

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian komunikasi dan Proses komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Communication*" yang bersumber dari bahasa latin "*Communitio* " yang berarti suatu pemberitahuan atau pertukaran pikiran. Makna yang mendasar dari "*Communication* " adalah "*Communis*" yang berarti "sama" atau dapat dikatakan sebagai penjelasan suatu kesamaan arti (Onong Uchjana Effendy, 2004:9). Di mana dua orang terlibat komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang dipergunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain mengerti bahasanya saja belum tentu mengerti makna yang dibawakan bahasa itu. Jelas bahwa percakapan kedua orang tadi dapat dikatakan komunikatif apabila kedua-duanya, selain mengerti bahasa yang dipergunakan, juga mengerti makna dari bahan yang diperbincangkan.

Menurut Carl I Hovland yang dikutip dari Onong Uchjana Effendi (1990:10) menyatakan bahwa ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap.

Selanjutnya Lasswel yang dikutip dari Onong Uchjana Effendi (1990:10) juga menyatakan bahwa komunikasi meliputi lima unsur yakni : komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek.

Jadi berdasarkan paradigma di atas, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Sedangkan proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.

Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

a. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya

## b. Proses Komunikasi Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Schramm dalam Deddy Mulyana (2004:140) mengatakan bahwa model komunikasi bentuk ketiganya sebagai interaksi dengan kedua belah pihak yang menyandi, menafsirkan, kemudian menyandi-balik, mentransmisikan, dan menerima sebuah pesan yang tersampaikan. Di sini kita dapat melihat umpan balik dan "lingkaran" sebagai kelanjutan untuk berbagi informasi yang terdapat dalam sebuah pesan. Berikut adalah model komunikasi bentuk ketiga Schramm:



Jadi berdasarkan paradigma Schramm tersebut, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan suatu efek tertentu.

## 2 . Internet dan Media Pembelajaran

### a. Pengertian Internet

Intranet adalah jaringan komputer dalam sebuah perusahaan yang menggunakan teknologi Internet sehingga terbentuk lingkungan yang seperti Internet tetapi bersifat privat bagi perusahaan bersangkutan. Dalam hal ini, pengaksesan informasi yang berkaitan dengan sistem basis data juga dilakukan melalui *Web browser*.

Kadangkala internet juga dihubungkan ke jaringan internet, dengan dilengkapi *firewall*. Firewall adalah program yang dijalankan pada komputer yang berkedudukan sebagai *server* dengan tujuan untuk mencegah akses intranet dari internet, tetapi memungkinkan pemakai di dalam Intranet mengakses internet (Abdul Kadir,2003:378).

### b. Pengertian Proses Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dalam kandungan hingga masuk liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Pembelajaran ialah proses pemerolehan maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pembelajaran berlaku sepanjang hayat seseorang manusia. Proses pembelajaran dapat berlaku di mana saja, dan menggunakan media apa saja yang dapat memenuhi pembelajaran itu sendiri ([www.google.com/prosespembelajaran](http://www.google.com/prosespembelajaran)).

### c. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Angkowo & Kosasih, 2007:10).

Namun ada juga yang mengartikan bahwa, media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pelajar. Selain itu media juga harus merangsang pelajar mengingat apa yang sudah dipelajari memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pelajar untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.



Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif. Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran Si Pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan

pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu internet, karena media ini yang dijadikan sarana untuk penyajian ide dan gagasan pembelajaran-pembelajaran yang menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika khususnya perangkat komputer di sebut *e-learning* ([www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)).

*E-learning* adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. *E-learning* mempunyai dua tipe, yaitu *syynchronous and asynchronous*. Aplikasi dan proses yang termasuk ruang lingkup *e-learning* antara lain pembelajaran berbasis web, kelas virtual, pembelajaran berbasis computer, dan kolaborasi digital. Materi pembelajaran dapat disajikan via internet , intranet, audio-video, TV, atau CD-ROM (wahana computer,2006:44).

Efektif adalah bermanfaat. Efektifitas merupakan hasil yang terbaik(Purwadarminta,1987:266). Penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih. Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut dapat membantu proses pembelajaran dan mempertahankan minat belajar.

## B. Kerangka Dasar Pemikiran

Kerangka dasar pemikiran diperlukan dalam penelitian sebagai petunjuk jalan pikiran dengan berdasarkan teori yang relevan kerangka pemikiran diibaratkan sebagai penuntun dalam membantu memecahkan dan masalah, mengarahkan langkah peneliti.

Tak seorang pun di dunia ini yang mengira bahwa perkembangan dunia teknologi dan informasi begitu cepat dan pesat hingga hampir setiap harinya kita ikuti dan disetiap hari itu pula terjadi perubahan-perubahan. Dunia kita telah memasuki era yang biasa disebut Abad Informasi, di mana informasi dapat kita terima dari jarak yang sangat jauh sekalipun dalam waktu yang sangat singkat dan tanpa mengenal ruang dan batas suatu wilayah maupun negara. Informasi juga dapat kita kirim dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan hitungan detik, informasi telah sampai kepada si penerima tanpa kesulitan apapun. Itulah abad informasi, di mana sistem informasi disajikan secara transparan lewat media komputer internet yang mampu mengolah, menyimpan dan mengakses begitu menawan, hingga *user* terpana berjam-jam menyaksikan dunia maya yang sangat menuntut kreatifitas kita sebagai *user/pemakai* (Darsono,2000;50)

Perkembangan internet yang begitu cepat telah mengubah banyak aspek dalam proses komunikasi data komputer, setelah jaringan internet berubah menjadi jaringan global, banyak aplikasi baru berkembang untuk menunjang keefektifan dan kefleksibelan lintas data dalam jaringan



internet, dan internet berubah menjadi topik yang selalu *up to date* untuk membicarakan tingkat riset dan materi pembelajaran di sekolah. Perubahan yang amat pesat ini akhirnya mengubah pola pemanfaatan internet oleh sekolah, yang semula hanya digunakan untuk riset, menjadi sarana untuk mempublikasikan hasil riset tersebut, dan akhirnya bagaimana memanfaatkan jaringan ini sebagai sarana dalam proses pendidikan. Ide-ide tentang pemanfaatan jaringan global ini sebagai sarana pengajaran telah melahirkan banyak hal, yang semula hanya berupa CBT ([www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)).

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi informasi dari pendidik pada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur pendidikan, yang memiliki unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Beberapa bagian unsur ini mendapat sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning*. *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu *e-learning* sering juga disebut *on-line course*. Dalam berbagai literatur *e-learning* tidak dapat dilepaskan dari jaringan internet, karena media ini yang dijadikan sarana untuk penyajian ide dan gagasan pembelajaran ([www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)).

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kendala hambatan dan kelemahan sistem *e-learning*, dikemukakan suatu pokok

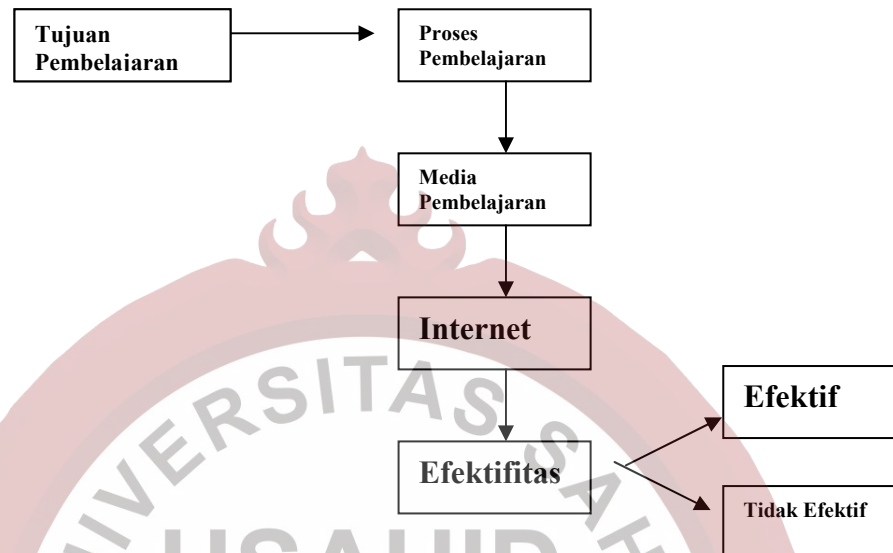
pikiran atau ide untuk mengkolaborasikan *e-learning* dengan sistem pembelajaran tradisional menggunakan ruangan kelas (*class-learning*), dalam arti kata jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber dan sarana pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran tetap dilakukan melalui *classroom*. Dalam hal ini internet dijadikan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Berkaitan dengan topik sistem pembelajaran klasikal (*class-learning*), maka pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, dapat diimplementasi sebagai point-point berikut :

1. *Browsing*
2. *Resourcing*
3. *Searching*
4. *Consulting dan Communicating*

Berikut sistematika pemikiran peneliti tentang efektifitas proses pembelajaran melalui media internet :

**Bagan II**  
**Kerangka Dasar Pemikiran**



### C. Definisi Konseptual

Merupakan penggambaran antara konsep-konsep spesifik yang berbeda-beda yang ingin kita pelajari. Definisi konseptual juga digunakan untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai variabel-variabel penelitian. Hal ini untuk menyeragamkan penafsiran antara peneliti dan pembaca.

Internet adalah jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di dunia, di mana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif. Internet merupakan kepanjangan dari *interconnection network* yang berisi informasi, dapat dibayangkan sebagai perpustakaan multimedia ([www.google.com/pengantar world wide web](http://www.google.com/pengantar%20world%20wide%20web))

Efektivitas adalah kemampuan organisasi dalam mencari sumber dan memanfaatkannya secara efisien dalam mencapai tujuan tertentu dengan hasil yang maksimal (Muhyadi,1989;277).

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi penyampaian pesan. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam hal ini media berperan sangat penting, karena tanpa media, komunikasi tidak akan berjalan dalam penyampaian pesannya (Azhar,1997;4).

Media pembelajaran harus dapat meningkatkan motivasi belajar, di mana juga menambah motivasi bagi pembelajar. Media juga harus dapat merangsang pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa dalam belajar.

Melihat perkembangan ini, akan sangat tertinggal dunia kita, jika tidak bisa memanfaatkan teknologi media, dalam hal ini adalah internet. internet memiliki semua materi dan kita dapat memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai salah satu sumber pembelajaran maupun bahan bahan ajar.

Dengan demikian internet dapat dikatakan sebagai media pembelajaran karena internet merupakan mediator yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran .

#### D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pusat perhatian variable-variabel yang berkaitan dengan aspek oprasional suatu program (Masri Singarimbun,1987:6). Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi) yang artinya sebagai tolak ukur untuk variable penelitian yang akan diukur (Purwanto,2004:93).

1. Pengetahuan tentang internet
  - a. Pengetahuan responden tentang fungsi dan kegunaan internet
  - b. Pengetahuan responden tentang perangkat keras dan lunak internet
  - c. Pengetahuan responden tentang fasilitas internet
2. Fleksibilitas internet untuk pembelajaran
  - a. Kelengkapan data internet
  - b. Kemudahan penggunaan internet sebagai media pembelajaran
  - c. Ketersediaan *on-demand* (akses *on line*)
  - d. Fleksibilitas kecepatan dan ketepatan pembelajaran
3. Efisiensi internet sebagai media pembelajaran
  - a. Efisien dalam biaya
  - b. Efisien dalam waktu dan tempat dalam belajar
  - c. Efisien dalam pencarian bahan materi pembelajaran



4. Efektifitas internet sebagai media pembelajaran
  - a. Pengertian *e-learning* dalam pembelajaran
  - b. Manfaat *e-learning* dalam pembelajaran
  - c. Kemudahan dalam pengembangan pembelajaran

