

**MOTIF PENGGUNAAN *SEARCH ENGINE* DALAM
MEMPEROLEH MATERI BELAJAR GURU SMA
NEGERI 6 KABUPATEN LUWU UTARA**

**OLEH :
NARDA**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

**MOTIF PENGGUNAAN *SEARCH ENGINE* DALAM
MEMPEROLEH MATERI BELAJAR GURU SMA
NEGERI 6 KABUPATEN LUWU UTARA**

**OLEH :
NARDA
E021171016**

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

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Motif Penggunaan *Search Engine* dalam Memperoleh Materi Belajar Guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara

Nama Mahasiswa : Narda

Nomor Induk : E021171016

Makassar, 28 Desember 2023

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Arianto, M.Si.
NIP 197307302003121102



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

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



Dr. Sudirman Karnay, M.Si
NIP 196410021990021001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi komunikasi yang berjudul:

Motif Penggunaan *Search Engine* dalam Memperoleh Materi Belajar Guru

SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara

Ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dan karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Makassar, 17 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Narda

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas Berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Motif Penggunaan *Search Engine* dalam Memperoleh Materi Belajar Guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara**” dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam, kepada keluarga beliau, para sahabatnya dan seluruh umatnya yang senantiasa istiqamah pada ajaran Islam.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Makassar. Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini, tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil hingga terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Penulis berterima kasih banyak sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, nenek, saudara dan seluruh keluarga besar atas doa tulus, motivasi, dan semangat yang tiada hentinya diberikan kepada penulis hingga senantiasa memberikan dorongan agar terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Arianto, M.Si. selaku pembimbing I dan selaku dosen Penasihat Akademik (PA), yang selalu memberikan masukan, nasihat, serta sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan ibu Nurul

Ichsani, S.Sos.,M.I.Kom. selaku pembimbing II atas waktu dan telah membimbing penulis dengan baik dan penuh kesabaran.

3. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin (UNHAS), bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si. dan bapak Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom yang telah membantu secara administratif proses perkuliahan dan penyelesaian studi penulis serta terima kasih banyak atas dukungan dan nasihat yang bapak berikan.
4. Bapak Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin, terima kasih atas ilmu yang sangat berharga yang telah bapak ibu berikan kepada penulis.
5. Para staf jurusan Ilmu Komunikasi serta staf/pegawai dalam jajaran lingkup Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin (UNHAS) yang telah dengan sabar melayani penulis dalam menyelesaikan administrasi pengurusan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
6. Teman-teman penulis, Reska, Anggi, Iccang yang telah memberikan dukungan yang teramat besar dan motivasi yang tiada henti kepada penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada guru, staf pengajar dan siswa SMA Negeri 6 Luwu Utara yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk adik Novi yang telah membantu dan menemani penulis dalam melengkapi berkas administrasi.

9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis selama ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih sebesar-besarnya telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Makassar, 17 April 2023

Narda

ABSTRAK

NARDA. *Motif Penggunaan Search Engine dalam Memperoleh Materi Belajar Guru SMA 6 Negeri Kabupaten Luwu Utara*. (Dibimbing oleh Arianto Nurul Ichسانی)

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui motif dan ragam materi belajar yang diperoleh guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara melalui penggunaan *search engine*. Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara. Tipe penelitian ini menggunakan tipe kualitatif deskriptif naratif.

Data primer dikumpulkan dengan wawancara mendalam kepada guru dan siswa SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, skripsi dan artikel di internet yang terkait dengan penelitian ini. Data yang telah berhasil dikumpulkan selanjutnya akan dianalisis secara kualitatif deskriptif.

Motif penggunaan *search engine* yaitu (1) motif informasi, memuat informasi dari berbagai macam literatur, (2) motif identitas pribadi, materi yang didapatkan berasal dari sumber kredibel berupa jurnal dan artikel yang mampu meningkatkan kompetensi diri, dan (3) motif interaksi sosial, *search engine* menjadi penyempurna peran guru. Ragam materi yang diperoleh yaitu ragam materi dari sumber pembelajaran yang direncanakan dan sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan.

Kata Kunci: Motif, Ragam Materi, *Search Engine*

ABSTRACT

NARDA. Motives for Using Search Engines in Obtaining Study Materials for Teachers of SMA 6 Negeri, North Luwu Regency. (Supervised by Arianto and Nurul Ichsan)

The purpose of this study was: to find out the motives and variety of learning materials obtained by teachers at SMA Negeri 6 North Luwu Regency through use search engine. This research will be conducted at SMA Negeri 6 North Luwu Regency. This type of research uses a qualitative descriptive narrative type.

Primary data was collected by in-depth interviews with teachers and students of SMA Negeri 6 North Luwu Regency. Secondary data was obtained from books, journals, theses and articles on the internet related to this research. The data that has been successfully collected will then be analyzed qualitatively descriptively.

Motives for use search engine namely (1) information motives, containing information from various kinds of literature, (2) personal identity motives, the material obtained comes from credible sources in the form of journals and articles that can improve self-competence, and (3) social interaction motives, search engine complete the role of the teacher. The variety of material obtained is the variety of material from the planned learning resources and the learning resources that are utilized.

Keywords: Motives, Variety of Materials, search engine

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	16
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	17
D. Kerangka Konseptual.....	18
E. Definisi Konseptual.....	32
F. Metode Penelitian.....	33
G. Teknis Analisis Data	34
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	38
A. Memahami <i>Information Seeking</i>	38
B. Motif Menggunakan Media Komunikasi.....	45

C. <i>Search Engine</i> Google.....	55
D. Materi Belajar.....	59
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	65
A. Gambaran Sekolah	65
B. Profil Sekolah.....	65
C. Tenaga Pendidikan dan Kependidikan.....	66
D. Sarana dan Prasarana.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Hasil Penelitian	70
B. Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
1.	Jumlah pengguna internet di dunia (2012-2022).....	2
2.	Jumlah pengguna internet di Indonesia (2018-2022)	3
3.	<i>Interface</i> Google	5
4.	<i>Interface</i> Yahoo!.....	6
5.	<i>Interface</i> Google Scholar	7
6.	Kerangka Konseptual.....	32
7.	Kompenen-kompenen Analisis Data Model Interaktif.....	37

DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
1.	Data Pendidikan dan Kependidikan.....	68
2.	Data Sarpas	69

BAB I

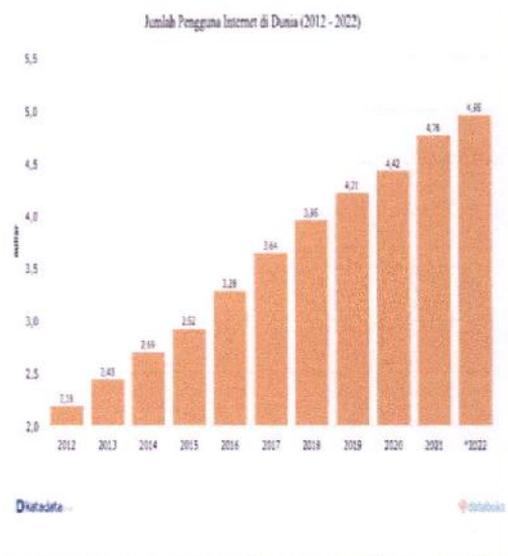
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi menjadi salah satu bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Terutama untuk teknologi jenis komputer terus mengalami perkembangan, sehingga meningkatkan kapasitas dan pengolahan data. Penggabungan antara teknologi komputer dan komunikasi berpengaruh sekali terhadap bentuk organisasi sistem komputer. Internet adalah salah satu hasil perkembangan teknologi informasi yang muncul seiring berkembangnya ICT (*Information and Communication Technology*) yang saat ini telah banyak digunakan oleh *information seeker* dalam upaya pemenuhan kebutuhan informasi. Internet (*interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan jaringan komputer yang satu dengan yang lainnya, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data (Setiadi, 2011).

Berdasarkan data yang diunggah oleh Databoks pada Laporan Data Reportal, pengguna internet dunia meningkat drastis setiap tahunnya. Pada tahun 2018, jumlah pengguna internet tercatat sebesar 3,95 miliar. Jumlah tersebut meningkat 6,6% menjadi 4,21 miliar pada 2019. Pengguna internet bertambah lagi 4,9% menjadi 4,42 miliar pada 2020. Pada 2021, jumlah pengguna internet tumbuh 7,7% menjadi 4,76 miliar. Pada tahun 2022,

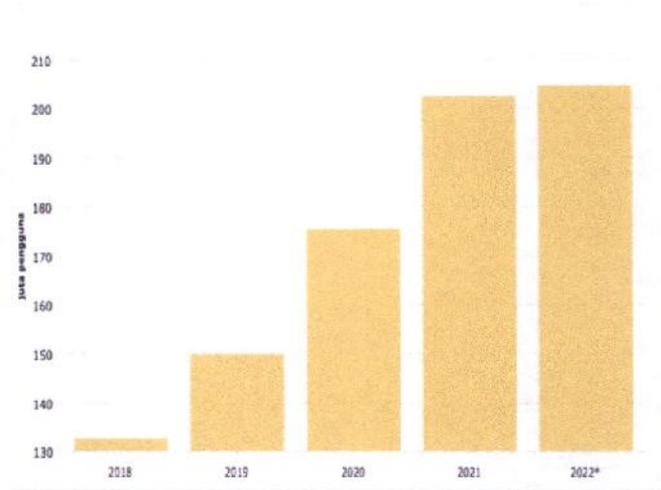
(<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>, diakses pada Jum'at, 1 April 2022 pukul 20.46).



Gambar 1.1 : Jumlah pengguna internet di dunia (2012-2022)
Sumber : Databoks

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan *We Are Social*, terdapat 204,7 juta pengguna internet di tanah air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta. Tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022 (<https://databoks.katadata.co.id/>

datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022, diakses pada Jum'at, 1 April 2022 pukul 20.46).



Gambar 1.2 : Jumlah pengguna internet di Indonesia (2018-2022)
Sumber : *We Are Social*

Berkembangnya berbagai teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem tertentu dengan menggunakannya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan kehidupan, pekerjaan, dan aktifitas pendidikan. Teknologi menjadi sarana yang digunakan untuk menyimpan dan menyebarkan informasi. Setiap pengguna informasi memiliki pengetahuan dan pengalaman yang selalu dibagikan kepada orang lain sebagai pesan atau informasi untuk digunakan dan dimanfaatkan. Ini berarti pula bahwa teknologi informasi merupakan sistem yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi (Y & B, 2016). Ketergantungan manusia terhadap teknologi informasi dewasa ini semakin terasa. Banyak orang rela membayar mahal untuk mendapatkan sebuah informasi. Informasi menjadi sesuatu yang tak ternilai harganya. Seperti yang diungkapkan Hartono (dalam

(Rosana, 2022)) bahwa informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh organisasi sehingga jika suatu sistem kurang mendapatkan informasi maka akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya mati.

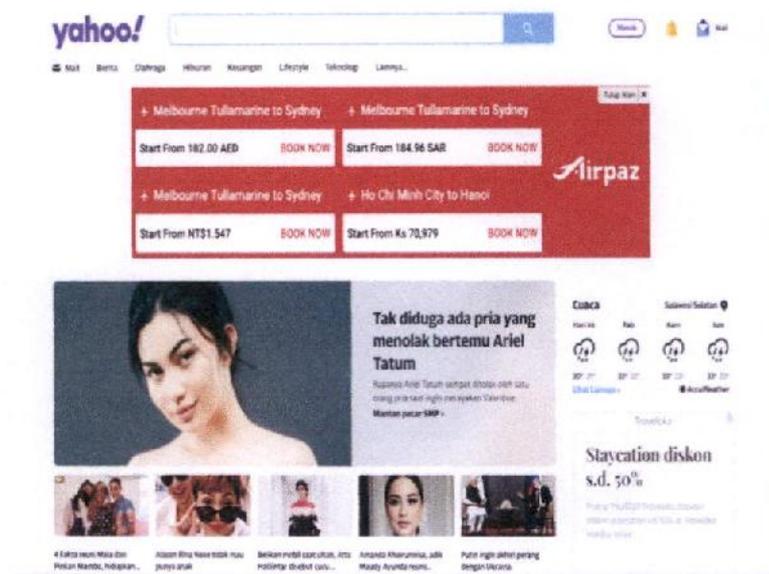
Teknologi informasi berkembang begitu pesat seiring dengan berkembangnya informasi, pemilihan informasi dan kemudahan akses pencarian informasi tersebut. Perkembangan informasi ini juga sangat dipengaruhi oleh tingkat kebutuhan pengguna yang berbeda-beda. Peningkatan produktifitas informasi, memiliki dampak yang sangat besar dalam pencarian informasi. Terutama informasi yang relevan, akurat dan dapat membantu pengguna informasi dalam mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Menurut Wilson (2000) perilaku pencarian informasi adalah upaya pencarian informasi yang digunakan oleh pencari informasi saat berinteraksi dengan sistem informasi. Setiap pengguna informasi menyadari adanya kebutuhan yang harus dipenuhi untuk kelangsungan kegiatan sehari-harinya. Tingkat kebutuhan tersebut mengakibatkan adanya perbedaan perilaku setiap pengguna informasi dalam melakukan aktifitas penelusuran informasi melalui alat-alat telusur yang ada.

Berbagai bentuk informasi yang dipublikasikan dan disebarakan melalui *web* telah dapat diakses secara mudah oleh pengguna informasi dengan memanfaatkan mesin pencari (*search engine*). Mesin pencari (*search engine*) yaitu salah satu fitur yang memiliki sebuah situs untuk mencari sebuah artikel dengan memasukkan kata kunci (*keyword*) dan secara otomatis menampilkan artikel-artikel dalam pangkalan datanya yang cocok dengan kata kunci yang di

masukkan (S & Sudarma S, 2012). Informasi yang tadinya sulit diperoleh saat ini bukanlah hal yang sulit lagi hanya dengan memanfaatkan fasilitas search engine, pencarian informasi dapat dilakukan dengan mudah baik berupa data, berita, file, gambar, musik dan film. *Search engine* memudahkan pengguna internet mencari beragam informasi yang dibutuhkan hanya dengan menggunakan *keyword* dalam proses pencariannya. *Search engine* memberikan hasil pencarian yang mencakup keseluruhan isi (*actual content*) dari beragam situs yang tersedia dalam *World Wide Web* (Mohammad Nizar, 2009). Internet menyediakan berbagai *search engine* yang memudahkan para pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Menurut Lubis dalam Novianto (2013) ada beberapa *search engine* yang dapat digunakan sebagai sumber pencarian informasi bagi pengguna internet, yaitu: Google, Yahoo!, Lycos, Altavista, Deja, Excite, Hotbot, MSN dan Netscape *Search*.



Gambar 1.3 : Interface Google
Sumber : Internet



Gambar 1.4 : Interface Yahoo!
Sumber : Internet

Google dan Yahoo! merupakan *search engine* paling populer di dunia dibanding mesin pencari lainnya disebabkan kualitas dari algoritma dan kemudahan dalam mengakses bagi pengguna. Fasilitas-fasilitas di dalam internet sangat membantu manusia dalam melakukan kegiatan baik itu untuk bisnis, menambah ilmu pengetahuan dan lain sebagainya. Ada beberapa fasilitas dari internet yang sering kita temui dan digunakan antara lain E-Mail, Chatting, Chrome, Google, Google Scholar, *search engine* dan lain sebagainya. Dengan melimpahnya sajian di internet, hal itu tidak lantas membuat mudah bagi orang-orang atau *user* untuk menemukan apa yang mereka cari.



Gambar 1.5 : *Interface* Google Scholar
Sumber : Internet

Menurut Arianto & Bahfiarti (2020), dalam teori perilaku pencarian informasi atau *information seeking* menganalisis pencarian, penghindaran, dan pemrosesan informasi sebagai akar pemikiran psikologi sosial. Asumsi utama dari perilaku pencarian informasi (*Information Seeking*) memiliki kecenderungan menghindari informasi yang tidak sesuai dengan '*image of reality*'nya. Konsep ini berdasar pada pengalaman, tujuan, keyakinan, dan pengetahuan dari individu. Konsep diri individu sangat penting dalam memilih informasi sebagai upaya mengatur perilaku dalam mencari dan memproses informasi. Dalam teori pencarian informasi terdapat empat kriteria perilaku mencari informasi, antara lain perilaku informasi, perilaku pencarian informasi, perilaku mensearching informasi, dan perilaku menggunakan informasi (Wilson,

2000). Selanjutnya, Wilson mengemukakan bahwa perilaku pencarian informasi merupakan hubungan pada pengirim dan saluran informasi meliputi pencarian informasi secara pasif dan aktif dalam menggunakan informasi. Contohnya, komunikasi tatap muka dengan orang lain, pasif menerima informasi, seperti menonton televisi, iklan, tanpa ada interaksi dalam mendapatkan informasi.

Menurut Donohew dan Tipton (Suprpto, 2006) , *Information Seeking* menjelaskan tentang pencarian, penginderaan, dan pemrosesan informasi, disebut memiliki akar dari pemikiran psikologi sosial tentang sikap. Salah satu asumsi utamanya adalah bahwa orang cenderung untuk menghindari informasi yang tidak sesuai dengan *image of reality*-nya karena informasi itu bisa saja membahayakan. *Information seeking* adalah proses atau kegiatan yang mencoba untuk mendapatkan informasi dan teknologi baik dalam konteks manusia. Mencari informasi berkaitan dengan, tetapi belum berbeda, pengambilan informasi (IR). *Information seeking* juga diartikan sebagai upaya menemukan informasi secara umum, dan *information searching* adalah aktivitas khusus mencari informasi tertentu yang sedikit-banyaknya sudah lebih terencana dan terarah.

Dalam istilah sederhana, *information seeking* melibatkan pencarian, pengambilan, pengakuan, dan penerapan isi yang maknawi. Pencarian ini bisa eksplisit atau implisit, pencarian mungkin hasil dari strategi khusus atau kebetulan, informasi yang dihasilkan mungkin akan dipeluk atau ditolak, seluruh pengalaman dapat dilakukan melalui suatu kesimpulan logis atau

dihentikan di tengah jalan, dan mungkin ada juta potensi hasil lainnya. *Information seeking* telah dilihat sebagai latihan kognitif, sebagai pertukaran sosial dan budaya, sebagai strategi diskrit diterapkan ketika menghadapi ketidakpastian, dan sebagai syarat dasar kemanusiaan di mana semua individu ada. Bahkan, perilaku informasi mungkin istilah yang lebih tepat, bukan mencari informasi, untuk terbaik menggambarkan hubungan *multi-faceted* informasi dalam kehidupan manusia, sebuah hubungan yang dapat mencakup baik aktif mencari melalui saluran informasi formal dan berbagai lain sikap dan tindakan, termasuk skeptisisme dan ambivalensi.

Menurut Wilson perilaku pencarian informasi (*information seeking behaviour*) merupakan perilaku pencarian tingkat mikro, yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan semua jenis sistem informasi. Pencarian informasi sangat dipengaruhi oleh kebutuhan informasi yang diinginkan oleh pengguna, semakin tinggi kebutuhan terhadap informasi yang diinginkannya, maka semakin tinggi pula pencarian informasi yang dilakukan oleh pengguna perpustakaan. Hal ini didukung oleh salah satu hierarki kebutuhan Maslow, yakni kebutuhan aktualisasi diri (dalam hal ini informasi), berkaitan dengan keinginan pemenuhan diri sendiri. Ketika semua kebutuhan sudah terpenuhi, maka seseorang menginginkan hal yang lebih untuk mencapai kebutuhan (informasi) lainnya (Uno, 2010).

Jaringan internet berkembang pesat sejalan dengan perkembangan zaman seluruh perusahaan, universitas bahkan sekolah-sekolah sudah memfasilitasi diri mereka dengan internet. Di era ICT (*Information and*

Communication Technology) seperti saat ini, internet lebih banyak digunakan sebagai sumber informasi yang penting untuk dikembangkan kedepannya. Mesin Pencari Google telah menjadi *web* berbasis mesin pencari populer yang dimanfaatkan dalam penelusuran informasi, termasuk para siswa dan siswi di sekolah. Dalam mencari informasi, kemampuan strategi penelusuran informasi menjadi hal yang sangat penting dimiliki pencari informasi, sehingga dapat dengan mudah dan tepat mengakses atau mendapatkan informasi yang berkualitas dan secara mudah. Dengan pengetahuan dan keterampilan, maka pencari informasi dapat memanfaatkan sumber-sumber informasi yang berkualitas dan semua ini sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan terhadap sumber- sumber informasi tersebut.

Dalam teori *uses and gratifications* pada dasarnya khalayak menggunakan media berdasarkan motif-motif tertentu, media dianggap berusaha memenuhi moti khalayak. Setiap pengguna motif-motif tertentu untuk memenuhi kebutuhannya dan mencapai kepuasan. Motif-motif tersebut mencakup motif informasi, motif identitas pribadi, dan motif interaksi sosial. Jika motif terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi dan pada akhirnya media yang memenuhi kebutuhan khalayak dapat disebut media yang efektif (Kriyantono, 2012). Secara definisi, motif merupakan dorongan dalam diri manusia yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia tersebut. Motif berasal dari kata *movere* dalam bahasa latin yang bermakna bergerak atau *to move*. Maka dari itu motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk

berbuat, melakukan sesuatu atau driving force. Motif sebagai pendorong sangat terikat dengan faktor-faktor lain, yang disebut dengan motivasi. Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organisme yang mana dapat mendorong perilaku ke arah tujuan (Setiawan, 2019).

Mengutip dari pendapat Berelson dan Stainer, motif merupakan sebuah keadaan yang datang dari dalam diri seseorang yang memberikan kekuatan atau dorongan yang memberikan semangat perilaku yang mendekatkan pada suatu tujuan yang ingin dicapai (Sobur, 2003). Terdapat tiga jenis motif yaitu (1) motif biogenetis, merupakan dorongan untuk memenuhi kebutuhan yang bersumber dari kebutuhan untuk memenuhi kelanjutan hidup secara biologis. Motif biogenetis bersifat umum. Motif biogenetis timbul dari dalam diri manusia dan berkembang dengan sendirinya, (2) motif sosiogenetis, adalah motif-motif yang dipelajari seseorang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang. Motif ini tidak berkembang dengan sendirinya, namun berdasarkan interaksi sosial dengan orang-orang atau hasil kebudayaan lain, dan (3) motif teogenetis, sebuah motif yang berhubungan dengan interaksi manusia dengan tuhan, terwujud dan terlihat dari ibadah yang dilakukan dan nilai norma agama yang direalisasikan dan menyadari tugasnya sebagai manusia.

Search engine memfasilitasi berbagai pencarian bagi para pelajar untuk menemukan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan. Sebagaimana diketahui, *search engine* pada umumnya menampilkan hasil pencarian atas suatu kata tertentu berdasarkan tingkat popularitas dan kecocokan dengan kata

kunci. Tapi *search engine* (dalam hal ini Google) lebih jauh menyaring hasil pencarian tersebut hanya pada sumber-sumber ilmiah (jika konteksnya studi) yang dapat dipercaya kebenarannya. Selain itu, *search engine* terus berkembang, saat ini Google menyediakan beragam fitur yang memudahkan pencarian informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna internet seperti Pencarian Gambar (BETA), Terjemahan Halaman *Web*, Mencari *File* PDF, *Link-link* Tersimpan (*Cache*), Halaman Mirip, Menemukan Siapa yang Terhubungn dengan Anda, Pembatasan Domain, dan Saya Merasa Beruntung (*I'm Feeling Lucky*).

Menurut Wersig (Arianti, 2016) kebutuhan informasi muncul karena adanya *problematic situation* (situasi yang penuh masalah) di mana seseorang merasa harus memperoleh masukan dari sumber-sumber lain di luar dirinya. Kebutuhan informasi mencerminkan adanya persyaratan yang harus dipenuhi dalam melaksanakan tugas tertentu. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan mahasiswa adalah individu yang secara aktif melakukan pemenuhan kebutuhan informasi yang didorong oleh kebutuhan akademisnya dengan tuntutan penggunaan sumber informasi yang mempertimbangkan relevansi, *up to date* serta kredibilitas (Novianto, 2013). Kebutuhan akademis siswa dan siswi juga merupakan tanggung jawab seorang guru.

Menurut Undang-undang nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 ayat 1 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal

pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Pengertian guru diperluas menjadi pendidik yang dibutuhkan secara dikotomis tentang pendidikan. Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Hasil motivasi berprestasi, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (Republik Indonesia, 2005). Moh. Uzer Usman (Usman, 2001) mengemukakan tiga tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup; Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi; Melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.

Penggunaan sumber belajar internet yang ditujukan kepada siswa dan siswi sebagai objek/penerima informasi dan komunikasi, harus diimbangi dengan kemampuan para guru dalam memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada dalam internet untuk kemudian digunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa-siswinya. Guru dalam hal ini memiliki fungsi sebagai penghubung dan filter antara informasi yang akan disampaikan dengan penerima informasi yaitu siswa-siswi. Karena bagaimanapun di samping manfaat positif yang luar biasa yang bisa diambil dari Internet, terkandung juga efek-efek negatif bila fasilitas tersebut tidak digunakan dengan semestinya. Oleh karena itu kemampuan guru dalam menggunakan fasilitas internet dalam pembelajaran tersebut sungguh diperlukan.

Berdasarkan pengamatan langsung di lapangan (Senin 14 Februari 2022) Siswa (i) SMA Negeri 6 Luwu Utara dalam mendapatkan informasi belajar di era pandemi ini kebanyakan memanfaatkan teknik informasi seperti *Google Search* untuk mendapatkan informasi tambahan. Menurut Aulia siswi SMA Negeri 6 Luwu Utara hampir keseluruhan siswa (i) SMA 6 Luwu Utara menggunakan *Google Search* dalam proses belajar mengajar baik itu untuk mencari tugas yang diberikan guru maupun materi tambahan yang tidak didapatkan disekolah dikarenakan era pandemik covid-19.

Selain itu, Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Luwu Utara juga menerapkan proses belajar mengajar menggunakan internet sebagai media Informasi dalam proses belajar mereka dan juga merupakan sebagai sumber pengetahuan mereka. SMA Negeri 6 Luwu Utara juga sudah difasilitasi WIFI. Tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk siswa informasinya dapat di akses melalui Internet. Tugas yang diberikan oleh guru mereka dapat diperoleh melalui *Google Search Engine*.

Merujuk pada penggunaan *search engine* sebagai media pembelajaran beberapa penelitian telah banyak dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan Reza Saputra (2017) dengan judul "Pemanfaatan akses informasi generasi internet mahasiswa semester empat tahun 2015 fakultas adab dan humanioran". Dapat diketahui bahwa mahasiswa semester empat fakultas adab dan humaniora dalam pemanfaatan akses informasi di internet yaitu untuk mendapatkan informasi yang dinilai cukup dan untuk menguasai teknologi sebagai kebutuhan, banyak yang setuju dengan kemunculan internet dengan

melihat dua sisi positif dan negatif, dan informasi lebih banyak dan lebih mudah, praktis dan cepat dan sebagai alat menunjang proses belajar dan mengajar. Kemudian dalam penelusuran di internet mereka juga memanfaatkan fasilitas pencarian *search engine* yaitu menggunakan tanda petik dan *fyle* titik dua.

Penelitian yang dilakukan Robby Ferdyan (2017) dengan judul “Pengguna Media *Online* (Studi Deskriptif Kualitatif Terhadap Perilaku Akses Informasi masyarakat Kelurahan Wijaya Pura Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi)” yang menunjukkan bahwa hanya tergantung pada media cetak sekarang dengan adanya internet dan media *online* masyarakat mulai beralih menggunakan mediatersebut sebagai sumber informasi. Media *online* digunakan oleh masyarakat karena menawarkan hal-hal yang menarik yaitu karena efektif waktu, personalisasi, efektif biaya nyaman digunakan dan akses informasi tak terbatas.

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh Viky Vriyaldo Podomi (2018) yang berjudul “Manfaat Pengguna *Search Engine* untuk Sarana Belajar Siswa Diperpustakaan SMA Negeri 9 Manado”. Dari penelitian ini didapatkan bahwa *search engine* memiliki manfaat dalam memenuhi kebutuhan informasi siswa dalam proses belajar sehingga manfaat dari *search engine* telah dirasakan oleh siswa dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi untuk mencari materi-materi pelajaran, mengerjakan tugas-tugas dan menambah pengetahuan juga wawasan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, untuk itu peneliti memilih judul “Motif Penggunaan *Search Engine* Dalam Memperoleh Materi Belajar Guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara”. Penelitian ini dapat diimplementasikan ke daerah dan masyarakat Luwu Utara dalam meningkatkan kesadaran dan literasi mengenai teknologi dan internet. Selain itu, penelitian ini membantu masyarakat untuk sekadar paham dengan penggunaan teknis dari *search engine* terutama dalam pencari informasi. Sebab mereka belum sepenuhnya menggunakan tahapan-tahapan pencarian informasi, hanya melakukan tahapan *browsing*, yaitu pencarian yang dilakukan pada wilayah dari bahasan yang lebih spesifik diminati dan *extracting*, yaitu mengidentifikasi secara selektif informasi yang telah didapatkan sementara tahapan-tahapan pencarian biasanya belum dilakukan sehingga informasi yang mereka dapatkan sangat minim dan terbatas serta pencarian informasi yang dilakukan secara instan atau langsung tanpa menyiapkan perencanaan penelusuran bahan informasi secara baik dan benar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa motif guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara menggunakan *search engine* dalam memperoleh materi belajar?
2. Apa ragam materi belajar diperoleh dalam melalui pencarian *search engine* guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui motif guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara menggunakan *search engine* dalam memperoleh materi belajar
- b. Untuk mengetahui ragam materi belajar diperoleh dalam melalui pencarian *search engine* guru SMA Negeri 6 Kabupaten Luwu Utara

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian karya ilmiah selanjutnya, khususnya dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan *search engine* dalam memperoleh materi belajar guru.

b. Manfaat Praktis

- Memberikan tambahan pengetahuan pada umumnya siswa dan siswa sekolah terhadap penggunaan *search engine* dalam memperoleh materi belajar sehingga siswa dan siswi bisa dengan tepat dan selektif dalam menemukan informasi.
- Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan tentang penggunaan *search engine* dalam memperoleh materi belajar. Hasil penelitian ini juga diharapkan agar Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin dapat mengetahui

tentang pola perilaku pencarian informasi sehingga akan menambah wawasan mereka dalam mencari informasi secara akurat dan tepat.

D. Kerangka Konseptual

1. Penggunaan *Search Engine*

Search engine adalah sebuah program yang digunakan sebagai alat bantu untuk mencari informasi di internet. Melalui mesin ini informasi atau teks dalam situs mana pun dapat dilacak. Ini memiliki fungsi *hyperlink* multimedia, yang membantu para penggunanya untuk melakukan *browsing* secara cepat dan sistematis. Para pengguna juga dapat berpindah-pindah di antara hubungan-hubungan yang ada, membaca, mendengarkan, dan mencetak seolah-olah mereka berada di perpustakaan. Lebih dari itu, mereka dapat mencari informasi yang relevan dengan menyaring sekumpulan besar data. Pekerjaan-pekerjaan yang dicari, didukung, dimana yang menerima tidak lagi menerima apa yang diberitakan, melainkan mencari atau mengirimkan informasi yang relevan (Bungin, 2021).

Program ini terkadang disebut dengan spiders atau web crawlers. Semuanya menyediakan menu pada layar yang membuat navigasi menjadi sesederhana menunjuk dan mengklik. Banyak sekali jenis search engine, di antaranya WebCrawler, Hotbot, Excite, Ask, Infoseek, Inktomi, AltaVista, Lycos, Yahoo, Baidu, Bing, Google dan masih banyak lainnya. Search engine yang paling terkenal dan paling banyak digunakan adalah

search engine Google (www.google.com) yang menghasilkan hasil pencariannya dengan teknologi yang menggunakan “kecerdasan kolektif Web itu sendiri”; yaitu hasil pencarian dipresentasikan dan diberi peringkat berdasarkan seberapa sering suatu situs dihubungkan dengan situs lainnya (Baran, 2011).

Search engine juga merupakan sebuah program pada situs web yang dirancang untuk mengindeks atau menampilkan daftar berbagai alamat web yang berada di dunia maya sehingga mempunyai database besar yang menyimpan mengenai berbagai alamat web lengkap dengan deskripsinya. Search engine bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam menemukan apa yang dicari dalam dunia maya sesuai dengan apa yang diinginkan. Umumnya orang menyangka bahwa mesin pencari hanya digunakan pada internet, padahal mesin pencari (search engine) juga digunakan untuk dunia komputer lainnya termasuk pada software, sistem operasi, dan lain-lain. Sebagai contoh: Anda ingin mencari sebuah file yang tersimpan di harddisk komputer, maka jalan tercepat adalah membuka search pada operasi sistem yang dipakai lantas memasukkan kata atau frase yang diinginkan. Contoh lagi, apabila kita membuka program Photoshop kemudian ingin mengetahui kegunaan tools, maka dengan bantuan mesin pencari Photoshop (help), mungkin hal tersebut akan mudah didapatkan. Pada dasarnya konsep mesin pencari adalah sama, namun di internet sedikit berbeda dibandingkan dengan software ataupun sistem operasi yang cenderung statis. Pertumbuhan Internet yang berkembang dengan

cepat dalam hitungan detik maka mesin pencari Internet mempunyai algoritma tersendiri untuk menentukan hasil pencariannya (Andi, 2015).

Sistem kerja mesin pencari adalah pertama dengan memasukkan kata kunci (keyword) pada kolom pencarian kemudian mesin pencari akan bekerja melakukan pencarian di database yang tersimpan serta menampilkan hasil akurat yang memuat kata kunci tersebut dari daftar indeks yang ada. Jika pada database tidak ada kecocokan dengan kata kunci atau terjadi kesalahan proses pada algoritma yang digunakan maka hasil pencarian tidak akan ditampilkan (Andi, 2015).

Tak hanya menampilkan hasil pencarian berupa halaman web, mesin pencari juga menampilkan informasi hasil pencarian berupa informasi yang merujuk pada file, misalnya audio, video, gambar, foto dan sebagainya. Bahkan seiring majunya teknologi yang terus berkembang, mesin pencari juga menampilkan hasil pencarian berupa produk, layanan dan beragam informasi lainnya (Andi, 2015).

Sebagian mesin pencari menyimpan seluruh atau sebagian halaman yang telah terindeks (disebut cache) maupun informasi tentang halaman web tersebut agar proses pencarian berlangsung secara cepat. Sehingga ketika seseorang menggunakan mesin pencari dan memasukkan kata kunci/keyword, selanjutnya mesin pencari akan mencari dalam indeks database cache dan memberikan daftar hasil halaman web beserta urutannya yang paling sesuai dengan kriteria algoritma dengan cepat (Andi, 2015).

2. Motif Penggunaan *Search Engine*

Motif berasal dari bahasa Latin “*movere*” yang artinya bergerak. Motif berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang mendorong untuk berbuat sesuatu/merupakan *driving force*. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif tertentu. Motif adalah impuls atau dorongan yang memberi energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitif/perilaku kearah pemuasan kebutuhan.

Motif merupakan suatu “keadaan perasaan”. Motif bukan hanya merupakan suatu dorongan fisik tetapi juga orientasi kognitif elementer yang diarahkan pada pemuasan kebutuhan. Ada tatanan yang erat “suatu hubungan dinamis antara motivasi dan tujuan” (Palm, 1986).

Menurut Wahjosumidjo (2013), motivasi adalah suatu proses psikologi yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang untuk bertingkah laku dalam rangka memenuhi kebutuhan yang dirasakan. Perbedaan motif berlaku juga dalam proses pemilihan media. Perbedaan seseorang dalam menggunakan media menimbulkan perbedaan pula pada tingkat kepuasan kebutuhan yang didapat individu dalam menggunakan media. Semakin sesuai pesan komunikasi dengan motif, semakin besar pula kemungkinan komunikasi tersebut dapat diterima dengan baik oleh komunikan.

Menurut Mc Quail dkk, kebutuhan berasal dari “pengalaman sosial” dan media massa terkadang dapat membantu membangkitkan khalayak terhadap kesadaran akan kebutuhan tertentu yang berhubungan dengan situasi sosialnya (McQuail, 2010). Informasi atau hiburan bukan sebagai sesuatu yang dibutuhkan oleh seseorang, melainkan sebagai sesuatu yang digunakan untuk memuaskan suatu kebutuhan atau hasrat pribadi yang dalam. Motif timbul karena adanya motivasi.

Motivasi adalah pernyataan dari dalam berupa gerakan yang sering muncul sebelum bertingkah laku, hubungan motivasi dan tingkah laku berdekatan. Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu.
- Apabila orang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang terdorong melakukan kegiatan tersebut.

Sumber utama munculnya motif adalah dari rangsangan (stimulus) perbedaan situasi sekarang dan situasi yang akan datang, sehingga tanda perubahan tersebut tampak pada adanya perbedaan afektif saat munculnya motif dan saat usaha pencapaian yang diharapkan. Dari paparan di atas maka dapat disintesis bahwa motif

adalah dorongan, alasan, ataupun penggerak yang ada di dalam diri individu untuk melakukan sesuatu.

Dalam penelitian ini, motif dapat diartikan sebagai alasan, penggerak ataupun dorongan yang ada di dalam diri siswa untuk menggunakan search engine dalam memenuhi kebutuhan perolehan informasi dan media pembelajaran. Pengukuran motif penggunaan media tiga dari empat indikator menurut McQuail (2010) sebagai berikut.

1) Motif Informasi

Motif ini merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan khalayak dalam hal:

- mencari informasi tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat.
- mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum
- belajar, pendidikan diri sendiri

2) Motif Identitas Pribadi

Motif identitas meliputi berbagai nilai-nilai dalam media yang berkaitan dengan pribadi individu itu sendiri, di antaranya:

- menemukan penunjang nilai-nilai pribadi
- mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain (dalam media)
- meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri

3) Motif Interaksi Sosial

Motif interaksi sosial meliputi berbagai pengetahuan untuk dapat menjalankan peranan sosial dengan orang di sekitar, di antaranya:

- menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial
- menjalankan peran sosial

Motif merupakan suatu pengertian yang melengkapi semua penggerak alasan-alasan diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu (Gerungan, 2012). Lebih lanjut Gerungan (2012) membedakan motif menjadi:

- a. Motif Biogenesis: motif yang berkembang pada diri orang dan berasal dari organisme sebagai makhluk biologis, dan motif yang berasal dari lingkungan kebudayaannya. Motif biogenesis ini bercorak universal dan kurang terikat dengan lingkungan. Motif biogenesis ini adalah asli dari dalam diri orang dan berkembang dengan sendirinya. Contohnya ialah lapar, haus, kebutuhan akan kegiatan dan istirahat mengambil napas, dan sebagainya.
- b. Motif Sosiogenetis: motif yang dipelajari orang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang. Motif sosiogenetis ini tidak berkembang dengan sendirinya tetapi berdasarkan interaksi sosial dengan orang-orang atau hasil kebudayaan orang lain. Contoh dari motif ini adalah keinginan untuk mendengarkan *music Chopin* atau *music Legong Bali*,

keinginan bermain sepakbola dan sebagainya merupakan motif-motif sosiogenetis.

- c. Motif Teogenetis: motif ini berasal dari interaksi antara manusia dengan Tuhan seperti yang terwujud dalam ibadahnya dan dalam kehidupannya sehari-hari dimana ia berusaha merealisasi norma-norma agama tertentu. Dalam hal ini manusia memerlukan interaksi dengan Tuhannya untuk dapat menyadari akan tugasnya sebagai manusia yang berketuhanan di dalam masyarakat yang serba ragam. Contoh motif teogenetis ialah, misalnya keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, keinginan untuk merealisasikan norma-norma agamanya menurut petunjuk Kitab Suci dan lain-lain.

Kategorisasi motif memang tidak terbatas, operasionalisasi Blumer (dalam Rakhmat, 2012) menyebutkan ada tiga orientasi, yaitu:

- a. Motif Kognitif

Motif kognitif adalah kebutuhan akan informasi aktual, *surveillance*, atau eksplorasi realitas. Informan yang didasari dengan motif ini akan berusaha mencari segala macam informasi yang ia butuhkan lewat berbagai media yang dapat dijangkaunya. Pada motif ini, penggunaan facebook didasari adanya kebutuhan untuk mendapatkan informasi. Fungsi media massa berupa *social surveillance*, yakni upaya penyebaran informasi yang obyektif

mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di dalam dan di luar lingkungan, menjawab kebutuhan informasi yang dicari oleh informan.

b. Motif Diversi

Motif diversi adalah dorongan dari dalam diri untuk memenuhi kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan.

c. Motif Identitas Personal

Motif identitas personal adalah kebutuhan akan penggunaan isi media untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri.

Sementara itu Horrigan (dikutip dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Alfiyatun Ni'mah (2016)) membagi aktivitas yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok, yaitu: 1). *E-mail* ; 2). *Fun activities*, yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan seperti *men-download* video, pesan singkat, mendengarkan atau *men-download* musik, bermain *game*, *chatting*; 3). *Information utility*, yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi *travel*, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, sekolah, kesehatan, pemerintah, keuangan, pekerjaan, dan informasi tentang politik; 4). *Transaction*, yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet seperti membeli produk, memesan tiket perjalanan, *online banking*.

3. Sumber Materi Belajar

Dalam bukunya Abdul Majid yang berjudul *Perencanaan Pembelajaran* disitu dijelaskan bahwa sumber belajar (*learning resource*) mempunyai pengertian yaitu segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Ada juga yang mengatakan bahwa sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan informasi atau penjelasan, berupa definisi, teori, konsep, dan penjelasan yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Edgar Dale, dia berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Seperti pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, pengalaman darmawisata, pengalaman pameran dan museum dan masih banyak lagi. Ini bisa dilihat dalam buku *Pengelolaan Pengajaran* karya Ahmad Rohani, disitu Edgar mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of experience* atau kerucut pengalaman yang disusun dari yang konkret sampai yang abstrak.

Pada sistem pengajaran tradisional, sumber belajar masih terbatas pada informasi yang diberikan oleh guru ditambah sedikit dari buku. Sedangkan sumber belajar lainnya kurang mendapatkan perhatian, sehingga hal ini menyebabkan aktivitas belajar siswa kurang berkembang.

Melihat pengertian diatas, maka kita bisa menarik kesimpulan, bahwa sesungguhnya hakikat sumber belajar adalah segala sesuatu yang mampu memberikan informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang tepuji dan yang tidak tepuji dan seterusnya.

Dengan demikian, maka sesungguhnya banyak sekali sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu yang terdapat dimana-mana dan bisa kita gunakan kapan saja. Misalnya, di sekolah, museum, halaman, pusat kota, pedesaan dan sebagainya.

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan

- 2) Sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar-salah satunya adalah media massa.

Media massa adalah suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melewati media cetak atau elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Pengertian "dapat" di sini menekankan pada pengertian, bahwa jumlah sebenarnya penerima pesan informasi melalui media massa pada saat tertentu tidaklah esensial. Yang penting ialah

"The communicator is a social organization capable or reproducing the message and sending it simultaneously to large number of people who are spatially separated".

Adapun bentuk media massa, secara garis besar, ada dua jenis, yaitu: media cetak (surat kabar dan majalah, termasuk buku-buku) dan media elektronik (televisi dan radio, termasuk internet) (Irawan, 2015)

Media massa adalah suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melewati media cetak atau elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Pengertian "dapat" di sini menekankan pada pengertian, bahwa jumlah sebenarnya penerima pesan informasi melalui media massa pada saat tertentu tidaklah esensial. Yang penting menurut

Tan dalam bukunya yang berjudul *Mass Communication Theoris and Research* ialah

"The communicator is a social organization capable or reproducing the message and sending it simultaneously to large number of people who are spartially separated" (Azimullah, 2013).

Adapun bentuk media massa, secara garis besar, ada dua jenis, yaitu: media cetak (surat kabar dan majalah, termasuk buku- buku) dan media elektronik (televisi dan radio, termasuk internet) (Irawan, 2015).

Berdasarkan kajian pustaka di atas menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pendidikan di perguruan tinggi dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain: peningkatan kompetensi dosen, peningkatan muatan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar, peningkatan bekal ketrampilan mahasiswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar. Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun demikian sering kali bahan ajar yang ada di perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa, sehingga perlu memanfaatkan sumber belajar yang lain. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa secara siswa adalah jaringan internet. Untuk itu, bekal ketrampilan mahasiswa khususnya dalam memanfaatkan teknologi internet sangat diperlukan.

Melalui internet, siswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai kebutuhan yang relevan dengan subjek mata

pelajaran. Sehingga pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber belajar, akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian tugas-tugas sekolah.

Salah satu *search engine* yang memuat banyak materi belajar adalah Google Scholar. Google Scholar adalah salah satu fitur yang dimiliki Google untuk memfasilitasi pencarian khusus bagi para pelajar untuk menemukan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan. Sebagai diketahui, mesin pencari Google pada umumnya menampilkan hasil pencarian atas suatu kata tertentu berdasarkan tingkat popularitas dan kecocokan dengan kata kunci. Tetapi Google Scholar lebih jauh menyaring hasil pencarian tersebut hanya pada sumber-sumber ilmiah yang dapat dipercaya kebenarannya, misalnya *website* universitas, perpustakaan, jurnal ilmiah dan lain sebagainya. Pada tahun 2006, ditambahkan fitur sebagai Google Scholar. Fitur-fitur tersebut adalah *import* kutipan dan manajemen perpustakaan. Tentu tidak sampai di situ saja, Google terus mengembangkan Google Scholar hingga yang terbaru yang dapat kita akses melalui scholar.google.com dan masih akan terus dikembangkan lagi mengikuti perkembangan zaman (Winingsih, 2020).

Google Scholar dalam hal ini juga menjalin kerja sama dengan beberapa penerbit informasi akademis untuk mengindeks makalah yang diperiksa ahli, thesis, abstrak dan laporan teknis dari semua bidang penelitian serta membuatnya dapat dicari di Google, Google Scholar dan perpustakaan perguruan tinggi dengan menciptakan program *link*

perpustakaan. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan akses bagi pengguna dan menegaskan bahwa sumber informasi yang ada di dalam di Google Scholar mempunyai tingkat kelegalan yang tinggi dan dari segi kualitas Google Scholar tak kalah dengan jurnal berbayar seperti *Request*, *Emerald*, EBSCO dan lain-lain. Selain itu Google Scholar juga mempunyai dukungan untuk pencarian perpustakaan. Maksudnya adalah di mana perpustakaan yang memiliki koleksi yang tercantum di Open *WorldCat* OCLC, maka dalam hal ini Google Scholar memiliki *link* untuk setiap hasil buku Google Scholar yang mengarah ke *database open*. Dengan kata lain secara tidak langsung penggunaan Google Scholar sudah merambah ke dalam kegiatan akademis perkuliahan (Budi, 2011).

Berdasarkan uraian di atas dapat disederhanakan dalam bentuk kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 1.6 : Kerangka Konseptual

E. Definisi Konseptual

1. *Search engine* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mesin pencari *google*.
2. Motif adalah dorongan dalam diri manusia yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi.

3. Materi belajar adalah bentuk bahan atau seperangkat substansi pembelajaran untuk membantu guru/instruktur dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

F. Metode Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 6 Luwu Utara. Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan, yakni pada bulan Januari sampai April 2023.

2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang merupakan suatu cara menggambarkan dan mendeskripsikan beberapa variabel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dari sebuah fenomena atau gejala sosial (Yamlean et al., 2014). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan sebuah fenomena dengan mengumpulkan data secara mendalam (Kriyantono, 2012).

Lexy J Moleong mengutip pernyataan Bogdan dan Taylor yang mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Suharsimi, 2006).

3. Teknik Penentuan Informan

Dalam penelitian ini, telah ditentukan subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian bisa diartikan sebagai penentu sumber data, artinya dari

mana data itu diperoleh. Subjek penelitian bisa berarti orang atau apa saja yang menjadi sumber penelitian merupakan subjek yang dituju oleh peneliti untuk diteliti. Adapun subjek penelitian yang akan diteliti adalah SMA Negeri 6 Luwu Utara. Sedangkan objek penelitian adalah guru dan siswa dan siswi SMA Negeri 6 Luwu Utara. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel dengan sumber daya yang didasarkan dengan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan studi kasus yang diteliti dan tujuan peneliti (Sugiyono, 2017). Adapun kriterianya antara lain.

- Guru SMAN 6 Luwu Utara
- Umur minimal 25 tahun
- Telah mengajar lebih dari 5 tahun di SMAN 6 Luwu Utara
- Siswa Siswi SMAN 6 Luwu Utara

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari penelitian lapangan yang langsung menemui para informan. Dalam pengumpulan data primer menggunakan teknik wawancara dan teknik observasi partisipan mendalam dengan informan:

1) Wawancara

Penelitian akan melakukan wawancara secara mendalam dan terbuka kepada informan. Dilakukan secara bebas, tetapi terarah dengan tetap berada pada jalur pokok permasalahan yang akan ditanyakan. Dengan menyediakan bahan pertanyaan sebelum melakukan wawancara.

2) Observasi

Penelitian melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian disertai dengan pencatatan yang diperlukan. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi terhadap pelajar SMA Negeri 6 Luwu Utara yang menggunakan *search engine* dalam memperoleh materi.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses melihat kembali sumber-sumber data dari dokumen yang ada karena dapat digunakan sebagai pendukung dan perluas data-data yang telah ditemukan. Adapun sumber-sumber data dokumen ini diperoleh dari lapangan seperti buku, majalah, dokumen resmi institut. Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang diteliti dapat berupa berbagai macam dokumen tidak hanya dokumen resmi. Tujuan digunakan metode ini untuk memperoleh data secara jelas dan konkret.

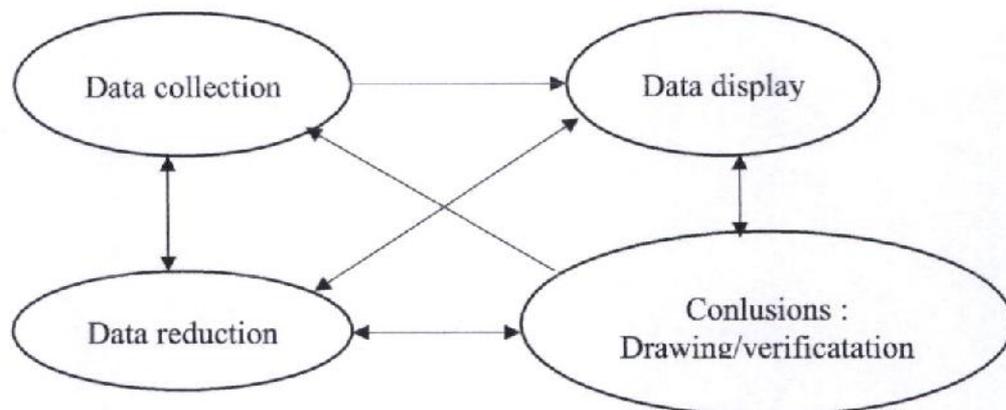
b. Data Sekunder

Data ini merupakan data yang diperoleh dari studi kepustakaan atau buku, literatur, internet, media, dan lain sebagainya mengenai informasi-informasi yang terkait dengan penelitian. Pencarian data ini perlu dilakukan dengan pertimbangan bahwa data-data tersebut dapat menjadi jembatan dari fakta dan realitas yang terjadi di lapangan sehingga diperoleh validitas data serta pengetahuan yang lebih terhadap subjek penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman dalam (Sugiyono, 2017), sebagaimana dikutip oleh Basrowi dan Suwandi yakni proses-proses analisis data kualitatif dapat dijelaskan dalam tiga langkah dan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.7 : Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif
 Sumber : Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017)

Menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman dalam (Sugiyono, 2017), sebagaimana di kutip oleh Basrowi dan Suwandi yakni proses-proses analisis data kualitatif dapat dijelaskan dalam tiga langkah dan dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi artinya merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan. Reduksi data juga melakukan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan studi. Pada reduksi data, peneliti memfokuskan pada data lapangan yang telah terkumpul. Data lapangan tersebut selanjutnya dipilih dan dipilah dalam arti menentukan derajat relevansinya dengan maksud penelitian.

Dalam hal ini peneliti memulai mengorganisasikan semua data atau gambaran menyeluruh tentang fenomena pengalaman yang dikumpulkan baik yang diperoleh wawancara, observasi dan studi komunikasi.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi langkah selanjutnya adalah penyajian data/*data display*. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowhart* dan sejenisnya. Karena dengan penyajian data maka akan mempermudah peneliti untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Di sini peneliti merangkum semua data yang diperoleh dengan mengambil hal-hal yang dianggap penting dalam penelitian ini dengan hal ini dapat mempermudah peneliti dalam melanjutkan kegiatan penelitian selanjutnya.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verivication*)

Merupakan satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh dan membuat rumusan proposisi yang terkait dan mengangkatnya sebagai penemuan penelitian. Setelah penyajian data maka langkah yang ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat. Dengan demikian kesimpulan dalam kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Memahami *Information Seeking*

Menurut Donohew & Tipton (1973), *Information Seeking* menjelaskan tentang pencarian, penginderaan, dan pemrosesan informasi, disebut memiliki akar dari pemikiran psikologi sosial tentang sikap. Salah satu asumsi utamanya adalah bahwa orang cenderung untuk menghindari informasi yang tidak sesuai dengan *image of reality*-nya karena informasi itu bisa saja membahayakan. *Information seeking* adalah proses atau kegiatan yang mencoba untuk mendapatkan informasi dan teknologi baik dalam konteks manusia. Mencari informasi berkaitan dengan, tetapi belum berbeda, pengambilan informasi (IR). *information seeking* juga diartikan sebagai upaya menemukan informasi secara umum, dan *information searching* adalah aktivitas khusus mencari informasi tertentu yang sedikit-banyaknya sudah lebih terencana dan terarah.

Dalam istilah sederhana, menurut Pendleton dan Tipton dalam Daryanto (2014) *information seeking* melibatkan pencarian, pengambilan, pengakuan, dan penerapan isi yang maknawi. Pencarian ini bisa eksplisit atau implisit, pencarian mungkin hasil dari strategi khusus atau kebetulan, informasi yang dihasilkan mungkin akan dipeluk atau ditolak, seluruh pengalaman dapat dilakukan melalui suatu kesimpulan logis atau dihentikan di tengah jalan, dan mungkin ada juta potensi hasil lainnya. *Information seeking* telah dilihat sebagai latihan kognitif, sebagai pertukaran sosial dan budaya, sebagai strategi diskrit diterapkan ketika menghadapi ketidakpastian, dan sebagai syarat dasar

kemanusiaan di mana semua individu ada. Bahkan, perilaku informasi mungkin istilah yang lebih tepat, bukan mencari informasi, untuk terbaik menggambarkan hubungan *multi-faceted* informasi dalam kehidupan manusia, sebuah hubungan yang dapat mencakup baik aktif mencari melalui saluran informasi formal dan berbagai lain sikap dan tindakan, termasuk skeptisisme dan ambivalensi.

Kuhlthau (1991) menjelaskan proses *information seeking* sebagai inisiasi, pemilihan, eksplorasi, perumusan, pengumpulan, dan presentasi.

1. Inisiasi

Inisiasi dimulai dengan pengakuan kebutuhan informasi dan melibatkan upaya pertama untuk menyelesaikan ketidakpastian. Dalam teori psikologi perilaku, ketidakpastian, kebaruan, dan varietas memberikan motivasi awal untuk mencari informasi (Wentworth, 1922). Keinginan psikologis untuk memprediksi hasil, untuk mengetahui yang tidak diketahui, atau untuk memperluas jangkauan pengalaman berfungsi sebagai daya dorong utama untuk mencari informasi dari perspektif behavioris. George Kelly (1955) berangkat dari kedua behaviorisme dan psikologi kognitif tradisional untuk menyarankan pengetahuan itu, dan informasi mencari yang membangun pengetahuan, muncul dari konstruksi pribadi ketimbang pengambilan murni objektif dan aplikasi. Proses dan produk dari konstruksi ini adalah pengalaman unik dipengaruhi oleh keadaan kognitif, afektif, dan material individu. Kebutuhan untuk

memodifikasi pribadi konstruksi sebagai situasi yang baru dan pengalaman muncul kebakaran mencari informasi.

Menggambar pada teori komunikasi dan metodologi kualitatif, pendekatan pembuatan akal untuk informasi pemahaman mencari dan menguraikan penggunaan atas beberapa ide-ide Kelly, tentang pencarian informasi sebagai konstruktif dinamis dan dinegosiasikan fenomena. Individu terus-menerus membuat dan unmake pemahaman dan perspektif melalui eksplorasi perhubungan luas dan mendalam informasi yang adalah hidup. eksplorasi ini terjadi sebagai proses komunikatif, dialog berpotongan yang melampaui data untuk menyertakan emosi, ide-ide, nilai, pendapat, takhayul, dan keyakinan pada tingkat pribadi dan sosial. Dari perspektif rasa-pembuatan kompleksitas dan perubahan, awal dari sebuah tindakan tertentu atau situasi mencari informasi ini terletak dalam konteks yang lebih luas.

2. Seleksi

Setelah satu mengakui perlu tahu, pertanyaan tentang apa yang perlu mengetahui harus dijawab. Dalam seleksi, mengetengahkan individu informasinya perlu sehubungan dengan topik umum atau bidang pengetahuan. mencari informasi situasi formal mungkin memerlukan seorang individu untuk berhubungan dengan taksonomi yang sangat terorganisir area yang tunduk pada pertanyaan tertentu atau masalah. Sebagai contoh, sekolah istilah kertas tugas sering meminta siswa untuk menyelidiki pertanyaan penelitian dengan menggunakan metode yang

ditentukan, untuk memanfaatkan sumber-sumber informasi tertentu, dan untuk menyajikan temuan mereka dalam format yang seragam. Untuk menyelesaikan tugas, mahasiswa harus menerjemahkan kebutuhan informasi mereka ke dalam sistem organisasi yang perpustakaan dan agen-informasi lainnya telah dikembangkan. Namun, semua ini ketertiban dan peraturan memungkiri kekacauan yang melekat untuk benar-benar menempatkan sebuah pertanyaan tak terjawab dalam skema luas pengetahuan manusia.

Menjawab pertanyaan berorientasi fakta sederhana menyajikan sedikit kesulitan menemukan di luar disiplin yang sesuai, bidang topik, atau deskriptor subjek. Namun, masalah yang kompleks sering membutuhkan banyak pemikiran dan usaha. Individu harus menggambar apa yang diketahui dan apa yang tidak diketahui, ikuti web besar tangan dan isu-isu sisi ke sisi jantung dilema, mengidentifikasi berbagai disiplin ilmu dengan perspektif terhadap masalah ini, dan berhubungan hierarki eksternal dan sistem data untuk tayangan internal unik dan berbeda kebutuhan pribadi. Tentu saja, isu yang paling relevan dan penting dalam hidup cenderung menjadi yang paling rumit. Filsafat fenomenologi, dengan penolakannya terhadap obyek / dikotomi subjek, menunjukkan bahwa setiap pencarian informasi situasi adalah pengalaman unik, dibuat berbeda dengan segala sesuatu pencari membawa untuk mencari (Budd, 2004). Dengan demikian, sedangkan taksonomi diperlukan dan bermanfaat bagi organisasi informasi, tindakan pemilihan tempat permintaan tangguh

pada individu untuk menghubungkan pribadi dan khas dengan tujuan dan umum. Dalam proses pencarian informasi model-nya, (Kuhlthau (1991) tampaknya mengenali tantangan dan menekankan bahwa individu harus didorong untuk melanjutkan dengan langkah mereka sendiri dalam proses seleksi dan bahwa perasaan kecemasan umum dalam proses ini harus diakui dan ditegaskan.

Tahap eksplorasi menemukan pencari mencari informasi tentang topik atau topik yang menarik, bergulat dengan konsep dasar, dan mengidentifikasi isu-isu terkait. Eksplorasi berfungsi sebagai metode yang dasar-dasar konstruksi baru diletakkan, "membuka dimensi-dimensi pribadi dari makna dalam alam semesta dipahami dalam hal proses (Bennis, 2007)." Eksplorasi menyediakan topografi yang satu melintasi untuk mengukir jalan yang individu pemahaman. Baik dan sosial faktor pribadi mempengaruhi baik proses dan produk dari eksplorasi. Selanjutnya, individu cenderung untuk informasi nilai yang diperoleh dari-tangan investigasi pertama dalam lingkup kehidupan sehari-hari, seperti belajar dari pengalaman mereka sendiri dan mencari saran dari orang lain dalam kelompok sosial mereka. Hal ini tidak berarti informasi yang dari luar ranah pribadi dan sosial secara langsung tidak relevan atau membantu dalam mencari informasi, tetapi kolaborasi dan komunikasi membayar individu kesempatan untuk menggunakan informasi tersebut dalam cara-cara yang bermakna.

Aspek lain dari eksplorasi yang model teoretis beberapa mencari informasi alamat adalah risiko yang melekat yang datang dengan mengakui apa yang tidak diketahui, atau hanya sebagian diketahui, dan membuka diri sampai dengan pengetahuan baru. Dari perspektif sosial, pencarian informasi dapat dianggap sebagai normatif proses sosial, sebuah cara dengan mana individu mengidentifikasi, beradaptasi, dan nilai-nilai transfer, keyakinan, ide, dan kode perilaku (Daryanto, 2014). Mencari informasi adalah komunikasi, dan komunikasi lebih dari pertukaran data substantif, itu adalah hubungan di mana peserta berbagi ide-ide mereka tentang diri mereka sendiri, kohort mereka, dan lain-lain di luar hubungan. Akibatnya, eksplorasi menjadi sebuah *instance* dari negosiasi antara diri, dalam segala aspek, dan dunia yang lebih besar di mana identitas pencari dan status sosial keduanya rentan. Penawaran pencari kebebasan untuk menyelidiki dengan langkah mereka sendiri, membina lingkungan non-mengancam di mana kesalahan diterima dan belajar dari, dan kerja sama mendorong mungkin mengurangi beberapa ketakutan dan frustrasi yang eksplorasi dan selanjutnya tahap mencari informasi memerlukan (Kuhlthau, 1991).

Menurut Pendleton & Chatman dalam Daryanto (2014) sebagai individu mulai menggunakan informasi umum untuk menghasilkan pertanyaan lebih spesifik dan rinci, untuk mempersempit topik mereka, dan untuk mulai mencari informasi dari kedalaman lebih besar dari luas, mereka terlibat dalam perumusan. Formulasi mengharuskan pencari untuk

membuat hubungan antara ide-ide yang berbeda, untuk berpikir kritis tentang informasi yang ditinjau sejauh ini, dan membuat pilihan pribadi yang relevan berdasarkan belajarnya. Penyelidikan membentuk masa depan tergantung pada lebih dari deduksi logis, sebagai perspektif baru muncul keluar dari negosiasi antara informasi baru dan konsep-konsep sebelumnya dalam konteks keseluruhan hidup individu. Fokus informasi dengan karakter spesifik dan dimensi dari suatu masalah tertentu memerlukan pengetahuan khusus, dan individu harus dipertimbangkan ahli dalam hal memahami dunia mereka, kebutuhan informasi mereka, dan cara informasi dapat diterapkan pada konteks spesifik dari kehidupan mereka.

Dalam merumuskan fokus yang lebih jelas untuk investigasi mereka, individu mempertimbangkan bagaimana informasi baru pas ada konstruksi dan menghadapi ketidakpastian yang datang dengan membentuk kembali ide-ide lama untuk mengakomodasi perspektif baru, perasaan membingungkan yang umumnya terkait dengan Pengguna mengalami kecemasan dan frustrasi karena mereka menghadapi informasi yang tersedia dari berbagai perspektif, banyak yang tidak kompatibel dengan mereka sendiri konstruksi (Kuhlthau, 1991).

Sama seperti di eksplorasi, individu harus menginvestasikan sebagian dari diri mereka sendiri dalam refleksi dan gejolak merumuskan arah yang lebih disengaja untuk pencarian mereka (Kuhlthau, 1991). Meskipun stres mengembangkan wilayah tertentu dari konsentrasi dapat

menyebabkan beberapa untuk meninggalkan pencarian mereka untuk informasi, mereka yang berhasil menemukan sempit dan individual lingkup yang lebih untuk pertanyaan mereka sering mengalami lebih semangat ketika mereka melanjutkan dalam penelitian mereka (Kuhlthau, 1991). Formulasi bisa berantakan dan tidak nyaman, tetapi di sinilah letak pengalaman bahwa kreativitas semua cita - ekspresi perspektif yang unik seseorang, sebuah visi yang akan memandu upaya-upaya seseorang untuk berbuah mereka.

3. Koleksi

Dalam pengumpulan, mengumpulkan pencari dan sumber daya review yang membahas fokus khusus ia telah dirumuskan. Pada titik ini, individu harus memiliki cukup berkembang suatu pemahaman umum tentang prinsip-prinsip dan konsep yang mendasari masalah nya untuk membuat keputusan mengenai relevansi dari kedua isi dan bentuk. Jika tujuan mencari informasi adalah untuk mengembangkan pemahaman pribadi, maka koleksi melibatkan lebih dari menerima atau menolak bit data. Koleksi memerlukan individu untuk memilih tidak hanya apa yang erat dengan perhatian khusus tetapi juga untuk menentukan bagaimana setiap ide baru cocok menjadi solusi berkembang, untuk mengatur dan dapat terhubung informasi dengan cara yang berlaku dari kedua tujuan dan perspektif subyektif.

4. Presentasi

Kuhlthau (1991) menggambarkan tahap presentasi dalam proses pencarian informasi modelnya dalam hal pidato, laporan, atau produk lain untuk latihan sekolah atau tugas. Namun, semua orang menyajikan buah dari informasi mereka mencari ketika mereka menerapkan pengetahuan baru. Sebagai informasi yang dimasukkan untuk digunakan, isu-isu kekuasaan dan kewajiban timbul. pengetahuan baru dapat menjadi alat untuk perlawanan atau asimilasi. Ini mungkin membantu untuk memecahkan masalah atau mengungkapkan kedalaman lebih besar dari disonansi dan kontroversi. Ini dapat memberikan wawasan tentang masalah, tetapi tidak dapat menjamin bahwa keadaan luar akan memungkinkan untuk solusi. Terlepas dari hasilnya, aplikasi dan transformasi data ke dalam pemahaman pribadi baru berfungsi sebagai hasil penting yang membedakan mencari informasi dari pencarian informasi.

5. Peranan *information seeking* dalam komunikasi pembangunan

Telaah tentang komunikasi, informasi dan pembangunan yang singkat ini kita dapat lebih mengenali secara kritis inti dari topik kita ini bahwa, komunikasi pembangunan sesungguhnya adalah program komunikasi yang digagas untuk mendorong upaya-upaya penguatan yang sedang dikembangkan bersama kelompok-kelompok yang terpinggirkan menuju kehidupan yang lebih baik. Komunikasi Pembangunan bukan komunikasi yang dibangun dari pandangan patron-klien, yang

mengagung-agungkan sikap belas-kasihan yang sesungguhnya pada saat yang sama berarti merendahkan martabat kemanusiaan itu sendiri bahkan dapat merampas modal-dasar kita yakni, kedaulatan dalam menolong diri sendiri. Tetapi, bagaimana kita dapat mendayagunakan keberadaan indera-indera, saluran-saluran dan teknologi komunikasi, informasi, dan proses belajar yang berkesesuaian dengan keadaan kehidupan sehari-hari, keyakinan, kepercayaan dan kebiasaan dan harapan-harapan para pelakunya? Tentu berbagai pilihan cara dapat ditempuh. Salah satunya adalah memulainya dengan mengidentifikasi dan menerapkan fungsi-fungsi informasi dalam setiap kegiatan komunikasi pembangunan.

Identifikasi Kegunaan antara lain :

- a) Memperlancar Proses Belajar;
- b) Mempermudah Proses Belajar;
- c) Memperkuat Proses Belajar;
- d) Membuat Menarik dan Merangsang Proses Belajar
- e) Menumbuhkan Semangat Partisipasi dalam Proses Belajar.

Dengan pemikiran demikian, komunikasi pembangunan 'cara lama' (tradisional) dimana peran agen pembangunan adalah sebagai 'guru' dan sumber informasi diganti menjadi sebagai fasilitator yang saling belajar dan saling bertukar informasi dengan masyarakat. Agen pembangunan juga bertugas untuk memperkenalkan sumber-sumber informasi lainnya agar masyarakat bisa mengakses. Diharapkan, lambat laun masyarakat mampu memfasilitasi dirinya sendiri dan memilih serta

mencari informasi yang dibutuhkannya. Selain itu, menghargai kemampuan dan pengetahuannya sendiri. Komunikasi yang demikian, dimana 'orang luar' dan masyarakat menjadi mitra belajar dan mitra diskusi, seringkali disebut sebagai komunikasi partisipatif, atau bahkan disebut juga sebagai komunikasi pembebasan (membebaskan masyarakat dari perasaan malu untuk berbicara, takut salah, rendah diri, dan sebagainya).

B. Motif Menggunakan Media Komunikasi

Motif berasal dari bahasa Latin "*movere*" yang artinya bergerak. Motif berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang mendorong untuk berbuat sesuatu/merupakan *driving force*. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif tertentu. Motif adalah impuls atau dorongan yang memberi energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitif/perilaku kearah pemuasan kebutuhan.

Motif merupakan suatu "keadaan perasaan". Motif bukan hanya merupakan suatu dorongan fisik tetapi juga orientasi kognitif elementer yang diarahkan pada pemuasan kebutuhan. Ada tatanan yang erat "suatu hubungan dinamis antara motivasi dan tujuan" (Palm, 1986).

Menurut Wahjosumidjo (2013), motivasi adalah suatu proses psikologi yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang untuk bertindak laku dalam rangka memenuhi kebutuhan yang dirasakan. Perbedaan motif berlaku juga dalam proses pemilihan media. Perbedaan seseorang dalam

menggunakan media menimbulkan perbedaan pula pada tingkat kepuasan kebutuhan yang didapat individu dalam menggunakan media. Semakin sesuai pesan komunikasi dengan motif, semakin besar pula kemungkinan komunikasi tersebut dapat diterima dengan baik oleh komunikan.

Banyak motif yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu media. Salah satunya, studi yang dilakukan oleh Papacharissi dan Rubin (2000) didalam jurnalnya yang mengemukakan tentang lima motif penggunaan internet. Motif-motif tersebut antara lain :

1. *Interpersonal utility*
2. *Passing time*
3. *Information seeking*
4. *Convenience utility*
5. *Entertainment.*

Teori motif penggunaan internet Papacharissi dan Rubin digunakan sebagai rujukan oleh Whiting dan Williams (2013) didalam studinya. Di dalam jurnalnya yang berjudul *Why people use social media: a uses and gratifications approach*, dia menjelaskan mengenai 10 motif yang mendorong seseorang untuk menggunakan media sosial, yaitu : *social interaction, information seeking, pass time, entertainment, relaxation, expression of opinions, communicatory utility, convenience utility, information sharing, dan surveillance / knowledge about other.*

Menurut Mc Quail dkk, kebutuhan berasal dari “pengalaman sosial” dan media massa terkadang dapat membantu membangkitkan khalayak

terhadap kesadaran akan kebutuhan tertentu yang berhubungan dengan situasi sosialnya (McQuail, 2010). Informasi atau hiburan bukan sebagai sesuatu yang dibutuhkan oleh seseorang, melainkan sebagai sesuatu yang digunakan untuk memuaskan suatu kebutuhan atau hasrat pribadi yang dalam. Motif timbul karena adanya motivasi.

Motivasi adalah pernyataan dari dalam berupa gerakan yang sering muncul sebelum bertindak laku, hubungan motivasi dan tingkah laku berdekatan. Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu.
- Apabila orang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang terdorong melakukan kegiatan tersebut.

Sumber utama munculnya motif adalah dari angstan (stimulus) perbedaan situasi sekarang dan situasi yang akan datang, sehingga tanda perubahan tersebut tampak pada adanya perbedaan afektif saat munculnya motif dan saat usaha pencapaian yang diharapkan. Dari paparan di atas maka dapat disintesis bahwa motif adalah dorongan, alasan, ataupun penggerak yang ada di dalam diri individu untuk melakukan sesuatu.

Dalam penelitian ini, motif dapat diartikan sebagai alasan, penggerak ataupun dorongan yang ada di dalam diri siswa untuk menggunakan *search engine* dalam memenuhi kebutuhan perolehan informasi dan media

pembelajaran. Pengukuran motif penggunaan media tiga dari empat indikator menurut McQuail (2010) sebagai berikut.

1) Motif Informasi

Motif ini merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan khalayak dalam hal:

- mencari informasi tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat.
- mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum
- belajar, pendidikan diri sendiri

2) Motif Identitas Pribadi

Motif identitas meliputi berbagai nilai-nilai dalam media yang berkaitan dengan pribadi individu itu sendiri, di antaranya:

- menemukan penunjang nilai-nilai pribadi
- mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain (dalam media)
- meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri

3) Motif Interaksi Sosial

Motif interaksi sosial meliputi berbagai pengetahuan untuk dapat menjalankan peranan sosial dengan orang di sekitar, di antaranya:

- menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial
- menjalankan peran sosial

Motif merupakan suatu pengertian yang melengkapi semua penggerak alasan-alasan diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu (Gerungan, 2012). Lebih lanjut Gerungan (2012) membedakan motif menjadi:

- a. Motif Biogenesis: motif yang berkembang pada diri orang dan berasal dari organisme sebagai makhluk biologis, dan motif yang berasal dari lingkungan kebudayaannya. Motif biogenesis ini bercorak universal dan kurang terikat dengan lingkungan. Motif biogenesis ini adalah asli dari dalam diri orang dan berkembang dengan sendirinya. Contohnya ialah lapar, haus, kebutuhan akan kegiatan dan istirahat mengambil napas, dan sebagainya.
- b. Motif Sosiogenetis: motif yang dipelajari orang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang. Motif sosiogenetis ini tidak berkembang dengan sendirinya tetapi berdasarkan interaksi sosial dengan orang-orang atau hasil kebudayaan orang lain. Contoh dari motif ini adalah keinginan untuk mendengarkan *music Chopin* atau *music Legong Bali*, keinginan bermain sepakbola dan sebagainya merupakan motif-motif sosiogenetis.
- c. Motif Teogenetis: motif ini berasal dari interaksi antara manusia dengan Tuhan seperti yang terwujud dalam ibadahnya dan dalam kehidupannya sehari-hari dimana ia berusaha merealisasi norma-norma agama tertentu. Dalam hal ini manusia memerlukan interaksi dengan Tuhannya untuk dapat menyadari akan tugasnya sebagai manusia yang berketuhanan di dalam masyarakat yang serba ragam. Contoh motif

teogenetis ialah, misalnya keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, keinginan untuk merealisasikan norma-norma agamanya menurut petunjuk Kitab Suci dan lain-lain.

Kategorisasi motif memang tidak terbatas, operasionalisasi Blumer (dalam Rakhmat, 2012) menyebutkan ada tiga orientasi, yaitu:

a. Motif Kognitif

Motif kognitif adalah kebutuhan akan informasi aktual, *surveillance*, atau eksplorasi realitas. Informan yang didasari dengan motif ini akan berusaha mencari segala macam informasi yang ia butuhkan lewat berbagai media yang dapat dijangkaunya. Pada motif ini, penggunaan facebook didasari adanya kebutuhan untuk mendapatkan informasi. Fungsi media massa berupa *social surveillance*, yakni upaya penyebaran informasi yang obyektif mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di dalam dan di luar lingkungan, menjawab kebutuhan informasi yang dicari oleh informan.

b. Motif Diversi

Motif diversi adalah dorongan dari dalam diri untuk memenuhi kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan.

c. Motif Identitas Personal

Motif identitas personal adalah kebutuhan akan penggunaan isi media untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri.

Sementara itu Horrigan (dikutip dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Alfiyatun Ni'mah (2016)) membagi aktivitas yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok, yaitu: 1). *E-mail* ; 2). *Fun activities*, yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan seperti *men-download* video, pesan singkat, mendengarkan atau *men-download* musik, bermain *game*, *chatting*; 3). *Information utility*, yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi *travel*, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, sekolah, kesehatan, pemerintah, keuangan, pekerjaan, dan informasi tentang politik; 4). *Transaction*, yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet seperti membeli produk, memesan tiket perjalanan, *online banking*.

C. Search Engine Google

Search engine identik dengan perangkat lunak, dan kelebihanannya adalah ketika pengguna mencari indeks yang diinginkan, mereka harus memasukkan kata kunci sehingga mereka dapat menampilkan daftar hasil pencarian secara sistematis (Sulianta, 2010). *Search engine* adalah sebuah program yang digunakan sebagai alat bantu untuk mencari informasi di internet. Melalui mesin ini informasi atau teks dalam situs mana pun dapat dilacak. Ini memiliki fungsi *hyperlink* multimedia, yang membantu para penggunanya untuk melakukan *browsing* secara cepat dan sistematis. Para pengguna juga dapat berpindah-pindah di antara hubungan-hubungan yang ada, membaca, mendengarkan, dan mencetak seolah-olah mereka berada di perpustakaan. Lebih dari itu, mereka dapat mencari informasi yang relevan

dengan menyaring sekumpulan besar data. Pekerjaan-pekerjaan yang dicari, didukung, dimana yang menerima tidak lagi menerima apa yang diberitakan, melainkan mencari atau mengirimkan informasi yang relevan (Bungin, 2021).

Program ini terkadang disebut dengan *spiders* atau *web crawlers*. Semuanya menyediakan menu pada layar yang membuat navigasi menjadi sesederhana menunjuk dan mengklik. Banyak sekali jenis *search engine*, di antaranya WebCrawler, Hotbot, Excite, Ask, Infoseek, Inktomi, AltaVista, Lycos, Yahoo, Baidu, Bing, Google dan masih banyak lainnya. *Search engine* yang paling terkenal dan paling banyak digunakan adalah *search engine* Google (www.google.com) yang menghasilkan hasil pencariannya dengan teknologi yang menggunakan “kecerdasan kolektif *Web* itu sendiri”; yaitu hasil pencarian dipresentasikan dan diberi peringkat berdasarkan seberapa sering suatu situs dihubungkan dengan situs lainnya (Baran, 2011).

Berikut penggolongan perihal *search engine* (mesin pencari):

1. Keberadaan robot pencari:
 - a) *Spider* mesin pencari
 - b) Mesin pencari direktori
 - c) Hibrida
 - d) *Pay Pear Search*
2. Berdasarkan pencarian
 - a) Mesin pencari horizontal (umum)
 - b) Mesin pencari vertikal (khusus)
3. Berdasarkan portabilitas mesin

- a) *Dekstrop search engine (non protable)*
 - b) *Online search engine (portable)*
4. Kategori berdasarkan kebutuhan tertentu yaitu Musik *search engine*.

Sejarah Google dimulai dari proyek yang dikerjakan oleh Larry Page dan Sergey Brin pada 1996. Saat itu, kedua mahasiswa pascasarjana di Stanford University itu berkolaborasi mengembangkan mesin pencari bernama BackRub, yang dioperasikan menggunakan *server* di kampus mereka. Pada 1997, Larry dan Sergey mengganti nama BackRub menjadi Googol. "Googol" merupakan istilah matematika untuk angka 1 yang diikuti oleh 100 angka nol. Nama ini diambil untuk menjelaskan misi Google sebagai gudang informasi tak terbatas di internet. Akan tetapi, para investor rupanya salah mengeja nama Googol menjadi Google, dan telanjur menuliskannya dalam cek. Hal itu membuat Brin dan Page akhirnya "mentok" menggunakan nama Google untuk mesin pencari mereka.

Google ialah sebuah perusahaan digital yang bermodelkan aplikasi yang memiliki kemampuan dalam mengakses media informasi sehingga diakuisisi sebagai perusahaan rintisan (*startup*). Sampai detik ini, tersedia beberapa banyak *startup* yang diperoleh oleh Google. Dimulai pada tahun 2010 dengan akumulasi rata-rata, banyak sekali perusahaan yang telah mengakuisisi Google setiap minggunya. Waktu pertama kali Google beroperasi, tokoh-tokoh pencipta Google tidak terlalu memiliki kemampuan dalam mengolah HTML akibatnya pada potret layanan halaman google terlihat bersih (putih). Harapan dari Page dan Brin yaitu agar *search engine* seperti Google memiliki hubungan

maupun batasan yang simple dan jelas. Sehingga siapapun yang mengakses Google nantinya akan terlihat mudah dan dalam pencarian pun akan menjadi sederhana. Dengan begitu, kelebihanannya adalah ketika pengguna memasukkan *key word* pencarian maka cukup hanya dengan menekan tombol *enter*. Tampilan kotak pencarian dan logo pada Google, sampai saat ini masih dipertahankan dan masih kelihatan bersih pada *homepage*-nya. Tidak hanya itu, masih tersimpan kejutan-kejutan unik

Search engine juga merupakan sebuah program pada situs *web* yang dirancang untuk mengindeks atau menampilkan daftar berbagai alamat *web* yang berada di dunia maya sehingga mempunyai *database* besar yang menyimpan mengenai berbagai alamat *web* lengkap dengan deskripsinya. *Search engine* bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam menemukan apa yang dicari dalam dunia maya sesuai dengan apa yang diinginkan. Umumnya orang menyangka bahwa mesin pencari hanya digunakan pada internet, padahal mesin pencari (*search engine*) juga digunakan untuk dunia komputer lainnya termasuk pada *software*, sistem operasi, dan lain-lain. Sebagai contoh: Anda ingin mencari sebuah *file* yang tersimpan di *harddisk* komputer, maka jalan tercepat adalah membuka *search* pada operasi sistem yang dipakai lantas memasukkan kata atau frase yang diinginkan. Contoh lagi, apabila kita membuka program Photoshop kemudian ingin mengetahui kegunaan *tools*, maka dengan bantuan mesin pencari Photoshop (*help*), mungkin hal tersebut akan mudah didapatkan. Pada dasarnya konsep mesin pencari adalah sama, namun di internet sedikit berbeda dibandingkan dengan *software* ataupun

sistem operasi yang cenderung statis. Pertumbuhan internet yang berkembang dengan cepat dalam hitungan detik maka mesin pencari Internet mempunyai algoritma tersendiri untuk menentukan hasil pencariannya (Andi, 2015).

Sistem kerja mesin pencari adalah pertama dengan memasukkan kata kunci (*keyword*) pada kolom pencarian kemudian mesin pencari akan bekerja melakukan pencarian di database yang tersimpan serta menampilkan hasil akurat yang memuat kata kunci tersebut dari daftar indeks yang ada. Jika pada *database* tidak ada kecocokan dengan kata kunci atau terjadi kesalahan proses pada algoritma yang digunakan maka hasil pencarian tidak akan ditampilkan (Andi, 2015).

Tak hanya menampilkan hasil pencarian berupa halaman *web*, mesin pencari juga menampilkan informasi hasil pencarian berupa informasi yang merujuk pada *file*, misalnya audio, video, gambar, foto dan sebagainya. Bahkan seiring majunya teknologi yang terus berkembang, mesin pencari juga menampilkan hasil pencarian berupa produk, layanan dan beragam informasi lainnya (Andi, 2015).

Sebagian mesin pencari menyimpan seluruh atau sebagian halaman yang telah terindeks (disebut *cache*) maupun informasi tentang halaman *web* tersebut agar proses pencarian berlangsung secara cepat. Sehingga ketika seseorang menggunakan mesin pencari dan memasukkan kata kunci/*keyword*, selanjutnya mesin pencari akan mencari dalam indeks *database cache* dan memberikan daftar hasil halaman *web* beserta urutannya yang paling sesuai dengan kriteria algoritma dengan cepat (Andi, 2015).

D. Materi Belajar

Dalam bukunya Abdul Majid yang berjudul *Perencanaan Pembelajaran* disitu dijelaskan bahwa sumber belajar (*learning resource*) mempunyai pengertian yaitu segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Ada juga yang mengatakan bahwa sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan informasi atau penjelasan, berupa definisi, teori, konsep, dan penjelasan yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Edgar Dale, dia berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Seperti pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, pengalaman darmawisata, pengalaman pameran dan museum dan masih banyak lagi. Ini bisa dilihat dalam buku *Pengelolaan Pengajaran* karya Ahmad Rohani, disitu Edgar mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of experience* atau kerucut pengalaman yang disusun dari yang konkret sampai yang abstrak.

Pada sistem pengajaran tradisional, sumber belajar masih terbatas pada informasi yang diberikan oleh guru ditambah sedikit dari buku. Sedangkan sumber belajar lainnya kurang mendapatkan perhatian, sehingga hal ini menyebabkan aktivitas belajar siswa kurang berkembang. Melihat pengertian di atas, maka kita bisa menarik kesimpulan, bahwa sesungguhnya hakikat sumber belajar adalah segala sesuatu yang mampu memberikan informasi serta

dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang tepuji dan yang tidak tepuji dan seterusnya. Dengan demikian, maka sesungguhnya banyak sekali sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu yang terdapat dimana-mana dan bisa kita gunakan kapan saja. Misalnya, di sekolah, museum, halaman, pusat kota, pedesaan dan sebagainya.

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan
- 2) Sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar-salah satunya adalah media massa.

Media massa adalah suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melewati media cetak atau elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Pengertian "dapat" di sini menekankan pada pengertian, bahwa jumlah sebenarnya penerima pesan informasi melalui media massa pada saat tertentu tidaklah esensial. Yang penting ialah:

"The communicator is a social organization capable of reproducing the message and sending it simultaneously to large number of people who are spatially separated".

Adapun bentuk media massa, secara garis besar, ada dua jenis, yaitu: media cetak (surat kabar dan majalah, termasuk buku-buku) dan media elektronik (televisi dan radio, termasuk internet) (Irawan, 2015).

Media massa adalah suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melewati media cetak atau elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Pengertian "dapat" di sini menekankan pada pengertian, bahwa jumlah sebenarnya penerima pesan informasi melalui media massa pada saat tertentu tidaklah esensial. Yang penting menurut Tan dalam bukunya yang berjudul *Mass Communication Theoris and Research* ialah:

"The communicator is a social organization capable of reproducing the message and sending it simultaneously to large number of people who are spatially separated" (Azimullah, 2013).

Adapun bentuk media massa, secara garis besar, ada dua jenis, yaitu: media cetak (surat kabar dan majalah, termasuk buku-buku) dan media elektronik (televisi dan radio, termasuk internet) (Irawan, 2015).

Berdasarkan kajian pustaka di atas menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pendidikan di perguruan tinggi dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain: peningkatan kompetensi dosen, peningkatan muatan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar, peningkatan bekal ketrampilan mahasiswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar. Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun demikian sering kali bahan ajar yang ada di perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa, sehingga perlu memanfaatkan sumber belajar yang lain. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa secara luas adalah jaringan internet. Untuk itu, bekal ketrampilan mahasiswa khususnya dalam memanfaatkan teknologi internet sangat diperlukan.

Melalui internet, siswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai kebutuhan yang relevan dengan subjek mata pelajaran. Sehingga pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber belajar, akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian tugas-tugas sekolah.

Salah satu search engine yang memuat banyak materi belajar adalah Google Scholar. Google Scholar adalah salah satu fitur yang dimiliki Google untuk memfasilitasi pencarian khusus bagi para pelajar untuk menemukan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan. Sebagai diketahui, mesin pencari Google pada umumnya menampilkan hasil pencarian atas suatu kata tertentu berdasarkan tingkat popularitas dan kecocokan dengan kata kunci. Tetapi

Google Scholar lebih jauh menyaring hasil pencarian tersebut hanya pada sumber-sumber ilmiah yang dapat dipercaya kebenarannya, misalnya website universitas, perpustakaan, jurnal ilmiah dan lain sebagainya. Pada tahun 2006, ditambahkan fitur sebagai Google Scholar. Fitur-fitur tersebut adalah import kutipan dan manajemen perpustakaan. Tentu tidak sampai di situ saja, Google terus mengembangkan Google Scholar hingga yang terbaru yang dapat kita akses melalui scholar.google.com dan masih akan terus dikembangkan lagi mengikuti perkembangan zaman (Winingsih, 2020).

Google Scholar dalam hal ini juga menjalin kerja sama dengan beberapa penerbit informasi akademis untuk mengindeks makalah yang diperiksa ahli, thesis, abstrak dan laporan teknis dari semua bidang penelitian serta membuatnya dapat dicari di Google, Google Scholar dan perpustakaan perguruan tinggi dengan menciptakan program *link* perpustakaan. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan akses bagi pengguna dan menegaskan bahwa sumber informasi yang ada di dalam di Google Scholar mempunyai tingkat kelegalan yang tinggi dan dari segi kualitas Google Scholar tak kalah dengan jurnal berbayar seperti Request, Emerald, EBSCO dan lain-lain. Selain itu Google Scholar juga mempunyai dukungan untuk pencarian perpustakaan. Maksudnya adalah di mana perpustakaan yang memiliki koleksi yang tercantum di Open WorldCat OCLC, maka dalam hal ini Google Scholar memiliki *link* untuk setiap hasil buku Google Scholar yang mengarah ke *database open*. Dengan kata lain secara tidak langsung penggunaan Google

Scholar sudah merambah ke dalam kegiatan akademis perkuliahan (Budi, 2011).