

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Efektivitas Komunikasi

2.1.1 Pengertian Efektivitas Komunikasi

Komunikasi adalah proses sistematis dimana individu-individu saling berinteraksi sampai menciptakan simbol-simbol dan menafsirkan makna. Dalam kegiatan belajar mengajar, komunikasi merupakan suatu keharusan. Steers (1983 : 87) mengungkapkan bahwa efektivitas adalah jangkauan usaha suatu program sebagai suatu sistem dengan sumberdaya dan sarana tertentu, untuk memenuhi tujuan dan sasarannya tanpa melumpuhkan cara serta tanpa memberi tekanan yang tidak wajar terhadap pelaksanaannya efektivitas komunikasi tergantung dari kedua belah pihak.

Keefektifan komunikasi dapat dilihat dari aktivitas penerima pesan melalui *feedback* yang dilakukannya. Misalnya dengan bertanya, menjawab atau melaksanakan pesan yang disampaikan. Dari respon penerima tersebut, akan terjadi umpan balik yang menunjukkan adanya keefektifan komunikasi. Komunikasi bertujuan tersampainya pesan sesuai dengan sumber maksud pesan, dengan demikian, kriteria berhasilnya adalah keberhasilan penerima pesan menangkap dan memaknai pesan yang disampaikan dimaknai lain oleh penerima pesan, atau terjadi ketidaksesuaian antara sumber dan penerima pesan, maka proses komunikasi bisa dikatakan gagal atau tidak efektif. Kegagalan komunikasi bisa terjadi karena adanya gangguan (*noise*) yang dapat menghambat kelancaran proses komunikasi yang terjadi pada saluran atau *channel* yang dapat menghambat penyampaian pesan.

Akibat gangguan (*noise*) memungkinkan penerima pesan tidak memahami atau tidak dapat menerima sama sekali pesan yang disampaikan. Contoh *noise* atau gangguan yang muncul dari system transmisi atau saluran diantaranya, suara tidak jelas dari perantara seperti aplikasi zoom meeting yang menguras kuota serta jaringan yang kuat yang dapat mengganggu system pendengran screen yang tampak dilayar kurang jelas serta lama terpaparkan pengaruh jaringan, cahaya dan lain sebagainya sehingga penerima pesan sulit memahaminya.

2.1.2 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas adalah usaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu. (Silberman, 2009 : 66) menyatakan bahwa belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan serta kumpulan strategi pembelajaran yang komperehensif, yang meliputi berbagai cara untuk membuat mahaiswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran, juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi debat, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat mahasiswa saling mengajar satu sama lain. Rahmadhani dalam artikel pembelajaran aktif (2010: 66) menyatakan bahwa pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas

belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan.

Komunikasi efektif dalam pembelajaran merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari pendidik kepada peserta didik, dimana peserta didik mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, sehingga menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Pengajar adalah pihak yang paling bertanggung jawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga dosen sebagai pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik serta menguasai media sosial agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Salah satu indikator efektivitas belajar adalah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal maka dapat dikatakan pembelajaran mencapai efektivitasnya. Di samping itu, keeterlibatan mahasiswa secara aktif menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan serta mahasiswa dapat menyerap materi pembelajaran dan mempresentasikannya. Efektif pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas mahasiswa(i) selama pembelajaran berlangsung, respon mahasiswa(i) terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya

hubungan timbal balik antara mahasiswa(i) dan dosen untuk mencapai tujuan secara bersama.

2.2 Komunikasi

2.2.1 Hakikat Komunikasi

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama (Effendy, 2007 : 9). Secara umum komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan dengan maksud untuk mempengaruhi penerima pesan. Menurut (Sanjaya, 2012 : 41) ada dua hal yang memaknai komunikasi. Pertama, komunikasi adalah suatu proses, yakni tujuan untuk mencapai komunikasi itu sendiri. Dengan demikian proses komunikasi bukan secara kebetulan, akan tetapi dirancang dan diarahkan kepada pencapaian tujuan. Kedua, dalam proses komunikasi selamanya melibatkan tiga komponen penting, yakni sumber pesan, yaitu orang yang akan menyampaikan atau mengomunikasikan sesuatu pesan itu sendiri atau segala sesuatu yang ingin disampaikan atau materi komunikasi dan penerima pesan, yaitu orang yang akan menerima informasi. Ketiga, komponen tersebut merupakan komponen dasar dalam proses komunikasi.

2.2.2 Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah cara seseorang individu atau kelompok itu berkomunikasi. Pola komunikasi dalam tulisan ini adalah cara kerja suatu kelompok atau individu dalam berkomunikasi yang didasarkan pada teori-

teori komunikasi dalam menyampaikan pesan atau mempengaruhi komunikan (Djmarah, 2004 : 1). Jenis-jenis pola komunikasi yaitu :

1. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol (*symbol*) sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang, yaitu lambang verbal dan lambang nirverbal.

Lambang verbal yaitu bahasa sebagai lambang verbal yang paling banyak dan paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Lambang nirverbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi selain bahasa, merupakan isyarat dengan anggota tubuh. Selain itu, gambar juga sebagai lambang komunikasi nirverbal, sehingga dengan memadukan keduanya maka proses komunikasi dengan pola ini akan lebih efektif.

Pola komunikasi ini dinilai sebagai model klasik, karena model ini merupakan model pemula yang dikembangkan oleh Aristoteles (Onong Uchiyana Effendi, 2006 : 11-14). Model komunikasi Aristoteles yaitu komunikator, pesan dan komunikan. Fokus Komunikasi yang ditelaah Aristoteles adalah komunikasi retorik, yang kini lebih dikenal dengan komunikasi publik (*public speaking*) atau pidato. Model Aristoteles ini masih termasuk komunikasi yang lugas, karena tidak menempatkan unsur media dan tidak dibahasnya aspek nirverbal dalam persuasi.

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi secara sekunder adalah penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang pada media pertama. Dalam proses komunikasi secara sekunder ini semakin lama semakin efektif dan efisien, karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih. Pola komunikasi ini didasari oleh Aristoteles, sehingga mempengaruhi Harold D. Lasswell, yang kemudian membuat model komunikasi yang dikenal dengan formula Lasswell pada tahun 1984.

Harold D. Lasswell dalam (Cangara, 2014 : 62:64) menjelaskan bahwa tindakan komunikasi adalah menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan? Apa yang disampaikan? Melalui saluran apa? Dan kepada siapa dan apa pengaruhnya? Lasswell menyampaikan model komunikasi melalui pernyataannya yang sangat populer, yaitu “*Who says what in which channel to whom with what effect*” (Mulya, 200 : 43). Dari pernyataan tersebut, komponen komunikasi terdiri atas :

- Who* : siapa yang mengirim pesan/ Komunikator.
- Says what* : pesan apa yang disampaikan.
- On what channel* : Melalui apa pesan itu disampaikan/media untuk mengirim
- To whom it my concert* : siapa yang menerima pesan
- At what effect* : apa dampak/ hasil komunikasi

Model komunikasi Lasswell merupakan model yang sederhana, yang hanya membuat komponen-komponen system komunikasi. Disamping itu

model ini juga model yang bersifat linier, artinya model yang menggambarkan bagaimana sumber pesan menyampaikan pesan. Manakala kita cermati ada dua hal yang menjadi kelemahan model komunikasi ini pertama, model Lasswell menampakkan adanya umpan balik atau “*Feedback*” sehingga proses komunikasi yang bersifat linier ini menggambarkan bagaimana sumber pesan menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Kedua, model komunikasi *Lasswell* tidak mempertimbangkan gangguan komunikasi akan selalu berhasil, padahal kenyataannya tidak demikian. Adakalanya pesan tidak diterima seluruhnya atau sebagian saja. Atau mungkin terjadi kesalahan persepsi menerima pesan. Ini yang kemudian dinamakan kegagalan proses komunikasi, yang disebabkan oleh adanya factor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi, baik factor yang berasal dari sumber pesan, penerima pesan atau kondisi dan situasi kita berlangsungnya proses komunikasi. Memiliki kelemahan, akan tetapi sangat membantu kita untuk memahami terjadinya proses komunikasi, termasuk proses komunikasi dan pembelajaran.

3. Pola komunikasi Linear

Pola komunikasi linear merupakan suatu proses penyampaian pesan dari seseorang komunikator kepada komunikan secara langsung maupun tidak langsung yang memanfaatkan beberapa media komunikasi. Dimana komunikasi ini hanya terjadi pada satu arah (*one way view of communication*). Komunikator memberikan suatu stimulus dan komunikan memberikan respon atau tanggapan, jadi linear mengandung makna lurus

(Effendi, 2003: 38). Dalam proses komunikasi ini pesan yang disampaikan akan efektif apabila ada perencanaan sebelum melaksanakan komunikasi.

4. Pola komunikasi Intraksional

Pola komunikasi interaksional atau pola komunikasi dua arah merupakan kelanjutan dari pendekatan linear. Pada pola ini terjadi komunikasi umpan balik (*feedback*) gagasan. Ada pengirim (*sander*) yang mengirimkan informasi dan ada penerima (*receiver*) yang melakukan seleksi, interpretasi dan memberikan respon balik terhadap pengirim pesan. Dengan demikian, komunikasi berlangsung dalam proses dua arah (*two-way*) maupun proses peredaran atau perputaran arah, sedangkan setiap partisipan memiliki peran ganda, dimana satu waktu bertindak sebagai *sender*, sedangkan pada waktu lain berlaku sebagai *receiver*, terus seperti itu sebaliknya.

Menurut Potter & Perry (Cangara, 2015 : 63) kejelasan suatu pesan akan dipengaruhi oleh persepsi, nilai latar belakang budaya, pengetahuan peran dan lokasi interaksi.

- a. Persepsi adalah pandangan pribadi seseorang atas apa yang sedang terjadi
- b. Nilai merupakan standar yang mempengaruhi tingkah laku. Nilai penting dalam hidup seseorang terutama dalam hal pengaruh terhadap ekspresi pemikiran ide yang pada akhirnya juga berpengaruh pada interpretasi pesan. Dalam komunikasi, memahami dan menjelaskan sebuah nilai penting disaat akan membuat keputusan.
- c. Latar belakang budaya merupakan jumlah keseluruhan dari cara berbuat, berfikir dan merasakan, budaya merupakan bentuk kondisi yang

menunjukkan dirinya melalui tingkah laku. Bahasa pembawaan, nilai dan gerakan tubuh merefleksikan asal budaya.

d. Pengetahuan, komunikasi akan lebih sulit ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain yang memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda. Pesan menjadi tidak jelas jika kata-kata ataupun ungkapan yang digunakan tidak dipahami oleh penerima pesan

e. Peran individu berkomunikasi sesuai tatanan yang tepat menurut hubungan dan peran mereka saat itu, ketika dosen dan mahasiswa baru berkomunikasi tentu mereka tahu peran dan hubungan mereka saat itu dan berkomunikasi yang memang sesuai dengan peran dan hubungan mereka

f. Media Interaksi, orang akan cenderung berkomunikasi jika media yang digunakan nyaman, tidak ada gangguan sehingga pesan yang disampaikan tidak terjagi gangguan bisa berjalan tanpa ada hambatan.

5. Pola Komunikasi Sirkuler

Salah satu pola yang digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi adalah pola sirkuler yang dibuat oleh Osgood bersama Schramm. Pola ini menggambarkan komunikasi sebagai proses yang dinamis (Mulyana, 2002 : 42-44). Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Pada model ini komunikasi bukan hanya menyampaikan pesan, namun bagaimana pesan itu diolah melalui penyandian (*encoder*) oleh komunikasi dan diterjemahkan melalui penyandian ulang (*decoder*) yang dilakukan oleh penerima pesan, dan selama proses penerjemahan itu mungkin terdapat berbagai gangguan (*noise*), baik disadari maupun tidak sehingga kemungkinan terjadi

kesalahan penerjemahan oleh penerima pesan. Inilah pentingnya umpan balik atau *feedback* untuk melihat apakah pesan yang dikomunikasikan itu sesuai dengan maksud komunikasikan atau tidak. Ada beberapa komponen-komponen komunikasi dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Pengirim atau komunikator adalah orang yang menginisiasi penerima pesan, yakni berbagai informasi yang menjadi isi atau materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran pesan sebagai komunikator ini dapat diperankan oleh dosen atau instruktur.
- b. Penyediaan atau *eencoding*, yaitu proses yang dilakukan oleh komunikator untuk mengemas maksud atau pesan yang ada dalam benaknya menjadi symbol-simbol : suara, tulisan, gerakan tubuh dan bentuk lainnya untuk dapat dikirim kepada komunikan dalam pembelajaran dosen harus mengemas mater pembelajaran yang akan disampaikannya kepada mahasiswa dalam bentuk tulisan, ucapan atau gambar.
- c. Saluran dan media, yakni tempat dimana pesan dalam bentuk symbol-simbol tadi dilewatkan dari komunikator ke komunikan. Bagi manusia saluran komunikasi ini diantaranya pancaindra yang dapat berupa pendengaran, penglihatan, penciuman, rabaan, dan rasa. Oleh sebab itu, manusia dapat mengirimkan pesan secara tertulis. Pesan dalam bentuk suara dapat disampaikan secara langsung melalui aplikasi *zoom meeting*, *google class room*, *whatsapp*, *e-learning penge* dan lain sebagainya. Semua media ini dapat dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran.

- d. Penyandian ulang atau *recording*, yaitu proses yang dilakukan oleh komunikan untuk menginterpretasikan symbol-simbol yang diterimanya menjadi bermakna. Pemahaman penerimaan terhadap pesan yang diterimanya merupakan hasil komunikasi,. Pemahaman mahasiswa(i) tentang penjelasan dosen atau sebaliknya interpretasi dosen terhadap jawaban mahasiswa adalah proses penyandian ulang atau *recording*.
- e. Penerimaan pesan atau komunikasi adalah penerimaan pesan secara individu atau kelompok yang menjadi sasaran komunikasi. Ketika dosen menjelaskan kepada mahasiswa, maka mahasiswa berperan sebagai komunikan atau sebaliknya.
- f. Umpan balik atau *feedback*, adalah informasi yang kembali pada komunikan ke komunikator sebagai respons terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator. Dari umpan balik ini komunikator dapat mengetahui pemahaman dan reaksi komunikan terhadap pesan yang dikirimnya. Dengan adanya umpan balik ini akan terbentuk arus komunikasi dua arah. Dalam proses pembelajaran umpan balik sangat penting artinya, untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan telah dipahami atau belum oleh penerimaan pesan. Apakah tidak terdapat kesalahan persepsi tentang pesan yang disampaikan, apakah ada kesulitan mahasiswa dalam memahami pesan yang dikomunikasikan, jika ada tindakan apa yang harus dilakukan.

Dari beberapa pola komunikasi yang dipaparkan diatas, maka pola terakhir yang cukup memberikan gambaran yang komperenshif tentang

terjadinya komunikasi. Pola tersebut bukan hanya menjelaskan komponen-komponen komunikasi, termasuk kemungkinan-kemungkinan yang akan melalui umpan balik.

Setiap dosen tentu saja para pengembang media pembelajaran, perlu mengetahui model komunikasi, sebab proses pembelajaran itu pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga keberhasilan dan kegagalan pembelajaran pada dasarnya adalah keberhasilan dan kegagalan komunikasi yang dibangun oleh dosen. Oleh karena itu, berkaitan dengan ini para pengembang media perlu memahami bahwa pengembangan media pembelajaran diarahkan untuk membantu agar pesan yang ingin disampaikan dipahami dengan benar oleh penerima pesan (mahasiswa).

2.2.3 Fungsi Media Komunikasi

Media komunikasi pembelajaran menurut (Suryani, 2012 :156-158) bukan hanya sekedar menginformasikan gagasan, atau penyampaian sesuatu akan tetapi lebih dari pada itu. Ada 4 fungsi komunikasi dalam proses pembelajaran yakni

1. Fungsi Menjelaskan

Fungsi untuk menjelaskan merupakan fungsi utama dari media komunikasi. Manakala kita lihat dari sejarahnya, memang media komunikasi pertama kali dikembangkan untuk membantu menjelaskan sesuatu. Misalnya dalam proses mengajar yang dilakukan dosen, media pembelajaran sering digunakan untuk membantu menjelaskan informasi yang disampaikan dosen pada mahasiswa

Dalam konteks ini posisi media pembelajaran lebih berperan dan dipengaruhi oleh tindakan dosen. Artinya bagaimana media pembelajaran dapat membantu dosen untuk menjelaskan informasi yang ingin disampaikan. Informasi itu sendiri adalah materi pembelajaran yang sudah jadi, sesuai dengan materi yang berklaku. Dengan demikian, dengan fungsi menjelaskan ini, menempatkan media sebagai alat bantu menjelaskan atau memaparkan materi pembelajaran. Misalnya dalam proses pembelajaran melalui prestasi yang dilakukan dosen.

2. Fungsi Menjual Gagasan

Fungsi ini hamper sama dengan fungsi yang pertma. Bedanya terletak dari isi dan sumber informasi yang disampaikan. Kalau dalam fungsi menjelaskan seluruh informasi berasal dari kurikulum maka dalam fungsi menjual gagasan isi dan sumber informasi berasal dari diri penyaji itu sendiri, yang berkaitan dengan penyuguhan gagasan atau ide-ide baru untuk di kritii oleh penerima pesan. Fungsi ini sering tidak berhubungan dengan isi atau materi kurikulum yang ditulis, melainkan membantu komunikan untuk menyampaikan gagasan baru yang bersifat inovatif yang biasanya gagasan memecahkan suatu masalah pembelajaran.

3. Fungsi Pembelajaran

Yang dimaksud dengan fungsi pembelajaran adalah fungsi media untuk membelajarkan mahasiswa yang bukan hanya sekedar menerima informasi dan disungguhkan akan tetapi bagaimana media dapat merangsang mahasiswa untuk beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pada fungsi pembelajaran, posisi media bukan hanya di tempat

pada posisi penyaji akan tetapi juga memperhatikan posisi penerima pesan. Artinya media pembelajaran dikembangkan bukan hanya memperhatikan kepentingan dari sudut penyaji saja, akan tetapi memperhatikan sudut penerima informasi atau pengguna media itu sendiri, baik yang berkaitan dengan kebutuhan, minat dan bakat, serta kemampuan dasar penerima informasi pesan termasuk gaya belajarnya. Contoh media pembelajaran yang berfungsi sebagai pembelajaran sebagai sumber belajar seperti modul, video atau CD.

4. Fungsi Administratif

Fungsi administratif adalah pemanfaatan media sebagai alat bantu bagi lembaga pendidikan dalam penyebaran informasi tentang kegiatan administrasi akademik. Misalnya informasi deskripsi mata pembelajaran/ mata kuliah, waktu dan tempat perkuliahan, waktu ujian dan sebagainya.

Dilihat dari fungsinya, media pembelajaran seharusnya dikemas sesuai dengan peruntukannya. Media yang difungsikan sebagai alat bantu menjelaskan, akan berbeda pengemasannya dengan media yang difungsikan sebagai alat untuk membelajarkan atau menjual gagasan.

2.2.4 Pembelajaran sebagai proses komunikasi

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Seorang mahasiswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari dosen. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara mahasiswa dan dosen kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan

bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).

(Kemp 1975 :15) mengatakan pesan di kirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut di ubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya.

2.3 Pengertian Pembelajaran Online

Pembelajaran online saat ini menjadi tren pelaksanaan pendidikan akibat adanya pandemic Covid-19. Pembelajaran online terjadi ketika ada komunikasi secara online. Komunikasi secara online dikenal dengan sebutan komunikasi dalam jaringan atau daring. Komunikasi dalam jaringan memerlukan perangkat teknologi komunikasi seperti laptop, computer, *handphone*, atau perangkat yang dapat terhubung dengan internet. Pada abad ke-21 internet memainkan peran yang penting dalam pendidikan ungkapan dari (Chan 2010 : 234). Teknologi yang semakin cepat dan situasi yang mendesak akibat Covid-19 mendorong pendidikan memutar haluan dari pembelajaran tatap muka langsung menjadi menggunakan *platform-platform* pembelajaran daring. Ada beberapa *platform* tersebut yang sering digunakan adalah *Google Classroom* beserta *platform* pendukungnya seperti *Google Doc*, *Google Form*, *Google Meet*. Selain itu ada juga *platform Zoom* dan *Whatsaap Group*.

Pembelajaran online dapat dilakukan dengan menerapkan komunikasi daring sinkron ataupun komunikasi daring ansinkron (Guy.

2007 : 234). (Mac Donald 7creanor 2010 : 234) memberikan penjelasan kedua istilah ini. Komunikasi sinkron berarti kegiatan komunikasi online yang berlangsung secara *real-time* dengan semua peserta hadir, seperti konferensi video dan pesan instan, misalnya menggunakan *platform Zoom, Google Meet, dan Whatsapp Group*. Sedangkan komunikasi asinkron berarti kegiatan komunikasi yang tidak mengharuskan semua peserta untuk online secara bersamaan, contoh paling umum adalah forum diskusi online yang dapat dibaca dan ditanggapi setiap saat, seperti penggunaan *platform Google Form, Google Doc, bahkan Whatsapp Group* ketika kelas daring tidak dapat dilakukan secara asinkron.

2.3.1 Pembelajaran Online di Era Covid-19

Wabah virus corona (Covid-19) yang terjadi secara global merubah proses pelaksanaan proses belajar mengajar yang umumnya dilaksanakan secara tatap muka dikelas menjadi proses pembelajaran jarak jauh. Hal ini dilakukan demi menjaga keselamatan berbagai pihak termasuk pendidik dan peserta didik dari penularan virus ini. Pembelajaran alternative yang dilakukan secara bersamaan untuk mengantisipasi pandemic Covid-19. Pembelajaran online muncul sebagai jawaban atas situasi dan kondisi yang melarang proses pembelajaran secara tatap muka.

Model pembelajaran online yang berjalan pada saat pandemi Covid-19 tentunya memiliki keragaman tingkat keefektifan pola komunikasi yang berbeda (Muliana, 2020 : 53-55). Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi semua pihak yang berkepentingan (stakolder). Proses pembelajaran jarak jauh ini mengandalkan penggunaan teknologi sebagai

sarana transfer ilmu atau virtual learning. Berbagai aplikasi media pembelajaran yang harus dikuasai oleh para pendidik serta mahasiswa yaitu

1. Peran teknologi dalam Pembelajaran Virtual (Virtual Learning)

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran paparan dari (Simanjutank, 2019 : 17).

Pelaksanaan proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 , komunikasi dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, computer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara pendidik dan peserta didik hanya dilakukan menggunakan media-media tersebut. Dengan adanya teknologi informasi sekarang ini dosen dapat memberikan layanan tanpa harus bertatap muka. Demikian halnya dengan mahasiswa, mereka dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cybr space* atau ruang maya dengan menggunakan *handphone*. Hal ini dikenal dengan pembelajaran system virtual (virtual learning). Peran teknologi sangat besar demi terlaksananya proses pendidikan, mengingat masa pandemi ini belum ada tanda kapan akan berakhir.

2. Media Pembelajaran dengan Online Learning

Sebelum era pandemic Covid-19 sebagian kecil kita mungkin sudah menggunakan *learning* sebagai model pembelajaran. *Blenden learning*

merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional tatap muka dengan *online learning* atau pembelajaran secara daring (Mifcrosoft, 2017 Staff Teach Thought, 2020 : 25) (Simarata, 2018 : 25). Pembelajaran *online learning* merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara fisik namun bisa tatap muka secara virtual seperti menggunakan *video conference*. *Online learning* terkadang disebut juga dengan *full online*. Menggunakan *Learning Management System* (LMS) untuk membuat kelas virtual. Kelas virtual adalah hal yang pertamakali harus dilakukan sebelum memulai *online learning*. Pada kelas virtual ini terdapat materi ajar, pranala referensi, tugas dan lain sebagainya. Kelas virtual ini dapat menggunakan *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle, Googe Classroom, Microsoft Teams, Search Result, Scoology, Edmodo dan lain sebagainya.

3. Media Pembelajaran dengan Google Classroom

Google classroom adalah layanan web garis yang dikembangkan oleh google yang dikembangkan oleh google yang bertujuan untuk membuat distribusi dan penilaian mahasiswa. Tujuan dari google classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file dosen dengan mahasiswanya (Wikipedia, 2020 : 33). Googgle classroom memfasilitasi pengajar dengan peserta didik dalam penugasan dan pemberian materi sert penilaian. Google classroom juga sederhana dalam penggunaannya selama memiliki akun google dan aktif terhubung dengan internet.

Fitur google classroom yang dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran online yakni :

- a. Kemudahan dalam distribusi tugas dan materi
- b. Fasilitas dan membuat kelas dengan mengundang peserta didik dalam forum virtual komunikasi melalui chat antara pengajar dengan peserta didik dan kemudahan dalam memberi pengumuman
- c. Proses penilaian yang langsung dapat dilakukan dalam pemberian tugas atau ujian
- d. Tersambung dengan google meet sehingga dapat menjadwalkan tatap muka langsung secara virtual

4. Kelas Virtual dengan Google Meet dan Zoom

Media pendukung proses pembelajaran jarak jauh agar pembelajaran tidak hanya semata pemberian tugas dan materi dapat melalui tatap muka secara virtual dan sudah banyak dikembangkan (Sri Gusty, 2020 : 57), contohnya google meet dan zoom. Pemanfaatan media google meet dalam pembelajaran jarak jauh merupakan pilihan untuk bertatap muka secara virtual dengan peserta didik dalam menyampaikan materi. Google meet merupakan produk komunikasi video dari google. Google meet memiliki beberapa fitur yang dapat dijadikan alasan untuk media pembelajaran jarak jauh. Fitur tersebut adalah :

- a. Dapat mengundang 100 peserta dengan penggunaan G Basic Suite, 150 peserta dengan penggunaan G Suite Business dan 260 peserta dengan G Suite Enterprise
- b. Terintegrasi dengan google calendar dan google classroom sehingga kegiatan video online dapat diagendaikan jauh-jauh hari
- c. Dapat berbagi layar presentasi

- d. Platform dapat diakses melalui smartphone berbasis android atau ios
 - e. Zoom hampir sama dengan google meet yang merupakan layanan konferensi video online. Zoom berbasis cloud computing, zoom memiliki fitur yang dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran melalui media online, adapun fitur-fitur zoom yaitu:
 - a. Host dapat melakukan pertemuan one-one-one
 - b. Sharing screen dan adanya fasilitas chat, peserta dapat mengirim chat kepada peserta yang lain secara private atau ke semua user
 - c. Adanya fasilitas breakout room untuk memfasilitasi pembagian kelompok. Seperti dalam pembagian konvensional adanya pembagian kelompok untuk memberikan project atau tugas kelompok.
 - d. Dapat diakses melalui smartphone android atau ios
5. Media Pembelajaran dengan Whattshapp

WhatsApp menjadi media social terbanyak penggunaannya hal ini berdasarkan hasil riset (Endis, 2020 :68-70) 66,6% responden memilih whatsapp sebagai media yang sering mereka gunakan, whatsapp sangat digemari banyak orang karena mudah, lebih cepat dan lebih privasi. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur chatting, video call, grup, voice note, memposting foto dan video berbagai cerita dan dapat dikomentari hanya antar personal dan komentar tersebut tidak diketahui. WhatsApp juga merupakan media social yang cenderung digunakan untuk berkomunikasi dan juga dijadikan media pembelajaran online.

2.3.2 Karakteristik Media Online

Karakteristik media online, (Sofyan, 2007, : 30-32) menjelaskan kemudahan bagi pengakses baik dalam pengertian secara bahasa, pengertian secara umum dan pengertian secara khusus yang membedakannya dengan media konvensional adalah sebagai berikut :

1. Hanya Ada di Internet

Media daring ini (dalam jaringan) yaitu jaringan internet yang menghubungkan satu computer dengan computer lainnya. Media daring tidak bias diakses tanpa menggunakan koneksi internet.

2. Basis Komputer dan Internet

Secara teknis atau secara fisik, media daring merupakan media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia (computer dan internet)

3. Multimedia

Isi media daring yaitu terdiri dari teks, visual atau gambar, audio dan audio-visual (video).

4. Unlimited Space

Kapasitas luas atau besar menjadikan halaman website bias menampung naskah yang sangat panjang.

5. Real time dan Fleksibel

Informasi bias disajikan saat kejadian sedang berlangsung dan bias diupdate atau diedit kapan saja dan di mana saja selama masih terhubung dengan internet.



6. Wide Audience

Jangkauannya luas dan dapat menjangkauseluruh dunia selama masih terhubung dengan koneksi internet.

7. Interaktif

Interaktif, dua arah dan egaliter dengan adanya berbagai fasilitas seperti kolom komentar chat room, polling dan sebagainya.

8. Penyimpanan

Terdokumentasi, informasi yang tersimpan di bank data atau arsip dan dapat ditemukan melalui link, artikel terkait dan fasilitas cari (search).

9. Links

terhubung dengan sumber yang lain (hyperlink) yang berkaitan dengan informasi tersaji, baik itu dengan data dengan yang satu website ataupun di website lain.

2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan belajar Daring dan hambatan Komunikasi

Pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. (Simenanjuk, 2019: 17-20) menyatakan salah satu media yang digunakan adalah jaringan smartphone dan computer. Dengan dikembangkannya di jaringan smartphone dan computer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan computer ke yang lebih luas yaitu internet. Penyajian pembelajaran daring berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. System pembelajaran daring ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan lebih banyak waktu.

Kelebihan pembelajaran secara daring yaitu sebagai berikut :

1. Tersedianya fasilitas e-moderating dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal mealalui internet.
3. Mahasiswa(i) dapat belajar (me-review) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di smartpone atau dilaptop.
4. Bila mahasiswa(i) memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses internet.
5. Baik pengajar maupun mahasiswa(i) dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlahpeserta banyak yaitu menggunakan aplikasi zoom meeting.
6. Berubahnya peran mahasiswa(i) yang pasif menjadi aktif
7. Relatif lebih efesien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi, yang sering terlambat.

Kekurangan pebelajaran daring yaitu :

1. Kurangnya interaksi antara pengajar dan mahasiswanya atau bahkan antara mahasiswa(i) itu sendiri, bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
2. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah, tersedianya listrik, telepon, dan jaringan serta kuota).

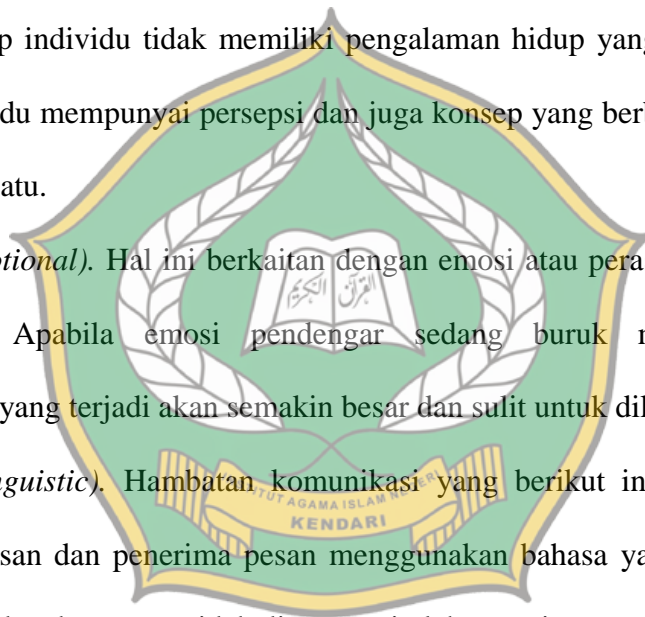
3. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek social dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
4. Proses belajar dan mengajarnya cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.
5. Perubahan peran Dosen dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (Information Communication Technology)
6. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal
7. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah, tersedianya listrik, telepon, dan jaringan serta kuota).

Teori yang digunakan adalah teori Komunikasi Antar budaya dan komunikasi interpersonal. Terdapat 9 (sembilan) jenis hambatan komunikasi antar budaya yang mudah dilihat, karena hambatan-hambatan ini banyak yang berbentuk fisik. Hambatan-hambatan tersebut adalah:

1. Fisik (*Physical*). Hambatan komunikasi semacam ini berasal dari hambatan waktu, lingkungan, kebutuhan diri, dan juga media fisik.
2. Budaya (*Cultural*). Hambatan ini berasal dari etnik yang berbeda, agama, dan juga perbedaan sosial yang ada antara budaya yang satu dengan yang lainnya. (cf. Jupriono, 2010)
3. Persepsi (*perceptual*). Jenis hambatan ini muncul dikarenakan setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda mengenai suatu hal. Sehingga untuk

mengartikan sesuatu setiap budaya akan mempunyai pemikiran yang berbeda-beda.

4. Motivasi (*Motivational*). Hambatan semacam ini berkaitan dengan tingkat motivasi dari pendengar, maksudnya adalah apakah pendengar yang menerima pesan ingin menerima pesan tersebut atau apakah pendengar tersebut sedang malas dan tidak punya motivasi sehingga dapat menjadi hambatan komunikasi.
5. Pengalaman (*Experiential*). Experiential adalah jenis hambatan yang terjadi karena setiap individu tidak memiliki pengalaman hidup yang sama sehingga setiap individu mempunyai persepsi dan juga konsep yang berbeda-beda dalam melihat sesuatu.
6. Emosi (*Emotional*). Hal ini berkaitan dengan emosi atau perasaan pribadi dari pendengar. Apabila emosi pendengar sedang buruk maka hambatan komunikasi yang terjadi akan semakin besar dan sulit untuk dilalui.
7. Bahasa (*Linguistic*). Hambatan komunikasi yang berikut ini terjadi apabila pengirim pesan dan penerima pesan menggunakan bahasa yang berbeda atau penggunaan katakata yang tidak dimengerti oleh penerima pesan.
8. Non-verbal. Hambatan non-verbal adalah hambatan komunikasi yang tidak berbentuk kata-kata tetapi dapat menjadi hambatan komunikasi. Contohnya adalah wajah marah yang dibuat oleh penerima pesan ketika pengirim pesan melakukan komunikasi. Wajah marah yang dibuat tersebut dapat menjadi penghambat komunikasi karena mungkin saja pengirim 3 pesan akan merasa tidak maksimal atau takut untuk mengirimkan pesan kepada penerima pesan.
9. Kompetisi (*Competition*). Hambatan semacam ini muncul apabila penerima pesan sedang melakukan kegiatan lain sambil mendengarkan. Contohnya



adalah menerima telepon selular sambil menyetir, karena melakukan 2 (dua) kegiatan sekaligus maka penerima pesan tidak akan menerima pesan yang disampaikan melalui telepon selular secara maksimal.

2.5 Kajian Relevan

Sebelum penulis menyusun dan melakukan suatu penelitian terkait Efektivitas Pola Komunikasi Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Covid-19

Dibawah ini yang terkait dengan judul tersebut :

Penelitian yang dilakukan oleh Rini Novianti Yusuf, dengan Nim 1604687 mahasiswa Universitas Pendidikan Islam tahun 2019 tentang *Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Online dalam meningkatkan Kemampuan Mendidik Anak*, metode penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini fokus pada komunikasi belajar online pada komunitas ibu professional menggunakan jenis synchronous dengan strategi pembelajaran dialogis melalui aplikasi media social dan aplikasi learning management system. Hasil penelitian (Rini Novianti Yusuf, 2019 : 7) mengatakan komunikasi belajar online berjalan secara secara efektif yang diukur dari adanya pemahaman, perubahan sikap, daya tarik, keterlibatan, tindakan dari peserta didik.

Selain itu penelitian oleh Edi Santoso, mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Program Studi Teknologi Pendidikan Nim S810108004, dengan penelitiannya *Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa*. Metode penelitian adalah eksperimen dengan rancangan 2 x 2 dan menggunakan sampel. Penelitian ini dilaksanakan di SMA negeri 1 Purwantoro Wonogiri tahun pelajaran 2008/2009. Penelitian ini fokus pada perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Online

dan LKS terhadap prestasi belajar Kimia siswa. Hasil penelitian (Edi Santoso, 2009 : 21) mengatakan pembelajaran online memberikan pengaruh lebih tinggi dari pada pembelajaran dengan media LKS terhadap prestasi belajar kimia.

Berikutnya penelitian Syafirudin, Nim 1102413046 mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan , Universitas Negeri Semarang. Penelitiannya tentang *Pengembangan Sistem Pembelajaran Online di SMK NU Ungaran*, pada skripsi ini peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini fokus pada sistem pembelajaran online serta membuat produk system pembelajaran online. Hasil penelitian (Syafirudin, 2017: 9) mengatakan berdasarkan hasil validasi materi oleh guru yang menyatakan sangat baik dengan presentase 84%, validasi materi oleh guru dan siswa juga sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa produk *e-learning* layak menjadi salah satu media pembelajaran di SMK NU Ungaran.

Dari beberapa penelitian yang dikemukakan di atas, ada aspek aspek tertentu yang memiliki kesamaan dengan proposal penelitian ini yaitu terletak pada kajiannya yaitu tentang komunikasi pembelajaran online. Namun persamaan tersebut tidak menyangkut substansi yang diteliti, karena judul dengan rumusan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengungkapkan bagaimana Keefektivitas Pola Komunikasi Pembelajaran Online Mahasiswa(i) dan bagaimana dampak Pola Komunikasi dalam proses pembelajaran online dimasa Covid-19, dengan memahami masalah pokok yang ingin dikaji dalam penelitian ini.