasiswa dan dosen dalam perkuliahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Nataria Oktaviani, Rizqi Amaliyakh Sholikhakh dan Herani Tri Lestiana ini dengan judul "Persepsi Mahasiswa Terhadap Kepraktisan Learning Management System Moodle Berbasis Teori Behaviorisme". Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan LMS pada mahasiswa memberikan persepsi yang baik.

Tampak jelas bahwa topik yang akan diteliti oleh peneliti ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu variabel penggunaan LMS. Namun, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah terletak pada objek penelitiannya yaitu SIKOLA yang merupakan LMS Universitas Hasanuddin. Penelitian ini akan melihat bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap

penggunaan SIKOLA sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring di Universitas Hasanuddin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan SIKOLA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan SIKOLA

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan berupa karya ilmiah dalam pengembangan Ilmu Komunikasi dan dapat menjadi bahan referensi atau bacaan bagi pihak yang memerlukan pustaka untuk melakukan penelitian sejenis.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat menjadi bahan untuk menambah pengetahuan dan masukan bagi pihak yang ingin mengadakan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Konseptual

Penelitian dengan judul “Tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan SIKOLA sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin” berdasarkan judul tersebut maka landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer*

Mediated Communication (CMC). CMC adalah istilah yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda. Menurut John December (1997) *Computer Mediated Communication* adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer dengan melibatkan seseorang, dalam situasi dan konteks tertentu, dengan melihat proses untuk membentuk media sebagai tujuan. (Muhsin & Muflih, 2020)

Hal yang dimaksud disini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Dengan demikian dapat diketahui bahwa yang diperlukan partisipan CMC dalam menjalankan komunikasi dengan komunikannya harus melibatkan dua komponen yaitu komputer dan jaringan internet. Sebenarnya, bukan hanya komputer saja namun dalam komputer tersebut harus terdapat program atau aplikasi tertentu yang memungkinkan komunikator untuk berinteraksi dengan komunikannya (Putri, 2021).

Teori *Computer Mediated Communication (CMC)* berhubungan dengan penelitian ini karena SIKOLA dalam hal ini merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* berbasis web sehingga untuk dapat terhubung diperlukan teknologi berupa komputer dan jaringan internet. Dengan demikian, proses komunikasi antara komunikan (mahasiswa) dan komunikator (dosen) dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi SIKOLA dapat terjalin serta pesan atau informasi yang disampaikan pun dapat diterima dengan baik. Adapun keterkaitan Teori

CMC dalam penelitian ini terletak pada konsep Penggunaan SIKOLA sebagai Media Pembelajaran Daring di Universitas Hasanuddin.

Learning Management System (LMS) merupakan sebuah sistem yang diimplementasikan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pengimplementasian LMS ini perlu diketahui tingkat efektivitas dan efisiensinya. Beberapa model telah dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan LMS. Salah satu alat ukur yang dapat digunakan adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. TAM pertama kali dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989. TAM diadaptasi dari *Theory Of Reasoned Action (TRA)* yang dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein pada tahun 1975, yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu masalah akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Model TAM menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) yang akan menjelaskan keprilakuan pengguna. Menurut Davis 1989, Model TAM memiliki lima konstruk yaitu *Perceived Ease of use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual Sistem Usage* (Munir, 2010).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini konsep penggunaan LMS oleh mahasiswa Universitas Hasanuddin dapat diukur menggunakan lima indikator yaitu persepsi kemudahan pengguna, persepsi kemanfaatan, sikap pengguna, perilaku pengguna dan keadaan yang nyata dalam penggunaan.

1. *Perceived Ease of Use*, yaitu persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi sebagai ukuran kepercayaan bahwa LMS dapat dipahami dan digunakan dengan mudah. Indikator kemudahan penggunaan LMS, antara lain:
 - 1) LMS sangat mudah dipelajari
 - 2) LMS sangat mudah mengerjakan aktivitas yang diinginkan dan kebutuhan oleh pengguna
 - 3) LMS sangat mudah meningkatkan keterampilan pengguna
 - 4) LMS sangat mudah dioperasikan
2. *Perceived Usefulness*, yaitu persepsi pengguna terhadap kemanfaatan sebagai ukuran penggunaan suatu LMS yang dapat dipercaya dan akan bermanfaat bagi orang yang menggunakannya. Kemanfaatan LMS meliputi:
 - 1) Kegunaan yang mencakup dimensi: menjadikan pembelajaran lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas
 - 2) Efektivitas yang mencakup dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pembelajaran.
3. *Attitude Toward Using*, yaitu sikap pengguna terhadap penggunaan LMS yang berbentuk penerimaan atau penolakannya sebagai dampak bila menggunakan suatu LMS dalam pembelajarannya. Salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individu itu adalah sikap (*attitude*). Sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*) dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku *behavioral component*.

4. *Behavioral Intention to Use*, yaitu perilaku pengguna LMS untuk tetap menggunakan LMS. Tingkat penggunaan mahasiswa terhadap LMS dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap LMS tersebut. Misalnya keinginan pengguna dalam menambah peripheral pendukung LMS, motivasi untuk tetap menggunakan LMS dan keinginan untuk memotivasi mahasiswa lain.
5. *Actual Sistem Usage*, yaitu keadaan yang nyata dalam penggunaan LMS yang bentuk pengukurannya dapat dilihat dari frekuensi dan durasi waktu penggunaan LMS

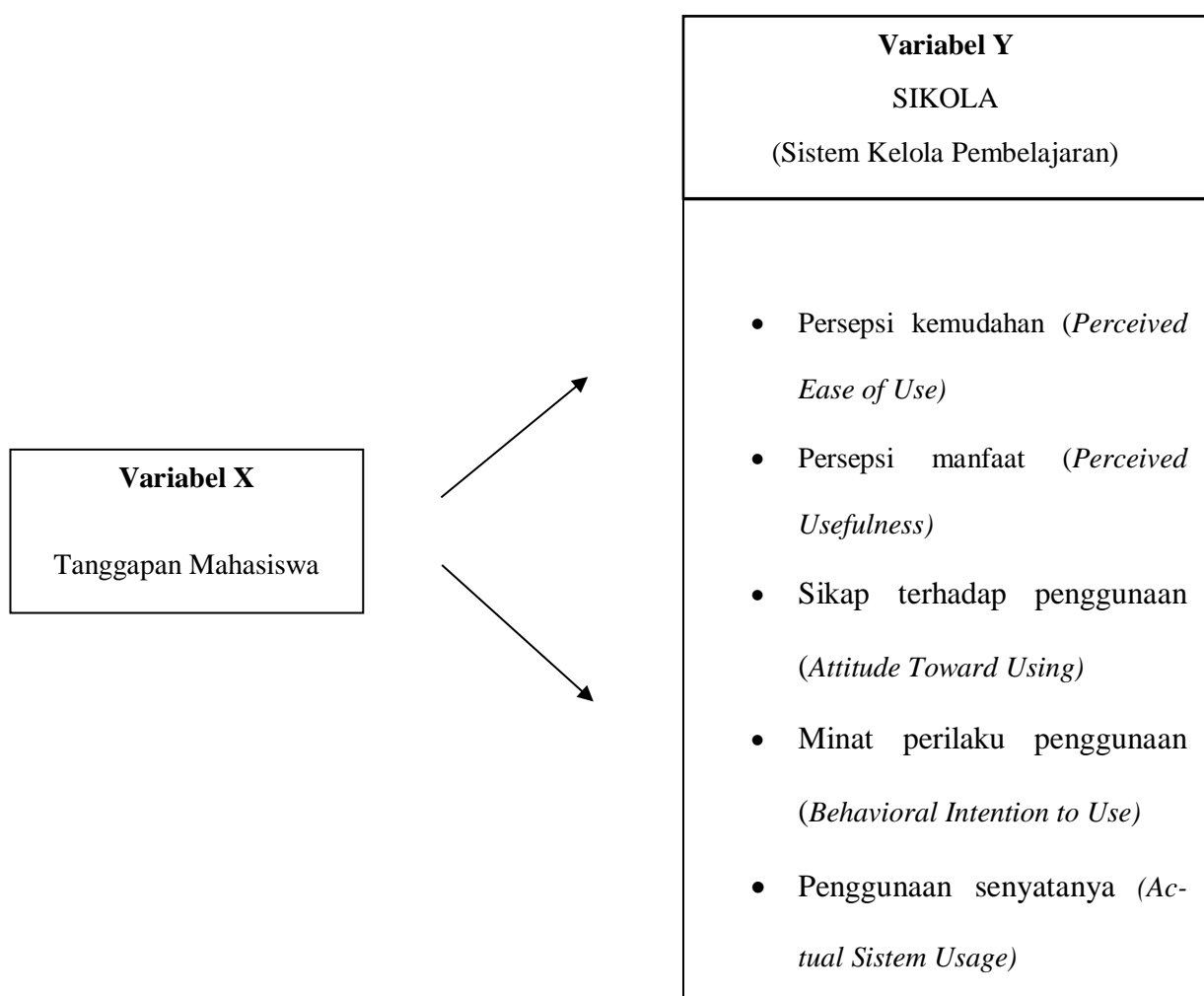
Semua indikator di atas berpengaruh terhadap tanggapan yang memiliki pengertian menurut Agus Sujanto berupa suatu gambaran pengamatan yang berasal dari kesadaran seorang manusia ketika telah melakukan pengamatan (Hatta et al., 2016).

Menurut Miftah Toha (dalam Hermuningsih & Wardani, 2016) proses terbentuknya tanggapan didasari beberapa tahapan, yaitu:

- a. Stimulus atau rangsangan, terjadinya tanggapan diawali Ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- b. Registrasi, dalam proses registrasi suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.

- c. Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari tanggapan yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

Adapun kerangka konsep penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.3 Kerangka Konseptual

F. Defenisi Operasional

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

1. SIKOLA (Sistem Kelola Pembelajaran) yaitu media pembelajaran elektronik yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar antar dosen dan mahasiswa.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan SIKOLA, yaitu:

- a. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yaitu persepsi pengguna terkait kemudahan dalam penggunaan SIKOLA
- b. Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) yaitu persepsi pengguna terkait kebermanfaatan SIKOLA
- c. Sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) yaitu sikap pengguna dalam menggunakan SIKOLA, seperti pengguna merasa senang, nyaman, dan tidak bosan dalam menggunakan SIKOLA
- d. Minat perilaku pengguna (*behavioral Intention to use*) yaitu minat pengguna untuk tetap menggunakan SIKOLA, seperti keinginan untuk terus menggunakan SIKOLA, berharap dan berniat untuk tetap menggunakan SIKOLA
- e. Penggunaan senyatanya (*actual sistem usage*) yaitu kondisi nyata penggunaan sistem, bentuk pengukurannya dapat dilihat dari durasi dan frekuensi pengguna dalam menggunakan SIKOLA

2. Universitas Hasanuddin adalah salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang terletak di Kota Makassar, Sulawesi Selatan

3. Mahasiswa yaitu individu yang menempuh pendidikan pada jenjang Perguruan Tinggi
4. Mahasiswa Universitas Hasanuddin yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021.
5. Tanggapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah respon pengguna SIKOLA setelah menggunakan SIKOLA tersebut. Tanggapan dapat diukur dengan menggunakan skala likert:
 - a. Sangat tidak baik (sangat rendah)
 - b. Tidak baik (rendah)
 - c. Kurang baik (sedang)
 - d. Baik (tinggi)
 - e. Sangat baik (sangat tinggi)

G. Metode Penelitian

1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini diadakan di Universitas Hasanuddin yang terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan KM.10, Tamalanrea, Makassar dan akan berlangsung dari bulan April hingga Mei 2022.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan cara melakukan pendekatan deskriptif, yaitu menjelaskan dan menggambarkan objek penelitian yang diperoleh melalui kuisioner berdasarkan data dari jawaban responden.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif

Universitas Hasanuddin mulai dari angkatan 2018, 2019, 2020 dan 2021.

Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa Aktif Universitas Hasanuddin Angkatan 2018-2021

No	Fakultas	Angkatan				Total
		2018	2019	2020	2021	
1	Ekonomi dan Bisnis	397	492	426	450	1765
2	Hukum	456	471	482	489	1898
3	Kedokteran	463	334	434	504	1735
4	Teknik	976	916	1173	1253	4318
5	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	513	506	598	564	2181
6	Ilmu Budaya	389	455	497	472	1813
7	Pertanian	613	584	623	662	2482
8	MIPA	362	401	580	637	1980
9	Peternakan	222	215	259	277	973
10	Kedokteran Gigi	139	118	172	170	599
11	Kesehatan Masyarakat	271	265	294	352	1182
12	Ilmu kelautan dan Perikanan	363	379	404	474	1620
13	Kehutanan	193	200	262	293	948
14	Farmasi	145	117	123	145	530
15	Keperawatan	165	166	172	233	736
Total		5667	5619	6499	6975	24760

(Data Diperoleh Dari Sistem Informasi Universitas Hasanuddin)

b. Sampel

Dalam menentukan sampel pada penelitian ini, peneliti memakai metode *Probability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi sebagai anggota sampel. Kemudian pengambilan sampel dilakukan secara *Proportianate Stratified Random Sampling* atau strata proporsional. Untuk penarikan jumlah sampel, peneliti menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5%. Berdasarkan jumlah populasi sebanyak 24.760 orang maka sampel yang diperoleh sebanyak 344 orang dengan pembagian jumlah untuk setiap fakultas.

Tabel 1.2 Penentuan Jumlah Sampel Dari Populasi Tertentu Dengan Taraf Kesalahan 1%, 5% dan 10%.

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	115	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1050	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1100	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1200	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1300	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1400	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1500	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1600	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1700	485	292	235	750000	663	348	271
230	171	139	125	1800	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	1900	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2000	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2200	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	664	349	272

(Sumber: google.com)

Berdasarkan jumlah populasi sebanyak 24.760 orang yang menggunakan teknik penarikan sampelnya berupa sampel berstrata proporsional, maka sampel yang diperoleh untuk setiap fakultas sebagai berikut.

Tabel 1.3 Rumus Penarikan Sampel Isacc dan Michael

$$\text{Sampel} = \frac{\text{populasi}}{\text{total populasi}} \times \text{sampel Isacc dan Michael}$$

Tabel 1.4 Sampel Per Fakultas Sebagai Berikut:

No	Fakultas	Populasi	Penarikan Sampel	Sampel
1	Ekonomi dan Bisnis	1765	$1765/24760 \times 344$	25
2	Hukum	1898	$1898/24760 \times 344$	26
3	Kedokteran	1735	$1735/24760 \times 344$	24
4	Teknik	4318	$4318/24760 \times 344$	60
5	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	2181	$2181/24760 \times 344$	30
6	Ilmu Budaya	1813	$1813/24760 \times 344$	25
7	Pertanian	2482	$2482/24760 \times 344$	35
8	MIPA	1980	$1980/24760 \times 344$	28
9	Peternakan	973	$973/24760 \times 344$	14
10	Kedokteran Gigi	599	$599/24760 \times 344$	8
11	Kesehatan Masyarakat	1182	$1182/24760 \times 344$	16
12	Ilmu kelautan dan Perikanan	1620	$1620/24760 \times 344$	23
13	Kehutanan	948	$948/24760 \times 344$	13
14	Farmasi	530	$530/24760 \times 344$	7
15	Keperawatan	736	$736/24760 \times 344$	10
Jumlah				344

4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh peneliti secara langsung. Dalam penelitian ini, data yang penulis kumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data angket atau kuisisioner. Teknik ini berupa serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan selanjutnya dikirim untuk diisi oleh responden.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapatkan oleh peneliti dari sumber yang telah ada. Data sekunder dalam penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dari studi pustaka. Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi yang berasal dari buku, jurnal, dokumen atau penelitian yang relevan dengan topik permasalahan diteliti.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lainnya terkumpul. Kajian dalam menganalisis data dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan.

Sutopo (dalam Chotimah et al., 2021) mendefenisikan angket atau kuisisioner sebagai teknik pengumpulan data secara tidak langsung yang berarti peneliti tidak melakukan tanya jawab secara langsung dengan responden. Bentuk kuisisioner

dalam penelitian ini bersifat semi terbuka karena pilihan jawaban untuk responden telah disediakan oleh peneliti. Pembagian kuisisioner kepada responden dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google form* sedangkan untuk pengukuran menggunakan skala Likert untuk setiap butir jawaban dan desain penelitian dengan menggunakan metode *survey*.

Selanjutnya semua data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan berupa statistik dengan bantuan komputerisasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tanggapan

1. Pengertian Tanggapan

Ketika manusia melakukan proses pengamatan terhadap suatu objek mereka pasti akan memiliki kesan atau tanggapan mengenai objek yang diamatinya. Tanggapan tersebut tentunya didapatkan melalui indera, seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan perasa, baik secara bersama-sama ataupun sendiri. Menurut Wasty Soemanto (dalam Rustam, 2013) tanggapan adalah bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Selanjutnya menurut Abu Ahmadi (dalam Rustam, 2013), menyatakan bahwa tanggapan adalah gambaran dari ingatan, di mana objek yang telah diamati tidak lagi dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi setelah proses pengamatan sudah berhenti sehingga hanya tinggal kesan-kesannya saja, peristiwa ini disebut dengan tanggapan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggapan adalah kesan setelah melakukan pengamatan atau bisa juga diartikan bahwa tanggapan merupakan kesan seseorang yang tinggal dalam ingatannya setelah memperoleh pengalaman yang telah dilalui atau dialami oleh orang tersebut yang kemudian diungkapkan kembali.

Untuk memudahkan penafsiran tanggapan, biasanya ditempuh dengan membuat perbandingan antara tanggapan dan pengamatan.

Adapun perbedaan tanggapan dan pengamatan sebagai berikut.

(Dedih et al., 2019)

- a. Pengamatan terkait dengan tempat dan waktu sementara tanggapan tidak terikat pada waktu dan tempat.
- b. Tanggapan tidak memerlukan adanya objek atau sasaran sehingga gambarannya tidak mendetail dan kabur.
- c. Pengamatan memerlukan adanya obyek sehingga gambarannya sempurna dan detail.
- d. Pengamatan memerlukan perangsang sedangkan tanggapan tidak.
- e. Pengamatan merupakan fungsi yang bersifat sensorik sedangkan tanggapan bersifat imajiner
- f. Pengamatan berlangsung selama stimulus itu bekerja dan tertuju kepadanya sedangkan tanggapan selama perhatian tertuju kepada bayangan tersebut. seperti yang dikemukakan bahwa tanggapan itu terbentuk jika proses membayangkan menjadi pusat perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengamatan berbeda dengan tanggapan. Pengamatan merupakan proses sebelum terjadinya tanggapan, sedangkan tanggapan merupakan gambaran atau kesan dari suatu objek setelah didahului proses pengamatan.

2. Proses Terjadinya Tanggapan

Menurut Dakir (1993) proses terjadinya tanggapan didahului dengan adanya obyek (benda) yang jadi sasaran, kemudian ada kegiatan mengamati, maka terjadilah tanggapan. Tetapi terjadinya tanggapan tidak selalu terjadi seperti proses tersebut, Dakir (1993) juga menjelaskan bahwa urutan terjadinya tanggapan terkadang melalui beberapa hal seperti obyek, pengamatan, bayangan, pengirim bayangan editis setelah itu baru terjadi tanggapan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya tanggapan di mulai dari mengamati suatu obyek, kemudian ada proses pembayangan obyek tersebut, setelah melalui semua proses tersebut, maka muncullah tanggapan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi tanggapan

Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tanggapan. Menurut Dakir (1993), faktor-faktor tersebut diantaranya.

1) Faktor Internal

a. Alat indera sehat

Alat indera yang baik dan terlatih akan menyebabkan pengamatan menjadi lebih teliti dan jelas sehingga dapat mempengaruhi tanggapan seseorang.

b. Perhatian yang dituju

Perhatian yang tertuju akan menyebabkan bahwa rangsang yang lain tidak akan mendapat layanan sehingga dengan demikian pengamatan dapat tertuju pada obyeknya.

2) Faktor Eksternal

a. Rangsang jelas

Rangsang yang jelas lemah akan menyebabkan sukarnya pengamatan, tetapi sebaliknya rangsang yang terlalu kuat juga akan mengganggu pengamatan sehingga rangsang dapat memengaruhi tanggapan seseorang.

b. Waktu cukup

Waktu yang cukup akan menimbulkan kesan yang mendalam bagi seseorang sehingga kesan tersebut akan tersimpan di dalam ingatannya.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan sarana atau perantara antar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran termasuk dalam proses komunikasi, sehingga media yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar disebut media pembelajaran.

Mustofa Abi Hamid dkk dalam bukunya “*Media pembelajaran*” merangkum beberapa defenisi media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Gagne dan Briggs (1974) mendefenisikan media pembelajaran sebagai alat yang dipergunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat memberi rangsangan kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan defenisi bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi.
- 3) Menurut *National Education Association* (NEA) mendefenisikan media sebagai sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca, beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran dan dapat memengaruhi aktivitas instruksional.
- 4) Oemar Malik berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara pengajar dan pelajar dalam proses pendidikan dalam lingkungan pembelajaran.
- 5) Sementara Daryanto (2010) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan setiap pelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat dan pemikiran mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mengantar atau menyampaikan pesan dengan melalui berbagai saluran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan bagi pelajar untuk mendorong terciptanya proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi para pendidik (guru, dosen, widyaidwara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran juga termasuk dalam komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan dari penyampaian materi kepada peserta didik. Selain itu, komponen yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini memiliki keterikatan satu sama lain dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran tertentu yang memiliki konsekuensi terhadap jenis media pembelajaran yang sesuai. Dalam pembelajaran, fungsi dari penggunaan media adalah meningkatkan stimulasi para pelajar dalam kegiatan belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Setiap materi pembelajaran tidak dapat disampaikan secara

verbal saja, tetapi memerlukan alat bantu (tools) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik, sehingga *transfer knowledge dan transfer of value* tersampaikan secara maksimal.

- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dengan membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, dapat dikonkretkan melalui media misalnya, berupa stimulasi, pemodelan, alat peraga dan lain-lain.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi.

Menurut Thorn dalam (S. K. Dewi, 2018) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif antara lain:

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

- (3) Pengetahuan dan presentasi informasi, kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri
- (4) Integrasi media, di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari
- (5) Estetika, untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria
- (6) Fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas menyampaikan informasi dari pengantar kepada pelajar.

Terdapat beberapa definisi mengenai pembelajaran dalam buku Albert Efendi Pohan "*Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*", diantaranya:

- 1) Menurut Azhar pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik
- 2) Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik harus memenuhi kualifikasi

sesuai dengan tingkatan peserta didik yang diajari, mata pelajaran yang diampu, dan ketentuan intruksional lainnya. Selain itu, pendidik harus menguasai sumber belajar dan media pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

- 3) Menurut Sagala (2010) pembelajaran adalah kegiatan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendidik sebagai pengajar sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

C. *Learning Management System (LMS)*

1. Defenisi *Learning Management System (LMS)*

Salah satu unsur penting dari mengimplementasikan atau menerapkan pembelajaran *online* yaitu dengan ketersediaan *Learning Management System (LMS)*. Menggunakan LMS, pendistribusian materi pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Mahnegar (dalam Fitriani, 2020) mengemukakan bahwa, *Learning Management System (LMS)* merupakan suatu aplikasi atau *software* yang digunakan untuk mengatur atau mengelola pembelajaran secara daring atau *online* yang meliputi berbagai aspek antara lain materi, penempatan, pengelolaan, dan juga penilaian.

Arsyad (dalam Chotimah et al, 2021) mengatakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur penting yaitu metode

mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih terdapat aspek lain yang perlu diperhatikan dalam memilih media diantaranya tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari peserta didik setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk konteks peserta didik. Selain itu, fungsi media pembelajaran juga sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh pendidik.

Learning Management System (LMS) memungkinkan pemilik atau pembuat *course* untuk mengelola atau mengatur, menyampaikan, dan memonitor para peserta didiknya. *Learning Management System (LMS)* memadukan antara pembelajaran tradisional dengan media digital dan alat interaktif meliputi pembelajaran *online*, *virtual live sessions* dan forum diskusi. *Learning Management System* membantu meningkatkan pemanfaatan waktu, karena *Learning Management System* dapat diakses secara daring atau *online* di mana saja dan kapan saja. Selain itu LMS juga memiliki kualitas pembelajaran yang tidak kalah dengan cara tradisional.

LMS bertujuan untuk membantu mahasiswa dan pembelajaran dengan mudah menemukan sumber informasi pendidikan. Selain itu, dengan penggunaan LMS dosen dapat melacak mahasiswa dan mahasiswa yang ter-

daftar dalam mata kuliah, mendistribusikan materi pembelajaran, dan membuat platform untuk berdiskusi tentang ide, tugas, dan menilai tugas, memberikan umpan balik yang baik dan memberikan nilai kepada mahasiswa.

Secara singkat, LMS menyediakan tempat atau media bagi pendidik (dosen) untuk memantau proses atau kemajuan mahasiswa. Di sisi lain, mahasiswa juga mendapatkan keuntungan karena mereka diberikan waktu dan ruang belajar yang sesuai dengan kemampuan dari pemahaman mereka. LMS juga memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar *online* di mana mahasiswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran (Alfina, 2020).

Salah satu unsur penting dari mengimplementasikan atau menerapkan pembelajaran *online* yaitu dengan ketersediaan *Learning Management System* (LMS). Menggunakan LMS, pendistribusian materi pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Mahnegar (dalam Fitriani, 2020) mengemukakan bahwa, *Learning Management System* (LMS) merupakan suatu aplikasi atau *software* yang digunakan untuk mengatur atau mengelola pembelajaran secara daring atau *online* yang meliputi berbagai aspek antara lain materi, penempatan, pengelolaan, dan juga penilaian.

Dalam Raharja, et al (2011) di dalam *Learning Management System* juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dalam hal pembelajaran. penyampaian materi pembelajaran serta

kemudahan akses ke sumber-sumber referensi, penilaian, ujian online, pengumpulan *feedback* serta komunikasi yang mencakup forum diskusi online, mailing list diskusi, dan chat. Melalui *Learning Management System* atau Sistem Manajemen Pembelajaran, mahasiswa dapat melihat modul-modul pembelajaran yang disediakan, mengambil atau mengunduh tugas-tugas dan quiz yang harus dikerjakan, melihat jadwal diskusi secara *online*, serta melihat nilai tugas dan quiz. (Fitriani, 2020)

2. Ciri-ciri *Learning Management System*

Ciri-ciri *Learning Management System* atau Sistem Manajemen Pembelajaran menurut Jaqueline (dalam Fitriani, 2020) adalah :

- a. Menggunakan layanan “*self-service*” atau melayani sendiri dan “*self-guided*” atau memandu sendiri.
- b. Mengumpulkan dan menyampaikan konten atau materi pembelajaran dengan cepat
- c. Mengkonsolidasikan inisiatif pelatihan pada platform berbasis “*web scalable*” atau skala web.
- d. Mendukung suatu portabilitas dan suatu standar personalisasi isi dan juga penggunaan kembali pengetahuan.

3. Jenis-jenis *Learning Management System* (LMS)

Menurut Fitriani (2020) jenis-jenis *Learning Management System* diantaranya:

- a. Google Classroom.

Google Classroom atau dikenal dengan kelas virtual atau Ruang Kelas Google, menyediakan tempat bagi mahasiswa untuk dapat berinteraksi, berkomunikasi, berdiskusi dan bekerja bersama-sama dalam sebuah kelompok dalam sistem online atau daring. Sebagai sebuah *Learning Management System*, Google Classroom memberikan kemudahan bagi pengguna seperti dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dengan mudah dan cepat mengumpulkan tugas-tugas mereka yang langsung terhubung melalui google drive. Dosen sebagai tenaga pengajar pun dapat dengan mudah menentukan deadline atau batas waktu pengumpulan tugas, memantau, melakukan *review* dan memberikan *feedback* atau umpan balik serta penilaian untuk tugas-tugas yang telah diserahkan.

- 1) Keunggulan Google Classroom sebagai *Learning Management System* (LMS) adalah gratis dan mudah. Google Classroom merupakan layanan gratis untuk pengguna dan memberikan fitur-fitur pengoperasian yang mudah sehingga mudah dipelajari oleh pengguna.
- 2) Integrasi sistem. Google mengintegrasikan fitur-fitur di dalamnya seperti YouTube, Gmail Drive, dan layanan lainnya dalam satu akun.
- 3) Kemudahan dalam penugasan. Pengguna seperti dosen mudah memantau pekerjaan mahasiswa atau tugas yang telah mereka dibuat, siapa saja yang sudah melengkapi dan yang belum mengumpulkan tugas.

4) Fitur assignment. Fitur ini memudahkan pengguna seperti dosen dalam membuat quiz dan semacamnya yang dapat diterapkan di kelas seperti google form.

5) Form pertanyaan. Google Classroom memberikan ruang bagi pengguna seperti mahasiswa untuk bertanya tentang apa yang belum mereka pahami dalam pembelajaran.

b. Etmodo

Etmodo memungkinkan pengguna untuk membuat kelas digital dengan menggunakan fitur-fitur yang intuitif dan penyimpanan yang tidak terbatas, membuat group dengan cepat dan mudah, memberikan pekerjaan atau tugas rumah, menjadwalkan kuis serta mengelola kemajuan.

Keunggulan fitur Etmodo adalah:

1) Fitur kolaborasi antara pengguna seperti dosen yang satu dengan yang lainnya.

2) Catatan pada Etmodo memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan singkat dan membagikan apa yang biasa disebut dengan status pada jejaring sosial.

3) Penyimpanan yang terorganisir untuk dokumen dengan cepat dan aman.

4) Kemampuan untuk menciptakan kelompok mahasiswa yang lebih kecil dalam kelas.

c. Moodle

Moodle adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran berbasis online atau daring. Dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam sebuah wadah ruang kelas digital berbasis elearning. Dengan Moodle dapat membuat materi pembelajaran, kuiz, jurnal dan sebagainya.

Keunggulan fitur Moodle adalah :

- 1) Assignment. Digunakan untuk memberikan penugasan kepada para peserta pembelajaran secara online.
- 2) Chat. Fasilitas ini digunakan untuk melakukan proses percakapan secara daring atau online.
- 3) Forum. Dapat berdiskusi melalui forum yang tersedia dalam Moodle.
- 4) Survey dan kuis. Fitur ini memungkinkan dilakukan survey atau ujian secara online.
- 5) Mendukung paket pembelajaran dalam berbagai format misalnya teks, animasi video, dan juga audio.

D. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Dalam menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan LMS, salah satu alat ukur yang dapat digunakan adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. TAM pertama kali dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989. TAM diadaptasi dari *Theory Of Reasoned Action (TRA)* yang dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein pada tahun 1975, yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan

persepsi seseorang terhadap sesuatu masalah akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Model TAM menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) yang akan menjelaskan keprilakuan pengguna. Menurut Davis 1989, Model TAM memiliki lima konstruk yaitu *Perceived Ease of use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual Sistem Usage* (Munir, 2010).

- 1) *Perceived Ease of use*, yaitu persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi sebagai ukuran kepercayaan bahwa LMS dapat dipahami dan digunakan dengan mudah. Indikator kemudahan penggunaan LMS, antara lain:
 - a. LMS sangat mudah dipelajari
 - b. LMS sangat mudah mengerjakan aktivitas yang diinginkan dan kebutuhan oleh pengguna
 - c. LMS sangat mudah meningkatkan keterampilan pengguna
 - d. LMS sangat mudah dioperasikan
- 2) *Perceived Usefulness*, yaitu persepsi pengguna terhadap kemanfaatan sebagai ukuran penggunaan suatu LMS yang dapat dipercaya dan akan bermanfaat bagi orang yang menggunakannya. Kemanfaatan LMS meliputi:
 - a. Kegunaan yang mencakup dimensi: menjadikan pembelajaran lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas
 - b. Efektivitas yang mencakup dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pembelajaran.

- 3) *Attitude Toward Using*, yaitu sikap pengguna terhadap penggunaan LMS yang berbentuk penerimaan atau penolakannya sebagai dampak bila menggunakan suatu LMS dalam pembelajarannya. Salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individu itu adalah sikap (*attitude*). Sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*) dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku *behavioral component*.
- 4) *Behavioral Intention to Use*, yaitu perilaku pengguna LMS untuk tetap menggunakan LMS. Tingkat penggunaan mahasiswa terhadap LMS dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap LMS tersebut. Misalnya keinginan pengguna dalam menambah peripheral pendukung LMS, motivasi untuk tetap menggunakan LMS dan keinginan untuk memotivasi mahasiswa lain.
- 5) *Actual Sistem Usage*, yaitu keadaan yang nyata dalam penggunaan LMS yang bentuk pengukurannya dapat dilihat dari frekuensi dan durasi waktu penggunaan LMS

E. Teori *Computer Mediated Communication* (CMC)

Computer Mediated Communication merupakan komunikasi yang berlangsung antara manusia menggunakan perangkat komputer. CMC mengacu pada tiap komunikasi manusia yang dicapai lewat dorongan teknologi komputer. John December (dalam Assyfa Putri & Irwansyah, 2021) menerangkan jika CMC merupakan proses komunikasi manusia lewat komputer yang bisa menghubungkan. Secara teknis CMC sudah hadir semenjak awal komputer elektronik diciptakan. McQuail (dalam Assyfa Putri & Irwansyah, 2021)

menjelaskan bahwa *Computer Mediated Communication* (CMC) ialah komunikasi yang terjalin antara dua orang ataupun lebih dan menggunakan PC sebagai mediumnya.

BAB III

GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah Singkat Universitas Hasanuddin

Universitas Hasanuddin secara resmi berdiri pada tahun 1956, di kota Makassar. Pada tahun 1947 telah berdiri fakultas Ekonomi yang merupakan cabang fakultas Ekonomi Universitas Indonesia (UI) Jakarta berdasarkan keputusan Letnan Jendral Gubernur Pemerintah Hindia Belanda Nomor 127 tanggal 23 Juli 1947. Namun, dikarenakan ketidakpastian yang berlarut-larut dan kekacauan di Makassar dan sekitarnya, maka fakultas yang dipimpin oleh Drs. L.A. Enthoven (Direktur) ini dibekukan, dan baru dibuka kembali sebagai cabang fakultas Ekonomi UI pada 7 Oktober 1953 di bawah pimpinan Prof. Drs. G.H.M. Riekerk. Fakultas ekonomi benar-benar hidup sebagai cikal bakal Universitas Hasanuddin setelah dipimpin oleh Prof. Drs. Wolhoff dan sekretarisnya Drs. Muhammad Baga pada tanggal 1 September 1956 sampai diresmikannya Universitas Hasanuddin pada tanggal 10 September 1956. Pada tahun 1950, fakultas Ekonomi mengalami stagnasi. Oleh sebab itu, Prof. Drs. G.J. Wolhoff, Mr. Tjia Kok Tjiang, J.E. Tatengkeng dan kawan-kawan mempersiapkan pendirian fakultas Hukum swasta. Kemudian terbentuklah Balai Perguruan Tinggi Sawerigading yang diketuai Prof. Drs. G. J. Wolhoff, dan tetap berusaha mewujudkan universitas negeri sampai terbentuknya panitia pejuang universitas negeri di bulan Maret 1950. Jalan yang ditempuh untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan membuka fakultas Hukum dan Pengetahuan Masyarakat cabang fakultas Hukum Universitas Indonesia yang resmi didirikan pada 3 Maret