

BAB II

Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

2.1 Kajian Pustaka Danm Kerangka Pemikiran

Kajian kepustakaan terfokus terhadap penelitian terdahulu. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian penelitian yang ada, sehingga aspek-aspek substansi dari penelitian terdahulu yang belum pernah diteliti dapat dilakukan dalam penelitian yang akan datang. Kajian kepustakaan itu juga menunjukkan originalitas penelitian tentang **Makna Penggunaan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring.**

2.1.1 Kajian Pustaka

2.2.1.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

1. Pratama Rahmada Eja, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Moodle Pada Materi Bangun Ruang, Lampung.

Pendidikan dalam kehidupan manusia adalah kebutuhan wajib dipenuhi sepanjang hidup umat manusia. Tanpa pendidikan sama sekali sangat tidak mungkin suatu kelompok manusia mampu hidup berkembang searah dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan proses belajar yang dilakukan secara berkesinambungan. Seiring berkembangnya teknologi secara langsung menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan tersebut

dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk meningkatkan derajat kehidupan warga masyarakat dan derajat bangsa. Salah satu permasalahan pendidikan yang sering terjadi ialah penggunaan media ajar yang monoton sehingga menimbulkan kejenuhan peserta didik. Contohnya saja yang terjadi pada mata pelajaran matematika. Seyogyanya suasana dalam pembelajaran harus menyenangkan dan tidak menjemukan, terkhusus pada mata pelajaran matematika. Banyak peserta didik yang mengeluhkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga membuat peserta didik malas belajar dan tidak termotivasi untuk belajar matematika. Apa lagi saat ini masih sering kita jumpai pendidik yang mengajar matematika hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajarannya sehingga kurang memotivasi peserta didik untuk belajar matematika. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu media pembelajaran dengan menggunakan Web Based Training (WBT) media pembelajaran dengan menggunakan sistem ini dapat dilakukan komunikasi dua arah, yaitu dimana antara peserta didik dan pendidik dapat melakukan diskusi secara langsung tanpa harus bertatap muka. Oleh karena itu seorang pendidik dalam pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan sarana yang tersedia untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan pra survey di atas, diduga bahwa bahan ajar yang selama ini dipakai oleh pendidik dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar belum mampu dalam membantu prestasi peserta didik, disamping itu pula belum membantu untuk dapat belajar secara mandiri oleh peserta didik, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini juga diduga bahwa guru hanya menggunakan buku paket yang tersedia dan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru belum mampu mengembangkan inovasi media pembelajaran yang ada. Melihat dari permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi yang dapat digunakan sebagai upaya dalam menanggulangi permasalahan di atas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menambah media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipandang peneliti dapat mendukung proses pembelajaran adalah Learning Managemen System (LMS) Moodle. Inovasi-inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran sangat diperlukan, salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan inovasi dalam matematika adalah media pembelajaran Learning Managemen System (LMS) Moodle.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Sugiyono menyatakan R&D ialah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu.⁴⁷ Penelitian pengembangan mempunyai ciri khas dengan terciptanya suatu produk diakhir penelitian Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa produk

berbentuk benda yang dapat digunakan secara praktis namun dapat juga berbentuk teori-teori baru yang dapat dijadikan sebagai referensi.

Hasil dari penelitian Kelayakan media pembelajaran berbasis learning management system (LMS) dengan moodle pada materi bangun ruang, ditinjau dari aspek penilaian oleh ahli materi dan ahli media, dalam proses tahapan pengembangan hasil dari ahli materi mendapatkan hasil kelayakan isi 3,56, kebahasaan 3,74 dan aspek penyajian 3,67. Sedangkan hasil dari ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 3,70. Secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran tambahan pada materi bangun ruang.

Respon dari siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran yang diakses melalui e-learning dengan menggunakan moodle berdasarkan penilaian yang ditinjau dari aspek kelayakan dan aspek penggunaan, respon siswa termasuk kedalam kriteria “Sangat Menarik” dengan rata-rata 3,46 dan guru memperoleh rata-rata 3,36. Artinya media yang digunakan sangat menarik bagi siswa dan guru dimana media pembelajaran tersebut mudah diakses dimana saja dan kapan saja tanpa hambatan waktu selama terhubung ke jaringan wifi/internet.

2. Sudiana Ria, 2016, Efektivitas Penggunaan Learning Managament System Berbasis Online, Serang Banten.

Di masa depan, perguruan tinggi tidak akan lagi memilih antara system audio atau video, antara system interaktif atau independen, atau antara

satu arah atau dua arah sistem. Jaringan internet akan memberikan segalanya dengan menghubungkan sumber belajar seperti kelas, perpustakaan, tempat kerja, dan rumah. Tantangan dimasa yang akan datang hanya pada bagaimana mengkombinasikan semua komponen agar praktis dan biaya yang ditimbulkan semurah mungkin (Guy dkk, 2010). Fokus organisasi pendidikan akan bergeser dari mengajar untuk belajar. Beradaptasi dengan pergeseran ini akan membutuhkan organisasi pendidikan yang dapat mengadopsi pendekatan baru untuk mendefinisikan proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi.

E-learning dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi pendidikan untuk merancang, memberikan, dan mengelola baik formal dan belajar dan berbagi pengetahuan informal pada setiap saat, kecepatan ataupun dan setiap tempat. Dalam konteks pendidikan, beberapa program e-learning yang ditawarkan sepenuhnya online tanpa interaksi tatap muka, sementara dalam beberapa konteks, program yang ditawarkan dengan modus dicampur adalah penggunaan kedua tatap muka dan interaksi online yang difasilitasi oleh teknologi pendidikan. Lingkungan pembelajaran online dapat menawarkan peserta didik kesempatan untuk fleksibilitas, interaksi dan kolaborasi (Gedera, Williams & Wright, 2013).

Penelitian ini tentang penggunaan Virtual Class pada perkuliahan sudah dilakukan oleh Prassida dan Mukhlason (2011). Pada menu utama terdapat beberapa link menu, yaitu sharechat, overview, website terkait berita

e-Learning, digital library, petunjuk penggunaan moodle, tutorial, materi lokakarya, dan site news. Selain itu juga terdapat kategori khusus yang dibagi per fakultas. Apabila di klik link nya akan menuju link untuk mendownload materi per jurusan yang ada di fakultas tersebut. Pada menu utama juga terdapat kalender dan aktivitas, untuk kategori aktivitas tersedia beberapa link menu, yaitu bacaan, chat, forum, dan survei. Kategori ini mampu merekam aktivitas yang telah dilakukan oleh pengguna. Selanjutnya juga terdapat kategori pengguna yang online, yang merekam jumlah pengguna yang sedang online.

Dalam kelas virtual, pendekatan yang berbeda sebagai Virtual Pedagogi. Efektivitas penggunaan kerangka pedagogis pembelajaran virtual menyebabkan pengembangan pembelajaran yang lebih tinggi dan pemikiran kritis di kalangan mahasiswa. Atribut ini dapat dicapai melalui kerja reflektif dan kolaboratif dengan penilaian menggunakan alat online seperti kelompok, asynchronous, forum diskusi, dan komunikasi sinkron ruang kelas virtual dan ruang konferensi.

3. Yana Dewi, Adam, 2019, Efektivitas Penggunaan Platform LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, Batam Riau.

Era globalisasi saat ini menuntut berbagai upaya dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).Terkait itu, beberapa tahun terakhir pemerintah negara kita telah melakukan bermacam cara dalam peningkatan

mutu SDM, salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Hal ini ditegaskan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Guru dan dosen dianggap sebagai ujung tombak dalam menciptakan SDM yang diharapkan. Sejalan dengan hal ini peningkatan kualitas kinerja dan kesejahteraan guru dan dosenpun telah menjadi perhatian pemerintah melalui sertifikasi guru dan dosen. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dan dosen memiliki tanggung jawab penuh dalam mengoptimalkan proses pembelajaran terhadap peserta didik yang kelak akan menjadi SDM Indonesia yang mampu menghadapi persaingan globalisasi.

Proses pembelajaran terkini tak terlepas dari perkembangan teknologi. Tidak dapat dipungkiri guru dan dosen bukan lagi satu-satunya sumber dalam menyajikan informasi. Generasi saat ini terlahir sebagai “digital natives” (Prensky, 2001) dari kecanggihan ICT (Information Communication and Technology). Khairul Abdullah (2012) juga menyebut generasi ini sebagai generasi alpha dimana penggunaan teknologi digital menjadi salah satu ciri khas pola hidup mereka. Di sisi lain, zaman ini merupakan zaman “digital age” dimana hampir semua informasi yang ada berbentuk digital. Hal ini mempengaruhi karakteristik generasi yang lahir di zaman ini. Generasi muda sekarang lebih tertarik belajar dengan menggunakan gadget, smartphone,

laptop, android, dan sejenisnya. Dengan mudah mereka bisa membuka google search, youtube, google play store, dll, guna mengakses berbagai macam informasi yang terkoneksi dengan internet. Dengan demikian, guru dan dosen tidak lagi menempati posisi teratas dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada generasi digital natives di zaman digital age ini.

Contoh inovasi dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan ICT adalah Blended Learning. Dalam Blended Learning, proses belajar mengajar tatap muka di dalam kelas dapat dikombinasikan dengan teknologi baik online maupun offline. Sejauh ini, ada beberapa platform digital yang bisa digunakan sebagai sarana proses pembelajaran. Platform-platform ini dikemas sebagai sebuah system yang disebut dengan Learning Management System (LMS). Contoh platform LMS diantaranya adalah Canvas, Moodle, Edmodo, Schoology, dan lain-lain.

Contoh inovasi dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan ICT adalah Blended Learning. Dalam Blended Learning, proses belajar mengajar tatap muka di dalam kelas dapat dikombinasikan dengan teknologi baik online maupun offline. Sejauh ini, ada beberapa platform digital yang bisa digunakan sebagai sarana proses pembelajaran. Platform-platform ini dikemas sebagai sebuah system yang disebut dengan Learning Management System (LMS). Contoh platform LMS diantaranya adalah Canvas, Moodle, Edmodo, Schoology, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil dan pembahasan , maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Schoology berbasis blended learning yang dibuktikan dengan selisih rata-rata skor hasil belajar pretest dan posttest mahasiswa sebesar 8.24.

2. Terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Quizlet berbasis blended learning yang dibuktikan dengan selisih skor hasil belajar pretest dan posttest sebesar 19,96 poin.

3. Terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Canvas berbasis blended learning yang dapat dibuktikan dengan selisih skor hasil belajar mahasiswa sebesar 10.41.

4. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan platform LMS yang berbeda yang dapat disimpulkan dari hasil F hitung (3.585) lebih besar dari F tabel (3.150) dan nilai Sig 0.033 yang lebih kecil dari 0.050. Namun demikian platform LMS yang paling baik dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa adalah platform Quizlet. Hal ini dibuktikan dengan tabel Post Hoc yang membandingkan perbedaan rata-rata skor hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan platform Schoology, Quizlet, dan Canvas.

Tabel 2.1
Matriks Penelitian Terdahulu

No	Item	Peneliti I
1	Nama, tahun, judul, nama kota	Eja Rahmada Pratama. Jurnal. (2018). Tentang PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) MOODLE PADA MATERI BANGUN RUANG. (Studi Deskriptif Kuantitatif PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) MOODLE PADA MATERI BANGUN RUANG). Fakultas FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
2	Tujuan penelitian	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, respon peserta didik dan pendidik, serta efektivitas media pembelajaran learning management system (LMS) Moodle.
3	Pendekatan penelitian	Kuantitatif

4	Teori	model 4D (Four D Model)
5	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan skor rata-rata pada aspek materi sebesar 3,66 dan aspek media 3,70. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran learning management system (LMS) moodle sangat menarik, dengan rata-rata uji skala kecil sebesar 3,31 dan 3,62 pada skala besar, sedangkan respon pendidik adalah sangat menarik dengan rata-rata sebesar 3,36. Efektivitas media pembelajaran learning management system (LMS) moodle pada rata-rata Ngain sebesar 0,75 dengan criteria tinggi.
6	Perbedaan dan persamaan yang akan peneliti lakukan	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian, dimana peneliti terdahulu lebih berfokus pada konsep pembelajaran daring. Sedangkan persamaannya adalah pada objek penelitian mengenai learning management system (LMS).
7	Kritik	Dalam penelitian ini tulisannya masih ada yang typo, tulisan tanpa spaci, dan tidak ada bagan pemikiran.

Tabel 2.2
Matriks Penelitian Terdahulu

No	Item	Peneliti I
1	Nama, tahun, judul, nama kota	Sudiana Ria. Jurnal. (2016). Tentang EFEKTIVITAS PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS ONLINE (Studi Deskriptif Kualitatif EFEKTIVITAS PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS ONLINE). FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA FKIP UNIVERSITAS SULTAN AGUNG TIRTAYASA.
2	Tujuan penelitian	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk transfer pengetahuan, faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran adalah pengetahuan dan cara efektif untuk menyampaikan pengetahuan itu sendiri.
3	Pendekatan penelitian	Kuantitatif
4	Teori	Efektivitas
5	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan analisis statistic non parametric uji Kruskal Wallis

		diperoleh hasil bahwa semua LMS yang diuji coba memiliki efektivitas yang sama meski memiliki tingkatan kemudahan penggunaan yang berbeda-beda.
6	Perbedaan dan persamaan yang akan peneliti lakukan	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian, dimana peneliti terdahulu lebih berfokus pada konsep pembelajaran daring. Sedangkan persamaannya adalah pada objek penelitian mengenai learning management system (LMS).
7	Kritik	Dalam penelitian ini tulisannya masih ada yang typo, tulisan tanpa spasi, dan tidak ada bagan pemikiran.

Tabel 2.3
Matriks Penelitian Terdahulu

No	Item	Peneliti I
1	Nama, tahun, judul, nama kota	Yana Dewi Adam. Jurnal (2019). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM LMS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. (Studi Deskriptif Kuantitatif EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM LMS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA). Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Kepulauan .
2	Tujuan penelitian	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan platform <i>Schoology</i> , <i>Canvas</i> , dan <i>Quizlet</i> sebagai media pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> .
3	Pendekatan penelitian	Kuantitatif

4	Teori	Efektivitas
5	Hasil penelitian	Hasil penelitian ini (1) terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Schoology berbasis blended learning yang dibuktikan dengan selisih rata-rata skor hasil belajar pretest dan posttest mahasiswa sebesar 8.24. (2) terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Quizlet berbasis blended learning, dibuktikan dengan selisih skor hasil belajar pretest dan posttest sebesar 19.96 poin. (3) peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Canvas berbasis blended learning yang dapat dibuktikan dengan selisih skor hasil belajar mahasiswa sebesar 10.41. (4) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan platform LMS yang berbeda yang dapat disimpulkan dari hasil F hitung (3.585) lebih besar dari F tabel (3.150) dan nilai Sig 0.033 yang lebih kecil dari 0.050.
6	Perbedaan dan persamaan yang akan peneliti lakukan	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan platform Learning Management System (LMS). Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meningkatnya hasil belajar menggunakan platform LMS
7	Kritik	Kurangnya penejelasan mengenai teori

2.1.2 Kerangka Pemikiran

2.1.2.1 Kerangka Teoritis

Dalam Kerangka Teoritis membahas mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2.1.2.1.1 Komunikasi

Kata komunikasi atau *communications* berasal dari bahasa latin yang artinya yaitu “sama”. Komunikasi berarti suatu pikiran yang memiliki satu makna, atau suatu pesan dianut secara sama (Effendy, 2017, p. 9). “Sama” disini berarti satu makna. Jadi, ketika dua orang terlibat dalam suatu bentuk komunikasi, maka komunikasi berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai hal yang dikomunikasikan, baik dari si penerima maupun si pengirim pesan memahami maksud pesan tertentu.

Menurut Carl I. Hovland, ilmu komunikasi adalah upaya untuk merumuskan asas-asas penyampaian informasi secara pembentukan sifat dan pendapat. (Effendy, 2017, p. 10). Hovland juga mengungkapkan bahwa objek studi ilmu komunikasi selain penyampaian informasi juga ada pembentukan pendapat umum (*public attitude*) yang memainkan peranan yang penting dalam kehidupan sosial dan politik. Hovland juga mengatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dalam mengubah atau mempengaruhi perilaku orang lain (Effendy, 2017, p. 10). Jadi, selain mempengaruhi seseorang atau banyak orang untuk melakukan suatu hal yang diinginkan oleh komunikator, akan tetapi dalam berkomunikasi juga seseorang dapat mengubah pendapat, sikap atau perilaku orang lain. Hal ini terjadi ketika komunikator bersikap komunikatif dalam menyampaikan pesan yaitu pesan harus dapat dimengerti dan dipahami oleh komunikan supaya tujuan pesan dapat tercapai.

2.1.2.1.1.1 Komunikasi Verbal

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi sebagai dasar dari kehidupan sehari-hari. Secara umum komunikasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Dilansir dari *Social Science Libre Texts*, komunikasi verbal adalah komunikasi yang mengacu pada penggunaan bahasa baik lisan maupun tulisan, sehingga komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata dari bahasa baik lisan maupun tulisan. Percakapan tatap muka bertukar pesan di ponsel pintar, hingga berbicara melalui telepon adalah beberapa contoh dari komunikasi verbal.

Ciri-ciri komunikasi verbal :

- Disampaikan melalui media, baik lisan maupun tulisan
- Menggunakan kata-kata dari satu atau lebih bahasa
- Komunikasi cenderung bersifat dua arah
- Kualitas komunikasi cenderung ditentukan oleh komunikasi non-verbal

Jenis komunikasi verbal

Komunikasi verbal terdiri dari dua jenis yaitu berbicara dan menulis serta mendengarkan dan membaca, berikut penjelasannya

- Berbicara dan menulis

Desak Putu Yuli Kurniati dalam modul Komunikasi Verbal dan Komunikasi Non-Verbal (2016) menyebutkan bahwa berbicara adalah komunikasi verbal

vokal, sedangkan menulis adalah komunikasi verbal non-vokal. Berbicara adalah menggunakan kata-kata lisan, sedang menulis adalah menggunakan kata-kata sebagai tulisan. Dengan berbicara dan menulis kita memberikan informasi dalam komunikasi dengan orang lain. Contoh berbicara adalah saat bercakap-cakap secara tatap muka atau melalui telepon, saat saling menyapa, bertanya sesuatu, melakukan persentasi, maupun melakukan seminar. Adapun contoh komunikasi menulis adalah bertukar pesan baik melalui surat, aplikasi *chatting*, maupun *e-mail*.

- Mendengarkan dan Membaca

Mendengarkan adalah menangkap kata-kata lisan, sementara membaca adalah menangkap kata-kata melalui tulisan. Keduanya adalah proses menerima informasi dalam komunikasi dengan orang lain. Contoh mendengar adalah mendengarkan seseorang yang sedang bertanya, mendengarkan cerita teman, mendengarkan nasihat orang tua, dan juga mendengarkan materi yang dikemukakan guru. Adapun contoh membaca adalah membaca surat, membaca pesan, dan membaca buku.

Prinsip Komunikasi Verbal

- Intepretasi Individu Memengaruhi Makna

Komunikasi verbal dipengaruhi oleh intepretasi makna individu yang terlihat dalam komunikasi. Pengaruh budaya, kebiasaan, kendala bahasa, gangguan

pendengaran, serta kepribadian dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menginterpretasi atau menafsirkan suatu makna dalam komunikasi. Sehingga dibutuhkan kata-kata dan bahasa yang ringkas serta jelas agar tidak terjadi ambiguitas dalam komunikasi. Untuk inilah ada aturan tata bahasa, yaitu untuk menciptakan makna yang sama bagi orang yang memberikan maupun menerima informasi.

- Komunikasi Adalah Aturan Yang Terpadu

Komunikasi dipandu oleh keberadaan tata bahasa dan penggunaan kata-kata harus disesuaikan dengan lawan bicara. Pemilihan kata-kata dan gaya bahasa disebut dengan pragmatik. Dilansir dari *Lumen Learning*, pragmatik adalah bagaimana manusia menggunakan komunikasi verbal, misalnya berbicara dengan gaya bahasa formal kepada professor dan berbicara dengan gaya kasual pada teman-teman.

- Penekanan Mempengaruhi Makna

Dalam komunikasi verbal secara tulisan, penekanan dapat dilakukan dengan mengulangi ide pokok maupun memberikan tanda baca. Saat tanda koma, berarti ide kalimat masih berjalan dan akan berhenti pada titik. Tanda seru juga dapat menekankan suatu kalimat, sedangkan tanda tanya membuat membuat pembacaanya memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dalam komunikasi verbal secara lisan penekanan dapat dilakukan dengan intonasi. Misalkan saat

marah kalimat diucapkan dengan nada tinggi, begitu pula saat menekankan dan menegaskan sesuatu. Intonasi sangat berpengaruh pada penekanan dan juga penyampaian makna dari komunikasi verbal secara lisan.

2.1.2.1.1.2 Komunikasi Non-verbal

Manusia berkomunikasi menggunakan kode verbal dan nonverbal. Kode nonverbal disebut isyarat atau bahasa diam (silent language). Melalui komunikasi nonverbal kita bisa mengetahui suasana emosional seseorang, apakah ia sedang bahagia, marah, bingung, atau sedih. Kesan awal kita mengenal seseorang sering didasarkan pada perilaku nonverbalnya, yang mendorong kita untuk mengenal lebih jauh. Komunikasi nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Pesan-pesan nonverbal sangat berpengaruh terhadap komunikasi. Pesan atau simbol-simbol nonverbal sangat sulit untuk ditafsirkan dari pada simbol verbal. Bahasa verbal seaur dengan bahasa nonverbal, contoh ketika kita mengatakan “ya” pasti kepala kita mengangguk. Komunikasi nonverbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan karena spontan.

Komunikasi nonverbal jauh lebih banyak dipakai daripada komunikasi verbal. Komunikasi nonverbal bersifat tetap dan selalu ada. Komunikasi nonverbal meliputi semua aspek komunikasi selain kata-kata sendiri seperti bagaimana kita mengucapkan kata-kata (volume), fitur, lingkungan yang mempengaruhi interaksi (suhu, pencahayaan), dan benda-benda yang mempengaruhi citra pribadi dan pola interaksi (pakaian, perhiasan, mebel). Sebuah studi yang dilakukan Albert Mehrabian

(1971) yang menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7% berasal dari bahasa verbal, 38% dari vocal suara, dan 55% dari ekspresi muka. Ia juga menambahkan bahwa jika terjadi pertentangan antara apa yang diucapkan seseorang dengan perbuatannya, orang lain cenderung mempercayai hal-hal yang bersifat nonverbal.

Jenis Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal memiliki beberapa jenis yaitu:

1. Sentuhan (*haptic*)

Sentuhan atau tactile message, merupakan pesan nonverbal nonvisual dan nonvokal. Alat penerima sentuhan adalah kulit, yang mampu menerima dan membedakan berbagai emosi yang disampaikan orang melalui sentuhan. Alma I Smith, seorang peneliti dari *Cutaneous Communication Laboratory* mengemukakan bahwa berbagai perasaan yang dapat disampaikan melalui sentuhan, salah satunya adalah kasih sayang (*mothering*) dan sentuhan itu memiliki khasiat kesehatan.

2. Komunikasi Objek

Penggunaan komunikasi objek yang paling sering adalah penggunaan pakaian. Orang sering dinilai dari jenis pakaian yang digunakannya, walaupun ini termasuk bentuk penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi.

Contohnya dapat dilihat pada penggunaan seragam oleh pegawai sebuah perusahaan, yang menyatakan identitas perusahaan tersebut.

3. Kronemik

Chronemics refers to how we perceive and use time to define identities and interactions.(Wood.2007). Kronemik merupakan bagaimana komunikasi nonverbal yang dilakukan ketika menggunakan waktu, yang berkaitan dengan peranan budaya dalam konteks tertentu. Contohnya Mahasiswa menghargai waktu. Ada kalanya kita mampu menilai bagaimana mahasiswi/mahasiswa yang memanfaatkan dan mengaplikasikan waktunya secara tepat dan efektif.

4. Gerakan Tubuh (Kinestetik)

Gerakan tubuh biasanya digunakan untuk menggantikan suatu kata atau frasa. Beberapa bentuk dari kinestetik yaitu:

- a) Emblem, yaitu gerakan tubuh yang secara langsung dapat diterjemahkan kedalam pesan verbal tertentu. Biasanya berfungsi untuk menggantikan sesuatu. Misalnya , menggangguk sebagai tanda setuju; telunjuk di depan mulut tanda jangan berisik.
- b) Ilustrator, yaitu gerakan tubuh yang menyertai pesan verbal untuk menggambarkan pesan sekaligus melengkapi serta memperkuat pesan. Biasanya dilakukan secara sengaja. Misalnya, memberi tanda dengan tangan ketika mengatakan seseorang gemuk/kurus.

c) *Affect displays*, yaitu gerakan tubuh khususnya wajah yang memperlihatkan perasaan dan emosi. Seperti misalnya sedih dan gembira, lemah dan kuat, semangat dan kelelahan, marah dan takut. Terkadang diungkapkan dengan sadar atau tanpa sadar. Dapat mendukung atau berlawanan dengan pesan verbal.

d) *Regulator*, yaitu gerakan nonverbal yang digunakan untuk mengatur , memantau, memelihara atau mengendalikan pembicaraan orang lain. Regulator terikat dengan kultur dan tidak bersifat universal. Misalnya, ketika kita mendengar orang berbicara, kita menganggukkan kepala, mengkerutkan bibir, dan fokus mata. e) *Adaptor*, yaitu gerakan tubuh yang digunakan untuk memuaskan kebutuhan fisik dan mengendalikan emosi. Dilakukan bila seseorang sedang sendirian dan tanpa disengaja. Misalnya, menggigit bibir, memainkan pensil di tangan, garukgaruk kepala saat sedang cemas dan bingung.

Selain gerakan tubuh, ada juga gerakan mata (*gaze*) dalam komunikasi nonverbal. *Gaze* adalah penggunaan mata dalam proses komunikasi untuk memberi informasi kepada pihak lain dan menerima informasi pihak lain. Fungsi *gaze* diantaranya mencari unpan balik antara pembicara dan pendengar, menginformasikan pihak lain untuk berbicara, mengisyaratkan sifat hubungan (hubungan positif bila pandangan terfokus dan penuh perhatian. Hubungan negatif bila terjadi penghindaran kontak mata), dan berfungsi pengindraan.

Misalnya saat bertemu pasangan yang bertengkar, pandangan mata kita alihkan untuk menjaga privasi mereka.

5. Proxemic

Proxemic adalah bahasa ruang, yaitu jarak yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, termasuk juga tempat atau lokasi posisi berada. Pengaturan jarak menentukan seberapa dekat tingkat keakraban seseorang dengan orang lain. Jarak mampu mengartikan suatu hubungan. Richard West dan Lynn H. Turner pada *Introducing Communication theory* (2007) membagi zona proxemic pada berbagai macam pembagian, yaitu :

- a. Jarak intim, jaraknya dari 0 – 45 cm.

(Fase dekat 0-15 cm, Fase Jauh 15-45 cm), jarak ini dianggap terlalu dekat sehingga tidak dilakukan di depan umum

- b. Jarak personal, jaraknya 45-120 cm .

(Fase dekat 45 -75 cm yang bisa disentuh dengan uluran tangan; Fase jauh 75 - 120 cm yang bisa disentuh dengan dua uluran tangan. Jarak ini menentukan batas kendali fisik atas orang lain, yg bisa dilihat rambut, pakaian, gigi, muka. Bila ruang pribadi ini diganggu, kita sering merasa tidak nyaman.

- c. Jarak sosial, jaraknya 120 – 360 cm

d. Jarak publik, lebih dari 360-750 cm

6. Lingkungan

Lingkungan juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Diantaranya adalah penggunaan ruang, jarak, temperatur, penerangan, dan warna.

7. Vokalik

Vokalik atau paralanguage adalah unsur nonverbal dalam sebuah ucapan, yaitu cara berbicara. Misalnya adalah nada bicara, nada suara, keras atau lemahnya suara, kecepatan berbicara, kualitas suara, intonasi, dan lain-lain.

Fungsi Komunikasi Nonverbal Mark Knapp (1978) menyebut bahwa kode nonverbal dalam berkomunikasi memiliki fungsi untuk:

1. *Repeating* (Repetisi) , yaitu mengulang kembali pesan yang disampaikan secara verbal. Contohnya mengangguk kepala ketika mengatakan 'Iya' dan menggelengkan kepala ketika mengatakan 'Tidak'.

2. *Substituting* (Substitusi) , yaitu menggantikan lambang-lambang verbal. Contohnya menggoyangkan tangan anda dengan telapak tangan menghadap depan sebagai pengganti kata 'Tidak' saat pedagang menghampiri anda. kita tidak perlu secara verbal menyatakan kata "menang", namun cukup hanya mengacungkan dua jari kita membentuk huruf 'V' (*victory*) yang bermakna

kemenangan. Menyatakan rasa haru tidak dengan kata-kata, melainkan dengan mata yang berlinang-linang.

3. *Contradicting* (Kontradiksi) , yaitu menolak pesan verbal atau memberikan makna lain terhadap pesan verbal. Contohnya seorang suami mengatakan ‘Bagus’ ketika dimintai komentar istrinya mengenai baju yang baru dibelinya sambil matanya terus terpaku pada koran yang sedang dibacanya.

4. *Complementing* (Komplemen) , yaitu melengkapi dan memperkaya pesan maupun makna nonverbal. Contohnya melambaikan tangan saat mengatakan selamat jalan.

5. *Accenting* (Aksentuasi) , yaitu menegaskan pesan verbal atau mengaris bawahinya. Contohnya Mahasiswa membereskan buku-bukunya atau melihat jam tangan ketika jam kuliah berakhir atau akan berakhir, sehingga dosen sadar diri dan akhirnya menutup kuliahnya.

Dalam perkembangannya, fungsi komunikasi nonverbal dipandang sebagai pesan-pesan yang holistik, lebih dari pada sebagai sebuah fungsi pemrosesan informasi yang sederhana. Fungsi-fungsi holistik mencakup identifikasi, pembentukan dan manajemen kesan, muslihat, emosi dan struktur percakapan. komunikasi nonverbal terutama berfungsi mengendalikan (*controlling*), dalam arti kita berusaha supaya orang lain dapat melakukan apa yang kita perintahkan. Hickson dan Stacks menegaskan bahwa fungsi-fungsi holistik tersebut dapat diturunkan dalam

8 fungsi, yaitu pengendalian terhadap percakapan, kontrol terhadap perilaku orang lain, ketertarikan atau kesenangan, penolakan atau ketidaksenangan, peragaan informasi kognitif, peragaan informasi afektif, penipuan diri (*self-deception*) dan muslihat terhadap orang lain. Komunikasi nonverbal digunakan untuk memastikan bahwa makna yang sebenarnya dari pesan-pesan verbal dapat dimengerti atau bahkan tidak dapat dipahami. Keduanya, komunikasi verbal dan nonverbal, kurang dapat beroperasi secara terpisah, satu sama lain saling membutuhkan guna mencapai komunikasi yang efektif.

Karakteristik Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal memiliki karakteristik yang bersifat universal, diantaranya:

1. Komunikatif, yaitu perilaku yang disengaja/tidak disengaja untuk mengkomunikasikan sesuatu sehingga pesan yang ada bisa diterima secara sadar. Contoh mahasiswa memandang keluar jendela saat kuliah yang menunjukkan perasaan bosan.
2. Kesamaan perilaku, yaitu kesamaan perilaku nonverbal antara 1 orang dengan orang lain. Secara umum bisa dilihat pada gerak tangan, cara duduk, berdiri, suara, pola bicara, kekerasan suara, cara diam.

3. Artifaktual, yaitu komunikasi nonverbal bisa juga dalam bentuk artefak seperti cara berpakaian, tata rias wajah, alat tulis, mobil, rumah, perabot rumah & cara menatanya, barang yang dipakai seperti jam tangan.

4. Konstektual, yaitu bahasa nonverbal terjadi dalam suatu konteks. membantu tentukan makna dari setiap perilaku non verbal. Misalnya, memukul meja saat pidato akan berbeda makna dengan memukul meja saat dengar berita kematian.

5. Paket, yaitu bahasa nonverbal merupakan sebuah paket dalam satu kesatuan. Paket nonverbal jika semua bagian tubuh bekerjasama untuk komunikasikan makna tertentu. Harus dilihat secara keseluruhan (paket) dari perilaku tersebut Contoh : ada cewek lewat kemudian kedipkan mata. Gabungan paket verbal dan nonverbal, misalnya marah secara verbal disertai tubuh & wajah menegang, dahi berkerut. Hal yang wajar jadi tidak diperhatikan. Dikatakan tidak satu paket bila menyatakan “Saya senang berjumpa dengan anda” (verbal) tapi hindari kontak mata atau melihat/ mencari orang lain (non verbal).

6. Dapat dipercaya, Pada umumnya kita cepat percaya perilaku non verbal. Verbal & non verbal haruslah konsisten. Ketidak konsistenan akan tampak pada bahasa nonverbal yang akan mudah diketahui orang lain. Misalnya seorang pembohong akan banyak melakukan gerakangerakan tidak disadari saat ia berbicara.

7. Dikendalikan oleh aturan, sejak kecil kita belajar kaidah-kaidah kepatutan melalui pengamatan perilaku orang dewasa. Misalnya: Mempelajari penyampaian simpati

(kapan, dimana, alasan) atau menyentuh (kapan, situasi apa yang boleh atau tidak boleh).

Dari komunikasi yang kita lakukan, komunikasi verbal hanya memiliki porsi 35% , sisanya 65% adalah komunikasi nonverbal. Bahasa yang umum digunakan dalam komunikasi verbal itu memiliki lebih banyak keterbatasan dibandingkan dengan komunikasi nonverbal. Keterbatasan tersebut dipengaruhi oleh faktor integritas, faktor, budaya, faktor pengetahuan, faktor kepribadian, faktor biologis dan faktor pengalaman. Komunikasi verbal dan nonverbal itu saling melengkapi satu sama lain. Meskipun beda cara maupun bentuk tetap saja tujuan utama dari komunikasi verbal dan nonverbal itu sama yaitu bertujuan untuk menyampaikan pesan untuk mendapatkan respon, timbal balik maupun efek.

Perbedaan Komunikasi Verbal dan Non –Verbal

Komunikasi verbal dan nonverbal memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaan pertama dapat kita lihat dari pernyataan Anderson (19990 yang menyatakan bahwa “nonverbal communication is perceived as more honest. *If verbal and nonverbal behaviors are inconsistent, most people trust the nonverbal behavior. There is little evidence that nonverbal behavior actually is more trustworthy than verbal communication; after all, we often control it quite consciously. Nonetheless, it is perceived as more trustworthy*”. Pernyataan diatas menyatakan bahwa ada perbedaan antara kedua sistem komunikasi. Pertama, komunikasi nonverbal yang

dianggap lebih jujur. Jika muncul perilaku verbal dan nonverbal yang tidak konsisten, kebanyakan orang percaya perilaku nonverbal. Ada beberapa bukti menyatakan bahwa perilaku nonverbal sebenarnya lebih dapat dipercaya daripada komunikasi verbal, walaupun kita sering mengontrolnya cukup sadar. Namun, komunikasi nonverbal dianggap lebih dapat dipercaya. Perbedaan kedua komunikasi nonverbal memiliki saluran yang banyak. komunikasi verbal biasanya terjadi dalam satu saluran, komunikasi verbal lisan yang diterima melalui pendengaran, dan komunikasi verbal tertulis dapat dilihat, dirasakan, didengar, berbau, dan mencicipi. Kami sering menerima komunikasi nonverbal secara bersamaan melalui dua atau lebih saluran, seperti ketika kita merasa dan melihat pelukan sambil mendengar berbisik "*I love you*". Perbedaan ketiga, komunikasi verbal adalah diskrit, sedangkan komunikasi nonverbal berlangsung terus menerus. Simbol verbal mulai dan berhenti secara bergantian. Saat seseorang mulai berbicara pada satu saat dan berhenti berbicara saat yang lain. Komunikasi nonverbal cenderung mengalir terus. Sebelum kita berbicara, ekspresi wajah dan postur mengungkapkan perasaan kita, saat kita bicara, gerakan tubuh kita dan mengkomunikasikan penampilan, dan setelah kita berbicara postur tubuh berubah, mungkin santai).

2.1.2.1.1.3 Unsur-unsur Komunikasi

Cara terbaik menjelaskan komunikasi menurut Lasswell dalam (Effendy, 2017, p. 10) adalah dengan menjawab pertanyaan: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* Atau Siapa Mengatakan Apa Menggunakan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Seperti Apa?. Jawaban dari pertanyaan tersebut

merupakan unsur-unsur yang ada dalam komunikasi. Unsur-unsur komunikasi menurut Lasswell adalah sebagai berikut:

1. Sumber (*source*)

Kata lain dari sumber yaitu *sender*, *communicator*, *speaker*, *encoder* atau *originator* merupakan pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber dapat berupa seorang individu, sekelompok orang, organisasi, perusahaan dan negara.

2. Pesan (*message*)

Pesan merupakan seperangkat simbol verbal maupun nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud dari sumber (*source*).

3. Saluran (*channel, media*)

Saluran merupakan sarana yang digunakan oleh sumber (*source*) untuk menyampaikan pesannya (*message*) kepada penerima (*receive*). Saluran dapat berupa bentuk pesan atau cara penyajian pesan.

4. Penerima (*receive*)

Kata lain dari penerima adalah *destination*, *communicate*, *decoder*, *audience*, *listener*, dan *interpreter* dimana penerima merupakan orang yang menerima pesan.

5. Efek (*effect*)

Efek merupakan hal yang terjadi pada penerima (*receive*) setelah ia menerima pesan tersebut. (Mulyana D. , 2007, pp. 69-71)

Setiap unsur dalam komunikasi memiliki peran penting dalam suatu proses komunikasi. Kelima unsur ini saling berhubungan satu sama lain artinya tanpa adanya salah satu unsur akan berpengaruh pada proses komunikasi.

2.1.2.1.1.4 Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi yaitu:

1. Menginformasikan (*to inform*)
2. Mendidik (*to educate*)
3. Menghibur (*to entertain*)
4. Mempengaruhi (*to influence*)

(Effendy, 2003, p. 8)

Fungsi komunikasi yaitu sebagai penyampaian informasi yang utama, mendidik, menghibur dan mempengaruhi orang lain dalam bersikap ataupun bertindak.

2.1.2.1.1.5 Public Relations

Keberadaan hubungan masyarakat (humas) atau *Public Relations* (PR) dalam suatu organisasi modern sangat dibutuhkan karena karena fungsinya menunjang manajemen dalam mencapai tujuan-tujuan organisasi. Sebagai bagian yang terintegrasi dengan fungsi organisasi, baik organisasi bisnis maupun non bisnis

modern, kegiatan PR sangat beragam tetapi memiliki ciri-ciri khusus. Effendy (2011:132) menyebutkan ciri-ciri dari kegiatan PR meliputi:

- Komunikasi yang dilancarkan berlangsung dua arah secara timbal-balik
- Kegiatan yang dilakukan terdiri dari penyebaran informasi, penggiatan persuasi, dan pengkajian pendapat umum
- Tujuan yang hendak dicapai adalah tujuan organisasi tempat PR menginduk
- Sasaran yang dituju adalah khalayak didalam organisasi (publik internal) dan khalayak diluar organisasi (publik eksternal)
- Efek yang diharapkan adalah terbinanya hubungan yang harmonis antara organisasi dan khalayak

Mengacu pada ciri-ciri tersebut, kegiatan PR merupakan kegiatan yang menempuh proses komunikasi dua arah, baik dengan *stakeholders* di internal organisasi, maupun dengan pihak *stakeholders* di eksternal organisasi. Kegiatan komunikasi ini bertujuan agar tercipta hubungan baik dengan semua publik. Dalam pernyataan lain, Bartol dan Martin (dalam Silalahi, 2013: 271) mengatakan “*Communications is the exchange of messages between people for the purpose of achieving common meaning.*”

Pentingnya komunikasi, terutama dalam konteks PR dalam organisasi, Chester Irving Barnard (dalam Pace dan Faules, 2000:200) menyimpulkan dalam setiap teori organisasi yang tuntas lagi menyeluruh, komunikasi pasti menduduki tempat sentral,

karena struktur, keluasan jangkauan, dan ruang lingkupnya hampir sepenuhnya ditentukan oleh teknik-teknik komunikasi. Bahkan sesungguhnya, lanjut Barnard, spesialisasi dalam organisasi muncul dan dipelihara karena tuntutan-tuntutan komunikasi. Pernyataan Barnard semakin memperjelas dan mempertegas fungsi komunikasi dalam organisasi sebagaimana yang ditunjukkan oleh PR. Proses komunikasi yang ditempuh diupayakan berlangsung baik dan efektif karena seperti ditegaskan kembali oleh Barnard (dalam Pace dan Faules, 2000:59), komunikasi merupakan kekuatan dari suatu organisasi. Pernyataan ini menyimpulkan betapa strategisnya fungsi komunikasi yang dilakukan PR, terutama dalam membangun dan memelihara hubungan yang baik dengan publiknya.

2.1.2.1.1.6 Teori Fenomenologi Alferd Shutz

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz mengatakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna, suatu hal yang semula yang terjadi di dalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Bagian ini adalah suatu bagian dimana kesadaran bertindak (*act*) atas data inderawi yang masih mentah, untuk menciptakan makna, dimana cara-cara yang sama sehingga kita bisa melihat sesuatu yang bersifat mendua dari jarak tersebut.

Menurut Schutz cara mengidentifikasikan makna luar dari arus utama pengalaman adalah melalui proses tipikasi, yaitu proses pemahaman dan pemberian makna terhadap tindakan akan membentuk tingkah laku. Dalam hal ini termasuk

membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman dengan melihat keserupaannya. Maka dalam arus pengalaman dilihat dari objek tertentu pada umumnya memiliki ciri-ciri khusus, bahwa mereka bergerak dari tempat ke tempat, sementara lingkungan sendiri mungkin tetap diam.

Maka fenomenologi menjadikan pengalaman sesungguhnya sebagai data dasar dari realitas, sebagai suatu gerakan dalam berfikir fenomenologi (*phenomenology*) dapat diartikan sebagai upaya studi tentang pengetahuan yang timbul karena rasa ingin tahu. Objeknya berupa gejala atau kejadian yang dipahami melalui pengalaman secara sadar (*conscious experience*).

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena di alami kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti sebagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis atau fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektif. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat di telusuri dalam tindakan, karya, dan aktivitas yang kita lakukan, tapi tetap saja ada peran orang lain di dalamnya.

Proses interpretasi merupakan hal yang sangat penting dan sentral dalam fenomenologi. Interpretasi adalah proses aktif pemberian makna dari suatu pengalaman. Menurut pemikiran fenomenologi, orang yang melakukan interpretasi (*interpreter*) mengalami suatu peristiwa atau situasi dan ia akan memberikan makna kepada setiap peristiwa atau situasi yang dialaminya. Dengan demikian, interpretasi

akan terus berubah, bolak-balik, sepanjang hidup antara pengalaman dengan makna yang diberikan kepada setiap pengalaman baru (Morissan dkk, 2009:31-32). Jadi, dalam pandangan fenomenologi sesuatu yang tampak itu pasti bermakna menurut subjek yang menampakkan fenomena itu, karena setiap fenomena berasal dari kesadaran manusia sehingga sebuah fenomena pasti ada maknanya (Bungin, 2007: 3).

Fenomenologi menganggap bahwa pengalaman yang aktual sebagai data tentang realitas yang dipelajari. Kata gejala (*phenomenon*) yang bentuk jamaknya adalah *phenomena* merupakan istilah fenomenologi di bentuk dan dapat diartikan sebagai suatu tampilan dari objek. Kejadian atau kondisi-kondisi menurut persepsi. Penelaahan masalah dilaksanakan dengan multi perspektif atau multi sudut pandang.

Menurut Littlejohn (2008: dalam Silvadha, 2012) bahwa fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :

- Textural description: apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena.
- Structural description: bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya.

Teori fenomenologi dari Alfred Schutz terdiri dari Motif, Makna, dan Pengalaman.

2.1.2.1.1 Motif

Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia itu berbuat sesuatu.. semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia.

Untuk mengerti tingkah laku manusia dengan lebih sempurna, harus mengerti dahulu apa dan bagaimana motif-motifnya dari pada tingkah lakunya. Motif manusia merupakan dorongan, hasrat keinginan, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif memberikan tujuan dan arah pada tingkah laku manusia. Motif berkaitan erat dengan gerak, yaitu gerak yang dilakukan manusia atau perbuatan atau tingkah laku (Gerungan, 2010. 151-152).

Motif adalah suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan atau bersikap tertentu (Sobur, 2009: 267). Menurut Schutz motif terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Motif “untuk” (*in order to motives*), artinya bahwa sesuatu merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat, dan sebagai yang berorientasi pada masa depan.

- b. Motif “karena” (*because motives*), artinya sesuatu merujuk pada pengalaman masa lalu individu, karena itu berorientasi pada masa lalu.

2.1.2.1.2 Makna

Makna menurut fisher dalam alex sobur (2003) menjelaskan bahwa, makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi mencakup lebih dari pada sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman mengenai aspek-aspek pemahaman yang secara bersama dimiliki para komunikator.

Pembentukan makna merupakan berfikir, dan setiap individu memiliki kemampuan berfikir sesuai dengan kemampuan serta kapasitas kognitif atau muatan informasi yang dimiliki. Oleh karena itu, makna tidak akan sama bagi setiap individu walaupun objek yang dihadapinya sama. Pemaknaan yang akan menghasilkan keragaman dalam konstruksi makna (Juliastuti, 2000:6).

Model proses makna Wendell Johnson yang dikutip oleh Sobur (2003:258) menawarkan sejumlah implikasi bagi komunikasi antar manusia, yaitu:

- a. Makna ada dalam diri manusia, makna tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia. Manusia menggunakan kata-kata untuk mendekati makna yang ingin kita komunikasikan. Tetapi kata-kata ini tidak sempurna dan lengkap menggambarkan makna yang kita maksud. Demikian pula, makna yang didapat

pendengar dari pesan-pesan kita akan sangat berbeda dengan makna yang ingin kita komunikasikan

b. Makna berubah, kata-kata *relative statis*. Banyak dari kata-kata yang digunakan sejak 200-300 tahun yang lalu. Tetapi, makna dari kata-kata ini terus berubah dan khususnya terjadi dalam dimensi emosional dari makna.

c. Makna membutuhkan acuan. Walaupun tidak semua komunikasi mengacu pada dunia nyata, komunikasi hanya masuk akal bilamana ia mempunyai ikatan dengan dunia atau lingkungan eksternal.

d. Penyingkatan yang berlebihan akan mengubah makna. Berkaitan dengan gagasan bahwa makna membutuhkan acuan, yaitu masalah komunikasi yang timbul akibat penyingkatan yang berlebihan tanpa mengkaitkan dengan acuan yang konkret dan dapat diamati. Penyingkatan perlu dikaitkan dengan objek, kejadian dan perilaku.

e. Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada suatu saat tertentu, jumlah kata-kata, suatu bahasa terbatas, tetapi maknanya tidak terbatas. Karena itu, kebanyakan kata mempunyai makna.

f. Makna dikomunikasikan hanya sebagian. Makna yang kita peroleh dari suatu kejadian (event) bersifat multi aspek dan sangat kompleks, tetapi hanya sebagian saja dari makna-makna ini yang benar-benar dapat dijelaskan.

Setiap kata pada dasarnya bersifat konvensional dan tidak membawa makna sendiri secara langsung bagi pembaca ataupun pendengarnya. Lebih jauh lagi, orang yang berbicara membentuk pola-pola makna secara tidak sadar dalam kata-kata yang

dikeluarkannya. Pola-pola makna ini secara luar memberikan gambaran tentang konteks hidup dan sejarah orang tersebut. Sebuah kata bisa memiliki makna yang berbeda, tergantung pembicaraannya. Bahkan, meskipun benar bahwa makna dapat diturunkan dari konteks yang terdapat dalam sebuah kalimat, namun pada konteks juga bermacam-macam menurut zamannya. Istilah-istilah mempunyai makna ganda dasarnya adalah tradisi dan kebudayaan setempat (Sumaryono, 1993:99).

2.1.2.1.3 Pengalaman

Pengalaman merupakan kata dasar dari “alami” yang mempunyai makna melakoni, mengalami, menempuh, mengarungi, menghadapi, menyebrangi, menanggung, mendapatkan, menyelami, dan merasakan (Endarmoko, 2006).

Pada dasarnya pengalaman akan melalui sebuah proses dimana rangsangan dari luar seperti cahaya untuk mata, bunyi untuk telinga, dan bau untuk hidung melalui alat-alat pancaindra yang diteruskan ke pusat-pusat tertentu di dalam otak yang mengafsirkan sebuah pengamatan. Kita mengamati sesuatu karena ada minat dan perhatian yang mengadakan seleksi diantara semua rangsangan yang terdapat di lingkungan kita untuk diamati atau ditafsirkan, kecuali kita kerahkan minat perhatian kita dengan khusus untuk menafsirkan semuanya. Minat perhatian itu ditentukan oleh kebutuhan atau motif yang terdapat pada seseorang. Jadi, sebenarnya melalui minat dan perhatian kita, mempunyai peranan besar dalam menentukan apa yang kita lihat, dengar, dan amati di lingkungan kita (Gerungan, 2010: 156-158).

2.1.2.2 Kerangka Konseptual

Dalam Kerangka Teoritis membahas mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2.1.2.2.1 Pengertian Covid-19

Virus Corona berasal dari *Coronaviruses* (CoV) yang menyebabkan penyakit mulai dari flu biasa hingga yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS-CoV) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS-CoV). Sedangkan untuk *Novel Coronavirus* (nCoV) adalah jenis baru yang belum diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus *Corona* merupakan zoonosis, artinya ditularkan antara hewan dan manusia. Menurut penyelidikan yang telah dilakukan, SARS-CoV ditularkan dari kucing luwak atau yang lebih dikenal dengan musang ke manusia dan MERS-CoV dari unta ke manusia. Namun beberapa virus *Corona* juga dikenal beredar pada hewan-hewan yang sebelumnya belum pernah menginfeksi manusia.

2.1.2.2.1.1 Ciri-ciri Terinfeksi Virus Covid - 19

Jadi apa yang dimaksud virus Corona sebenarnya dan kapan seseorang bisa dikatakan terjangkit virus tersebut? Gejala infeksi virus Corona sendiri cukup sulit dilihat pada awalnya. Hal ini dikarenakan tidak semua orang yang sudah terinfeksi akan langsung memperlihatkan gejala-gejala awal dari virus Corona. Dibutuhkan 2 hingga 14 hari sampai orang yang sudah terinfeksi tersebut mengeluarkan tanda atau ciri-ciri virus Corona. Selama tenggang waktu tersebut bisa saja orang-orang yang

terinfeksi tanpa sadar menularkannya kepada orang lain. Inilah mengapa sangat penting untuk mengisolasi diri di dalam rumah terlebih dahulu selama kurang lebih 2 minggu, terutama bagi orang-orang yang baru saja bepergian ke luar negeri atau melakukan kontak dekat dengan pasien terinfeksi virus Corona.

Agar lebih paham mengenai apa yang dimaksud virus Corona dan gejalanya, berikut ini beberapa ciri-ciri orang yang terinfeksi virus Corona dengan tingkat yang lebih rendah seperti dikutip dari CDC:

1. Demam
2. Batuk
3. Sesak napas

Sedangkan untuk pasien dengan tingkat yang lebih tinggi akan mengalami gejala virus Corona berupa:

1. Sulit bernapas atau napas pendek
2. Nyeri atau sakit pada bagian dada
3. Pusing atau tidak mampu berdiri dan menggerakkan tubuh
4. Bibir atau wajah tampak membiru

1.5.2.2.1.2 Pencegahan Virus Covid – 19

Cara yang terpenting untuk mencegah infeksi Covid-19 atau virus Corona adalah dengan menjaga kesehatan dan kebersihan. Seperti dikutip dari WHO, rekomendasi dasar untuk mencegah penyebaran infeksi adalah dengan mencuci

tangan secara teratur menggunakan sabun, menutupi mulut dan hidung ketika batuk atau bersin, dan memasak daging dan telur hingga matang. Selain itu, hindari kontak langsung dengan siapapun yang menunjukkan gejala virus Corona, seperti sesak napas, batuk, dan bersin.

Demikianlah beberapa hal yang perlu kamu ketahui mengenai apa yang dimaksud virus Corona. Semoga dengan lebih memahami apa yang dimaksud virus Corona dan mengetahui gejala-gejalanya pada manusia serta cara pencegahannya, kita semua bisa terhindar dari bahaya penyebaran dan infeksi virus.

2.1.2.2.1.3 Bahaya Covid-19

Coronavirus atau virus corona merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas ringan hingga sedang, seperti penyakit flu. Banyak orang terinfeksi virus ini, setidaknya satu kali dalam hidupnya. Namun, beberapa jenis virus corona juga bisa menimbulkan penyakit yang lebih serius, seperti *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS-CoV) dan Pneumonia.

SARS yang muncul pada November 2002 di Tiongkok, menyebar ke beberapa negara lain. Mulai dari Hongkong, Vietnam, Singapura, Indonesia, Malaysia, Inggris, Italia, Swedia, Swiss, Rusia, hingga Amerika Serikat. Epidemi SARS yang berakhir hingga pertengahan 2003 itu menjangkiti 8.098 orang di berbagai negara. Setidaknya 774 orang mesti kehilangan nyawa akibat penyakit infeksi saluran pernapasan berat tersebut. Sampai saat ini terdapat tujuh coronavirus (HCoVs) yang telah diidentifikasi, yaitu:

- *HCoV-229E*.
- *HCoV-OC43*.
- *HCoV-NL63*.
- *HCoV-HKU1*.
- *SARS-COV* (yang menyebabkan sindrom pernapasan akut).
- *MERS-COV* (sindrom pernapasan Timur Tengah).
- *COVID-19* atau dikenal juga dengan Novel Coronavirus (menyebabkan wabah pneumonia di kota Wuhan, Tiongkok pada Desember 2019, dan menyebar ke negara lainnya mulai Januari 2020. Indonesia sendiri mengumumkan adanya kasus covid 19 dari Maret 2020).

Secara umum, ada 3 gejala umum yang bisa menandakan seseorang terinfeksi virus Corona, yaitu demam, batuk, dan sesak nafas. Gejala-gejala *Covid-19* ini umumnya muncul dalam waktu 2 hari sampai 2 minggu setelah penderita terpapar virus Corona. Seseorang dapat tertular *Covid-19* melalui berbagai cara, yaitu:

- Tidak sengaja menghirup percikan ludah (droplet) yang keluar saat penderita *Covid-19* batuk atau bersin.
- Memegang mulut atau hidung tanpa mencuci tangan terlebih dulu setelah menyentuh benda yang terkena cipratan ludah penderita *Covid-19*.
- Kontak jarak dekat dengan penderita *Covid-19*.

Diagnosis atas virus corona dapat dilakukan dengan cara, yaitu :

- Rapid test sebagai penyaring.

- Tes usap (swab) tenggorokan untuk meneliti sampel dahak (tes PCR).
- CT scan atau Rontgen dada untuk mendeteksi infiltrat atau cairan di paru-paru.

2.1.2.2.2 Pembelajaran Daring/ *E-learning*

Pembelajaran Daring /Internet Learning Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015, hlm. 338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013

pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau e-learning merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan face to face tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Bilfaqih dan Qomarudin (2105, hlm. 4) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas (Mustofa, dkk, 2019:153).

2.1.2.2.3 Pengertian Learning Management System (LMS)

Learning Management System atau biasa disingkat LMS adalah suatu kerangka yang menangani semua aspek dari proses pembelajaran. LMS adalah infrastruktur yang memberikan dan mengelola konten pembelajaran, mengidentifikasi dan menilai tujuan pembelajaran, melacak segala kemajuan dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengumpulkan dan menyajikan data untuk mengawasi proses belajar secara keseluruhan (Watson & Watson, 2007). LMS berkembang seiring dengan perkembangan teknologi komputer, dalam perkembangannya LMS mengalami banyak perubahan dan peningkatan fitur. Bagaimana LMS berkembang? Dan bagaimana sejarah LMS itu sendiri? Esai ini akan mendiskusikan sejumlah penjelasan tentang sejarah dan perkembangan singkat tentang LMS.

Sejarah tentang aplikasi komputer untuk pendidikan penuh dengan istilah deskriptif yang bermakna luas seperti *Computer-Based Instruction* (CBI), *computer-assisted instruction* (CAI), dan *computer-assisted learning* (CAL), umumnya hanya menggambarkan program latihan, *tutorial* canggih dan kursus pribadi (Parr & Fung, 2006). Pada tahun 1990, FirstClass dirilis oleh SoftArc. FirstClass telah diakui sebagai LMS pertama dan masih beroperasi hingga saat ini. Sistemnya bekerja di komputer Mac personal, yang memungkinkan akses kepada para pengguna komputer *desktop* rumah, tidak hanya kepada pengguna utama. FirstClass juga mendukung fitur *e-mail* privat dan forum publik yang memungkinkan siswa untuk bertanya dan mengkonfirmasi teori yang dijelaskan dalam bahan ajar (Sharma, 2016).

Kemudian pada tahun 1996 Cecil dirilis, aplikasi LMS pertama berbasis web, Cecil sudah dirancang sejak tahun 1995, diimplementasikan dan dirawat lebih dari 15 tahun oleh para petinggi akademis dan lebih dari 60 mahasiswa paruh waktu hingga saat ini (Sheridan, White & Kan, 2009).

Pada tahun 2002 muncullah LMS pertama berbasis *open source* bernama Moodle yang menjadi cikal bakal berkembangnya LMS, setelah perilisannya hingga saat ini Moodle menjadi LMS berbasis *open source* yang paling populer. Pengguna hanya perlu mengunduh aplikasi di komputer mereka dan dapat langsung belajar. Lalu di tahun 2008, Eucalyptus, LMS pertama berbasis *cloud* telah dirilis. Ia menyimpan informasi dan menjalankannya lewat internet secara keseluruhan, yang berarti bahwa perusahaan tidak memerlukan *server* ataupun jaringan internal untuk menjalankannya. Dengan penemuan ini, pembelajaran dapat dilakukan tanpa adanya kelas secara fisik dan hanya memerlukan guru, siswa dan administrasi (Sharma, 2016).

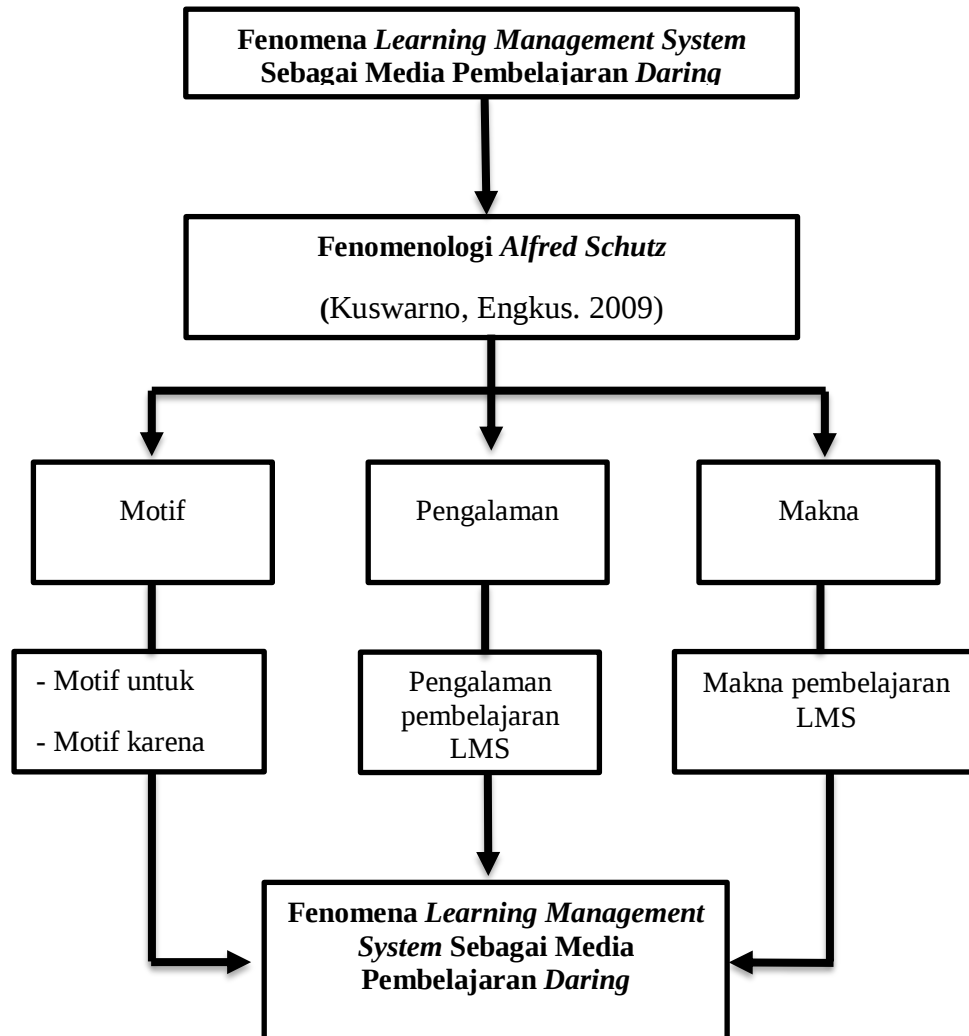
Perkembangan LMS tak luput dari perkembangan teknologi komputer, terbukti pada Maret tahun 1989 Berners-Lee mengajukan proposal pada CERN (*Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire*) tentang sebuah sistem bernama “Mesh”, sebuah database dan proyek aplikasi yang telah ia bangun sejak tahun 1980 menggunakan sebutan “web”. Di dalamnya tergambar sistem manajemen informasi yang rumit berdasarkan *link* yang tertanam pada teks, sistem tersebut bisa diartikan makna sesungguhnya dari *hypertext* (Berners-Lee, 1989). Tanggal 12 November 1990

Barners-Lee mengajukan kembali proposal yang berbeda kepada CERN dan berhasil menemukan teknologi *WorldWideWeb* (WWW) yang dapat mengakses dokumen *hypertext* menggunakan *browser* melalui arsitektur *server-client* (Barners-Lee & Cailliau, 1990), inilah awal mula penemuan internet. FirstClass sebagai LMS pertama hingga *eucalyptus cloud-based* LMS dikembangkan, semua menggunakan teknologi internet sehingga perkembangan LMS dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet.

LMS (*Learning Management System*) adalah teknologi hebat yang belum mencapai potensi maksimalnya dan penting bagi paradigma pendidikan di era informasi. Karena LMS penting, pemahaman dan kepedulian lebih lanjut sangat dibutuhkan ketika dijadikan sebagai literatur dalam penelitian. Dengan memahami LMS dan integrasi dengan teknologi alternatifnya lebih lanjut, peneliti dan praktisi dapat meraba masa depan komputer dalam dunia edukasi (Watson & Watson, 2007). Selain itu, mempelajari sejarah LMS juga penting karena menurut F. R. Anskermi, bahwa dengan mengetahui kelakuan objektif dari manusia masa lampau, maka sejarah berfungsi sebagai guru kehidupan, dengan mengembangkan peristiwa-peristiwa masa silam dapat ditimba pelajaran-pelajaran praktis sehingga pada gilirannya sejarah bermakna sebagai pedoman masa kini dan masa yang akan datang (Abdurrahman, 2002).

2.1.3 Bagan Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka konseptual yang dimuat kedalam bentuk model, sebagai berikut:



Bagan 2.1

Kerangka pemikiran

Sumber : Kuswarno, Engkus (2009), Bugin (2008), Modifikasi peneliti