

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti mencoba untuk memaparkan beberapa teori-teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada pembahasan ini peneliti telah menyusun dari berbagai buku jurnal serta dari penelitian terdahulu. Uraian tersebut dilakukan guna mendukung dan menjawab permasalahan yang sedang diteliti.

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu adalah salah satu referensi yang diambil peneliti. Hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu pada dasarnya peneliti telah mengutip beberapa yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan dan tinjauan yang sama.

Peneliti melakukan tinjauan pustaka pada hasil penelitian terdahulu, sebagai pembandingan penelitian, peneliti mengambil beberapa referensi penelitian tentang Komunikasi Instruksional. Berikut ini adalah beberapa penelitian tentang komunikasi instruksional.

Table 2.1
Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Rinjani Saraswati Putri (Skirpsi) Universitas Komputer Indonesia 2013	Siti Ratu Amalia (Jurnal) Universitas Riau 2019	Abdul Rachmansyah Ramli (Jurnal) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2017
Judul	Strategi Komunikasi Instruksional Dosen Melalui Proses Belajar Mengajar dalam Memotivasi Mahasiswa di Unikom	Komunikasi Instruksional Guru Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar Swasta (Sds) Alam Duri Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis	Komunikasi Instruksional Berbasis Quipper School Antara Guru Dan Siswa Smk Negeri 2 Majene
Metode Penelitian	Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Metode penelitian kualitatif	Metode penelitian kualitatif
Hasil	Strategi komunikasi instruksional dosen melalui proses belajar mengajar meliputi metode komunikasi seperti metode ceramah, diskusi perorangan maupun kelompok, dan metode studi	Metode Komunikasi Instruksional Guru dalam Proses Pembelajaran Siswa di SDS Alam Duri Kecamatan Mandau Kabupaten.	Komunikasi instruksional berbasis quipper school antara guru dan siswa yang terproses dengan spesifikasi dan tujuan

	<p>kasus. Selanjutnya teknik komunikasi yang dilakukan dosen pada proses belajar mengajar yaitu teknik komunikasi yang informatif, instruktif, tidak menegangkan dan menyenangkan, taktik komunikasi yaitu, tidak membuat jarak dengan mahasiswa, mengupdate informasi, mereview materi, memberikan handout serta didukung menggunakan media infokus, laptop, internet, koran dan buku agar memudahkan mahasiswa untuk melihat lebih jelas dan mengikuti materi yang sedang diajarkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, serta dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar</p>	<p>Adapun pembahasan identifikasi Bengkalis. pertama pada bab ini adalah mengenai metode komunikasi instruksional guru dalam proses pembelajaran siswa di SDS Alam Duri Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis</p>	<p>media quipper school, strategi media quipper school, organisasi dalam kelas virtual, dan umpak balik guru kepada siswa. Sedangkan dampak komunikasi instruksional guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu dampak kognitif bagi guru dan siswa, dampak afektif komunikasi, dan dampak behavioral sosial.</p>
<p>Perbedaan Penelitian</p>	<p>Penelitian ini membahas Strategi Komunikasi</p>	<p>Penelitian ini membahas Komunikasi</p>	<p>Penelitian ini membahas Komunikasi</p>

	Instruksional Dosen Melalui Proses Belajar Mengajar dalam Memotivasi Mahasiswa Sementara peneliti memakai komunikasi instruksional melalui Aplikasi <i>Eduology</i> dan <i>Quizroom</i> dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Siswa	Instruksional Guru Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sementara peneliti memakai komunikasi instruksional melalui Aplikasi <i>Eduology</i> dan <i>Quizroom</i> dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi <i>Covid-19</i>	Instruksional Berbasis Quipper School Antara Guru Dan Siswa sementara peneliti memakai komunikasi instruksional melalui Aplikasi <i>Eduology</i> dan <i>Quizroom</i> dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa
--	--	--	---

Sumber: Peneliti, 2021

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi Instruksional

Komunikasi instruksional berasal dari kata *instruction*, yang dalam dunia pendidikan lebih diartikan sebagai “pengajaran atau pelajaran” dari pada perintah atau instruksi. *Webster’s Third New International Dictionary Of English Language* mendefinisikan kata instruksional yang dikutip oleh Pawit M. Yusuf dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Instruksional*, bahwa kata instruksional merupakan “proses memberikan pengetahuan atau informasi khusus dengan maksud melatih dalam berbagai bidang khusus, memberikan keahlian atau pengetahuan dalam berbagai bidang seni atau spesialisasi tertentu” (*Webster’s Third New International Dictionary of English Language* dalam Yusuf, 2010: 57).

Para pelaksana instruksional di lapangan seperti guru atau dosen, instruktur, para penyuluh lapangan dan siapa saja yang pekerjaannya menyampaikan informasi dengan tujuan mengubah perilaku sasaran, perlu mengetahui proses perubahan yang terjadi pada pihak sasaran secara baik (Yusuf, 2010:64)

Komunikasi instruksional pada dasarnya mempunyai tujuan, yaitu untuk memahami pihak sasaran (komunikan) dalam hal adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik di masa yang akan datang, perubahan perilaku yang dimaksud terutama pada aspek kognitif, afeksi, dan psikomotor. Komunikasi instruksional mempunyai fungsi edukatif, atau tepatnya mengacu pada fungsi edukatif dari fungsi komunikasi secara keseluruhan. Adapun manfaat adanya komunikasi instruksional antara lain efek perubahan perilaku, yang terjadi sebagai hasil tindakan komunikasi instruksional, bisa dikontrol atau dikendalikan dengan baik. Berhasil tidaknya tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan paling tidak bisa dipantau melalui kegiatan evaluasi (Yusuf, 2010:6-11).

Komunikasi instruksional terdapat pada kelas-kelas formal dan informal. Dapat dibedakan bahwa kelas formal mempunyai ciri-ciri antara lain relatif tetap, homogen dan teratur seperti kelas-kelas formal di sekolah. Sedangkan kelas informal misalnya kelas bentukan sementara yang hanya untuk sekali atau untuk beberapa kali pertemuan saja seperti kelompok-kelompok kelas pada penataran atau kelompok organisasi keagamaan. Kelompok ini dibentuk tidak seketat kelas formal (Yusuf, 2010:66).

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi instruksional mempunyai arti komunikasi dalam bidang instruksional atau pembelajaran. Didalam kegiatan komunikasi instruksional agar berjalan secara efektif diharuskan adanya komunikator sebagai pihak pengajar, komunikan dan media. Pada komunikasi instruksional guru, pengajar, atau instruktur atau pelatih merupakan sumber utama dalam pemberian pelajaran, metode, menerangkan dan menyampaikan sebuah materi yang akan disampaikan kepada siswa yang berperan sebagai komunikan.

2.1.2.1 Metode Komunikasi Instruksional

Metode atau (*method*) secara harfiah artinya cara. Metode dapat dikatakan sebagai jalan atau langkah untuk mencapai tujuan. Metode merupakan bagian dari strategi, artinya suatu teknik atau cara tersusun secara sistematis untuk melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan yang sudah direncanakan dalam strategi. Metode merupakan bagian dari strategi, artinya suatu teknik atau cara, yang untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan yang sudah direncanakan dalam strategi (Yusuf, 2010:275).

Dalam proses belajar dan mengajar, perlu mengetahui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru terhadap siswa yang berada dalam kelas. Metode pembelajaran merupakan bagian dari komunikasi instruksional. Dengan menggunakan metode proses pembelajaran guru dapat melakukan atau menyajikan materi pelajaran pada siswa untuk mencapai suatu tujuan. Adapun

beberapa metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. *Problem Solving*

Problem solving secara denotatif adalah pemecahan masalah. Sebagai sebuah metode pembelajaran, *problem solving* adalah sebuah cara membelajarkan siswa yang difokuskan pada suatu masalah (*problem*) atau isu untuk dianalisis dan dipecahkan sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis *problem*; yakni pembelajaran yang berorientasi “*learner centered*” berpusat pada pemecahan suatu masalah oleh siswa melalui kerja kelompok (kecil). Pembelajaran dengan cara ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi isu yang ingin mereka analisis, mencari sumber untuk menangani problem, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, melakukan monitoring dan penilaian (Darmawan, 2013:150).

2. Metode Diskusi (Tanya Jawab)

Save M Dagun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diskusi diartikan sebagai pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Diskusi merupakan cara yang digunakan untuk pembelajaran yang terfokus pada pembahasan dan pemecahan suatu masalah dan/atau topik dengan cara bertukar pendapat, gagasan, dan bertukar pikiran yang dilakukan oleh sejumlah orang/siswa dalam kelompok (besar dan/atau kecil) dalam rangka mengambil dan memperoleh suatu kesimpulan. Pada akhir diskusi, guru harus memberikan

tanggapan dan/atau penilaian apakah rumusan hasil diskusi lurus dengan indikator hasil belajar yang dirumuskan dan apakah secara akumulatif dapat mencapai kompetensi dasar (Darmawan, 2013:139).

3. Metode Praktek (Latihan)

Metode praktek merupakan metode pembelajaran dimana peserta siswa melaksanakan kegiatan latihan atau praktek agar memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari teori yang telah dipelajari. Metode pembelajaran praktek dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Praktek merupakan upaya untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung. Selama praktek, peserta didik diharapkan mampu melihat, mengamati, memahami, dan mengikuti apa yang diinstruksikan guru.

4. Metode Tugas

Guru bertanggung jawab menentukan tujuan pengajaran, memilih aktivitas dan menetapkan tata urutan kegiatan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam metode ini siswa ikut serta menentukan cepat lambatnya tempo belajar. Guru memberika keluasan bagi setiap siswa untuk menentukan sendiri kecepatan dan kemajuan belajar. Dalam metode mengajar tugas, guru tidak menghiraukan bagaimana kelas diorganisasi atau siswa melakukan tugas itu secara serempak atau tidak. Diterapkan secara lisan atau tulisan siswa

melakukan tugas sesuai dengan kemampuan dan juga dapat dibantu oleh temannya atau tugas itu dilaksanakan dalam sebuah kelompok kecil.

2.1.2.2 Media Komunikasi Instruksional

Media berasal dari kata medium (media: jamak, medium: tunggal), artinya secara harfiah ialah perantara, penyampai, atau penyalur. Media yang banyak digunakan dalam dunia instruksional adalah yang bentuk maupun fungsinya sudah dirancang secara khusus sehingga bisa digunakan untuk memperlancar kegiatan proses belajar pada pihak sasaran. Ia juga berfungsi mengandung dan bahkan memperjelas ide-ide atau gagasan-gagasan yang disampaikan oleh komunikator dalam kegiatannya (Yusuf, 2010:225-226)

Dilihat dari jenisnya, media bisa dikelompokkan kedalam media suara, media visual, dan media gerak.

1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran (Syaiful Bahri Djamarah, 2010:124) Menurut (Yusuf, 2010:304) media audio instruksional adalah semua program instruksional yang pemanfaatannya menggunakan unsur dengar (audio). Semua pesan yang disampaikan melalui media ini berbentuk program yang tersaji melalui radio pendidikan, rekaman kaset pendidikan, dan sejenisnya.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti slides, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu (Syaiful Bahri Djamarah, 2010:124)

3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua (Syaiful Bahri Djamarah, 2010:124)

2.1.2.3 Hambatan Komunikasi Instruksional

Hambatan komunikatif ialah penghalang atau hal-hal yang dapat memengaruhi kelancaran kegiatan instruksional, dengan titik berat pada faktor komunikasi yang direncanakannya, atau komunikasi yang menghambat kegiatan dan atau bahkan proses instruksional. Tujuan tujuan instruksional tidak tercapai karena ada hambatan yang menghalanginya. Adapun faktor-faktor penghambat yang memengaruhi kegiatan dan sekaligus bisa mempengaruhi capaian tujuan instruksional, yaitu:

1. Hambatan pada Sumber

Sumber pada suatu proses komunikasi dapat dikatakan sebagai penggagas atau komunikator. Sumber bertindak sebagai manajer (pengelola). Ketidakkakapan manajer dalam mengelola proses komunikasi akan menghambat keberhasilan komunikasi. Guru sebagai pemimpin pembelajaran tentu saja harus mampu mengelola komunikasi dengan baik. Perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang efektif menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan media, mengemas konten pelajaran, serta penggunaan bahasa yang tepat merupakan tuntutan yang harus dimiliki oleh guru.

2. Hambatan pada Saluran

Hambatan pada saluran terjadi karena adanya ketidakberesan pada saluran komunikasi. Hal ini juga dikatakan sebagai hambatan media karena media berarti alat untuk menyampaikan pesan. Gangguan-gangguan seperti ini disebut noise. Kabel telepon terputus, suara radio tidak jelas, tulisan tidak jelas, suara gaduh diruang kelas, gambar pada layar televisi tidak jelas dan sejenisnya, itu semua menunjukkan ketidakberesan saluran komunikasi atau media tadi (yusuf,2010:89).

Hambatan-hambatan teknis seperti tersebut biasanya diluar kemampuan komunikator. Tugas komunikator atau dalam hal ini guru atau instruktur dan sejenisnya, yang paling penting adalah persiapan dalam menentukan atau memilih media yang akan digunakanya. Disamping itu mutu peralatan dan

media yang akan digunakan harus baik, yang juga pemilihan media tersebut secara tepat dengan memperhatikan kesesuaiannya untuk kegiatan instruksional yang sedang dijalankannya. Suasana gaduh akibat audiens cukup banyak, setidaknya bisa dibatasi dengan menggunakan pengeras, atau serta bisa juga menggunakan media komunikasi yang menarik seperti multimedia instruksional secara efektif.

3. Hambatan pada Komunikasi

Hambatan dalam proses pembelajaran dapat terjadi pada sasaran/komunikasi. Dalam konteks pembelajaran hambatan pada sasaran komunikasi diantaranya: kemampuan dan atau kapasitas kecerdasan dari siswa; minat dan bakat; motivasi dan perhatian; sensasi dan persepsi; ingatan; dan kemampuan mentransfer pengetahuan serta berpikir kognitif.

Maksud komunikasi di sini adalah orang yang menerima pesan atau informasi dari komunikator, misalnya audiens, siswa, peserta penataran dan sekelompok orang tertentu lainnya yang siap menerima sejumlah informasi dari komunikator. Di dalam sistem instruksional hambatan-hambatan yang mungkin terjadi sehingga mengganggu proses kelancarannya saluran, tetapi pihak sasaran pun bisa berpeluang untuk menghambat, bahkan kemungkinannya lebih besar dari lainnya (Yusuf, 2010:89)

Hambatan komunikasi adalah segala sesuatu yang menghalangi atau mengganggu tercapainya komunikasi yang efektif. Hambatan komunikasi dapat mempersulit dalam mengirim pesan yang jelas, mempersulit pemahaman

terhadap pesan yang dikirimkan, serta mempersulit dalam memberikan umpan balik yang sesuai.

Secara garis besar, terdapat 4 (empat) jenis hambatan komunikasi yaitu hambatan personal, hambatan fisik, hambatan kultural atau budaya, serta hambatan lingkungan

- **Hambatan personal**

Hambatan personal merupakan hambatan yang terjadi pada peserta komunikasi, baik komunikator maupun komunikan/komunikate. Hambatan personal dalam komunikasi meliputi sikap, emosi, *stereotyping*, prasangka, bias, dan lain-lain.

- **Hambatan kultural atau budaya**

Komunikasi yang kita lakukan dengan orang yang memiliki kebudayaan dan latar belakang yang berbeda mengandung arti bahwa kita harus memahami perbedaan dalam hal nilai-nilai, kepercayaan, dan sikap yang dipegang oleh orang lain.

Hambatan kultural atau budaya mencakup bahasa, kepercayaan dan keyakinan. Hambatan bahasa terjadi ketika orang yang berkomunikasi tidak menggunakan bahasa yang sama, atau tidak memiliki tingkat kemampuan berbahasa yang sama.

Hambatan juga dapat terjadi ketika kita menggunakan tingkat berbahasa yang tidak sesuai atau ketika kita menggunakan jargon atau bahasa “slang” atau “prokem” atau “alay” yang tidak dipahami oleh satu atau lebih orang yang diajak berkomunikasi.

Hal lain yang turut memberikan kontribusi terjadinya hambatan bahasa adalah situasi dimana percakapan terjadi dan bidang pengalaman ataupun kerangka referensi yang dimiliki oleh peserta komunikasi mengenai hal yang menjadi topik pembicaraan.

- **Hambatan fisik**

Beberapa gangguan fisik dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi. Hambatan fisik komunikasi mencakup panggilan telepon, jarak antar individu, dan radio. Hambatan fisik ini pada umumnya dapat diatasi.

- **Hambatan lingkungan**

Tidak semua hambatan komunikasi disebabkan oleh manusia sebagai peserta komunikasi. Terdapat beberapa faktor lingkungan yang turut mempengaruhi proses komunikasi yang efektif. Pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat mengalami rintangan yang dipicu oleh faktor lingkungan yaitu latar belakang fisik atau situasi dimana komunikasi terjadi. Hambatan lingkungan ini mencakup tingkat aktifitas, tingkat kenyamanan, gangguan, serta waktu.

2.1.2.4 Fungsi dan Manfaat Komunikasi Instruksional

Komunikasi instruksional mempunyai fungsi edukatif, atau tepatnya mengacu pada fungsi edukatif dari fungsi komunikasi secara keseluruhan. Namun, bukan berarti fungsi-fungsi lain terabaikan. Akan tetapi, sebagaimana sudah tersinggung di muka, komunikasi instruksional merupakan subset dari komunikasi secara keseluruhan. Bahkan, apabila dikaitkan dengan bidang pendidikan sekalipun, ia merupakan subset dari komunikasi pendidikan. Ia bersifat metodis-teoretis. Artinya, kajian atau garapan-garapannya berpola tertentu sehingga akhirnya bisa diterapkan langsung untuk kepentingan di lapangan. Kalau komunikasi pendidikan lebih berarti sebagai proses komunikasi yang terjadi dalam lingkungan kependidikan, baik secara teoretis maupun secara praktis. Komunikasi instruksional lebih ditekankan kepada pola perencanaan dan pelaksanaan secara operasional yang didukung oleh teori untuk kepentingan keberhasilan efek perubahan perilaku pada pihak sasaran (komunikan). Efek perubahan perilaku inilah yang tampaknya merupakan tujuan pokok dari pelaksanaan komunikasi instruksional. (Yusuf, 2010:10)

Sebagai fungsi edukasi, komunikasi instruksional bertugas mengelola proses-proses komunikasi yang secara khusus dirancang untuk tujuan memberikan nilai tambah bagi pihak sasaran, atau setidaknya untuk memberikan perubahan-perubahan dalam kognisi, afeksi, dan konasi atau psikomotor di kalangan masyarakat, khususnya yang sudah dikelompokkan ke dalam ranah sasaran pada komunikasi instruksional.

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu kegiatan terpenting dalam kehidupan manusia. Hal ini tentunya tidak lepas dari keberadaan manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan. Komunikasi adalah inti dari kemanusiaan. Ketika manusia diciptakan, segala aspek dan aktivitas manusia tidak terlepas dari komunikasi. Menurut *Everret Kleinjen dari East Center Hawaii* yang dikutip Oleh Hafied Cangara Menyatakan “Komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernapas. Sepanjang manusia ingin hidup, maka ia perlu berkomunikasi.” (Cangara, 2011:1).

2.1.3.1 Definisi Komunikasi

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communic* yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar kata *communis* adalah *communico* yang artinya berbagi, dalam hal ini yang dibagi adalah pemahaman Bersama melalui bertukaran pesan.(Stuart dalam Rismawaty et al., 2014: 65).

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia dan bahkan menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, di mana masing-masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling berbagi informasi (*information sharing*) untuk mencapai tujuan Bersama. Secara sederhana

komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. (Rismawaty et al., 2014: 65)

Definisi Komunikasi menurut Manap Solihat, Melly Maulin P, Olih Sholihin menjelaskan:

“Komunikasi adalah suatu menyamakan persepsi diantara dua pihak. Proyek komunikasi yang baik menghasilkan kesepahaman diantara dua pihak yang mengadakan interaksi. Maksud komunikator (penyampai pesan) yang menyampaikan tentang A, ditangkap juga sebagai A oleh komunikan (penerima pesan), itulah titik dimana komunikasi disebut sukses.” (Manap Solihat, Melly Maulin P, Solihin, 2015: 11)

Menurut Onong Uchjana Effendy, komunikasi yaitu proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambing-lambang yang bermakna sebagai panduan dan perasaan berupa ide, informasi kepercayaan, harapan, himbauan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain secara tatap muka maupun tidak langsung melalui berbagai media dengan tujuan mengubah sikap, pandangan dan perilaku. (Effendy, 2007: 55).

2.1.3.2 Komponen Komunikasi

Komunikasi sendiri memiliki komponen tertentu, dari pengertian komunikasi sebagaimana diuraikan di atas terdapat sebuah komponen yang dicakup, dimana komponen tersebut merupakan persyaratan terjadi suatu komunikasi.

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya yang berjudul *Dinamika Komunikasi*, bahwa lingkup Ilmu Komunikasi berdasarkan pada komponennya terdiri dari:

1. Komunikator (*Communicator*) orang yang menyampaikan pesan
2. Komunikan (*Communican*) ialah orang yang menerima pesan

3. Pesan (*Message*) ialah pernyataan yang didukung oleh lambang
4. Media (*Media*) ialah sarana atau saluran yang mendukung pesan bila berkomunikasi jauh tempatnya atau banyak jumlahnya
5. Efek (*Effect*) yaitu dampak sebagai pengaruh dari pesan.(Effendy, 2007: 6)

Komunikasi tidak akan pernah bisa lepas dari siapa yang menyampaikan, pesan apa, kepada siapa, menggunakan media apa, dan efek yang diperoleh seperti apa efek atau *feedback* yang ditimbulkan. Komponen tersebut menjalankan prosesnya dengan berbagai cara untuk menyampaikan sesuatu gagasannya.

2.1.3.3 Fungsi komunikasi

Komunikasi tentunya memiliki berbagai macam fungsi dalam kehidupan manusia. Menurut Onong Uchjana Effendy, mengatakan bahwa fungsi komunikasi diantaranya adalah:

a. Menyampaikan informasi (*To inform*)

Komunikasi berfungsi dalam menyampaikan informasi, tidak hanya informasi tetapi juga pesan ide, gagasan, opini maupun komentar. Sehingga masyarakat bisa mengetahui keadaan yang terjadi dimanapun

b. Mendidik (*To educate*)

Komunikasi sebagai sarana informasi yang mendidik, menyebarluaskan kreativitas, tidak hanya sekedar memberi

hiburan, tetapi juga memberi pendidikan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal di sekolah maupun di luar sekolah, serta memberikan berbagai informasi tidak lain agar masyarakat menjadi lebih baik lebih maju, dan berkembang.

c. Menghibur (*To entertain*)

komunikasi juga memberi warna dalam kehidupan, tidak hanya informasi tetapi juga hiburan. Semua golongan menikmatinya sebagai alat hiburan dalam bersosialisasi. Menyampaikan informasi dalam lagu, lirik dan bunyi maupun gambar dan bahasa.

d. Mempengaruhi (*To influence*)

Komunikasi sebagai sarana untuk mempengaruhi khalayak untuk memberi motivasi, mendorong untuk mengikuti kemajuan orang lain melalui apa yang dilihat, dibaca dan didengar. Serta memperkenalkan nilai-nilai baru untuk mengubah sikap dan perilaku kearah yang baik dan modernisasi. (Effendy, 2010:55)

2.1.3.4 Bentuk Komunikasi

Komunikasi memiliki beberapa bentuk. Bentuk itu didasarkan atas sudut pandang masing-masing pakar menurut pengalamannya.

Menurut Hafied Cangara dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi, membagi komunikasi kedalam empat bentuk, yaitu:

1. Komunikasi dengan Diri Sendiri (*Interpersonal Communication*)
Komunikasi dengan diri sendiri adalah proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu, atau dengan kata lain proses komunikasi dengan diri sendiri.
2. Komunikasi Antar Pribadi (*Interpersonal Communication*)
Ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.
3. Komunikasi Publik (*Public Communication*)
Komunikasi publik biasa disebut dengan komunikasi pidato, komunikasi retorika, *Public Speaking*, dan komunikasi khalayak (*audience communication*). Apapun sebutannya, yang dimaksud dengan komunikasi publik menunjukkan suatu proses komunikasi dimana pesan-pesan disampaikan oleh pembicara dalam situasi tatap muka didepan khalayak yang lebih besar.
4. Komunikasi Massa (*Mass Communication*)
Komunikasi Massa adalah proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga bersifat mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar, dan film (Cangara, 2012: 37).

2.1.4 Tinjauan Tentang Kualitas Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan hal penting yang sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan hal yang amat sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan karena kualitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Adapun definisi kualitas menurut Departemen Pendidikan Nasional, bahwa “kualitas adalah mutu, tingkat baik dan buruknya sesuatu, derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan)” (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 744).

Kualitas menunjukkan kepada suatu perubahan dari yang rendah menjadi tinggi atau sebaliknya. Secara umum, kualitas atau mutu adalah gambaran dan karakteristik menyeluruh dari barang atau jasa yang menunjukkan kemampuan dalam memuaskan kebutuhan yang diharapkan atau yang tersirat. Dalam konteks pendidikan, pengertian kualitas mencakup input, proses dan output. (Hanafiah & Cucu Suhana, 2010:83)

Adapun Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa, dimana guru mentransfer ilmu dan siswa menangkap dan memahami apa yang diberikan oleh guru. Seperti yang diungkapkan Rusman dalam buku Model-Model Pembelajaran, bahwa “Pembelajaran adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan belajar mengajar” (Rusman, 2013: 76).

Kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan yang disadari dan direncanakan dan dititik beratkan kepada kegiatan guru pada saat melakukan proses pembelajaran, dengan demikian keberhasilan dari suatu pendidikan terletak pada upaya guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

2.1.4.2 Ciri Pembelajaran yang Berkualitas

Pembelajaran berkualitas dilakukan oleh guru yang berkualitas. Kualitas pembelajaran ataupun kualitas guru dapat dilihat dari interaksi, keaktifan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Siswa tidak lagi ditempatkan dalam posisi sebagai penerima bahan ajaran yang diberikan oleh guru saja, tetapi subjek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah. (Hanafiah & Cucu Suhana, 2010:93).

2.1.4.2 Indikator Kualitas Pembelajaran

Kualitas secara konseptual perlu diperlakukan sebagai sebuah dimensi indikator yang merupakan indikasi atau petunjuk dalam kegiatan pengembangan potensi, baik yang berkaitan dengan bisnis menyelenggarakan lembaga pendidikan dan kegiatan pembelajaran di kelas. Kualitas pembelajaran diperlukan untuk mendapatkan manfaat seperti prestasi siswa meningkat, setiap siswa mampu untuk bekerjasama, siswa mengikuti pembelajaran yang menyenangkan, kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan mata pelajaran lain, mampu mencari konteks dari hasil pembelajaran,

sehingga mendapatkan pembelajaran yang efektif dan dapat memberdayakan potensi siswa. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran (Syah, 2004: 92).

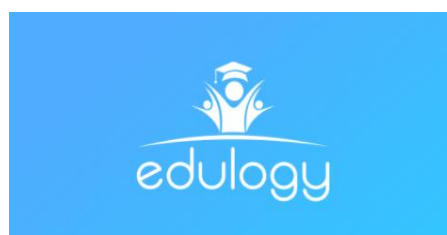
2.1.5 Tinjauan Tentang *Edulogy*

2.1.5.1 Pengertian *Edulogy*

Education Meet Technology adalah Sebuah sistem ERP Pendidikan Revolusi 4.0 berbasis *Web* dan *Mobile* yang digunakan masing-masing oleh seluruh *stakeholder* lembaga pendidikan mulai dari pengelolaan administrasi kesiswaan, administrasi keuangan dan LMS (*Learning Management System*) yang bekerja secara *real time* dan terintegrasi.

Gambar 2. 1

Logo *Edulogy*



Sumber: *Company Profile Edulogy, 2021*

Edulogy merupakan produk dari PT. Mandiri Abadi Teknologi yang bergerak dan fokus dalam pengembangan aplikasi digital. Sebagai anak bangsa akan terus berinovasi untuk membantu mewujudkan pendidikan Indonesia yang lebih maju. Kualitas pendidikan anak adalah penentu kemajuan bangsa di

masa depan. Peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan tanpa bisa kita cegah saat ini terus berkembang. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan sangatlah penting di era globalisasi, salah satu tuntutan di dunia pendidikan adalah bagaimana menerapkan sistem pendidikan berbasis teknologi, memberikan manfaat yang tepat dan akurat untuk semua kalangan mulai dari pemerintah, sekolah dan orang tua siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berawal dari hal tersebut *Eduology* hadir sebagai Sistem Informasi Manajemen Akademik Pendidikan terpadu berbasis *platform* seluler aplikasi pintar yang dimana mengintegrasikan seluruh proses didalam institusi pendidikan dan sebuah solusi media komunikasi. Aplikasi yang dirancang dan dibuat khusus untuk menghubungkan sekolah, guru dan orang tua dalam kegiatan proses belajar mengajar siswa disekolah.

2.1.5.2 Manfaat Aplikasi *Eduology*

Terdapat banyak manfaat yang di peroleh oleh siswa, guru serta orang tua dengan hadirnya aplikasi *Eduology* ini¹.

1. **Manfaat aplikasi bagi sekolah**, dapat meningkatkan keunggulan dan kepercayaan di mata orang tua dan murid, meningkatkan akreditasi sekolah, selain itu memudahkan dalam mengatur informasi akademik dan administrasi sekolah serta penyebaran informasi pada orang tua dan murid. Selain itu, aplikasi ini sudah tersistem, terintegrasi dengan infrastruktur jaringan berbasis *fiber optic* dan *data center*. Aplikasi

Eduology berbasis web dan *android*, jadi mempermudah dalam menggunakannya.

2. **Manfaat aplikasi bagi guru**, dapat meningkatkan keunggulan dan kepercayaan di mata orang tua dan murid, memudahkan data akademik siswa, dalam proses nilai ujian dan & raport serta dalam memberikan materi tugas. Selain itu dapat memberi kemudahan berinteraksi dengan orang tua.
3. **Manfaat aplikasi bagi orang tua**, dapat meningkatkan keunggulan dan kepercayaan di mata sekolah dan guru. Dapat berinteraksi dan terlibat dalam pendidikan anak. Serta dapat mengetahui interaksi dan kegiatan pendidikan anak. Selain itu, aplikasi ini berfungsi untuk mengawasi perkembangan anak di lingkungan sekolah.

2.1.5.3 Fitur Aplikasi *Eduology*

1. ***Edu Student***: Fitur media komunikasi dan interaksi antara sekolah, guru dan orang tua siswa
2. ***Edu LMS***: Fitur sistem manajemen pembelajaran menyeluruh dan terintegrasi antara guru, siswa dan kurikulum sekolah mulai dari materi, tugas, ulangan/ujian.
3. ***Edu Admission***: Sebuah fitur yang memudahkan lembaga pendidikan membuka pendaftaran secara *full online*.
4. ***Edu Pay***: Fitur yang memfasilitasi transaksi pembayaran SPP dan produk sekolah lainnya secara online dan terintegrasi dengan metode pembayaran beragam

5. **Edu Promo:** *Eduology* bekerjasama dengan *merchant-merchant* untuk memberikan promo-promo menarik khusus untuk pengguna aktif *Eduology*
6. **Edu Care:** Beasiswa untuk siswa dan guru berprestasi dan bantuan perbaikan infrastruktur sekolah tertinggal.

2.1.6 Tinjauan Tentang *Quizroom*

2.1.6.1 Pengertian *Quizroom*

Quizroom merupakan *software* ujian berbasis komputer. Dibuat pertama kali pada tahun 2014 dengan berbasis web untuk memenuhi kebutuhan sekolah-sekolah yang ingin mengadakan ujian online secara mandiri. *Quizroom* dengan konsisten melakukan update dengan menambahkan fitur-fitur yang menunjang pencapaian kinerja yang membuat guru lebih mudah dalam mengelola ujian online secara mandiri dan mudah.

Gambar 2.2

Logo Quizroom



Sumber: Quizroom Company Profile, 2021

Quizroom hadir ditengah kebutuhan akan ujian online yang mulai marak menjadi trending dikalangan sekolah sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan. Pengguna *Quizroom* bisa siapa saja yang membutuhkan ujian online baik itu lembaga maupun perorangan. *Quizroom* bertekad

untuk memberikan pelayanan yang terbaik demi suksesnya ujian online di seluruh penjuru Indonesia.

Quizroom Software Ujian Berbasis Komputer paling cocok untuk sekolah di Indonesia, ada 4 point ke unggulan menggunakan aplikasi *Quizroom* ini diantaranya:

1. **Mudah**

Tidak perlu coret coret lingkaran jawaban. Cukup dengan klik saja segalanya jadi mudah.

2. **Murah**

Memangkas biaya penggandaan soal jadi NOL.

3. **Efisien**

Sekolah bisa memanfaatkan smartphone siswa untuk melaksanakan UAS/UTS tidak perlu beli komputer baru

4. **Waktu Berkualitas**

Guru bisa bersantai tanpa harus lembur mengoreksi lembar jawaban siswa.

2.1.7.2 Fitur *Quizroom*

Quizroom berkomitmen untuk memberikan kemudahan dalam pengoperasian dan kaya akan fitur yang dibutuhkan diantaranya:

1. **AUDIO/MP3 SUPPORT: *Quizroom* mendukung ujian dengan fitur listening seperti bahasa inggris.**

2. **VIDEO SUPPORT:** *Quizroom* mendukung soal yang mengandung video. Sangat cocok untuk soal bahasa Inggris yang menginginkan soal dialog dalam bentuk video.
3. **DURATION:** *Quizroom* memiliki fitur penjadwalan dengan *mode strict* yaitu jika siswa terlambat memulai ujian maka terjadi pengurangan durasi sesuai jumlah waktu keterlambatan (optional bisa dinonaktifkan)
4. **LOG-IN SECURITY:** *Quizroom* dilengkapi fitur *double login security*, yaitu siswa hanya bisa ujian menggunakan 1 browser dan 1 perangkat (*smartphone/laptop*)
5. **COUNTDOWN:** Saat waktu habis secara otomatis browser akan melakukan submit secara otomatis
6. **MICROSOFT OFFICE SUPPORT:** Upload soal secara langsung dengan mudah dengan fitur *blog* di *Microsoft Word*. Selain itu *Quizroom* cbt juga menyediakan fitur *import* soal untuk memudahkan distribusi soal.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pemikiran peneliti yang digunakan sebagai skema pemikiran yang akan melatar belakangi penelitian yang dilakukan peneliti.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas

pembejaran siswa pada masa Pandemi *Covid-19*. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui Komunikasi Instruksional Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Metode Komunikasi Instruksional, Media Komunikasi Instruksional dan Hambaratan Komunikasi Instruksional.

“Komunikasi instruksional merupakan bagian kecil dari komunikasi pendidikan. Ia merupakan proses komunikasi yang dipola dan dirancang secara khusus untuk mengubah perilaku sasaran dalam komunitas tertentu ke arah yang lebih baik”(Yusuf, 2010:2)

Peneliti mengambil definisi komunikasi instruksional menurut (Yusuf, 2010:2) maka terdapat elemen atau komponen-komponen yang dapat mendukung tercapainya suatu tujuan dalam melakukan penelitian, agar tercapainya suatu tujuan tersebut maka dalam melakukan komunikasi instruksional tentunya dibutuhkan:

1. Metode Komunikasi Instruksional

Metode merupakan bagian dari strategi, artinya suatu teknik atau cara tersusun secara sistematis untuk melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan yang sudah direncanakan dalam strategi. Begitu pun dengan SMA Plus Merdeka Soreang bagaimana metode komunikasi instruksional yang digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada masa pandemi *Covid-19*.

2. Media Komunikasi Instruksional

Media merupakan perantara, penyampai, atau penyalur. Media yang banyak digunakan dalam dunia instruksional adalah yang bentuk maupun fungsinya sudah dirancang secara khusus sehingga bisa digunakan untuk

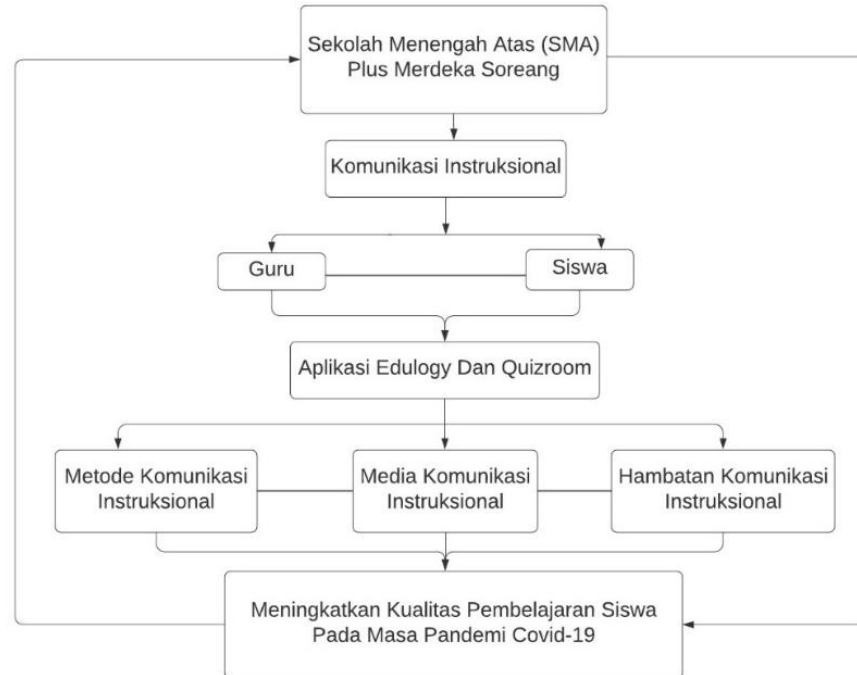
memperlancar kegiatan proses belajar pada pihak sasaran. Begitupun dengan SMA Plus Merdeka Soreang bagaimana penerapan aplikasi *Eduology* dan *Quizroom* sebagai media komunikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada masa pandemi *Covid-19*.

3. Hambatan Komunikasi Instruksional

Hambatan komunikatif ialah penghalang atau hal-hal yang dapat memengaruhi kelancaran kegiatan instruksional, dengan titik berat pada faktor komunikasi yang direncanakannya, atau komunikasi yang menghambat kegiatan dan atau bahkan proses instruksional. Begitupun dengan SMA Plus Merdeka Soreang bagaimana hambatan pada sumber, hambatan pada saluran, hambatan pada komunikan dalam proses komunikasi meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada masa pandemi *Covid-19*.

Dalam kegiatan komunikasi instruksional agar berjalan secara efektif diharuskan adanya komunikator sebagai pihak pengajar, komunikan dan media. Pada komunikasi instruksional guru, pengajar, atau instruktur atau pelatih merupakan sumber utama dalam pemberian pelajaran, metode, menerangkan dan menyampaikan sebuah materi yang akan disampaikan kepada siswa yang berperan sebagai komunikan. Kerangka berpikir tersebut kemudia diilustrasikan melalui sebuah model kerangka pemikiran, sebagai berikut:

Gambar 2.3
Kerangka Pemikiran



Sumber: Peneliti, 2021
