

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Topik / Masalah	Konsep / Teori	Metodologi	Hasil Penelitian
1.	<i>Delivering High-Quality Instruction Online in Response to COVID-19</i>  <b>Developer:</b> <i>Online Learning Consortium, Association of Public and Land-grant Universities, and Every Learner Everywhere</i> (2020).	Kegiatan belajar secara daring ( <i>e-learning</i> ) di masa pandemi covid-19.	<i>Online Learning</i> menurut Stark & Kelly (2019).  <i>Online Course Design Model</i> menurut Wiggins & McTighe (2012).	Deskriptif kualitatif, <i>literature review</i> .	Paper ini menjelaskan tentang bagaimana merancang dan menginstruksikan metode belajar <i>online</i> secara efektif bagi pelajar, instruktur, dan fasilitator.
2.	Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media <i>Online</i> Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika <b>Peneliti:</b> Mustakim	Matematika ilmu yang dianggap sulit oleh banyak peserta didik dan penerapan belajar daring memberikan	Jurnal penelitian ini tidak mencantumkan teori yang digunakan sebagai pedoman penelitian dan hanya	Deskriptif kuantitatif menggunakan kuesioner.	Penelitian ini menjelaskan seberapa efektif penerapan pembelajaran daring di media <i>online</i> pada mata pelajaran matematika. Hasilnya diperoleh sebanyak 23,3% peserta didik menilai pembelajaran matematika <i>online</i> sangat efektif, 46,7% menilai efektif,

	(2020)	perbedaan signifikan kepada peserta didik dalam memahami materi dengan simbol dan rumus matematika yang abstrak, logis, dan sistematis secara <i>online</i> .	berpatokan pada pembahasan jurnal penelitian terdahulu.		dan 20% merasa biasa saja. Namun, ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), sehingga peneliti menyarankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring matematika berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari responden.
3.	<i>E-learning</i> Sebagai Sebuah Inovasi Metode Belajar <i>Active Learning</i>  <b>Peneliti:</b> Marzuqi Agung Prasetya (2015)	Mencari tahu lebih dalam bagaimana Teknologi Informasi (TI) berperan dalam mendukung kegiatan belajar kolaboratif yang menciptakan pola budaya belajar secara mandiri.	Metode Pembelajaran menurut Mulyasa (2013).  Karakteristik <i>E-learning</i> menurut Daryanto (2013).	<i>Library research.</i>	Peran serta Teknologi Informasi (TI) mengubah paradigma dunia pendidikan terkait konsep belajar-mengajar antara tenaga pendidik dengan peserta didiknya.  Kemunculan <i>e-learning</i> membawa perubahan untuk sistem pembelajaran dan telah dianggap sebagai sebuah inovasi metode belajar yang baru dan menjadi solusi bahwa kegiatan belajar mengajar masih dapat dilakukan tanpa perlu dilakukan tatap muka secara langsung.
4.	Pembelajaran Elektronik ( <i>E-learning</i> ) dan Internet Dalam Rangka	<i>E-learning</i> berperan sebagai inovasi baru dalam sistem pendidikan	Konsep <i>E-learning</i> menurut para ahli diantaranya Hamilton (2001),	Deskriptif kualitatif.	<i>E-learning</i> diartikan sebagai sistem pembelajaran jarak jauh berbasis web yang menggunakan teknologi komputer yaitu internet. <i>E-learning</i>

	<p>Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa</p> <p><b>Peneliti:</b> Ratna Tiharita Setiawardhani (2013)</p>	<p>di Indonesia yang dapat dijangkau oleh penduduk yang terpencil dengan sumber daya yang minim.</p>	<p>Vaughan Waller (2001), Henderson (2003), Horton (2003).</p> <p>Kriteria <i>E-learning</i> (Rosenberg, 2001).</p>		<p>mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran (<i>self learning</i>), siswa dengan guru, maupun sesama siswa. Kreativitas siswa dapat dioptimalkan lewat kegiatan <i>e-learning</i> (mengembangkan, memperkaya, dan menguraikan berdasarkan data yang dicari dan diperoleh).</p>
5.	<p>Hubungan Antara Pembelajaran Menggunakan Kelas Maya Dengan Kemandirian Belajar Mahasiswa</p> <p><b>Peneliti:</b> Sarah Muthmainnah, dkk (2019).</p>	<p>Peserta didik dapat belajar mandiri dengan menggunakan <i>e-learning</i>.</p>	<p><i>Self-directed learning</i> (Williamson, 2007).</p> <p>Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menurut Holmberg (dalam Cynthia, 2017)</p> <p><i>E-learning</i> menurut para ahli diantaranya Horton (dalam Sembel 2004), Rusman (2013), Darmawan (2016)</p>	<p>Deskriptif kuantitatif menggunakan kuesioner.</p>	<p>Hubungan pembelajaran di kelas maya terhadap kemandirian belajar mahasiswa memiliki hasil yang berbeda-beda berdasarkan 5 aspek pengukuran.</p> <p>Hubungan yang positif dan signifikan dapat terlihat dari aspek <i>awareness, learning strategy, learning activities</i>, dan evaluasi. Sementara hubungan positif namun tidak signifikan diperoleh dari aspek kemampuan interpersonal, hal ini disebabkan sifat pembelajaran kelas maya yang asinkron dan terdapatnya jeda untuk memperoleh timbal balik dosen-mahasiswa.</p>

Sumber: Olahan Data Peneliti

Berdasarkan *review* 5 penelitian terdahulu, peneliti mengetahui bahwa dalam komunikasi pendidikan yang dikaitkan dalam pembelajaran daring menuntut adanya keterampilan belajar yang partisipatif untuk memperoleh capaian pembelajaran. Adapun komponen komunikasi dalam pembelajaran daring sama halnya dengan komunikasi pendidikan yang dilakukan di kelas pada umumnya, tetapi dalam konteks pembelajaran daring menekankan pada keaktifan peserta didik dalam memenuhi aspek keterampilan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Komunikasi Pendidikan Menurut Para Ahli**

Menurut Nofrion (2016, p. 44) Komunikasi pendidikan merupakan kajian praktis yang berfokus pada penerapan teori dan konsep komunikasi dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berperan sebagai solusi terhadap berbagai permasalahan pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Bruner (dalam Nofrion, 2016, p. 55) proses belajar memerlukan dialog aktif antara guru dengan pelajar dan elemen kunci dalam sebuah pembelajaran adalah kontak sosial dan konteks pembelajaran formal.

Ada 5 standar kompetensi belajar sebagai hasil dari tujuan pembelajaran menurut Gagne (dalam Nofrion, 2016, p. 57) yaitu:

1. Informasi verbal menggambarkan kemampuan pelajar dalam mengolah informasi (mencari, memila, mengingat) dan memberi respon verbal.
2. Keterampilan motorik yaitu adanya aktivitas fisik yang melibatkan alat bantu ataupun suatu hal yang memengaruhi mental seseorang untuk melakukan sebuah kegiatan fisik.
3. Sikap mengarah pada keyakinan dan pilihan seseorang dalam bertindak.

4. Keterampilan intelektual ditandai dengan adanya proses penafsiran informasi dan pemecahan masalah.
5. Strategi kognitif yaitu proses berpikir, menganalisa, mengolah data, dan memecahkan masalah.

Selanjutnya, dalam komunikasi pendidikan juga memiliki elemen penyusun yang terdiri atas pengajar, pelajar, pesan, media, dan umpan balik (Nofrion, 2016, p. 63-66).

### **2.2.2 Konsep Keterlibatan dalam *Computer Mediated Communication***

*Computer Mediated Communication* (CMC) disebut juga sebagai komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Sesuai dengan namanya, teori ini menjelaskan tentang bagaimana setiap bentuk dan proses komunikasi dapat dilakukan dengan bantuan teknologi komputer (Thurlow et al, 2004, p. 15). Dalam bukunya yang berjudul *Computer Mediated Communication*, Thurlow menjelaskan bagaimana CMC ini dipakai untuk mengetahui apakah dan bagaimana komunikasi itu berbeda ketika dimediasi oleh internet, sebab tentunya ada perbedaan dari segi pola komunikasi komunikasi seluler dengan komunikasi yang memanfaatkan internet. Hal ini membawa CMC ke arah yang lebih luas, tidak sebatas pada komunikasi yang dimediasi komputer saja, tetapi dengan adanya kemunculan internet turut memengaruhi perkembangan teori CMC (Thurlow et al, 2004, p. 30).

Penerapan CMC dalam media baru mengarah pada sistem komunikasi yang terjadi pada pembelajaran daring. Adanya keterlibatan dalam pembelajaran daring menurut Thurlow (2004, p. 221) dikaji berdasarkan aspek:

1. *Communicate*: adanya percakapan yang dilakukan antara pelajar, rekan instruktur, rekan peneliti, maupun dengan para ahli.
2. *Collaborate*: melibatkan diri, berpartisipasi, berkolaborasi dalam penyusunan *project* bersama.

3. *Create*: menggunakan alat pembelajaran baru (internet, *search engine system*) untuk penemuan dan pencarian data.
4. *Collect*: mengumpulkan sumber daya, membaca, dan meneliti data.
5. *Critique*: mengevaluasi nilai hasil temuan dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran.

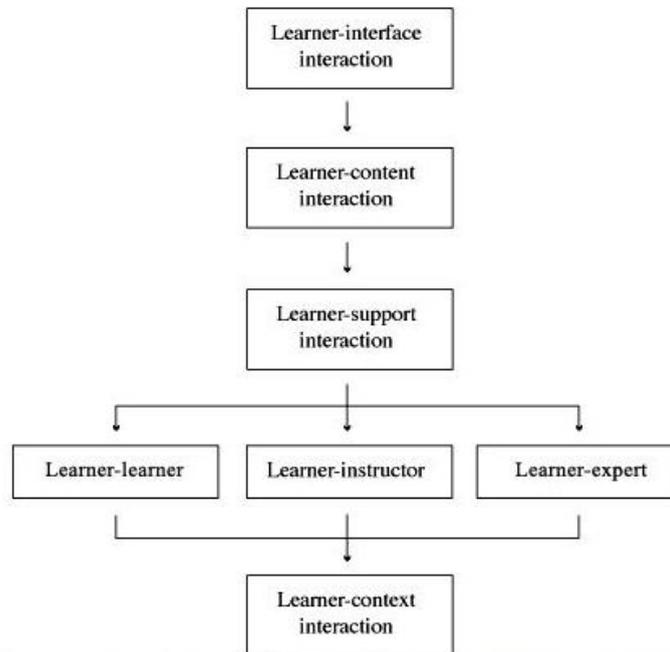
Adapun menurut Wright & Webb (dalam Jurnal Kominfo, 2015) terdapat 7 karakteristik CMC dalam konsep pembelajaran daring yaitu:

1. Sinkronitas yang mengacu pada pertukaran pesan secara langsung tanpa tertunda.
2. Anonimitas menampilkan informasi pribadi yang diberikan oleh saluran media tertentu dengan sifat anonim.
3. Kustomisasi yaitu tingkatan ketika pengguna dapat memodifikasi alat mediasi informasi sesuai keinginannya sendiri.
4. Interaktivitas merujuk pada komunikasi interaktif.
5. *Social Presence* yaitu jumlah kehadiran sosial dalam dunia maya sama halnya seperti di dunia nyata.
6. *Users* yaitu jumlah pengguna yang banyak.
7. Homogenitas Pengguna mengacu pada karakteristik setiap *user* yang cenderung memiliki kesamaan.

### **2.2.3 Pembelajaran Daring (*E-learning*)**

*E-learning* merupakan sistem pembelajaran jarak jauh yang berbasis web (Horton, 2003, p. 3). Pembelajaran secara daring memungkinkan peserta didik untuk tetap hadir tanpa dibatasi oleh keberadaan ruang dan ketersediaan waktu. Namun, penyampaian materi pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dan disertai dengan instruksi yang jelas dalam menggunakan fasilitas belajar daring (Anderson, 2008, p. 16).

Gambar 2.1 Tingkatan Interaksi Pembelajaran Daring



Sumber: Anderson, 2008, p. 32

Menurut Anderson (2008, p. 32) ada 5 tingkatan interaksi dalam pembelajaran daring, dimulai dari:

1. *Learner-interface Interaction* (tingkatan terendah) yaitu pelajar berinteraksi menggunakan komputer untuk mengakses konten informasi dan berinteraksi dengan orang lain.
2. *Learner-content Interaction* yaitu pelajar dapat menerapkan, menilai, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan merefleksikan konten materi pembelajaran.
3. *Learner-support Interaction* yaitu adanya interaksi dengan orang lain untuk membantu memahami konten informasi. Model interaksinya dilanjutkan kepada tingkatan berikutnya.
4. Interaksi antara pelajar / pelajar ke instruktur / instruktur ke pelajar / pelajar ke para ahli merupakan model interaksi yang diturunkan dari *learner-support interaction*.

5. *Learner-context Interaction* (tingkatan tertinggi) yaitu ketika pelajar dapat mengembangkan pengetahuan, membangun makna/nilai pribadi dari sebuah informasi, dan mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Berikutnya, dalam karya tulis berjudul *Delivering High-Quality Instruction Online in Response to Covid-19 (Online Learning Consortium, 2020, p. 31)* menjelaskan model interaksi yang terjadi di *e-learning* berdasarkan kategori:

1. *Student-Content Interaction*

Model ini menggambarkan bagaimana pelajar dapat memahami isi materi dengan berbagai cara seperti membaca buku/*e-book*, menonton video, mengikuti tutorial (disajikan berupa teks, gambar, audio, maupun video), mengerjakan kuis, merangkum materi, pencarian informasi lewat situs eksternal, dan lain sebagainya.

2. *Student-Teacher Interaction*

Perkuliahan sinkron dan asinkron banyak menggunakan model interaksi seperti ini, yaitu pelajar berkomunikasi langsung dengan pengajar lewat teks, audio, maupun video. Model interaksi ini menggambarkan posisi pengajar sebagai instruktur yang berperan dalam membimbing dan memberikan penilaian yang dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran seperti pemberian tugas/kuis/soal ujian, mengadakan forum diskusi, dan sebagainya. Hal ini kemudian dibalas dengan umpan balik dari pelajar seputar asistensi pengerjaan, masukan, dan hal lainnya menyangkut perkembangan pemahaman belajar siswa.

3. *Student -Student Interaction*

Interaksi antara pelajar yang dilakukan baik secara formal maupun informal dalam bentuk *group project, group case studies*, diskusi atau debat sinkron/asinkron, bermain peran, *collaborative brainstorming*, dan sebagainya.

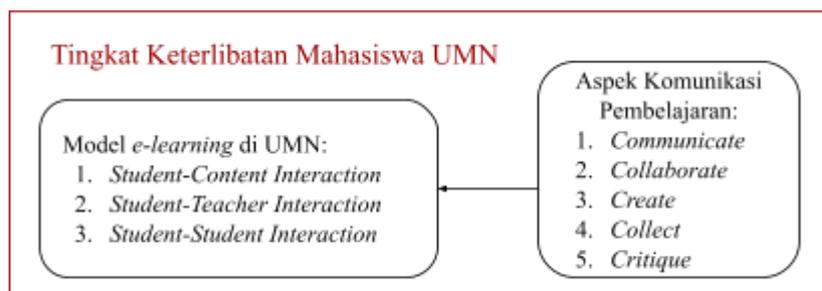
### 2.3 Hipotesis Teoritis

Berdasarkan penjelasan teori dan konsep di atas, peneliti mengetahui bahwa komunikasi pendidikan yang terjadi di media daring atau disebut juga sebagai pembelajaran daring pada dasarnya memiliki kesamaan dengan komunikasi pendidikan pada umumnya, hanya saja dalam hal ini diperantarai oleh media daring sebagai saluran berkomunikasi. Adapun komponen dalam komunikasi pendidikan dengan pembelajaran daring sama-sama terdiri atas pengajar dan pelajar.

Dalam rangka mewujudkan komunikasi pembelajaran daring yang efektif, semuanya diawali dari adanya keterlibatan peserta didik yang dibangun melalui komponen keterampilan belajar daring berdasarkan kurikulum pembelajaran yang ada. Bila ditelusuri lebih lanjut, dapat dikatakan pembelajaran daring di UMN sudah memenuhi semua komponen pembelajaran yang ada dan besar kemungkinan menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi, sebab pembelajaran daring ini diterapkan sebagai kegiatan wajib perkuliahan.

### 2.4 Alur Penelitian

Gambar 2.2 Kerangka Penelitian



Sumber: Olahan Data Peneliti