

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Pengertian Persepsi

Suranto (2010) menjelaskan persepsi sebagai proses internal individu dalam mengorganisasikan, menginterpretasikan, dan memberi makna terhadap hubungan atau kontak dengan dunia yang ada di sekelilingnya. Sedangkan menurut Slameto (2010) pengertian persepsi itu sendiri sebagai proses penerimaan rangsang (kualitas, objek, peristiwa, maupun hubungan antar gejala) hingga rangsang itu dimengerti serta disadari. Respon individu terhadap suatu objek dapat diwujudkan berdasarkan tingkah laku dan bentuk sikap individu itu sendiri tentang apa yang dipersepsikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki pendapat atau persepsi yang berbeda walaupun objeknya sama, karena ketika kepribadian setiap individu berbeda maka apa yang dihasilkan akan berbeda pula, hal ini berdasarkan sistem nilai dan ciri serta pengalaman yang di dapat dari masing-masing setiap individu.

2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Khairani (2012 : 62), persepsi merupakan suatu proses yang didahului stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

1. Faktor Internal , yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:

- a. Fisiologis, informasi yang diperoleh melalui indera, kemudian akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitar.
 - b. Perhatian, individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada suatu obyek, sehingga perhatian seseorang terhadap obyek berbeda dan akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.
 - c. Minat, perceptual vigilance merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus.
 - d. Kebutuhan yang searah, kuatnya seorang individu dalam mencari obyek yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
 - e. Pengalaman dan ingatan, pengalaman tergantung pada sejauh mana seseorang mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsangan dalam pengertian luas.
 - f. Suasana hati, keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
2. Faktor eksternal, lingkungan dan obyek-obyek yang dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi seseorang dalam merasakan dan menerimanya. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:
- a. Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus, semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami, sehingga individu mudah dalam memperhatikan dan membentuk persepsi.

- b. Warna dari obyek-obyek, obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami.
- c. Keunikan dan kontras stimulus, stimulus luar yang penampilan, latarbelakang yang berbeda akan lebih menarik perhatian.
- d. Intensitas dan kekuatan dari stimulus, stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali melihat.
- e. Motion atau gerakan, individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Jika individu melihat target dan berusaha menginterpretasikan apa yang dilihat, interpretasi tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik personal individu seperti sikap, kepribadian, motif, kepentingan, pengalaman masa lalu, dan harapan. Begitu pula sebaliknya, karakteristik dari target yang diamati juga mempengaruhi apa yang dirasakan oleh individu tersebut. Selain itu konteks atau situasi juga penting dan menentukan dalam menentukan persepsi. Dari uraian di atas dapat disimpulkan ada tiga faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor fungsional, faktor struktural, dan faktor situasional.

2.3 Proses Terjadinya Persepsi

Menurut Walgito (2010: 102), proses terjadinya persepsi diawali dari suatu objek yang menimbulkan stimulus, kemudian stimulus tersebut mengenai alat indra atau reseptor. Proses ini dinamakan proses kealaman atau proses fisik. Setelah melewati proses fisik, stimulus yang diterima alat indera tersebut diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak. Proses ini dinamakan proses fisiologis.

Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi di otak ini disebut sebagai proses psikologis. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk.

Menurut Twentinio (2013), seseorang dapat memiliki persepsi yang berbeda atas objek yang sama karena tiga proses persepsi, yaitu sebagai berikut:

1. **Perhatian Selektif.** Orang mengalami sangat banyak rangsangan setiap hari, kebanyakan orang dapat dibanjiri oleh lebih dari 1.500 iklan per hari.
2. **Distorsi Selektif.** Kecenderungan menafsirkan informasi sehingga sesuai dengan prakonsepsi kita. Konsumen akan sering memelintir informasi sehingga menjadi konsisten dengan keyakinan awal mereka atas merek dan produk (pandangan mengenai produk).
3. **Ingatan Selektif.** Orang akan melupakan banyak hal yang mereka pelajari, tapi karena adanya ingatan selektif, orang akan cenderung mengingat hal-hal baik yang disebutkan tentang produk pesaing

Dari uraian diatas, proses terjadinya persepsi dapat disimpulkan adanya persepsi akibat dari stimulus yang diberikan yang ditangkap oleh alat indera hingga masuk ke otak sebagai ingatan.

2.4 Media Sosial

Howard & Parks (2012) menyebutkan bahwa media sosial merupakan media yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: infrastruktur informasi sebagai alat yang digunakan untuk mendistribusikan dan memproduksi isi media. Isi media tersebut berupa berita, gagasan, produk-produk budaya yang berbentuk digital dan

pesan-pesan pribadi, kemudian yang mengkonsumsi dan memproduksi isi media dalam bentuk digital tersebut adalah individu, industri, dan organisasi. Media sosial adalah suatu media digital sebagai tempat terjadinya realitas sosial pada ruang dan waktu tidak terbatas bagi para penggunanya untuk saling berinteraksi dengan layanan berbasis web yang memungkinkan profil publik bahkan semi publik dalam sistem terbatas. Sejak komputer dapat dihubungkan satu dengan lainnya dengan adanya internet banyak upaya awal untuk mendukung jejaring sosial melalui komunikasi antar komputer. Inovasi meliputi tidak hanya memperlihatkan siapa berteman dengan siapa, akan tetapi memberikan pengguna kontrol yang lebih akan isi dan hubungan. media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama untuk konten digital dan interaksi yang dibuat oleh dan antara satu sama lain. Media sosial merupakan salah satu dari sistem komunikasi. Maka dari itu, ada beberapa fungsi media sosial jika dikaitkan dengan sistem komunikasi. Penggunaan media sosial sangat sederhana jika dibandingkan dengan yang lainnya, orang tanpa IT Media digital ini juga dapat digunakan untuk mengetahui daftar pengguna yang sedang terhubung dengan mereka dan menjelajahi daftar koneksi yang dibuat orang lain dengan menggunakan suatu sistem. Media sosial adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan media sosial ini manusia dimungkinkan untuk berkomunikasi satu sama lain dimanapun mereka berada dan kapanpun.

Cross (2013) juga mengemukakan bahwasanya media sosial adalah suatu istilah yang menggambarkan berbagai macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu interaksi, saling bertukar informasi, serta dapat berkolaborasi melalui pesan-pesan berbasis web. Media sosial merupakan sebuah media online, di mana para penggunanya dapat dengan mudah untuk saling berbagi, berpartisipasi, ataupun menciptakan berbagai komunikasi. Seiring perkembangan zaman internet selalu mengalami perkembangan, maka berbagai macam teknologi dan fitur yang tersedia bagi pengguna pun selalu mengalami perubahan. Hal ini menjadikan media sosial lebih luas dibandingkan sebuah referensi khusus terhadap berbagai penggunaan atau rancangan.

Berbeda dengan Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah dalam buku Media Sosial (2016), bahwa “Media sosial sebagai *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Oleh sebab itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.” Media sosial yang berbasis internet memungkinkan penggunanya berkesempatan melakukan interaksi dan mempresentasikan diri, baik secara langsung ataupun tertunda, berinteraksi khalayak ramai maupun dengan orang lain.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan suatu media alat bantu seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan pengguna lainnya yang tidak secara langsung bertatap muka guna memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi melalui teks, gambar, suara, dan video.

2.4.1 Karakteristik Media Sosial

Karakteristik media sosial merupakan salah satu *platform* dari media siber (*cyber*). Mengutip pendapat Nasrullah (2015) media sosial memiliki karakter khusus, yaitu:

- 1) Jaringan (*Network*), adalah jaringan infrastruktur yang menghubungkan antara komputer dengan perangkat keras lainnya. Antar komputer harus terhubung menggunakan koneksi agar komunikasi dengan pengguna lainnya dapat terlaksana.
- 2) Informasi (*Informations*), adalah informasi yang menjadi hal utama di media sosial. Hal ini dikarenakan setiap pengguna media sosial dapat mengkreasikan representasi identitasnya sendiri, berkomunikasi sesuai informasi yang ada bahkan dapat memproduksi konten yang diinginkan.
- 3) Arsip (*Archive*), arsip adalah karakter yang menjelaskan serta memberitahukan bahwa informasi pada media sosial telah tersimpan dan bisa diakses kapan dan dimanapun melalui berbagai perangkat.
- 4) Interaksi (*Interactivity*), media sosial sebagai bentuk jaringan antar pengguna untuk menjalin hubungan pertemanan atau pengikut hubungan pertemanan melalui berbagai macam interaksi yang dijalankan.
- 5) Simulasi Sosial (*Simulation of society*), menggunakan media sosial adalah termasuk keunikan yang dijalankan dengan berbagai macam jenis interaksi yang dilakukan serta jarang dijumpai pada tatanan masyarakat yang *real*.
- 6) Konten oleh pengguna (*user-generated content*), pada media sosial konten sepenuhnya adalah milik pengguna itu sendiri, sesuai dengan kontribusi yang

dilakukan. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keluasan pengguna untuk berpartisipasi.

2.4.2 Fungsi Media Sosial

Beberapa fungsi media sosial, yaitu sebagai berikut:

1. Media sosial merupakan media yang di desain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web.
2. Media sosial sebagai transformasi praktik komunikasi searah media siaran dari media ke banyak *audience* (“*one to many*”) menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak *audience* (“*many to many*”).
3. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

Berdasarkan paparan fungsi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwasanya media sosial di desain sebagai tempat untuk saling berkomunikasi ataupun berinteraksi antar pengguna agar mendapatkan berbagai informasi. *Content* Interaksi yang terjalin pun sangat luas cakupannya baik secara personal maupun secara berkelompok (grup). Fungsi media sosial sendiri dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan diberbagai sektor atau bidang dalam berinteraksi lebih dekat antar penggunanya.

2.5 Pembelajaran Secara Daring

Kebijakan pemerintah Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2010 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Penyebaran COVID, menuntut masyarakat agar mematuhi anjuran menetapkan pembelajaran daring *learn*

from home (belajar dari rumah) sebagai upaya memutus rantai penyebaran Covid-19 di Indonesia (Yandwiputran, 2020).

Sedangkan menurut Dewi (2020) pembelajaran daring merupakan proses belajar dari rumah yang dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sadikin (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dari rumah yang memanfaatkan teknologi, telekomunikasi dan internet.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dari rumah untuk melaksanakan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

2.6 WhatsApp

“*What’s up*” adalah asal kata dari pembuatan nama aplikasi *WhatsApp* yang biasa dipakai untuk menanyakan kabar. Melalui laman resmi WA <http://whatsapp.com>, menjelaskan definisi WA sebagai tempat interaksi melalui pesan yang menggunakan konektivitas internet ponsel pengguna untuk *chatting* dengan pengguna WA lainnya.

WA banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berkomunikasi kepada tujuan individu/masyarakat itu sendiri. WA dimanfaatkan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan informasi melalui pesan-pesan yang disampaikan secara efektif sesuai kepuasan tersendiri dikarenakan teknologi informasi pesan yang cepat diterima oleh tujuan atau sasaran (Trisnani, 2017).

Menurut Jumiatmoko (2016) mengatakan, WA ialah aplikasi berbasis internet di mana penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. WA memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan membutuhkan layanan internet. Sama halnya dengan pendapat Jumiatmoko, Pranajaya dan Hendra Wicaknono, WA merupakan media sosial paling populer yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Umumnya para pengguna WA menyebutkan alasan memilih aplikasi ini adalah karena tersedianya berbagai kemudahan yang ada didalamnya disamping tidak mengeluarkan biaya alias gratis (Pranajaya & Hendra Wicakcono, 2017).

Didukung dari skripsi Pangestika (2018), dibandingkan dengan media sosial lainnya, WA adalah aplikasi paling populer di masyarakat. WA juga merupakan media sosial yang memiliki tampilan paling sederhana dan mudah digunakan sehingga diminati oleh semua kalangan, mulai dari remaja hingga dewasa WA dirancang untuk memudahkan penggunanya untuk tetap terhubung dan berkomunikasi kapan saja, dan dimana saja.

Berdasarkan pengertian WA yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa WA adalah aplikasi berbasis internet yang penggunaannya mudah dijangkau dan murah karena pengunduhannya gratis di *google play store* atau tempat download aplikasi lainnya, aplikasi WA penggunaannya mudah karena selalu tetap terhubung tanpa ada iklan serta memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan cepat diterima oleh sasaran dengan menggunakan kuota internet. Meskipun aplikasi pesan instan, sistem pengenalan kontak, verifikasi dan pengiriman pesan tetap dilakukan melalui nomor ponsel yang sudah terlebih dahulu didaftarkan.

2.6.1 Fitur pada *WhatsApp*

Sebagai sebuah aplikasi, WA dilengkapi beberapa fitur yang memudahkan penggunaannya melakukan komunikasi. Dikutip dari Wikipedia Fitur tersebut adalah sebagai berikut:

1) Chat Grup

Fitur Chat sebagai komunikasi berupa teks yang bisa dikirim melalui chat pribadi ataupun chat grup. Fitur chat grup ini, pengguna WA dapat membagikan pesan, foto, dan video hingga 300 orang sekaligus. Pengguna WA juga dapat membisukan atau menyesuaikan pemberitahuan. Dengan menggunakan fitur ini, pengguna WA dapat tetap terhubung dengan orang-orang terdekat dan penting seperti keluarga, guru, rekan kerja, dan lain-lain.

2) GPS

Pada fitur ini, pengguna dapat membagikan lokasi kepada pengguna lainnya agar dapat mengetahui lokasi terkini melalui fitur GPS dari maps maupun browser

3) *WhatsApp* di Web dan Desktop

Pada fitur ini, para pengguna WA dapat dengan mudah menyinkronkan semua chat ke komputer agar dapat melakukan chat dengan perangkat apa pun yang paling nyaman.

4) Panggilan Suara dan Video WA

Pengguna WA dapat berbicara dengan siapa saja secara gratis bahkan jika mereka berada di negara lain. Kemudian, melalui panggilan video, pengguna dapat melakukan percakapan tatap muka langsung hingga 8 (delapan) pengguna pada video *call* yang dijalankan. Panggilan suara dan panggilan video harus menggunakan koneksi internet yang cukup baik agar proses komunikasinya berjalan lancar.

5) Enkripsi end-to-end

Pada fitur ini, memungkinkan pengguna untuk mengamankan pesan dan panggilannya, sehingga hanya dapat dilihat oleh orang terdekat saja atau yang sedang melakukan komunikasi dengan pengguna tersebut. Tidak ada yang bisa melihat pesan tersebut kecuali orang yang mengakses pesan itu sendiri.

6) Foto dan Video

Pengguna dapat mengirim foto/gambar dan video di WA kapanpun dan dimanapun menggunakan kamera ponsel maupun komputer yang ada. Melalui fitur foto dan video di WA, pengguna dapat dengan cepat mengirim foto dan video meskipun sedang berada dalam koneksi yang lambat.

7) Pesan Suara

Fitur yang satu ini dapat mengatakan segala hal dengan satu ketukan. Pesan suara bisa dilakukan untuk hanya menyapa atau pun bercerita panjang.

8) Dokumen

Fitur ini memudahkan pengiriman file. Maksimal dokumen yang dikirim ukurannya hingga 100 MB.

2.6.2 Kekurangan Aplikasi *WhatsApp*

Setiap ada kelebihan pasti ada kekurangan berikut beberapa kekurangan dari aplikasi WA:

- a. Berubahnya praktik dan ruang komunikasi yang sebelumnya dipelihara secara demokratis
- b. Tatanan masyarakat menjadi terpecah bahkan memisahkan interaksi satu sama lain karena komunikasi yang tidak secara langsung
- c. Teks akan menjadi satu-satunya sarana komunikasi yang paling mendominasi
- d. Teks menjadi sarana untuk melakukan tindakan negatif seperti pelecehan atau ejekan

2.6.3 Kelebihan Aplikasi *WhatsApp*

- a. Pertukaran informasi menjadi semakin cepat dan mudah
- b. Interaksi di media sosial mendorong munculnya ruang publik baru dan pola baru dalam berkomunikasi antara warga selaku pengguna dan selaku produsen informasi itu sendiri.
- c. Penggunaan data yang kecil dibandingkan aplikasi lainnya

2.7 Pengertian Komunikasi

Berlo menyatakan bahwa pemaknaan ada pada manusia bukan kata kata. Dengan kata lain pemaknaan dari sebuah pesan ada pada gerak tubuh para kumunikan bukan pada pesan itu sendiri. Model komunikasi Berlo berbeda dengan model model lainnya. Berlo adalah yang pertama yang menempatkan

pancaindera sebagai bagian dari komunikasi. Model komunikasi Berlo sering digunakan sebagai acuan umum proses komunikasi bermedia. Model ini berbeda dengan model lain karena ada komponen yang terdapat di dalamnya menyebutkan istilah “channels” untuk media dalam komunikasi bermedia. Dalam model komunikasi David K. Berlo, diketahui bahwa komunikasi terdiri dari 4 Proses Utama yaitu SMRC (Source, Message, Channel, dan Receiver) lalu ditambah 3 Proses sekunder, yaitu Feedback, Efek, dan Lingkungan.

1. *Source* (Sumber), Sumber adalah seseorang yang memberikan pesan atau dalam komunikasi dapat disebut sebagai komunikator. Walaupun sumber biasanya melibatkan individu, namun dalam hal ini sumber juga melibatkan banyak individu. Misalnya, dalam organisasi, Partai, atau lembaga tertentu. Sumber juga sering dikatakan sebagai source, sender, atau encoder. Menurut Berlo, source dan receiver dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti: ketrampilan berkomunikasi, tindakan yang diambil, luasnya pengetahuan, sistem sosial, dan kebudayaan lingkungan sekitar

2. *Message* (Pesan), pesan adalah isi dari komunikasi yang memiliki nilai dan disampaikan oleh seseorang (komunikator). Pesan bersifat menghibur, informatif, edukatif, persuasif, dan juga bisa bersifat propaganda. Pesan disampaikan melalui 2 cara, yaitu Verbal dan Nonverbal. Bisa melalui tatap muka atau melalui sebuah media komunikasi. Pesan bisa dikatakan sebagai Message, Content, atau Information. pesan yang diutarakan dikembangkan sesuai dengan elemen, struktur, isi, perlakuan, dan kode. Kemudian channel yang akan digunakan berhubungan langsung dengan panca

indera, yaitu dengan melihat, mendengar, menyentuh, mencium bau-bauan, dan mencicipi.

3. *Channel* (Media dan saluran komunikasi), Sebuah saluran komunikasi terdiri atas 3 bagian. Lisan, Tertulis, dan Elektronik. Media disini adalah sebuah alat untuk mengirimkan pesan tersebut. Misal secara personal (komunikasi interpersonal), maka media komunikasi yang digunakan adalah panca indra atau bisa memakai media telepon, telegram, handphone, yang bersifat pribadi. Sedangkan komunikasi yang bersifat massa (komunikasi massa), dapat menggunakan media cetak (koran, surat kabar, majalah, dll) , dan media elektronik (TV, Radio). Untuk Internet, termasuk media yang fleksibel, karena bisa bersifat pribadi dan bisa bersifat massa.

4. *Receiver* (Penerima Pesan), Penerima adalah orang yang mendapatkan pesan dari komunikator melalui media. Penerima adalah elemen yang penting dalam menjalankan sebuah proses komunikasi. Karena, penerima menjadi sasaran dari komunikasi tersebut. Penerima dapat juga disebut sebagai public, khalayak, masyarakat, dll. Receiver meliputi aspek keterampilan dalam berkomunikasi, sikap, pengetahuan, system social, kebudayaan. Elemen Tambahan :

1. Feedback (Umpan Balik), Umpan balik adalah suatu respon yang diberikan oleh penerima. Penerima disini bukan dimaksudkan kepada penerima sasaran (khalayak), namun juga bisa didapatkan dari media itu sendiri. Misal, kita sebagai seorang penulis mengirimkan sebuah artikel kepada suatu media massa. Lalu, bisa saja kita artikel kita ternyata bagus, namun ada beberapa hal yang

harus di edit. Sehingga, pihak media mengembalikan artikel kita untuk di edit ulang.

2. Efek, sebuah komunikasi dapat menyebabkan efek tertentu. Efek komunikasi adalah sebuah respon pada diri sendiri yang bisa dirasakan ketika kita mengalami perubahan (baik itu negatif atau positif) setelah menerima pesan. Efek ini adalah sebuah pengaruh yang dapat mengubah pengetahuan, perasaan, dan perilaku (Kognitif, afektif, dan konatif)

3. Lingkungan, adalah sebuah situasi yang dapat mempengaruhi terjadinya suatu komunikasi. Situasi Lingkungan terjadi karena adanya 4 faktor :

- a. Lingkungan Fisik (Letak Geografis dan Jarak)
- b. Lingkungan Sosial Budaya (Adat istiadat, bahasa, budaya, status sosial)
- c. Lingkungan Psikologis (Pertimbangan Kejiwaan seseorang ketika menerima pesan)
- d. Dimensi Waktu (Musim, Pagi, Siang, dan Malam)

Tidak terbatasnya penggunaan model ini terhadap konteks komunikasi lain (seperti komunikasi massa, komunikasi antarpribadi, maupun berbagai bentuk komunikasi tertulis) menjadi suatu kelebihan tersendiri bagi model Berlo. Selain itu, model ini juga berfungsi sebagai pemandu para komunikan dalam melakukan komunikasi. Model ini dapat membawa pembicara untuk melakukan penelitian terhadap seberapa efisien dan efektif-kah pesan yang ia sampaikan kepada pendengar. Namun, kehadiran model Berlo yang menyajikan komunikasi sebagai fenomena satu arah dan statis, membuat ketertarikan para komunikan terhadap model ini menjadi

berkurang. Kurangnya feed back dari receiver diduga menjadi salah satu kelemahan model Berlo.

2. 8 Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

2.8.1 Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga

Semua orang tidak menghendaki adanya kebosanan dalam hidupnya. Melakukan kegiatan secara terus menerus bisa menimbulkan kebosanan dan dapat menurunkan semangat dalam belajar. Siswa yang bosan biasanya cenderung akan mengganggu proses belajar. Maka dari itu dibutuhkan untuk mengadakan variasi dalam belajar mengajar. Variasi diperlukan dalam pembelajaran untuk membuat

siswa konsentrasi dan termotivasi, sehingga proses belajar mengajar berjalan secara dinamis atau dalam kata lain selalu terjadinya variasi disetiap pembelajaran berlangsung. Proses belajar mengajar akan lebih menarik jika dijalani dengan penuh variasi.

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Keterampilan mengadakan variasi merupakan salah satu komponen dasar mengajar yang harus dikuasai guru. Mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar mencakup empat aspek, yaitu variasi gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan bahan ajar, variasi dalam interaksi antara guru dan siswa serta variasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mengembangkan variasi mengajar tentu saja tidak sembarangan, tetapi ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap dan fasilitas belajar individual, dan mendorong anak didik untuk belajar. Variasi yang baik akan melahirkan interaksi yang baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai tanpa menemukan kendala yang berarti.

2.8.2 Variasi Pembelajaran

Salah satu keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan mengadakan variasi. Menurut (Alma, 2010) membuat variasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam perilaku keterampilan mengajar, yang dimaksud dengan variasi dalam hal ini adalah menggunakan berbagai metode, gaya mengajar misalnya variasi dalam menggunakan sumber bahan pelajaran media pengajaran, variasi dalam bentuk

interaksi antara guru dan murid. Menurut (Mulyasa, 2013) variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun dan penuh partisipasi. Menurut (Majid, Belajar dan Pembelajaran, 2014) variasi stimulus adalah kegiatan proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, serta penuh partisipasi. Sedangkan menurut (Wardani, 2005) variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variasi adalah perubahan dalam proses kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa dapat aktif dan turut berpartisipasi dalam pembelajarannya.

Penggunaan variasi terutama ditujukan terhadap perhatian siswa, motivasi, dan belajar siswa. Menurut (Usman, 2013) ada beberapa tujuan dan manfaat dari mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa aspek-aspek belajar mengajar.
2. Memberikan kesempatan bagi berkembangnya bakat ingin mengetahui dan menyelidiki pada siswa tentang hal-hal yang baru.
3. Memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik.
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenanginya.

Dalam proses belajar mengajar masalah siswa adalah yang menjadi fokus perhatian. Apapun kegiatan yang guru lakukan tidak lain adalah untuk suatu upaya lingkungan yang tercipta menyenangkan hati semua siswa dan dapat membangkitkan semangat dalam belajar siswa. Agar kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif belajar maka perlu memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dalam penggunaan variasi belajar menurut (Djamarah, 2013), yaitu:

1. Dalam menggunakan variasi sebaiknya semua jenis variasi digunakan, selain juga harus ada variasi penggunaan komponen untuk setiap jenis variasi. Semua itu untuk mencapai tujuan belajar.
2. Menggunakan variasi secara lancar dan berkesinambungan, sehingga *moment* proses belajar mengajar yang utuh tidak rusak, perhatian anak didik dan proses belajar tidak terganggu.
3. Penggunaan komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan oleh guru. Karena memerlukan penggunaan yang luwes, spontan sesuai dengan umpan balik yang diterima dari siswa. Biasanya bentuk umpan balik ada dua, yaitu:
 4. Umpan balik tingkah laku yang menyangkut perhatian dan keterlibatan siswa;
 5. Umpan balik informasi tentang pengetahuan dan pelajaran.

Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni variasi gaya mengajar, variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran, dan variasi dalam pola interaksi dan kegiatan menurut (Majid, Strategi Pembelajaran, 2013)

A. Variasi dalam Gaya Mengajar

Variasi gaya mengajar merupakan perubahan gaya mengajar yang dilakukan oleh pendidik disaat pembelajaran atau menjelaskan materi pelajaran, dengan tujuan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut enam cara variasi gaya mengajar:

1. Variasi suara.

Variasi suara dapat dilakukan seperti perubahan nada suara dari keras menjadi lemah, dan tinggi menjadi rendah, cepat menjadi lambat, dari suara gembira menjadi sedih, atau pada suatu saat memberikan tekanan pada kata-kata tertentu.

2. Memusatkan perhatian.

Pemusatan dengan lisan diikuti dengan syarat seperti menunjuk pada gambar yang tergantung di dinding atau papan tulis dan sebagainya. Untuk memfokuskan perhatian siswa pada suatu aspek kunci guru dapat menggunakan atau memberikan peringatan dengan bentuk kata-kata. Misalnya: "*perhatikan baik-baik*", "*jangan lupa ini dicatat baik-baik*", dan sebagainya.

3. Membuat kesenyapan sejenak. Kesenyapan adalah suatu keadaan atau diam secara tiba-tiba ditengah-tengah kegiatan pembelajaran atau saat menerangkan sesuatu. Kesenyapan tersebut merupakan alat yang baik untuk menarik perhatian siswa. Kesenyapan ada untuk memberi waktu berfikir, supaya siswa bisa mengingat kembali informasi-informasi yang mungkin ia hafal, sehingga bisa menjawab pertanyaan guru dengan baik dan tepat

4. Mengadakan kontak. Saat guru berbicara atau berinteraksi dengan siswa, sebaiknya pandangan guru menjelajahi seluruh kelas dan melihat kemata siswa untuk menunjukkan hubungan yang intim dengan mereka. Kontak pandang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (seperti membesarkan mata tanda tercengang), atau dapat juga digunakan untuk mengetahui pengertian dan pemahaman siswa.
5. Variasi gerakan badan dan mimik. Suatu gerakan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan guru pada saat menerangkan materi yang disampaikan, dan hal itu tidak boleh terlalu berlebihan. Begitu juga dengan ekspresi wajah-wajah yang merupakan alat komunikasi yang kuat. Misalnya: memasang ekspresi wajah yang penuh semangat, ceria dan mendukung suasana belajar yang kondusif agar siswa tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan.
6. Mengubah posisi dengan gerak. Perpindahan posisi, selain bermanfaat bagi guru agar tidak jenuh, juga agar perhatian siswa tidak monoton. Sebaiknya pergerakan atau perpindahan posisi guru didasarkan pada tujuan, misalnya karena sebwlah kanan kelas terdapat siswa yang ribut, maka dengan perpindahan posisi guru kesebelah kanan dapat mengurangi atau menghentikan kegaduhan siswa.

B. Variasi dalam Penggunaan Media dan Bahan Pelajaran

Setiap anak didik mempunyai kemampuan indera yang sama, baik pendengaran maupn penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicara. Ada yang lebih enak dan senang membaca, dan sebaliknya. Dengan variasi penggunaan media,

kelemahan media yang dimiliki setiap anak didik, misalnya guru dapat menulis di papan tulis, dilanjutkan dengan melihat contoh konkret. Dengan variasi seperti itu dapat memberi stimulasi terhadap indera anak didik.

1. Variasi media pandang (*visual*)

Penggunaan media pandang memiliki keuntungan sebagai berikut: 1) Membantu secara konkret konsep berpikir, dan mengurangi respons yang kurang bermanfaat; 2) Memiliki perhatian anak didik secara potensial pada tingkat yang tinggi; 3) Dapat membuat hasil belajar yang riil yang akan mendorong kegiatan mandiri anak didik; 4) Mengembangkan cara berpikir berkesinambungan, seperti halnya dalam film; 5) Memberi pengalaman yang tidak mudah dicapai oleh alat lain; 6) Memberi frekuensi kerja lebih dalam dan variasi belajar.

2. Variasi media dengar (*audio*)

Variasi dalam penggunaan media dengar memerlukan sekali saling bergantian atau kombinasi dengan media pandang dan media taktil. Ada sejumlah media dengar yang dapat dipakai diantaranya ialah pembicaraan anak didik, rekaman bunyi dan suara, rekaman musik, rekaman drama, wawancara, bahkan rekaman suara ikan lumba-lumba, yang semuanya itu dapat memiliki relevansi dengan pelajaran.

3. Variasi alat yang dapat didengar, dilihat, dan diraba (*audio-visual aids*). Penggunaan alat jenis ini merupakan tingkat yang paling tinggi, karena melibatkan semua indera yang dimiliki. Hal ini sangat dianjurkan dalam

proses belajar mengajar. Media yang termasuk AVA ini misalnya film, televisi, radio, slide projector.

4. Variasi alat yang dapat diraba, manipulasi, dan gerak Penggunaan alat yang termasuk kedalam jenis ini akan mampu menarik perhatian siswa, dan dapat melibatkan siswa dalam membentuk dan memperagakan kegiatannya, baik secara perorangan ataupun kelompok. Misalnya peragaan yang dilakukan oleh guru atau siswa, model, spesimen, patung, topeng, dan boneka.

C. Variasi dalam Pola Interaksi

Penggunaan variasi pola interaksi dimaksudkan agar tidak menimbulkan kebosanan, kejenuhan, serta untuk menghidupkan suasana kelas. Adapun jenis pola interaksi (gaya interaksi) dapat digambarkan seperti berikut:

1. Pola guru-murid: komunikasi sebagai aksi satu arah.
2. Pola guru-murid-guru: ad kebalikan (*feedback*) bagi guru, tidak suka ada interaksi antara siswa.
3. Pola guru-murud-murid: ada balikan bagi guru, siswa saling belajar satu sama lain.
4. Pola guru-murid, murid-guru, murid-murid: interaksi optimal antara guru dengan murid, dan antara murid dengan murid (komunikasi sebagai interaksi dan multi arah)
5. Pola melingkar: setiap siswa mendapat giliran untuk mengemukakan sambutan atau jawaban, tidak diperkenankan berbicara dua kali sebelum semua siswa belum mendapat giliran.

Sedangkan menurut (Mulyasa, 2013) variasi dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yakni variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar, variasi dalam pola interaksi, dan variasi dalam pembelajaran.

- **Variasi dalam Gaya Mengajar**

1. Variasi suara: rendah, tinggi, besar, kecil.
2. Memusatkan perhatian.
3. Membuat kesenyapan sejenak (diam sejenak).
4. Mengadakan kontak pandang dengan peserta didik.
5. Variasi gerakan badan dan mimik.
6. Mengubah posisi: misalnya dari depan kelas, berkeliling di tengah kelas, dan kebelakang kelas, tetapi jangan mengganggu suasana pembelajaran.

- **Variasi dalam Penggunaan Media dan Sumber Belajar**

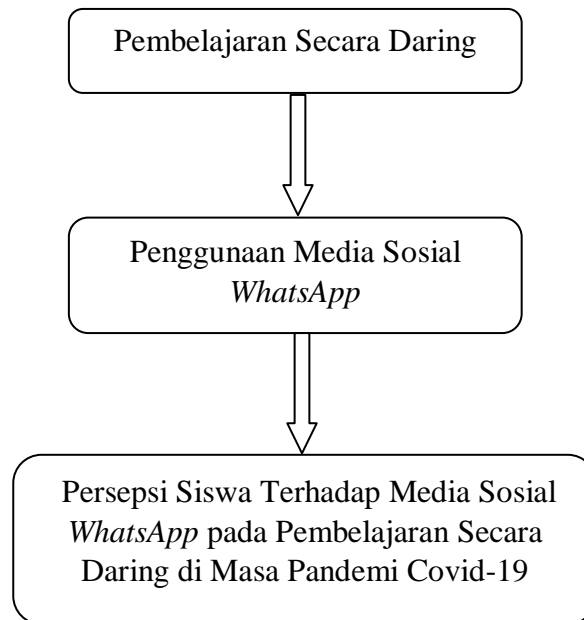
1. Variasi alat dan bahan yang dapat dilihat.
2. Variasi alat dan bahan yang dapat didengar.
3. Variasi alat dan bahan yang dapat diraba dan dimanipulasi
4. Variasi penggunaan sumber belajar yang ada dilingkungan sekitar.

- **Variasi dalam Pola Interaksi**

1. Variasi dalam pengelompokkan peserta didik: klasikal, kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan.
2. Variasi tempat kegiatan pembelajaran: dikelas dan diluar kelas.
3. Variasi dalam pola pengaturan guru: seorang guru dan tim.

4. Variasi dalam pengaturan hubungan guru dengan peserta didik: langsung (tatap muka) dan melalui media.
 5. Variasi dalam struktur peristiwa pembelajaran: terbuka dan tertutup.
 6. Variasi dalam pengorganisasian pesan: deduktif dan induktif.
 7. Variasi dalam pengelolaan pesan: expositorik dan heuristik atau hipotetik.
- **Variasi dalam Kegiatan Pembelajaran**
1. Variasi dalam penggunaan metode pembelajaran.
 2. Variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar.
 3. Variasi dalam pemberian contoh dan ilustrasi.
 4. Variasi dalam interaksi dan kegiatan peserta didik.

2.10 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Penelitian mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media sosial *WhatsApp* pada pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19* merupakan suatu kajian pembahasan yang mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media sosial *WhatsApp* pada pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19*.

Analisis persepsi siswa terhadap media sosial *WhatsApp* pada pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19* ini merupakan pendeskripsian tentang bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media sosial *WhatsApp* pada pembelajaran

daring, karena pada situasi dan kondisi saat ini pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan aturan pemerintah yang harus diikuti selama *Covid-19*. Hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan bagi siapa saja yang melaksanakan proses pembelajaran secara daring agar pembelajaran tetap terlaksana walaupun tanpa tatap muka langsung.