

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Komunikasi

2.1.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah istilah komunikasi berasal dari bahasa latin *communication*, yang bersumber dari kata komunis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna, jadi komunikasi dapat terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan di terima oleh komunikan. Hovland mendefinisikan proses komunikasi sebagai proses yang memungkinkan seseorang menyampaikan rangsangan untuk mengubah perilaku orang lain. (Mulyana, 2010: 62).

Dalam komunikasi yang melibatkan dua orang, komunikasi berlangsung apabila adanya kesamaan makna. sesuai dengan definisi tersebut pada dasarnya seseorang melakukan komunikasi adalah untuk mencapai kesamaan makna antara manusia yang terlibat dalam komunikasi yang terjadi, dimana kesepahaman yang ada dalam benak komunikator (penyampai pesan) dengan komunikan (penerima pesan) mengenai pesan yang disampaikan haruslah sama agar apa yang komunikator maksud juga dapat dipahami dengan baik oleh komunikan sehingga komunikasi berjalan baik dan efektif (Effendy, 2005: 9).

Komunikasi mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia, dari kegiatan keseharian manusia dilakukan dengan berkomunikasi. Dimanapun, kapanpun, dan dalam kesadaran atau situasi macam apapun manusia selalu terjebak dengan komunikasi. Dengan berkomunikasi manusia dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan-tujuan hidupnya, karna dengan berkomunikasi merupakan suatu kebutuhan manusia yang amat mendasar. Oleh karena itu sebagai makhluk sosial manusia ingin berhubungan dengan manusia lainnya.

Manusia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, Bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Dengan rasa ingin tahu inilah yang memaksa manusia perlu berkomunikasi. Dari definisi diatas menjelaskan bahwa, komunikasi merupakan proses penyampaian simbol-simbol baik verbal maupun nonverbal. Maka dari itu komunikasi terbagi menjadi 2 bagian yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal, komunikasi verbal adalah komunikasi yang terjadi secara langsung dengan lisan atau tulisan.

Didalam kegiatan komunikasi, kita menempatkan kata verbal untuk menunjukan pesan yang dikirimkan atau yang diterima dalam bentuk kata-kata baik lisan maupun lisan. Kata verbal sendiri berasal dari bahasa latin, verbalis verbum yang sering pula dimaksudkan dengan berarti atau bermakna melalui kata atau yang berkaitan dengan kata yang digunakan untuk

menerangkan fakta, ide atau tindakan yang lebih sering berbentuk percakapan daripada tulisan (Liliweri, 2002: 135).

2.1.2 Unsur-unsur Komunikasi

Berdasarkan definisi yang dibuat pakar komunikasi Harold Lasswell (Effendy, 2005: 10), komunikasi memiliki lima unsur yang saling ketergantungan satu sama lain, diantaranya adalah sumber (*source*), sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator dan pembicara. Selanjutnya, Lasswell menyebutkan lima unsur utama komunikasi, yaitu:

Sumber (komunikator), yaitu pihak yang berinisiatif atau mempunyai atau kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa menjadi seorang individu, kelompok, atau bahkan sebuah organisasi. Proses ini dikenal dengan penyandian (*encoding*).

Pesan, yaitu seperangkat simbol verbal atau non-verbal yang mewakili perasaan, nilai dan gagasan dari komunikator. Saluran, yaitu alat atau wahana yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran merujuk kepada penyampaian pesan, bisa melalui tatap muka, atau lewat media (cetak/elektronik)

Penerima, yaitu orang yang menerima pesan dari sumber, yang biasa disebut dengan sasaran/tujuan, pendengar, atau penafsir. Efek, yaitu kejadian

pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, meliputi penambahan pengetahuan, terhibur, perubahan sikap, perubahan keyakinan, atau perubahan perilaku.

2.1.3 Fungsi Komunikasi

Sejumlah pakar komunikasi memiliki pendapat yang berbeda-beda soal fungsi komunikasi. Akan tetapi, semua merujuk pada titik yang sama, yakni menyebarkan informasi untuk memberikan efek tertentu terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator. Menurut Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson (Effendy, 2005: 5),

Komunikasi mempunyai dua fungsi umum ;

Pertama, untuk kelangsungan hidup sehari-hari, meliputi keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita pada orang lain dan mencapai ambisi pribadi. Kedua, untuk kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat. Sean MacBride (Effendy, 2006: 26-31) memberikan pandangannya tentang fungsi komunikasi. Menurut MacBride, setidaknya komunikasi memiliki delapan fungsi, yang terdiri dari:

Informasi, yakni pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta dan pesan, opini dan komentar yang memberikan pengaruh terhadap lingkungan, serta mengambil keputusan

dengan tepat. Sosialisasi, yakni penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif dan membuat dia sadar akan fungsi sosialnya, sehingga ia dapat aktif di masyarakat.

Motivasi, yakni menjelaskan tujuan masyarakat baik jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihannya dan keinginannya, serta mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan yang dikejar bersama.

Perdebatan dan diskusi, yakni menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti yang relevan sesuai kebutuhan masyarakat umum dengan tujuan agar masyarakat lebih melibatkan diri dalam masalah yang menyangkut kepentingan bersama.

Pendidikan, yakni pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mengembangkan intelektual, pembentukan watak, dan pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan. Memajukan kebudayaan, yakni penyebarluasan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, perkembangan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang, membangun imajinasi, serta mendorong kreativitas seseorang sesuai kebutuhan estetikanya.

Hiburan, yakni penyebaran simbol, sinyal, suara, dan citra dari drama, tari, kesenian, kesusasteraan, komedi, olah raga, dan lain sebagainya untuk kesenangan. Intergrasi, yakni menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang diperlukan agar mereka dapat saling mengenal dan menghargai kondisi, pandangan, serta keinginan orang lain.

2.1.4 Faktor-faktor penghambat komunikasi

Seringkali komunikasi tidak saling memahami maksud pesan atau informasi dari komunikator. Hal ini disebabkan beberapa masalah antara:

a. Komunikator

1. Hambatan biologis, misalnya komunikator gagap.
2. Hambatan psikologis, misalnya komunikator yang gugup.
3. Hambatan gender, misalnya perempuan tidak bersedia terbuka terhadap lawan bicaranya yang laki-laki.

b. Media

1. Hambatan teknis, misalnya masalah pada teknologi komunikasi (microphone, telepon, power point, dan lain sebagainya).

2. Hambatan geografis, misalnya blank spot pada daerah tertentu sehingga signal telepon selular tidak dapat ditangkap.
3. Hambatan simbol/ bahasa, yaitu perbedaan bahasa yang digunakan pada komunitas tertentu. Misalnya kata-kata “wis mari” versi orang Jawa Tengah diartikan sebagai sudah sembuh dari sakit sedangkan versi orang Jawa Timur diartikan sudah selesai mengerjakan sesuatu.
4. Hambatan budaya, yaitu perbedaan budaya yang mempengaruhi proses komunikasi.

c. Komunikasikan

1. Hambatan biologis, misalnya komunikasi yang tuli
2. Hambatan psikologis, misalnya komunikasi yang tidak berkonsentrasi dengan pembicaraan.
3. Hambatan gender, misalnya seorang perempuan akan tersipu malu jika membicarakan masalah seksual dengan seorang lelaki.

2.2 Komunikasi Antarpersonal

2.2.1 Definisi Komunikasi Antarpersonal

Antarpersonal disebut juga komunikasi antarpribadi yang merupakan proses pertukaran informasi yang dianggap paling efektif dan prosesnya dapat

dilakukan dengan cara sederhana. Dalam hal ini para partisipan yang saling berhubungan merupakan pribadi yang unik, mampu memilih, mempunyai perasaan, bermanfaat, dan dapat merefleksikan kemampuan diri masing-masing. Komunikasi antarpribadi tidak hanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat awam, tetapi juga terjadi dalam suatu organisasi (Harapan, 2016:5).

Menurut Joseph A. Devito (2011) Komunikasi antarpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua atau kadang-kadang lebih dari dua orang yang saling tergantung satu sama lain.

Efektivitas komunikasi antarpersonal dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu :

- a. Keterbukaan atau *openes* adalah suatu sikap dimana tidak ada perasaan tertekan ketika melakukan kegiatan komunikasi yang ditandai dengan kesediaan untuk jujur dalam menyampaikan apa yang sedang dirasakan dan sedang dipikirkan.
- b. Empati/*Emphaty*, adalah suatu sikap ikut merasakan apa yang dirasakan oleh lawan bicara, yang ditandai dengan kesediaan mendengarkan dengan sepenuh hati, merespon secara tepat setiap perilaku yang muncul dalam kegiatan komunikasi.

- c. Sikap positif, adalah suatu sikap memandang orang lain dalam kegiatan komunikasi sebagai manusia. Hal ini ditandai dengan sikap tidak mudah men-*judge* dalam setiap kegiatan interaksi dalam komunikasi.
- d. Dukungan yaitu suatu sikap memberikan respon balikan terhadap apa yang dikemukakan dalam kegiatan komunikasi, sehingga dalam kegiatan komunikasi terjadi pola dua arah.
- e. Kesetaraan, adalah suatu kondisi dimana dalam kegiatan komunikasi terjadi posisi yang sama antara komunikan dan komunikator, tidak terjadi dominasi antara satu dengan yang lain. Hal ini ditandai arus pesan yang dua arah/timbal balik.

Tujuan dari komunikasi antar pribadi adalah sebagai berikut (Wiryanto, 2004):

- a. Mengetahui diri sendiri dan orang lain komunikasi antarpribadi memberikan kita kesempatan untuk memperbincangkan diri kita sendiri, belajar bagaimana dan sejauh mana terbuka pada orang lain serta mengetahui nilai, sikap dan perilaku orang lain sehingga kita dapat menanggapi dan memprediksi tindakan orang lain.
- b. Mengetahui dunia luar komunikasi antarpribadi memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita baik objek, kejadian dan orang lain. Nilai, sikap keyakinan dan perilaku kita banyak dipengaruhi dari komunikasi antarpribadi.

- c. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna komunikasi antar pribadi yang kita lakukan banyak bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan yang baik dengan orang lain. Hubungan tersebut membantu mengurangi kesepian dan ketegangan serta membuat kita lebih positif tentang diri kita sendiri.
- d. Mengubah sikap dan perilaku banyak waktu yg kita pergunakan untuk mengubah/ mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi.
- e. Bermain dan mencari hiburan, kejadian lucu mrpk kegiatan untuk memperoleh hiburan. Hal ini bisa memberi suasana yg lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan, dsb.
- f. Membantu orang lain

Peranan Komunikasi Antar Pribadi menurut Johnson menunjukkan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi antarpribadi dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia, yakni:

- a. Komunikasi antarpribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial kita. Perkembangan kita sejak masa bayi sampai masa dewasa mengikuti pola semakin meluasnya ketergantungan kita pada orang lain. Diawali dengan ketergantungan atau komunikasi yang intensif dengan ibu pada masa bayi, lingkaran ketergantungan atau komunikasi itu menjadi semakin luas dengan bertambahnya usia kita. Bersamaan proses itu, perkembangan intelektual dan sosial kita sangat ditentukan oleh kualitas komunikasi kita dengan orang lain.

- b. Identitas atau jati diri kita terbentuk dalam dan lewat komunikasi dengan orang lain. Selama berkomunikasi dengan orang lain, secara sadar maupun tidak sadar kita mengamati, memperhatikan dan mencatat dalam hati semua tanggapan yang diberikan oleh orang lain terhadap diri kita. Kita menjadi tahu bagaimana pandangan orang lain itu tentang diri kita. Pertolongan komunikasi dengan orang lain kita dapat menemukan diri, yaitu mengetahui siapa diri kita sebenarnya.
- c. Dalam rangka memahami realitas disekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang dunia di sekitar kita, kita perlu membandingkannya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain dan realitas yang sama. Tentu saja perbandingan sosial semacam itu hanya dapat kita lakukan lewat komunikasi dengan orang lain.
- d. Kesehatan mental kita sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan orang lain, terlebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan (*significant figures*) dalam hidup kita. Bila hubungan kita dengan orang lain diliputi berbagai masalah, maka tentu kita akan menderita, merasa sedih, cemas, frustrasi. Bila kemudian kita menarik diri dan menghindar dari orang lain, maka rasa sepi dan terasing yang mungkin kita alami pun tentu akan menimbulkan penderitaan, bukan hanya penderitaan emosional atau batin, bahkan mungkin juga penderitaan fisik. (Supratiknya, 2003: 9-10)

2.2.2 Elemen-elemen dalam Komunikasi Antarpersonal

Terdapat delapan elemen yang menentukan efektivitas komunikasi, yaitu :

1. Pengirim, orang-orang yang mengawali suatu komunikasi.
2. Penerima, orang-orang yang melalui inderanya menerima pesan-pesan dari Pengirim.
3. Encoding, proses mengubah gagasan atau informasi ke dalam rangkaian simbol atau isyarat. Dalam proses ini, gagasan atau informasi diterjemahkan ke dalam simbol-simbol (biasanya dalam bentuk kata-kata atau isyarat) yang memiliki kesamaan arti dengan simbol-simbol yang dimiliki Penerima.
4. Pesan, bentuk fisik dari informasi-informasi atau gagasan-gagasan yang telah diubah oleh pengirim. Pesan biasanya diberikan dalam bentuk-bentuk yang dapat ditangkap oleh salah satu indera atau lebih dari penerima. Perkataan dapat didengar, tulisan tangan dapat dibaca, dan isyarat-isyarat tangan dapat dilihat, dan sentuhan tangan dapat dirasakan sebagai ancaman atau kehangatan. Pesan-pesan non-verbal merupakan bentuk yang sangat penting terutama di dalam menekankan arti atau memberikan reaksi-reaksi secara terbuka.

5. Decoding, proses penterjemahan terhadap pesan-pesan yang dikirim oleh pengirim kepada penerima. Proses ini dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman masa lampau, penggunaan interpretasi yang bersifat pribadi terhadap simbol-simbol atau isyarat-isyarat, harapan-harapan, dan saling pengertian dengan pengirim. Komunikasi lebih efektif dan efisien apabila pesan yang diterjemahkan oleh penerima seimbang atau sesuai dengan pesan-pesan yang dimaksudkan oleh pengirim.
6. Channel, cara/saluran/jalan pengiriman suatu pesan. Hal ini seringkali dapat dipisahkan dari pesan. Agar komunikasi dapat berjalan secara efisien dan efektif, Channel haruslah sesuai dengan pesan yang hendak dikirim.
7. Noise, faktor pengganggu jalannya komunikasi. Munculnya gangguan ini bisa pada setiap tahap komunikasi.
8. Feedback (umpan balik), reaksi atau ekspresi penerima terhadap pesan-pesan yang telah diterimanya, dan dikomunikasikan kepada pengirim. Dengan adanya umpan balik, pengirim dapat mengetahui sejauh mana pesan-pesan yang telah dikirimnya bisa diterima oleh penerima.

2.2.3 Fungsi Komunikasi Antarpersonal

Fungsi Komunikasi antarpersonal sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan respon/ umpan balik. Hal ini sebagai salah satu tanda efektivitas proses komunikasi.
2. Untuk melakukan antisipasi setelah mengevaluasi respon/ umpan balik.
3. Untuk melakukan kontrol terhadap lingkungan sosial, yaitu komunikator dapat melakukan modifikasi perilaku orang lain dengan cara persuasi.

2.3 Belajar Online

2.3.1 Definisi Belajar Online

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Hardiyanto).

Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu.

Pendidikan adalah hal penting yang ada pada setiap individu manusia dan sebagai pelengkap infrastruktur dari sebuah negara. Dimana hal tersebut sangat berpengaruh bagi berkembangnya sebuah negara beserta penduduknya. Sebelum adanya virus covid-19, Pendidikan didunia termasuk di Indonesia berjalan dengan baik, sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan, serta selalu beraktivitas dilingkungan sekolah.

Para siswa, mahasiswa, wali murid, dan para pemangku pendidikan, pada saat sebelum adanya pandemi ini bisa dibilang tidak ada, karena dalam segi biaya dan fasilitas berjalan bersamaan dengan baik dan efektif. Melakukan social distancing dan physical distancing merupakan cara paling efektif untuk mengurangi risiko penularan virus corona. Kebijakan pemerintah ini tentu berimplikasi terhadap perubahan sosial yang dialami oleh masyarakat.

Pada sektor pendidikan, Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa atau UNESCO menyatakan bahwa Virus Corona berdampak pada dunia pendidikan. Hampir semua negara memberlakukan kebijakan untuk meliburkan sekolah dan mengganti dengan belajar dari rumah.

Hal ini tentu merubah sistem pendidikan yang ada. Akibatnya kegiatan belajar mengajarpun menjadi terganggu, dan siswa terancam kehilangan hak-

hak belajarnya.(Cilacap, 2020) Dengan adanya pandemi ini, membuat sistem pembelajaran menjadi daring atau online, dan itu membuat semuanya menjadi kurang efektif sampai saat ini, Ditambah dengan banyaknya tugas yang menumpuk dan membuat beban psikologis bagi para siswa, juga membuat pengeluaran biaya bertambah untuk dapat terus mengikuti pembelajaran online karena dapat memakan penggunaan kuota cukup besar, tidak adanya subsidi kuota yang dilakukan oleh beberapa lembaga pendidikan itulah salah satu alasannya.

Selain itu ada beberapa hal lain yang menjadi dampak terhadap pendidikan setelah adanya pandemi covid 19 ini. Mudah-mudahan saja pandemi ini dapat segera berakhir dan membuat pendidikan kembali berjalan dengan normal seperti biasa.

Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak. (Cipi Riyana, 2018 : 15)

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada proses pembelajaran yang semakin efektif. Perkembangan teknologi informasi ini secara nyata nampak pada pembelajaran berbasis jaringan komputer (computer-based technology).

Secara nyata penggunaan jaringan online technology ini dengan telah digunakannya internet sebagai sarana komunikasi interkatif. Selain manfaat yang diutarakan di atas, pembelajaran online juga dapat melatih, membentuk dan meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Chaerum dalam pendidikan sistem belajar mandiri pelajar diberikan kemandirian baik individu maupun kelompok.

2.3.2 Faktor yang mempengaruhi minat Belajar online

Menurut Marilyn K. Gowing ada empat poin aspek-aspek motivasi belajar, adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Dorongan Mencapai Sesuatu Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan harapannya.
- b. Komitmen Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.
- c. Inisiatif Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif-inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.

- d. Optimis Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

2.3.3 Macam-macam Media Belajar Online

Media pembelajaran online merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user) sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, seperti mengunduh ataupun mengupload materi. Dalam penggunaan media pembelajaran online, pembelajaran bersifat mandiri dan memiliki interaktifitas tinggi sehingga dapat meningkatkan ingatan, memberikan pengalaman belajar melalui teks, video dan animasi yang dibuat sehingga informasi yang akan disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.

Selain itu, siswa pun dapat mengumpulkan hasil belajar secara online dengan mudah dan cepat melalui email, mengirim komentar di forum diskusi, chat, dan melakukan video conference.

Ada 3 macam media yang biasa digunakan yaitu ;

1. *Google classroom* atau ruang kelas *google* adalah suatu tempat pembelajaran *online* yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian. Dengan *google classroom* pembelajaran dapat tersampaikan secara

maksimal kepada seluruh siswa secara *online*. Menurut Hakim, 2016 mengungkapkan bahwa *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sistem *elearning*

Manfaat *google classroom* dalam pembelajaran adalah membuat kelas *online* dengan mudah, hemat waktu, mengorganisasi semua tugas dengan mudah, mengadakan komunikasi dan diskusi dengan cepat serta data akan aman. Google classroom didesain bagi siswa, guru, wali murid dan administrator. Wali siswa dapat memanfaatkan ringkasan email yang memuat tugas siswa dengan melihat informasi tugas yang telah dan belum dikerjakan oleh siswa

2. *Whatsapp* merupakan salah satu media komunikasi yang sangat populer saat ini. *Whatsapp* dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat melakukan percakapan secara online dengan jumlah partisipan yang tidak terlalu banyak, memasukkan teks, suara dan video. *Whatsapp* juga adalah aplikasi yang sederhana, aman dan mudah karena sebagian besar orang menggunakan aplikasi ini.
3. *Zoom* adalah sebuah aplikasi pertemuan gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang atau lebih. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, laptop atau alat komunikasi lain yang mendukung. *Zoom* dapat mengadakan pertemuan, *dialog* dan diskusi langsung dengan orang lain dan berbagi materi yang akan di jelaskan

dengan *share screen*. Selain itu juga, guru dapat membuka ruang chat atau diskusi dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

2.3.4 Media belajar *whatsapp*

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan telepon pintar lintas *platform* atau perangkat lunak yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi berbeda, sehingga memungkinkan untuk bertukar pesan lebih murah dengan paket data *internet* dibanding menggunakan sistem tarif dari pulsa *short message service* atau pesan singkat telepon selular biasa.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang seiring dengan tingkat kebutuhan manusia, semakin modern kehidupan manusia, maka semakin modern pula teknologi yang digunakan. Saat ini, WhatsApp (WA) telah dimanfaatkan oleh tokoh masyarakat untuk berkomunikasi dalam menyampaikan pesan kepada sasarannya. Tokoh masyarakat memanfaatkan WA sebagai media komunikasi dalam menyampaikan pesan, informasi yang disampaikan lebih efektif dan merupakan kepuasan tersendiri karena menggunakan teknologi informasi (WA) pesan lebih cepat diterima oleh sasaran (Trisnani, 2017). Jumiati (2016) mengatakan, WhatsApp merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunaannya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur

pendukungnya. WhatsApp juga memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan layanan internet.

Sependapat dengan Jumiatmoko, menurut Pranajaya dan Hendra Wicaksono, WhatsApp merupakan media sosial paling populer yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Umumnya para pengguna WA menyebutkan alasan memilih aplikasi ini adalah karena tersedianya berbagai kemudahan yang ada didalamnya disamping tidak mengeluarkan biaya alias gratis (Pranajaya & Hendra Wicaksono, 2017).

WhatsApp Messenger memungkinkan penggunanya melakukan percakapan telepon maupun teks secara interaktif hingga berbagi file data teks, foto maupun video. Sosial media jenis *WhatsApp* menggunakan paket data *internet* yang sama digunakan untuk surat *elektronik* dan berselancar di dunia maya.

Aplikasi pesan *whatsApp* tersedia untuk telepon pintar iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android, dan Nokia. Cara menggunakan perangkat ini yaitu cukup pasang *whatsApp* dan verifikasi nomor telepon pada perangkat baru tersebut untuk terus menggunakan *whatsApp*.

Perlu diperhatikan bahwa *whatsApp* hanya dapat diaktifkan dengan satu nomor telepon pada satu perangkat dalam satu waktu. Dan saat ini tidak ada opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna antar platform. Akan tetapi *whatsApp* menyediakan opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna yang dilampirkan ke dalam email. *WhatsApp* sangat memanjakan

penggunanya dengan meluncurkan aplikasi *WhatsApp Web* pada 22 Januari 2015.

Aplikasi ini memfasilitasi *WhatsApp* untuk pengguna berbasis komputer atau personal computer. Layaknya *WhatsApp* berbasis telepon selular, fitur ini membutuhkan koneksi internet sebagai jalur penyampaian informasi.

Kelebihan aplikasi *whats app* yaitu;

1. Tidak hanya teks : *WhatsApp* memiliki fitur untuk mengirim gambar, video, suara, dan lokasi GPS *via hardware* GPS atau Gmaps. Media tersebut langsung dapat ditampilkan dan bukan berupa link.
2. Terintegrasi ke dalam sistem : *WhatsApp* layaknya sms, tidak perlu membuka aplikasi untuk menerima sebuah pesan. Notifikasi pesan masuk ketika telepon selular sedang tidak aktif atau off akan tetap disampaikan jika telepon selular sudah aktif atau on.
3. Status Pesan : Jam merah untuk proses loading di telepon selular kita. Tanda centang jika pesan terkirim ke jaringan. Tanda centang ganda jika pesan sudah terkirim ke teman chat. Silang merah jika pesan gagal.
4. *Broadcasts* dan *Group chat* : Broadcast untuk kirim pesan ke banyak pengguna. Grup chat untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas.
5. Hemat *Bandwidth* : Karena terintegrasi dengan sistem maka tidak perlu login atau masuk dan loading contact/avatar, sehingga transaksi data

makin irit. Aplikasi dapat dimatikan dan hanya aktif jika ada pesan masuk, sehingga bisa menghemat tenaga baterai telepon selular.

Adapun kekurangan aplikasi *whats app* yaitu diantaranya sebagai berikut;

1. Penggunaan aplikasi *whatsapp* hanya mengharuskan menggunakan 1 nomor handphone.
2. Dalam melakukan panggilan video aplikasi *whatsapp* hanya mampu menjangkau maksimal 8 orang saja dalam 1 panggilan.
3. Dalam aplikasi *whatsapp* pengiriman video hanya bisa yang berdurasi pendek. Kualitas gambar yang dikirim melalui aplikasi *whats app* kurang bagus (Miladiyah, 2017 : 32).

5 Alasan kenapa orang indonesia, mungkin juga seluruh dunia jatuh cinta pada *WhatsApp* dibanding media chat lainnya(Citra, 2018)

1. *WhatsApp* memiliki aplikasi chat yang sederhana, tidak memerlukan password
2. Terhubung langsung dengan nomor di kontak telepon/HP, cukup menyimpan nomor teleponnya, maka kita sudah bisa tersinkron dengan kontak orang tersebut. Tanpa perlu meminta ID atau PIN terlebih dahulu.
3. Pengganti sms yang praktis. *WhatsApp* tetap menjadi pilihan yang tepat dan praktis. Karena kita tidak perlu susah-susah mengingat ID

atau PIN kontak yang akan memakan waktu. *WhatsApp* bisa menjadi pengganti sms yang praktis dan tepat waktu untuk mengirim pesan.

4. Bukan media untuk 'kepo' atau 'stalking' *WhatsApp* memiliki *interface* yang simpel hanya untuk *chatting*. Walaupun sudah menghadirkan fitur untuk update 'status'. Namun, fitur tersebut tidak terlalu dijadikan untuk ajang eksis antar sesama pengguna *WhatsApp*. Munculnya fitur untuk update 'status' tidak mengurangi fokus pengguna pada fungsi utamanya, yaitu untuk mengirim pesan singkat. Sehingga aplikasi *WhatsApp* lebih disukai karena bukan media untuk saling 'kepo' atau 'stalking' antar penggunanya.
5. *Interface* yang simpel, mudah dipahami dan hemat data internet Raharti, "*Whatsapp*" Media Komunikasi Efektif Masa Kini 152 *WhatsApp* memiliki keunggulan dibanding aplikasi chat lainnya, yaitu *interface* yang simpel dan mudah dipahami, sehingga pengguna baru pun mudah memahami penggunaan aplikasi ini. Tidak memuat banyak gambar, aplikasi *WhatsApp* ini terbilang sangat ringan, hemat baterai, dan dapat menghemat data internet ketika dijalankan.
6. Gratis dan tidak ada iklan Aplikasi *WhatsApp* bisa digunakan secara gratis sepanjang tahun dan tidak menampilkan iklan apapun pada aplikasinya. Sehingga *WhatsApp* merupakan aplikasi chat yang paling nyaman digunakan dibanding aplikasi chat lainnya.

2.3.5 Hambatan Belajar Online

Proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran secara daring karena adanya COVID-19 menjadikan berbagai pihak yang terlibat harus menyesuaikan supaya proses pembelajaran tetap berjalan. Pembelajaran secara daring ini tentunya masih memiliki kendala karena sebagian besar guru maupun peserta didik belum pernah melakukan pembelajaran secara daring.

Kendala tidak semata-mata dirasakan oleh guru dan peserta didik, orang tua peserta didikpun ikut mengalami kesulitan selama proses pembelajaran daring ini. Pembelajaran daring ini memberikan dampak positif dan dampak negative. Kurangnya pengetahuan masyarakat serta perbedaan pengetahuan mengenai kemajuan teknologi menjadikan perbedaan berlangsungnya proses pembelajaran di kalangan masyarakat. Permasalahan pembelajaran secara daring bukan hanya pada penggunaan teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki gadget untuk mendukung pembelajaran secara online.

Pembelajaran secara daring yang memerlukan dukungan penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah yang akan menghambat proses pembelajaran. Untuk melakukan pembelajaran daring diperlukan gadget yang mendukung dimana semua peserta maupun orang tua peserta didik belum tentu memiliki gadget. Walaupun orang tua peserta didik memiliki gadget yang mendukung, belum tentu orang tua peserta didik maupun peserta didik mampu mengakses platform-platform yang menunjang proses pembelajaran

yang mana platform-platform itu masih asing karena belum pernah mereka gunakan.

Kebanyakan dari orang tua peserta didik maupun peserta didik hanya Lia Titi Prawanti, Woro Sumarni 290 mengetahui aplikasi Whatsapp. Hal ini dikarenakan baik orang tua peserta didik maupun peserta didik kurang mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga proses pembelajaran hanya menggunakan Whatsapp untuk memberikan materi maupun tugas kepada peserta didik. Kurangnya pengetahuan mengenai platform-platform yang menunjang pembelajaran tentunya akan berdampak pada proses pembelajaran. Siswa akan merasa jenuh karena pembelajaran hanya menggunakan aplikasi Whatsapp terus menerus.

Penggunaan aplikasi whatsapp yang memiliki fitur yang terbatas menjadikan guru hanya memberikan materi berupa video maupun perintah untuk membaca materi di buku materi yang dimiliki oleh peserta didik. Pengumpulan tugas pun masih terbilang masih menggunakan metode konvensional yaitu tugas ditulis di buku kemudian di foto dan dikirimkan ke grup Whatsapp. Dengan metode yang seperti itu menjadikan tidak efisiennya waktu guru untuk mengoreksi tugas dari peserta didik. Sebagai seorang gurupun merasa kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pengerjaan tugas yang dilakukan sepenuhnya di rumah membuat peserta didik merasa tugas yang diberikan oleh guru terlalu banyak. Berbeda

saat pembelajaran secara tatap muka didalam kelas yang mana pemberian tugas diberikan menjadi dua yaitu tugas diberikan selama pembelajaran didalam kelas dan tugas diberikan untuk dijadikan sebagai pekerjaan rumah. Padahal tugasnya di berikan kepada peserta didik sama bahkan tidak jarang lebih sedikit daripada saat pembelajaran secara tatap muka didalam kelas. Siswa juga merasa jenuh karena selama pembelajaran daring peserta didik tidak dapat bersosialisasi secara langsung dengan teman-temannya. Pembelajaran secara daring mengharuskan peserta didik menggunakan gadget untuk menunjang proses pembelajaran.

Keadaan seperti itu dan juga di dukung dengan orang tua yang kurang memperhatikan proses belajar peserta didik sehingga memberikan gadget pribadi kepada peserta didik dapat dijadikan ajang untuk mencuri waktu untuk bermain game online alih-alih mengerjakan tugas yang diberikan. Game online menjadikan peserta didik menunda-nunda dan malas mengerjakan tugasnya. Peserta didik yang sudah diberikan gadget pribadi oleh orang tuanya cenderung lebih paham mengenai hal-hal lain yang dapat dilakukan menggunakan gadget mereka. Bagi peserta didik yang memiliki batasan waktu menggunakan gadget saat pembelajaran tatap berubah menjadi menggunakan gadget setiap hari. Pembelajaran secara daring merubah ujian yang seharusnya saat kondisi normal bisa dilakukan secara praktek oleh peserta didik menjadi hanya mengirimkan video praktik yang dilakukan peserta didik.

Bahkan ujian-ujian yang seharusnya dilakukan bisa saja dibatalkan. Pembelajaran daring ini juga berdampak pada pelajaran yang memerlukan banyak praktek selama proses pembelajaran pada kondisi normal. Keterampilan-keterampilan yang seharusnya dikuasai peserta didik pada saat pembelajaran menjadi kurang maksimal diterima peserta didik. Pengumpulan tugas yang hanya berupa video maupun foto menjadikan guru kesulitan dan kelelahan saat mengoraksi hasil tugas dari peserta didik.

Apalagi jika ada peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan. Guru tidak bisa memberikan nilai jika hal tersebut terus terjadi. Adanya kendala-kendala tersebut pembelajaran secara daring menjadi kurang efektif. Pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan karena kurangnya inovasi pada proses pembelajaran dikarenakan peserta didik maupun orang tua peserta Lia Titi Prawanti, Woro Sumarni 291 didik kurang melek teknologi sehingga tidak paham cara mengakses dan penggunaan platform-platform yang menunjang proses pembelajaran.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013: 78), faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis berasal dari siswa.

Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti masyarakat, keluarga, sekolah, atau lembaga pendidikan. Di bawah ini adalah beberapa hambatan yang di hadapi dalam pembelajaran online terkait dengan faktor internal dan eksternal.

Faktor internal :

1. Kendala kesehatan.

Pembelajaran secara online menuntut gurudan siswa untuk fokus pada perangkat *display* sebagai media pembelajaran guru dan siswa untuk fokus pada perangkat *display* sebagai media pembelajaran.

Lestari dan Steffy (2020:266) menjelaskan bahwa dampak *negatif* penggunaan gawai adalah risiko kehilangan fungsi penglihatan, seperti miopi dan ketegangan mata serta kehilangan fokus.

2. Sulit memahami pelajaran.

Limbong, dkk (2020: 51) pada perbandingan konduite emosional anak didik sebelum & waktu pembelajaran daring, memberitahuakn bahwa anak didik sulit pada tahu pembelajaran.

3. Siswa Pasif

Kurangnya keterlibatan siswa dari awal hingga akhir pembelajaran merupakan salah satu kelemahan pembelajaran online

Faktor eksternal :

1. Gawai untuk media belajar.

Menurut Anugrahana (2020: 286) Masalah dengan pembelajaran secara online adalah bahwa beberapa siswa tidak memiliki perangkat. Ketersediaan peralatan siswa tergantung pada situasi keuangan keluarga.

2. Sinyal dan koneksi internet.

Menurut Rigianti (2020:299) Konektivitas internet yang menjadi bagian penting dari pembelajaran online masih memprihatinkan.

3. Kuota data internet.

Sadikin dan Hamidah (2020: 218) Masalah mengikuti pembelajaran online adalah Anda harus mengeluarkan banyak uang untuk mengalokasikan data internet.

4. Lingkungan belajar.

Menurut Nabila dan Sulistiyaningsih (2020:68) Dalam pembelajaran secara online, polusi suara perumahan dan masalah lainnya mengurangi konsentrasi siswa.

5. Sulit melakukan penilaian.

Rigianti (2020: 301) dengan pembelajaran daring, guru tidak dapat menilai keberhasilan pembelajaran secara objektif.

Lalu dampak yang dirasakan oleh para guru adalah tidak semua mahir dalam menggunakan teknologi internet dalam sistem pembelajarannya (Putria et al., 2020). Contohnya saja beberapa guru senior dan sudah berumur belum sepenuhnya mampu menggunakan teknologi ini, yang dimana akan menghambat dan mengganggu proses pembelajaran, karena mereka harus setidaknya diberi bimbingan dan panduan dahulu oleh pihak sekolah atau lembaga pendidikan lainnya.

Para guru pun harus ekstra keras membuat laporan hasil pembelajaran onlinennya secara daring pula, yang dimana itu akan sedikit membuat mereka kesulitan. Penguatan dari sisi organisasi diharapkan menjadi cara dalam meningkatkan kesiapan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang

sesuai dengan standar pemerintah (Pusp & Permatasari, 2020). Kemudian, dampak lain yang dirasakan para guru adalah hampir sama dengan yang dirasakan oleh para murid dan orangtua, yakni fasilitas pendukung yang kurang lengkap, penambahan pengeluaran biaya untuk keperluan pembelian kuota yang cukup besar (Jalal, 2020), dan akibat terlalu lama dirumahkan, guru pun merasa jenuh dan ingin beraktivitas kembali disekolah dan bercengkrama dengan para murid kesayangannya

Begitu pun dengan yang dirasakan oleh para orangtua, dampak yang dirasakan mereka adalah semakin bertambahnya biaya untuk pembelian kuota internet (Sari et al., 2020). Perlunya jaringan internet dengan koneksi jaringan yang stabil membuat para orangtua semakin rumit dalam membimbing proses pembelajaran online para anaknya dengan harus membelikan kartu yang berkualitas ditambah dengan kuota yang cukup besar karena penggunaannya yang mencapai waktu berbulan-bulan. Orangtua pun mengkhawatirkan anaknya akan kehilangan semangat belajar dan lupa akan pelajaran yang sudah diberikan pada saat sebelum adanya pandemi covid 19 ini. Tidak hanya itu, ada beberapa orangtua yang terpaksa membelikan dahulu gawai atau fasilitas pembelajarannya dengan harga yang cukup mahal (Sabiq, 2020), sampai harus menyisihkan sebagian besar dari penghasilan mereka. Ada sebagian orangtua yang menganggap itu adalah hal yang wajar karena situasi dan kondisi yang seperti ini, adapula yang memang sangat terbebani dengan 2 hal permasalahan diatas.

