

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Review Penelitian Sejenis**

Review Penelitian merupakan kumpulan dari penelitian – penelitian sebelumnya yang dibuat oleh orang lain yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu dalam tinjauan pustaka memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis dari teori maupun konseptual.

##### **A. Hasanah (2021)**

Penelitian oleh (Hasanah 2021) dilatar belakangi oleh adanya perubahan perilaku siswa kelas V dalam pembelajaran Internet yang terjadi di SDN 2 Sempu Nawangan Pacitan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perubahan perilaku kemandirian siswa dalam pembelajaran Internet, (2) mengetahui perubahan perilaku ketepatan waktu siswa dalam pembelajaran Internet, (3) mengetahui perubahan perilaku kemampuan bersosialisasi siswa dengan teman sebaya di lingkungan sekolah dan rumah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus, yang menjelaskan tentang perubahan perilaku siswa kelas V dalam pembelajaran Internet di SDN 2 Sempu Nawangan Pacitan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) perubahan perilaku kemandirian siswa kelas V dalam pembelajaran Internet adalah siswa melakukan pembelajaran Internet seperti dalam mengikuti proses pembelajaran, mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas siswa melakukannya sendiri,

tanpa ada dampingan orang tua dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja maupun siswa yang tidak tinggal bersama orang tua. (2) perubahan perilaku ketepatan waktu siswa dalam mengikuti pembelajaran Internet, mengerjakan tugas, dan mengumpulkan tugas adalah siswa tetap tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran Internet, mengerjakan tugas, dan mengumpulkan tugas, jika tidak terkendala sinyal karena rumah berada dipegunungan atau pedesaan yang pada saat musim penghujan sering terjadi listrik padam dan membuat sinyal hilang. (3) perubahan perilaku kemampuan bersosialisasi siswa dengan teman sebaya di lingkungan sekolah dan rumah adalah siswa tetap bersosialisasi dengan baik dengan teman di sekolah dan teman di rumah, karena pembelajaran dilakukan di rumah tidak membuat siswa menjadi siswa yang tertutup atau sulit berinteraksi dengan teman, tetapi siswa menjadi lebih dekat dengan temannya karena seringnya melakukan belajar bersama selama pembelajaran Internet, yang sebelumnya akrab menjadi akrab dan yang sebelumnya sudah akrab menjadi semakin akrab.

B. Marlina (2021)

Penelitian yang dilakukan (Marlina 2021) ini untuk mengetahui pengaruh Internet terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara satu variabel x dengan variabel y. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan siswa kelas IX. Sampel yang digunakan dalam

penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Dan jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket yang berisi butir-butir pertanyaan yang akan diisi tanda cek list. Teknis analisis data menggunakan statistik dengan uji F dan Product Moment. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran Internet terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu.

Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linier sederhana  $Y = 64,71 + 0,42 X$  dan keeratan hubungan variabel X (pembelajaran Internet) terhadap variabel Y (aktivitas belajar siswa) yaitu sebesar 0,83 sehingga termasuk dalam tingkat hubungan yang kuat. Serta Kontribusi (sumbangan) yang ada pada variabel X terhadap variabel Y sebesar 68,89% sedangkan 31,11% dipengaruhi oleh variabel lain. Dari hasil tersebut terlihat meningkat atau menurunnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS salah satunya dipengaruhi oleh Pembelajaran Internet di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu.

C. Suryono (2021)

Kebijakan pembelajaran pada masa pandemi berbeda dengan keadaan normal. Efikasi diri dan perilaku belajar siswa pun juga sangat berbeda. Kedua poin ini sangat menarik untuk dikaji mendalam. Dalam penelitian (Suryono, Bastian, and Oemar 2022), tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh kebijakan pembelajaran terhadap efikasi diri dan perilaku belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel yang terlibat adalah sebanyak 89 siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Pekanbaru. Pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*) yang didukung analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebijakan pembelajaran berpengaruh langsung terhadap perilaku belajar, efikasi diri berpengaruh langsung positif dan sangat signifikan terhadap perilaku belajar, dan kebijakan pembelajaran berpengaruh langsung positif dan sangat signifikan terhadap efikasi diri. Selain itu, kebijakan pembelajaran berpengaruh tidak langsung positif dan sangat signifikan terhadap perilaku belajar dengan mediasi efikasi diri. Oleh karena itu, perbaikan kebijakan pembelajaran dapat meningkatkan efikasi diri dan perilaku belajar siswa, sehingga pimpinan sekolah perlu menyesuaikan kebijakan pembelajaran sesuai kebutuhan dan kondisi aktual internal dan eksternal sekolah. Selain itu, efikasi diri siswa juga perlu ditingkatkan secara berkelanjutan melalui berbagai penguatan,

misalnya supervisi, konseling, dan pemberian reward bagi siswa yang berprestasi. Sebagai saran untuk penelitian lanjutan, konsekuensi teoretik hasil penelitian juga perlu dilakukan dengan sampel berbeda dengan jumlah lebih besar serta menggunakan teknik analisis yang berbeda, misalnya *Structural Equation Modeling* (SEM).

D. Agustiah, Fauzi, dan Ramadhani (2020)

Penelitian ini di latar belakang oleh masih terdapat siswa yang belum memahami penggunaan media sosial dengan baik sehingga berdampak terhadap perilaku belajar siswa di sekolah. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah yang kurang memuaskan karena media sosial bukan digunakan untuk belajar tetapi lebih digunakan sebagai tempat hiburan. Berdasarkan hal itu maka penelitian ini akan mengungkap bagaimana pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku belajar. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif korelasional pengumpulan data menggunakan skala likert. Selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan program SPSS 16.00 for windows.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku belajar siswa yang dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis diterima adalah  $H_a$  dan  $H_o$  yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} = 6,011$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,001$ . Maka tingkat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku belajar siswa berada pada kategori tinggi yang ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6.011. Berdasarkan

hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa apabila penggunaan media sosial berlebihan akan berpengaruh sekali terhadap perilaku belajar siswa disekolah

E. Al – Husaini (2018)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media online yang mempengaruhi kehidupan masyarakat khususnya para remaja. Banyak para remaja yang sibuk dengan handphonenya masing-masing guna untuk mengakses media online sehingga lupa dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar atau sebagai seorang masyarakat. Karena media online telah menguasai alam pikirannya. Para remaja juga selalu mengandalkan media-media online sebagai senjata jika ada tugas atau ujian dari sekolahnya sehingga membuat para remaja menjadi malas belajar. Bahkan tak sedikit para remaja yang tak mau mendengarkan perintah dari orang tuanya hanya karena sibuk mengakses media online yang telah menguasai alam pikiran mereka.

Pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah metode kualitatif deskriptif dimana prosedur-prosedur yang digunakan untuk menghasilkan data yang dihasilkan dari suatu yang di tulis maupun yang diucapkan orang atau melalui perilaku yang dapat di amati. Sedangkan pengumpulan data penulis menggunakan penelitian dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam menganalisis penulis mereduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasilnya penulis menemukan bahwa Jelas yang menjadi faktor remaja menggunakan media online adalah sebagai alat untuk mencari berbagai informasi dan sebagai alat untuk mencari tugas sekolahnya. Banyak pengaruh

yang dirasakan dan dapat dilihat dengan jelas dengan adanya media online bagi remaja. Mereka akan lupa waktu, bahkan sampai melupakan kewajibannya dalam menjalankan kewajiban beragamanya.

Mereka juga akan melanggar berbagai aturan disekolahnya. Akan tetapi, pengaruh baik atau buruknya media online tergantung pada bagaimana cara remaja menggunakan dan memanfaatkan media online. Jika remaja menggunakan media online dengan baik maka mereka akan semakin disiplin dengan apa yang telah menjadi tugas dan kewajibannya, sebaliknya remaja yang tidak bisa menggunakan media online dengan cerdas merka tidak akan bisa disiplin dengan apa yang menjadi kewajibannya. Dalam menggunakan media online sebaiknya kita memanfaatkannya sebagai media pencari informasi dan juga sebagai media untuk menambah ilmu pengetahuan. Supaya apa yang dilihat dan didapat dari media online tersebut bisa bermanfaat bagi diri peribadi maupun bagi orang lain. Meskipun tak ada salahnya kita memanfaatkan media online sebagai sarana hiburan, akan tetapi jangan sampai membuat kita menjadi lupa waktu.

**Tabel 2. 1 Review Penelitian Terdahulu**

No	Penulis dan Tahun	Judul	Metode	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mela Marlina (2021)	Pengaruh Pembelajaran Internet terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu	Kuantitatif	variabel Independent (X) pembelajaran Internet	variabel Dependent (Y) Aktivitas Belajar	Terdapat pengaruh pembelajaran Internet terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu Dari hasil tersebut terlihat meningkat atau menurunnya aktivitas belajar siswa pada

No	Penulis dan Tahun	Judul	Metode	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
						mata pelajaran IPS salah satunya dipengaruhi oleh Pembelajaran Internet di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu.
2	Hasanah (2021)	Pengaruh Pembelajaran Internet terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid -19	Kualitatif	Perubahan Perilaku	Menjelaskan tentang perubahan perilaku siswa kelas V dalam pembelajaran Internet di SDN 2 Sempu Nawangan Pacitan.	Perubahan perilaku kemandirian Siswa di karenakan kesibukan orang tua, perubahan ketetapan waktu terkadang terganggu, perubahan perilaku kemampuan sosial siswa tetap bersosialisasi dengan baik.
3.	Suryono, Adolf Bastian, Fahmi Oemar (2022)	Pengaruh Kebijakan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Efikasi Diri dan Perilaku Belajar Siswa	Kuantitatif	variabel Dependent (Y) efikasi diri, dan Perilaku Siswa	variabel Independent (X) kebijakan pembelajaran	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebijakan pembelajaran berpengaruh langsung terhadap perilaku belajar, efikasi diri berpengaruh langsung positif dan sangat signifikan terhadap perilaku belajar, dan kebijakan pembelajaran berpengaruh langsung positif dan sangat signifikan terhadap efikasi diri
4.	Agustiah, Fauzi, dan Ramadhani (2020)	Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa	Kuantitatif	variabel Dependent (Y) Perilaku Siswa	variabel Independent (X) Media Sosial	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa apabila penggunaan media sosial berlebihan akan berpengaruh sekali terhadap perilaku belajar siswa disekolah
	Al-Husaini (2018)	Pengaruh media online terhadap perilaku kedisiplinan remaja (studi desa berembang kecamatan sekernan kabupaten muaro jambi) skripsi	Kualitatif	Pengaruh media online	perilaku kedisiplinan remaja	Hasilnya penulis menemukan bahwa Jelas yang menjadi faktor remaja menggunakan media online adalah sebagai alat untuk mencari berbagai informasi dan sebagai alat untuk



No	Penulis dan Tahun	Judul	Metode	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
						mencari tugas sekolahnya.

## 2.2 Kerangka Konseptual

### 2.2.1 Komunikasi

Pengertian komunikasi menurut (Rakhmat, 1998: 1) merupakan suatu proses sosial yang sangat mendasar dan vital dalam kehidupan manusia. Dikatakan mendasar karena setiap masyarakat manusia, baik yang primitive maupun yang modern, berkeinginan mempertahankan suatu persetujuan mengenai berbagai aturan sosial melalui komunikasi. Dikatakan vital karena setiap individu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan individu – individu lainnya sehingga meningkatkan kesempatan individu itu untuk tetap hidup.

Setiap saat semua orang selalu berbicara tentang komunikasi. Kata komunikasi sangat dikenal, tetapi banyak di antara kita yang kurang mengerti makna dari komunikasi walaupun kita selalu memperbincangkannya dan melakukannya. Dan pengertian komunikasi menurut (Wahyudi, 1986 : 29) memang sangat sederhana dan mudah dipahami, tetapi dalam pelaksanaannya sangat sulit dipahami, terlebih lagi bila yang terlibat komunikasi memiliki referensi yang berbeda, atau di dalam komunikasi berjalan satu arah misalnya dalam media massa, tentunya untuk membentuk persamaan ini akan mengalami banyak hambatan.

Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society* dalam Effendy (2005: 10), mengatakan bahwa cara yang

baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect? Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni:

- a) Komunikator (*communicator, source, sender*)
- b) Pesan (*message*)
- c) Media (*channel, media*)
- d) Komunikan (*communicant, communicatee, receiver, recipient*)
- e) Efek (*effect, impact, influence*)

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

### **1. Tujuan Komunikasi**

Setiap individu dalam berkomunikasi pasti mengharapkan dari tujuan komunikasi itu sendiri, secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan bicara serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Tujuan komunikasi menurut Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi dan Teknik Komunikasi bahwa terdapat tujuan komunikasi yang meliputi:

Mengubah sikap (*to change the attitude*) Mengubah sikap disini adalah bagian dari komunikasi, untuk mengubah sikap komunikan melalui pesan yang disampaikan oleh komunikator, sehingga komunikan dapat mengubah sikapnya sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator

- a) Mengubah opini/ pendapat/ pandangan (*to change the opinion*)  
mengubah opini, dimaksudkan pada diri komunikan terjadi adanya perubahan opini/ pandangan/ mengenai sesuatu hal, yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.
- b) Mengubah perilaku (*to change the behavior*) Dengan adanya komunikasi tersebut, diharapkan dapat merubah perilaku, tentunya perilaku komunikan agar sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator.
- c) Mengubah masyarakat (*to change the society*) Mengubah masyarakat yaitu dimana cakupannya lebih luas, diharapkan dengan komunikasi tersebut dapat merubah pola hidup masyarakat sesuai dengan keinginan komunikator. (1993:55)

Jadi dapat disimpulkan tujuan komunikasi itu adalah mengharapakan perubahan sikap, perubahan pendapat, perubahan perilaku, perubahan sosial. Serta tujuan utama adalah agar semua pesan yang disampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan dan menghasilkan umpan balik.

## 2. Fungsi Media Komunikasi

Menurut Marshall Mc Luhan, media fungsi komunikasi diantaranya yaitu :

**a) *Efektifitas***

Media komunikasi akan menjadikan mudah dan memberi kelancaran dalam proses penyampaian pesan.

**b) *Efisiensi***

Media komunikasi dapat mempercepat suatu proses penyampaian pesan atau informasi.

**c) *Konkrit***

Media komunikasi membantu dalam mempercepat konten pesan yang memiliki sifat abstrak.

**d) *Motivatif***

Media komunikasi akan lebih atraktif serta memberikan suatu informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. (Marshall Mc Luhan)

Burgen dan Huffner, adapun fungsi media komunikasi diantaranya :

- a) Efisiensi dalam penyebaran informasi, penghematan biaya, tenaga waktu dan pemikiran.
- b) Dapat memperkuat eksistensi informasi media komunikasi yang hi-tech dan dapat membuat suatu informasi atau pesan lebih memiliki kesan kepada komunikan.

- c) Dapat menghibur atau membuat senang dan lebih menarik untuk audiens.
- d) Kontrol sosial atau pengawasan terhadap kebijakan sosial. (Burgon dan Huffner)

### **3. Media Baru (*New Media*)**

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi, khususnya teknologi komunikasi telah menggeser kehebatan media massa yang selama ini menjadi primadona diantara media lainnya sebagai media penyampai pesan. Kehadiran internet ditengah- tengah kehidupan masyarakat merupakan awal dari munculnya Media baru (*New Media*).

Menurut Martin Lister (2009) Istilah *new media* atau media baru lambat laun mulai dikenal pada tahun 1980. Dunia media dan komunikasi mulai terlihat berbeda dengan hadirnya media baru ini, tidak terbatas pada satu sektor atau elemen tertentu. Dalam pengertian ini, munculnya media baru“ sebagai semacam fenomena yang dilihat dari sisi sosial, teknologi, dan perubahan budaya.

Proses kemajuan terhadap media ini bersifat sentral bagi pemahaman tentang mediamorfosis. Menurut Fidler (2003) Mediamorfosis adalah transformasi media komunikasi, yang biasanya ditimbulkan akibat hubungan timbal balik yang rumit antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan persaingan dan politik, serta berbagai inovasi sosial dan teknologi.

Media baru tidak muncul begitu saja dan terlepas dari yang lain, semuanya muncul secara bertahap dari metamorfosis media terdahulu. Ketika bentuk-bentuk yang lebih baru muncul, bentuk-bentuk terdahulu cenderung beradaptasi dan terus berkembang bukan mati.

Media baru ini sesungguhnya merujuk pada berbagai perubahan mendalam media produksi, distribusi dan penggunaan. Ini adalah perubahan teknologi, tekstual, konvensional dan budaya. Mengingat hal ini, tetap diakui bahwa sejak pertengahan 1980-an sejumlah konsep kedepan yang menawarkan untuk menentukan karakteristik kunci dari bidang media baru secara keseluruhan.

Istilah utama dalam wacana tentang media baru ini adalah digital, interaktif, hypertextual, jaringan dan stimulasi. Beberapa contoh seperti internet, website, komputer, multimedia, permainan komputer, CD-ROOMS, dan DVD. Media baru bukanlah televisi, film, majalah, buku atau publikasi berbasis kertas. Sudah jelaslah bahwa new media atau media baru adalah media yang berbasis teknologi komputer, kemajuannya baik dari segi hardware dan software.

Media baru juga merupakan bagian dari cyberculture, implikasi dari perkembangan teknologi dunia maya sebagai perpanjangan indera manusia menyebabkan lahirnya perilaku baru/ sosiologi, dan budaya yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dunia maya.

Menurut Soleh Soemirat (2002) mengatakan bahwa: Media baru yang sangat fenomenal dan diminati oleh banyak orang diseluruh penjuru dunia adalah internet. Internet merupakan jaringan longgar dari jaringan komputer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia.

Pada mulanya internet dikembangkan oleh Pentagon, pada tahun 1960-an internet merupakan sistem hubungan jarak jauh dari berbagai jaringan komputer, yang dihubungkan melalui modem dan jalur telepon. Internet merupakan suatu sumber informasi yang sangat besar. Namun hal tersebut tergantung dari apa yang dilihat oleh dipengguna internet dari keanekaragaman sumber informasi yang tersedia. Dengan ditemukannya mesin pencari (*Search Engine*) seperti google, yahoo, maka hal tersebut menjadi semakin mudah untuk dilakukan. Pada tahun 1990, seorang ilmuwan Eropa mengembangkan *World Wide Web* (WWW) atau biasa yang kita kenal dengan website. Website merupakan halaman- halaman informasi yang berbentuk teks, grafik, dan hypertext. Informasi yang diletakkan di WWW disebut homepage. Setiap homepage mempunyai alamatnya sendiri-sendiri. Informasi yang disajikan dalam website bukan hanya berupa teks, tetapi juga berupa menggambar bahkan multimedia.

Internet menjadi sebuah revolusi dari komunikasi yang sangat luas dan mendalam serta memberikan banyak kemudahan bagi individu maupun organisasi dalam menyampaikan dan menerima informasi dalam waktu yang lebih cepat dan lebih luas jangkauannya.

Pakar media baru John Pavlik dan Shawn McIntosh dalam Cutlip , Center, dan Broom pada buku *Effective Public Relations* mengatakan tentang “Konvergensi Media” yaitu: Menyatukan telekomunikasi, komputer, dan media dalam lingkungan digital. Konvergensi dan perubahan yang dihasilkan telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi. (2007). Dari pengertian di atas dikatakan bahwa media baru adalah perpaduan antara telekomunikasi, komputer dan media dalam bentuk digital. Perpaduan unsur-unsur tersebut telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi. Jika dikatakan dengan menggunakan media massa pesan akan bisa disampaikan secara luas, maka media baru bisa menyiarkannya secara lebih luas lagi menembus ruang dan waktu dan tidak hanya sekedar aspek penyiaran yang akan dihasilkan tetapi media baru mampu membentuk sebuah jaringan.

### **2.2.2 Media Komunikasi**

Effendy (2015) mengemukakan komunikasi adalah suatu proses dalam menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain dengan bertujuan untuk memberi tahu, mengeluarkan pendapat, mengubah pola sikap atau perilaku baik langsung maupun tidak langsung. Individu yang dapat berkomunikasi secara efektif dengan siapapun atau dimanapun, akan membawa pertumbuhan kepribadian. Sebaliknya individu tidak dapat berkomunikasi secara efektif, Ia akan mengalami hambatan pertumbuhan kepribadian (Davis, 1940; Wasserman, 1924). Kompetensi komunikasi interpersonal adalah tingkat dimana perilaku kita dalam komunikasi



interpersonal sesuai dan cocok dengan situasi dan membantu kita mencapai tujuan komunikasi interpersonal yang kita lakukan dengan orang lain.

Cangara (2010) Media merupakan suatu alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Dalam hal ini media yang paling mendominasi dalam berkomunikasi yaitu pancaindra manusia, seperti mata, dan telinga. Pesan yang diterima oleh pancaindera kemudian diproses oleh pikiran untuk menentukan reaksi, setelah itu baru dinyatakan dalam suatu tindakan.

Media komunikasi sangat berperan bagi kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, media komunikasi berkembang sangat pesat dan semakin canggih. Teknologi komunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan karena teknologi komunikasi semakin berkembang, cepat, instan, murah, mudah diakses setiap kalangan, efektif dan efisien. Bahkan pertukaran informasi dan berita dari berbagai negara semakin mudah diakses.

## **1. Karakteristik Media Komunikasi**

Menurut Alo Liliweri (2011 : 128) pada prose menyampaikan pesan informasi disebut dua saluran komunikasi, yaitu personal dan nonpersonal atau media massa.

### ***a. Saluran komunikasi personal***

Dibandingkan dengan media massa, saluran komunikasi ini berlangsung dengan persuasive baik secara langsung ataupun kelompok. Hal tersebut disebabkan oleh factor, diantaranya

- Penyampaian pesan bersifat pribadi dan manusiawi dengan dilakukan secara langsung pada informan yang dituju.
- Bisa dilakukan dengan cara yang lebih terperinci dan fleksible sesuai dengan situasi dan kondisi.
- Keterlibatan masyarakat atau komunikan dalam proses cukup tinggi.
- Komunikator dapat mengetahui secara langsung mengenai reaksi, feedback, atau tanggapan dari komunikan terkait isi pesan yang disampaikan.
- Apabila terdapat kesalahan persepsi dari pihak komunikan yang menerima pesan yang disampaikan, maka komunikator dapat dengan segera memberikan penjelasan. Dengan saluran komunikasi tersebut lebih dipandang efektif dengan dampak yang menyertai nilai kognitif dan efektif dengan dampak yang menyertai konatif atau perilaku.

***b. Saluran komunikasi nonpersonal atau media massa***

Model saluran ini memiliki daya jangkau khalayak yang luas, bahkan tidak terbatas dengan kemampuannya yang cepat. Media massa dalam hal ini tidak terbatas hanya pada surat kabar, televisi, radio, tetapi juga berbagai media lain, seperti billboard, leaflet, booklets, dan lainnya. Media dapat menentukan sampai tidaknya suatu pesan yang disampaikan kepada target audience.

## 2. Media Komunikasi Online

Everett Rogers (1986: 37) mengemukakan, bahwa jaringan komputer telah menuntut keterhubungan antara pemakai komputer sudah menunjukkan suatu model yang dapat memberikan kesempatan pada pemakai untuk saling menukar informasi. Media online merupakan media yang menggunakan internet, seperti lalu orang akan menilai media online merupakan media elektronik, tetapi para pakar memisahkannya dalam kelompok tersendiri. Alasannya media online menggunakan gabungan proses media cetak dengan menulis informasi yang disalurkan melalui sarana elektronik, tetapi juga hubungan dengan komunikasi personal yang terkesan perorangan.

Komunikasi antar manusia bisa dilakukan searah atau kepada khalayak luas yang biasa disebut dengan komunikasi publik. Komunikasi publik menurut Jalaludin Rahmat (2012) adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada banyak komunikan secara serempak dan langsung. Dengan demikian internet berperan penting dalam membantu manusia dalam menyampaikan ataupun mendapatkan informasi. Menurut Eko (2013) bahwa istilah “komunikasi online” mengacu pada membaca, menulis, berbagi video kamera dan komunikasi melalui jaringan komputer. Komunikasi virtual atau komunikasi melalui jaringan komputer. Komunikasi virtual atau komunikasi online adalah cara berkomunikasi

dimana penyampaian pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dengan dunia maya.

Pengertian media Online secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Dengan pengertian media online secara umum ini, maka email, mailing list (milis), website, blog, whatsapp, dan media sosial masuk dalam kategori media online.

### **3. Kelebihan Media Komunikasi Online**

Media Online memiliki kelebihan tersendiri, informasinya lebih bersifat personal yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Tentu dengan syarat, saratnya berupa seperangkat komputer dan jaringan internet. kelebihan lainnya informasi yang disebarkan dapat di update setiap saat bila perlu setiap detik. Lebih dari itu media onlien juga melengkapi fasilitas pencarian berita dan persiapan berita yang dapat diakses dengan mudah.

### **4. Kekurangan Media Komunikasi Online**

Kelemahan media online terletak pada peralatan dan kemampuannya penggunaannya. Media online harus menggunakan perangkat komputer dan jaringan internet yang sampai saat ini biayanya cukup mahal khususnya di Indonesia, belum semua wilayah memiliki jaringan internet, disamping itu diperlukan keahlian khusus guna memanfaatkannya, dan mungkin juga belum banyak yang menguasainya.

## **2.3 Kerangka Teoritis**

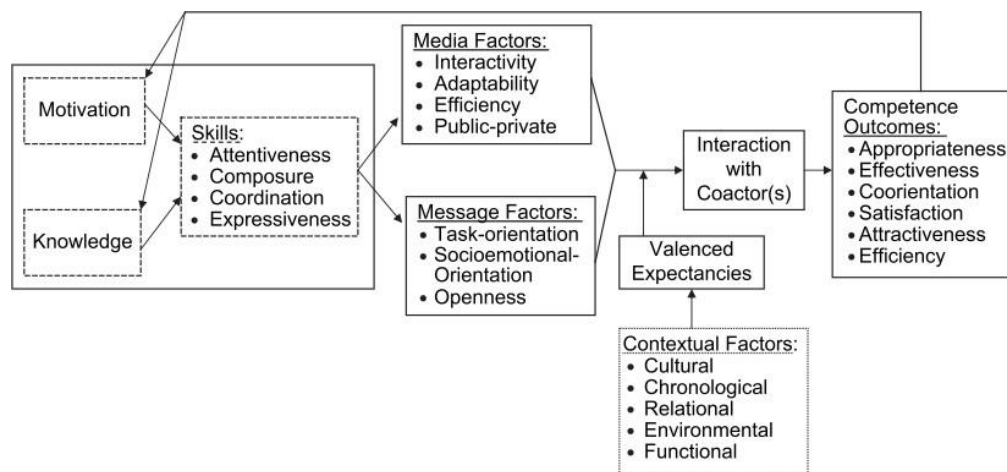
Penggunaan media berkaitan dengan orientasi atau tujuan pengguna dalam menggunakan suatu Media. Hal ini berkaitan dengan harapan – harapan pengguna akan tercapainya pemenuhan kebutuhan dengan menggunakan media. Orientasi tersebut bisa dicapai ketika menggunakan media atau setelah menggunakan media. Kemudian peneliti menggunakan Teori *Computer-Mediated Communication* (CMC) yang berkaitan dengan penggunaan Media Komunikasi berbasis Internet sebagai Kerangka Teoritis Penelitian.

### **2.3.1 *Computer-Mediated Communication* (CMC)**

Joseph B. Walther mengemukakan *Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan proses komunikasi yang bersifat virtual (maya) dengan menggunakan data teks komputer tanpa tatap muka sehingga mengurangi arti dari hubungan interpersonal. *Computer Mediated Communication* (CMC) pertama kali dikemukakan dan diperkenalkan oleh Hiltz dan Turoff (Hiltz and Turoff 1993). Mereka memandang CMC sebagai media untuk membuat, memahami, mentransmisikan, mendekodekan, dan menyandikan pesan. Definisi ini telah disetujui oleh berbagai peneliti. Barnes, (2002) mendefinisikan CMC sebagai

penggunaan berbagai teknologi yang membuka jalan bagi interaksi manusia dan berbagi informasi melalui jaringan komputer yang saling berhubungan termasuk *email*, *discussion group*, *newsgroup*, dan *real-time chat*. Model *Competency Computer – Mediated Communication* (CMC) menjelaskan faktor-faktor interaksional, seperti motivasi, pengetahuan, dan keterampilan (Spitzberg 2006).

**Gambar 2. 1 Model Computer-Mediated Communication**



### 1. *Computer-Mediated Communication* dalam Pembelajaran

Teknologi komunikasi dan informasi memberi dampak signifikan terhadap kehidupan manusia pada berbagai aspek. Pemanfaatan teknologi komunikasi media baru menjadi suatu keharusan agar tetap dapat terhubung dengan banyak orang dan melakukan kegiatan baik aktivitas pendidikan, pemerintahan, perkantoran, bisnis maupun kegiatan keagamaan. Pandemi Covid-19 menuntut masyarakat semakin terlibat dalam budaya media yang serba digital dengan memanfaatkan jaringan internet.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang terdampak pandemi Covid-19 sehingga proses belajar dan aktivitas komunikasinya terpaksa dilakukan secara online. Pembelajaran online merupakan bagian dari elektronik learning/e-learning yang menurut Australian National Training Authority (2003) bahwa e-learning memiliki konsep yang lebih luas dari pada online learning (Anderson, 2005). Banyak ahli memberikan definisi tentang e-learning sehingga sulit mencari standar baku untuk pengertian tersebut. Barbosa dan Garcia (2006) berpendapat bahwa elearning adalah upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang memungkinkan akses terhadap pengetahuan dan sumber daya jarak jauh melalui penggunaan teknologi jaringan dan multimedia (Przygoda, 2017). Ada tiga kategori dasar e-learning menurut Rosenberg (2001) yaitu: programnya berbasis web, menggunakan teknologi berbasis internet, dan sebagai solusi maju dalam pembelajaran dengan fokus yang lebih luas (rusman, 2017).

*Online learning* yang merupakan bagian elearning juga memberikan kesempatan lebih banyak dan luas serta bervariasi kepada pembelajar tanpa dibatasi jarak, ruang dan waktu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, internet, dan telepon (Munir, 2009). Pembelajaran online mendukung interaksi dan kolaborasi melalui penggunaan perangkat teknologi berbasis internet atau web yang terdapat ruang untuk berinteraksi dalam format sinkron dan asinkron bersifat

multimodal yang melibatkan audio, video, dan teks sebagai alat belajar bagi penggunaannya (Dabbagh, 2007).

Multimodal atau multi-mediasi maksudnya adalah mitra CMC dalam hubungannya masing-masing dapat menggunakan berbagai platform yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajarnya (Walther & Whitty, 2021). Penggunaan CMC dalam proses pembelajaran menurut Berge (1995) dilakukan untuk tiga hal yaitu: 1) Konferensi, dengan memanfaatkan layanan e-mail, pesan interaktif, dan diskusi kelompok besar dan kecil. 2) Informatika yaitu dalam bentuk repositorimisalnya perpustakaan Online Public Access Catalogs (OPAC), akses interaktif ke basis data jarak jauh, situs arsip program/data. 3) Instruksi berbantuan komputer atau *computerassisted instruction*.

Konferensi komputer memberikan kelebihan bagi penggunaannya dalam hal akses dan interaksi. Kemampuan untuk mendukung percakapan dan kolaborasi adalah kekuatan dari konferensi komputer dan surat elektronik sebagai alat dan lingkungan pembelajaran konstruktivis (Jonassen et al., 1995). Penggunaan konferensi komputer dalam pembelajaran atau kursus tertentu untuk melengkapi pengajaran tradisional dinilai efektif bagi beberapa jenis materi pelajaran, peserta didik, dan pengajar. Hiltz (1986) dalam proyek jangka panjangnya mengatakan bahwa membangun atau menciptakan ruang kelas virtual yang efektif dapat



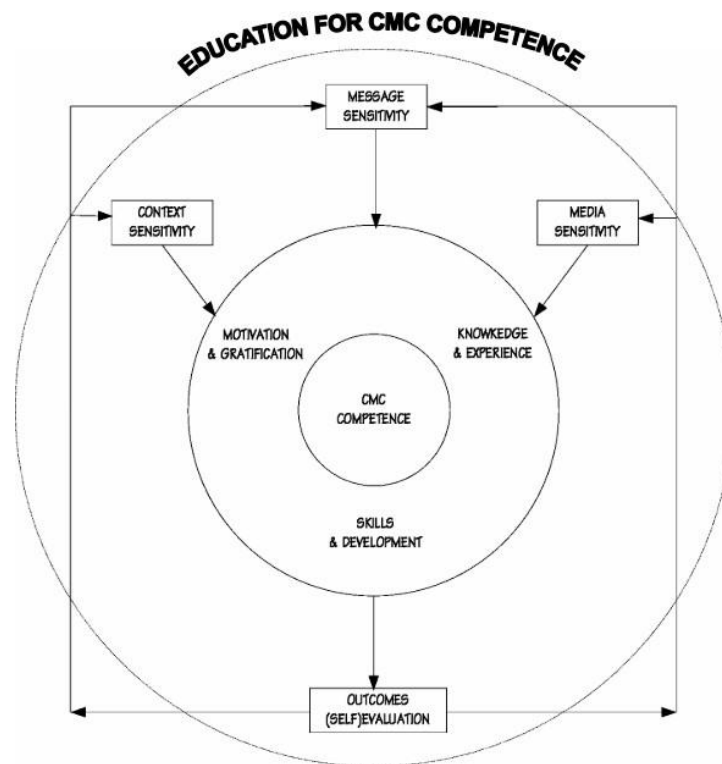
dilakukan dengan melakukan inovasi terhadap fitur-fitur pada aplikasi sistem CMC dalam pembelajaran tersebut.

Efektifitas pembelajaran di ruang kelas virtual juga bergantung pada keaktifan belajar dan kemampuan berinteraksi siswa dengan pengajar serta dengan siswa lainnya. Para pengajar juga harus kreatif dalam menciptakan ruang belajar virtual yang efektif dan menarik misalnya dari segi penyampaian materi pelajaran. Pembelajaran yang berbasis teknologi media baru dapat berjalan dengan baik jika semua pihak yang terlibat di dalamnya memiliki kemampuan dalam penggunaan sistem konferensi komputer.

Computer mediated communication (CMC) adalah sarana penting untuk interaksi interpersonal dalam kehidupan pribadi dan profesional pengguna internet. Meskipun komunikasi berbasis internet memiliki peringkat tinggi dalam kaitannya dengan saluran komunikasi lain (termasuk tatap muka) dalam hal memenuhi berbagai kebutuhan komunikasi tertentu, umumnya dinilai lebih rendah dalam hal kompetensi yang didefinisikan secara luas.

Ukuran kompetensi CMC sebelumnya dikembangkan oleh Spitzberg pada tahun 2002 dapat memberikan cara yang efektif untuk penilaian dan evaluasi diri. Namun, kesadaran pribadi yang lebih besar dari tingkat kompetensi seseorang dalam bentuk komunikasi ini tidak berarti kemajuan efektivitas atau kesesuaian dalam penggunaannya.

**Gambar 2. 2 Model CMC untuk Pendidikan**



## 2. Penggunaan Media CMC dalam Pendidikan

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang berbasis online learning. Beberapa sekolah memanfaatkan media baru berbasis internet untuk menunjang pembelajaran online melalui penggunaan media CMC. Media CMC yang sering digunakan yaitu :

### a. *Google Class Room*

*Google class room* adalah suatu learning management system yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penilaian. Berbeda dengan media komunikasi berbasis internet yang lain,

keunggulan media google class room adalah masalah efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Untuk memulai menggunakan google class room kita terlebih dahulu masuk dalam akun google dan kemudian mencari produk google tersebut. Setelah masuk pada akun google class room kita dihadapkan pada tiga menu utama yaitu stream/aliran, classwork/aktifitas, dan people/peserta didik. Stream adalah fasilitas google class yang dapat digunakan untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan atau melihat aliran tugas,materi,kuis dari topik-topik yang diajarkan guru. Classwork dapat digunakan pendidik untuk membuat soal tes, pretes, kuis, menggunggah materi dan mengadakan refleksi. Sedangkan pada menu people pendidik dapat mengundang peserta didik dengan menggunakan kode akses yang telah tersedia pada bilah people, sedangkan untuk mengundang pendidik lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang pendidik melalui email masing-masing.

### ***b. Google Meet***

Belajar secara daring saat ini menjadi kewajiban dan diperkirakan akan berlangsung cukup lama, seiring perubahan cara belajar saat pandemic COVID – 19 ini, kita bisa menggunakan aplikasi pendukung konferensi video untuk melakukan pembelajaran salahsatunya adalah Google Meet.

Google Hangouts Meet adalah aplikasi video conference atau online meeting versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Beberapa fitur yang bisa digunakan di

dalam Google Meet adalah dukungan maksimal peserta video conference hingga 100 orang, dapat digunakan di semua platform, berbagai dokumen atau presentasi, dan akses mudah hanya lewat tautan yang dibagikan. Pengguna bisa memulai video conference melalui browser Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, atau Safari. Atau, bisa juga melalui ponsel dengan mengunduh aplikasi Meet di PlayStore maupun AppStore. Sebelum memulai rapat/belajar, kamera dan mikrofon di desktop atau ponsel perlu dipastikan dalam keadaan aktif. Kualitas video juga bisa diatur, apakah ingin menggunakan resolusi tinggi atau standar.

### *c. Zoom Meeting*

Aplikasi yang bisa digunakan dalam konsep pembelajaran berbasis online (daring) adalah Zoom. Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi Zoom yaitu: memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur Schedule (jadwal), Zoom Cloud Meeting ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari Zoom adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit.

#### *d. Whatsapp*

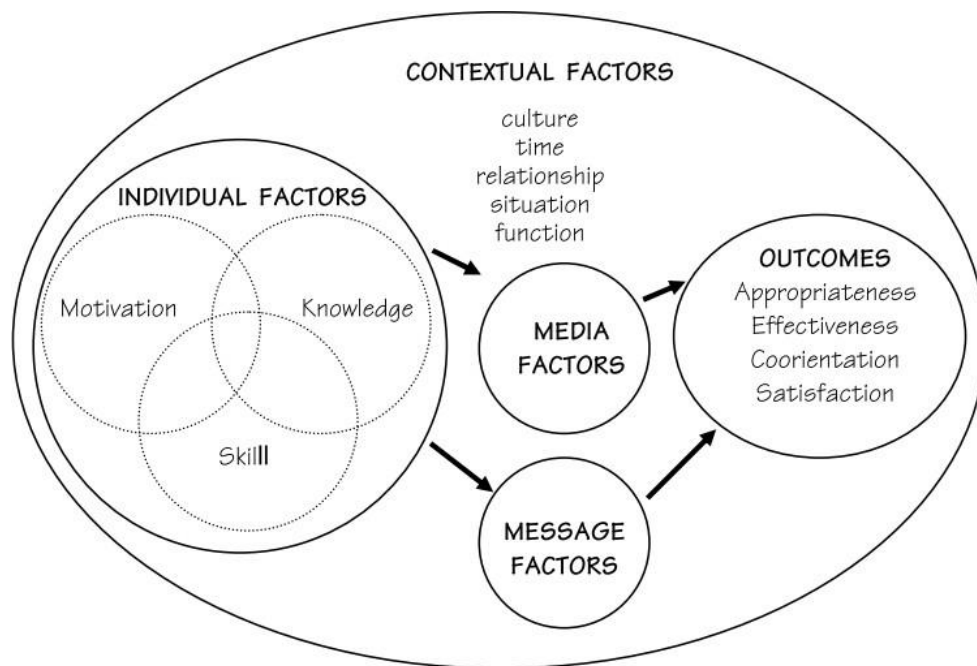
Ada banyak cara pendidik untuk menyasati sistem mengajar yang terganggu akibat adanya wabah virus Corona. Salahsatu media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh adalah aplikasi Whatsapp. Pendidik membuat grup WhatsApp khusus untuk peserta didik yang bisa digunakan untuk memberikan tugas setiap harinya. Jika grup telah dibentuk, maka selanjutnya komunikasi dalam grup tersebut dapat dilakukan secara terbuka dan memungkinkan seluruh anggota grup, dalam hal ini peserta didik dan pendidik untuk saling berdiskusi.

Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dan penugasan bagi peserta didiknya. Sebaliknya peserta didik juga dapat mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik serta mengirimkan kembali seluruh tagihan penugasan. Pada aplikasi WhatsApp terdapat pilihan menu yang memungkinkan baik pendidik maupun peserta didik dapat mengirimkan file dalam berbagai bentuk dan format, seperti dokumen pdf, docx, ppt, xls, jpg, png, video, dan lain-lain melalui fitur "dokumen", tangkapan gambar maupun video langsung melalui fitur "kamera", file gambar dan video melalui fitur "galeri", rekaman audio langsung melalui fitur "audio", lokasi melalui fitur "lokasi" dan juga dapat mengirimkan nomor kontak yang mungkin diperlukan di grup melalui fitur "kontak" hal tersebut bisa menunjang pembelajaran jarak jauh.

### 3. Dimensi *Computer-Mediated Communication*

Proposisi tentang ketiga model CMC ini yaitu 1) ada hubungan antara motivasi dan pengetahuan, 2) ada hubungan terbalik antara kecemasan dan pengetahuan, 3) ada hubungan antara kompetensi dan pengetahuan, dan 4) ada efek unik dan interaktif CMC dalam memprediksi kompetensi di CMC (Spitzberg 2006).

**Gambar 2. 3 Pembentuk dan Dimensi CMC**



Kompetensi CMC mengacu pada apakah seseorang dapat berkomunikasi secara tepat dan efektif dengan orang lain melalui teknologi berbasis digital sebagai media komunikasi perantara (McQuail, D., & Windahl 1993). Hal ini dipengaruhi oleh motivasi komunikasi, pengetahuan komunikasi, keterampilan komunikasi, dan perhatian seseorang (Spitzberg,

1997, 2006). Spitzberg (2006) mengembangkan model kompetensi komunikasi yang dimediasi komputer secara khusus untuk menganalisis lingkungan komunikasi, jenis media atau metode pertukaran, dan interaksi di antara pengguna. Dia menyatakan bahwa pengguna yang kompeten lebih mungkin memainkan peran penting dalam penyebaran informasi melalui media komunikasi perantara. Model CMC dengan demikian mengukur dan merupakan fungsi dari motivasi, ekspresi, pengetahuan, dan perhatian pengguna CMC (Spitzberg, 2006).

*a. Motivasi*

Proses terkait CMC, jenis aturan netiket, dan praktik penggunaan internet untuk komunikasi interpersonal adalah beberapa faktor yang dapat meningkatkan komponen Pengetahuan & Pengalaman pendidikan untuk kompetensi/literasi CMC. Tidak ada keraguan bahwa pengguna yang berpengetahuan dan berpengalaman akan lebih sering online dan lebih efektif dalam penggunaan CMC untuk interaksi interpersonal.

*b. Knowledge*

Ada beragam faktor yang mempengaruhi motivasi penggunaan internet atau afinitas internet. Komponen Motivasi & Gratifikasi pendidikan kompetensi CMC dapat dipengaruhi oleh faktor bervalensi positif dan negatif. Sementara motivasi negatif (misalnya disebabkan oleh kecemasan internet;) dapat dikurangi dengan memecahkan masalah kurangnya pengetahuan/keterampilan dan akses internet yang tidak memadai, motivasi

positif dapat dirangsang oleh wawasan dan eksplorasi potensi manfaat dan kepuasan. dari terlibat dalam berbagai aktivitas online (untuk beragam jenis aktivitas online)

*c. Skill and Development*

Komponen Pengembangan Keterampilan pendidikan untuk kompetensi CMC mungkin merupakan faktor yang paling penting untuk kemajuan efektivitas individu dan kesesuaian dalam interaksi sosial yang dimediasi, di samping pengetahuan/literasi mengenai media yang terlibat dan proses yang dimediasi. Pelatihan keterampilan sosial dapat menyiratkan beragam bentuk/metode/program dan dapat didasarkan pada pendekatan teoretis yang berbeda. Juga, daftar keterampilan dasar yang berhubungan dengan kompetensi CMC (misalnya perhatian, ketenangan, koordinasi, dan ekspresif) yang diuraikan dalam makalah ini mungkin perlu dilengkapi dengan setidaknya beberapa keterampilan interpersonal lain yang lebih spesifik seperti dukungan sosial dan manajemen interaksi, serta manajemen kesan dan pengungkapan diri. Bagaimanapun, dengan penggunaan internet yang berlaku, kompetensi CMC dapat ditemukan bersinggungan secara signifikan dengan konsep umum keterampilan sosial, setidaknya bagi mereka yang secara teratur terlibat dalam bentuk interaksi interpersonal yang dimediasi seperti itu.



### **2.3.2 Perilaku Siswa**

Perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar. Perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek baik fisik maupun non fisik (Notoatmodjo 2003).

Perilaku siswa merupakan sifat tindakan yang dimiliki oleh siswa dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. Perilaku siswa dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang.

Perilaku siswa adalah semua kegiatan atau aktivitas dari siswa itu sendiri baik berupa reaksi, tanggapan, jawaban, atau balasan yang dilakukan siswa, atau Setiap tingkah laku siswa mengarah pada suatu aktivitas tertentu. Hal ini tampak jelas pada perbuatan-perbuatan seperti belajar atau bekerja, tetapi hal ini juga terdapat pada tingkah laku lain yang tampaknya tidak ada tujuannya (Djaali 2014).

Perilaku siswa, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas siswa dari siswa itu sendiri seperti berjalan, berbicara, tertawa, bekerja, sekolah, menulis, membaca dan sebagainya. Jadi yang dimaksud perilaku siswa merupakan kegiatan atau aktifitas siswa, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar (Walgito 2017).

#### **1. Bentuk-Bentuk Perilaku Siswa**

Berdasarkan teori perilaku diatas dapat dipahami bahwa adanya perilaku siswa itu tidak dapat lepas dari pengaruh lingkungan dan siswa itu

sendiri. Menurut (Walgito 2017) Perilaku dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu :

a. Perilaku yang Refleksi

Perilaku refleksi merupakan tingkah laku yang terjadi atas reaksi spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Misalnya: reaksi kedip mata bila kena mata, menarik bila kena api, dan sebagainya. Reaksi atau tingkah laku refleksi adalah tingkah laku yang terjadi dengan sendirinya secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme dan individu tidak sampai kepusat susunan syaraf atau otak sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari tingkah laku manusia. Perilaku refleksi terjadi hanya untuk mempertahankan atau membela diri. Sedangkan perilaku non refleksi merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan dengan pertimbangan baik atau buruk, senang atau tidak senang, menguntungkan atau tidak menguntungkan, dan sebagainya.

b. Perilaku yang Non Refleksi

Perilaku yang non refleksi adalah perilaku yang dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran (otak). Dalam kaitan ini stimulus setelah diterima oleh respon kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat syaraf, baru kemudian terjadi respon. Perilaku non refleksi ini merupakan perilaku yang terintegrasi, yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu itu terlibat dalam tingkah laku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.

Pada manusia perilaku non refleksi ini lebih dominan dari pada perilaku refleksi, sebab perilaku non refleksi selain untuk mempertahankan dan melindungi diri juga dimaksudkan untuk meningkatkan dan mengaktualisasikan diri.

## 2. Perubahan Perilaku Siswa

Perwujudan perilaku siswa dapat dilihat dari aspek belajar siswa, menurut (Syah 2017) biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut :

### a. Kebiasaan

Setiap siswa yang telah mengalami proses belajar, kebiasannya akan berubah. Kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan respon menggunakan stimulus yang berulang, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan karena proses penyusutan inilah yang baru dan menjadi kebiasaan baru.

Witherington dalam Mappiare mengartikan kebiasaan (Habit) sebagai *an acquired way of acting which is persistent, uniform, and fairly automatic* atau cara yang diperoleh dari akting yang terus-menerus, seragam, dan cukup otomatis (Muhibbinsyah, 2016). Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, pengaturan menyelesaikan kegiatan belajar.

### b. Keterampilan

Kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya muncul dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

Disamping itu, menurut Reber keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga luas sehingga sampai pada mempengaruhi dan mendayagunakan orang lain. Artinya orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai terampil.

c. Pengamatan

Proses menerima, menafsirkan dan memberi rangsangan yang masuk melalui indra-indra seperti mata dan telinga. Berkat pengalaman belajar siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar, objektif sebelum mencapai pengertian. Pengamatan bisa juga diartikan aktivitas yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

d. Berpikir Asosiatif

Merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respon. Kemampuan siswa untuk melakukan asosiatif yang benar sangat dipengaruhi oleh pengertian dan pemahaman dari hasil belajar.

e. Berpikir Rasional (Kritis)

Adalah perwujudan perilaku belajar terutama yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Pada umumnya siswa yang berpikir rasional akan menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa”.

f. Sikap (*attitude*)

Kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relative tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya. Sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat. Disini Throw lebih menekankan pada kesiapan mental atau emosional seseorang terhadap objek. Jadi disini makna sikap itu yang terpenting apabila diikuti oleh objeknya. Sikap adalah kecenderungan untuk bertindak berkenaan dengan objek tertentu.

g. Inhibisi

Merupakan kesanggupan siswa untuk mengurangi atau menghentikan tindakan yang tidak perlu lalu memilih atau melakukan tindakan

lainnya yang lebih baik. Kemampuan siswa dalam melakukan inhibisi pada umumnya diperoleh lewat proses belajar. Oleh sebab itu, makna dan perwujudan perilaku belajar seorang siswa akan tampak pula dalam kemampuannya melakukan inhibisi ini.

h. Apresiasi (penghargaan)

Penilaian terhadap segala sesuatu baik yang abstrak maupun konkrit yang memiliki nilai luhur. Menurut Chaplin “Pada dasarnya apresiasi berarti suatu pertimbangan (judgment) mengenai arti penting atau nilai sesuatu.”

Apresiasi adalah gejala ranah afektif yang pada umumnya ditujukan pada karya-karya seni budaya seperti seni sastra, seni musik, seni lukis, drama dan sebagainya. Dengan demikian, pada dasarnya seorang siswa baru akan memiliki apresiasi yang memadai terhadap objek tertentu apabila sebelumnya ia telah mempelajari materi yang berkaitan dengan objek yang dianggap mengandung nilai penting dan indah tersebut.

i. Tingkah laku afektif

Merupakan tingkah laku yang menyangkut keaneragaman perasaan seperti takut, marah, sedih, gembira, senang, was-was, dan sebagainya. Perasaan ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar oleh karena itu dimasukkan dalam perwujudan perilaku belajar.

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *e-learning* atau pembelajaran Internet. Di mana *e-learning* atau pembelajaran Internet merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19), Kementerian pendidikan memerintahkan wajib belajar dari rumah melalui pembelajaran Internet/jarak jauh sampai hari ini. Dengan adanya kebijakan tersebut, perubahan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan dengan tatap muka, sekarang diharuskan dengan pembelajaran media komunikasi berbasis internet baru yaitu dengan media komunikasi berbasis internet, hal ini yang menimbulkan adanya perpindahan kebiasaan dengan cepat.

*Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan bentuk kegiatan komunikasi melalui penggunaan media komputer berjaringan internet. *Computer Mediated Communication* (CMC) muncul seiring perkembangan teknologi komunikasi dan internet yang sangat pesat. Cakupan dari CMC itu sendiri termasuk sistem obrolan (*chatting*), *world wide web* (*www*), sistem tekstual, grafis, fotografi, audio, dan video *hyperlink*, berbagi video seperti Youtube dan sistem jejaring sosial dan sistem pencarian pertemanan seperti facebook dan sosial media lainnya, hal ini juga telah diaplikasikan ke dalam bentuk media interaksi berbasis teks lainnya seperti pesan teks atau *chat* dengan *handphone* (Amin 2020).

Perubahan tersebut merubah perilaku, sikap ataupun kebiasaan yang dilakukan sebelumnya, hal ini sangatlah sulit. Perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek baik fisik maupun non fisik (Notoatmojo, 2017). Model CMC dengan demikian mengukur dan merupakan fungsi dari motivasi, ekspresi, pengetahuan, dan perhatian pengguna CMC (Spitzberg, 2006).

***Keterkaitan Motivation penggunaan Media Komunikasi Berbasis Internet dengan Perilaku Siswa***

Motivasi penting karena komunikator yang termotivasi cenderung lebih mengaktifkan potensi mereka untuk komunikasi yang efektif (misalnya, pengetahuan dan keterampilan terkait) ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, dan ini dapat membuat mereka tampak lebih kompeten dalam CMC. Juga, motivasi dapat dikaitkan dengan perilaku yang diarahkan pada tujuan yang membuat individu lebih sadar akan proses komunikasi dan sarana yang tersedia untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta lebih cenderung untuk menerapkan sarana tersebut untuk mengarahkan diri sendiri atau tujuan berorientasi lain (Bubas 2006).

***Keterkaitan Knowledge penggunaan Media Komunikasi Berbasis Internet dengan Perilaku Siswa***

Pengetahuan dapat dikaitkan dengan keakraban dengan teknologi komputer dan telekomunikasi, tetapi juga dengan pengalaman dalam CMC dan kesadaran



akan aturan perilaku tidak tertulis saat menggunakan teknologi CMC tertentu untuk berinteraksi dengan orang-orang dari status, budaya, jenis kelamin, atau latar belakang pendidikan yang berbeda (Bubas 2006). Karakteristik individu siswa dan pengetahuan siswa menggunakan platform digital, ada korelasi terkuat dan kualitas proses pendidikan, sikap siswa terhadap *e-learning* dipengaruhi oleh kebutuhan mereka dan kualitas platform meningkatkan pengetahuan dan perilaku siswa (Boca 2021).

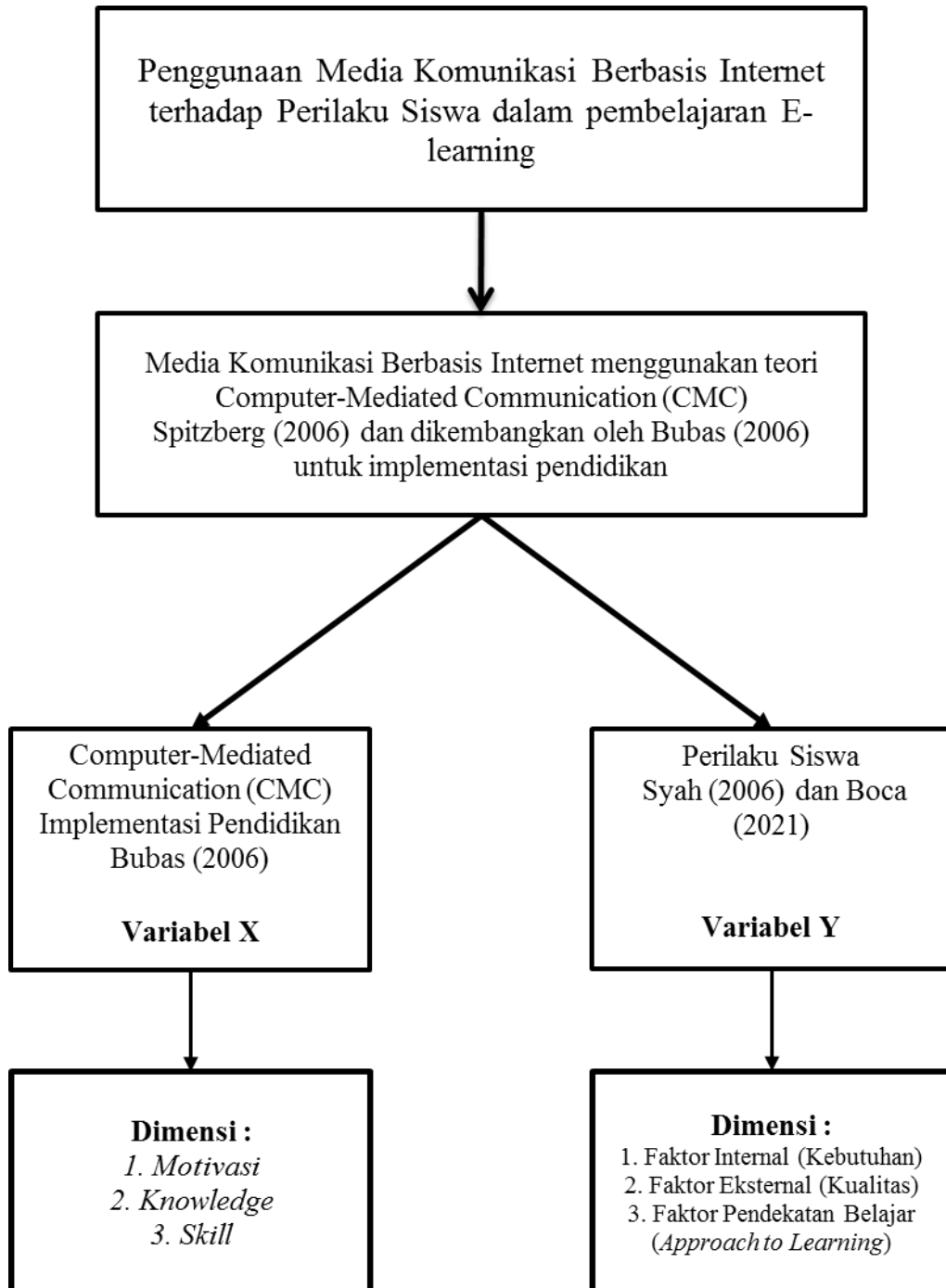
### ***Keterkaitan Skill penggunaan Media Komunikasi Berbasis Internet dengan Perilaku Siswa***

Keterampilan adalah perilaku berulang yang biasanya didorong oleh tujuan dan disengaja (misalnya dipicu oleh faktor motivasi) dan yang memfasilitasi pemanfaatan beragam jenis pengetahuan (faktual, strategis/taktis, tertulis, rutin, diam-diam) untuk pencapaian tujuan sesuai dengan kriteria kompetensi di CMC (Bubas 2006). Keterampilan digital siswa sangat penting dan dibentuk untuk bisa mengikuti proses pembelajaran jarak jauh (Boca 2021)

Dari perubahan kebiasaan yang sangat cepat maka akan ada timbulnya kebiasaan dan perilaku yang baru, entah itu positif ataupun negatif yang di serap oleh siswa. Antara dan Prima, (2020) menyatakan bahwa dampak sosial emosional anak dari pembelajaran Internet cukup mengkhawatirkan diantaranya adalah anak merasa bosan karena selalu berada di dalam rumah, anak merasa rindu ingin bertemu dengan temanteman dan gurunya dan anak juga tercatat mengalami kekerasan verbal karena proses belajar yang lazim.

Berdasarkan penjelasan dan teori diatas dapat dilihat secara jelas pengaruh dari Media Komunikasi Berbasis Internet terhadap Perilaku Siswa dapat dilihat dalam gambar kerangka pemikiran sebagai berikut :

**Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran**



## 2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan sementara dari penelitian yang kita amati. Disebut sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah dan belum jawaban yang empirik (Sugiyono 2017a).

Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan di atas maka penulis mengidentifikasi ke dalam rangkaian hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H0 : Tidak terdapat pengaruh media komunikasi berbasis Internet terhadap perilaku siswa di SMK Bina Satya Kota Sukabumi.
- H1 : Terdapat pengaruh media komunikasi berbasis Internet terhadap perilaku siswa di SMK Bina Satya Kota Sukabumi.