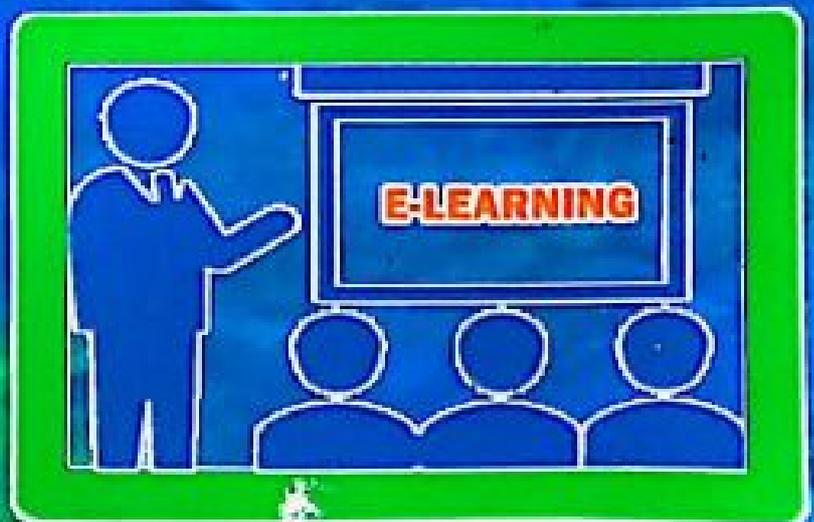


ZULAEHA LAISA

Teknologi Komunikasi
Pembelajaran
e-learning
di Perguruan Tinggi



PT. HIRA SAMUDRA



Teknologi Komunikasi Pembelajaran

e-learning

di Perguruan Tinggi

ZULAEHA LAISA

Teknologi Komunikasi Pembelajaran

e-learning

di Perguruan Tinggi

ISBN : 978-602-52648-8-7



Teknologi Komunikasi Pembelajaran e-Learning di Perguruan Tinggi

Hak cipta yang dilindungi Undang-undang ada pada Penulis.
Hak penerbitan ada pada C. V Athra Samudra. Dilarang
mengandakan sebagian atau seluruh isi buku dengan cara
apa pun tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Penyunting	: Salahudin Ojii, ST, MT
Design Isi	: Team Athra Samudra
Design sampul	: Team Athra Samudra

Penulis dalam buku:

Zulaeha Laisa

Cetakan 1, Februari 2019

Hak cipta Karya ini dilindungi Undang-Undang
Katalog Dalam Terbitan (KDT)
ISBN : 978-602-52648-8-7

Diterbitkan pada 2019 oleh C. V Athra Samudra
Jl. Khalid Hasni, Desa Hurtu Barat
Bone Bolango – Gorontalo
Hotline: 082213525243
Website: [www. Arhasamudra.wixsite/penerbit](http://www.Arhasamudra.wixsite/penerbit)
Email: arhasamudra@gmail.com

C.V Athra Samudra

Dicetak di Gorontalo

KATA PENGANTAR



Zulaeha Laisa, S.Sos, M.Si

Dosen Pengajar pada Program Studi Komunikasi
Universitas Negeri Gorontalo

Semakin luasnya perkembangan internet, maka perkembangan selanjutnya adalah terjadinya akses terhadap bahan-bahan belajar melalui internet. Berbagai perangkat lunak edukasi ataupun softcopy dari modul, diklat, dan berbagai e-book lainnya yang semula didistribusikan dalam bentuk disket atau CD mulai membaharui internet. Dengan melakukan upload berbagai referensi dan bahan belajar di internet berarti membuka akses dari seluruh penjuru dunia terhadap berbagai bahan belajar tersebut. Para pengguna internet pun bisa mempelajari apa saja dari berbagai situs web yang tersedia.

Dengan itu, arah pengembangan pembelajaran harusnya ikut dengan arah perkembangan teknologi dunia saat ini. E-learning adalah solusinya. Berbagai universitas

besar dunia sudah menerapkannya pada proses pembelajaran, termasuk universitas-universitas di Indonesia. Bagaimana Pembelajaran e-learning di Universitas...??? Semoga Buku ini mampu memberikan solusi terhadap 1). Pendidikan di Perguruan Tinggi, 2). Pembelajaran Mahasiswa di Perguruan Tinggi, 3). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi pada perguruan tinggi, 4). Perspektif elearning di Perguruan Tinggi, 5).e-learning di perguruan tinggi, 6) Fenomena Komunikasi e-learning di Perguruan Tinggi.

Buku ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, semoga saran dan masukan para pembaca mampu memberikan manfaat pada pengembangan penulis maupun keilmuan kedepannya.

Catonkalo, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	iii
BAB I. Pendidikan di perguruan tinggi.....	1
BAB II. Pembelajaran Mahasiswa di Perguruan Tinggi.....	10
BAB III. Pemanfaatan Teknologi Komunikasi pada perguruan tinggi.....	26
BAB IV. Perspektif elearning di Perguruan Tinggi.....	39
BAB V. elearning di perguruan tinggi.....	56
BAB VI. Fenomena Komunikasi elearning di Perguruan Tinggi.....	78
Daftar Pustaka.....	82

BAB I

Pendidikan di Perguruan Tinggi

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh mutu pendidikan. Hal ini tak dapat dipungkiri, namun sangat disayangkan kondisi umum pendidikan di Indonesia terutama di kawasan Timur Indonesia masih memprihatinkan. Keterbatasan infrastruktur dan fasilitas penunjang yang digunakan, merupakan salah satu faktor pemicu rendahnya mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia.

Sejak ditetapkannya Otonomi Daerah melalui Undang-Undang No 22 tahun 1999 yang kemudian di revisi dengan UU No 32 tahun 2004 tentang pemerintahan daerah, kewenangan menata dan mengatur daerah sendiri menjadi tanggung jawab masing-masing daerah, begitu pula dalam menata sektor pendidikan. Dalam bidang pendidikan yang semula menjadi wewenang pemerintah pusat dialihkan menjadi wewenang pemerintah daerah dengan maksud untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen pendidikan, sehingga diharapkan dapat memperbaiki kinerja pendidikan nasional.

Menurut Makgiansar (1996)¹ memasuki abad 21 pendidikan akan mengalami pergeseran perubahan paradigma yang meliputi pergeseran paradigma: (1) dari belajar terminal ke belajar sepanjang hayat, (2) dari belajar berfokus penguasaan pengetahuan ke belajar holistik, (3) dari citra hubungan guru-murid yang bersifat konfrontatif ke citra hubungan kemitraan, (4) dari pengajar yang menekankan pengetahuan skolastik (akademik) ke penekanan keseimbangan fokus pendidikan nilai, (5) dari kampanye melawan buta aksara ke kampanye melawan buta teknologi, budaya, dan komputer, (6) dari penampilan guru yang terisolasi ke penampilan dalam tim kerja, (7) dari konsentrasi eksklusif pada kompetisi ke orientasi kerja sama.

Dengan memperhatikan pendapat ahli tersebut nampak bahwa pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan yang bersifat kompetitif.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Perguruan tinggi, sebagai salah satu jenjang pendidikan turut berperan dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berpotensi. Ini semua bisa terwujud melalui usaha pemerintah dan civitas akademika

¹Artikel : Pengembangan Profesionalisme Guru di Abad Pengantian Online di <http://pendidikan.net/guru0907/>

dengan cara meningkatkan kegiatan belajar mengajar seperti perbaikan kurikulum, pemanfaatan teknologi modern, perbaikan sarana pendidikan serta pelatihan bagi tenaga pendidik. Rekomendasi ini ditujukan untuk lebih meningkatkan kegiatan belajar mengajar termasuk penggunaan metode-metode yang mengaktifkan mahasiswa, menciptakan suatu kelompok yang berdasarkan keinginan belajar bersama, dan lebih diutamakan pada kerja sama antara pihak pengajar dan mahasiswa.

Almudanya teori-teori untuk mengubah proses pembelajaran yang menempatkan mahasiswa agar lebih aktif : antara lain Paulo Freire dengan teori pendidikan pembebasan, Brulle mengemukakan *Collaborative Learning*, teori *Constructivist* oleh Brooks and Brooks, *Culture Perspective* oleh Zhaoads and Black (Zamroni, 2000:156). Pada intinya, semua teori ini bertujuan untuk mengubah proses pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi proses pembelajaran yang lebih memacu mahasiswa menjadi pelaku aktif. Semua teori ini merupakan usaha dan rasa ketidakepuasan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Kendala yang dihadapi ketika melihat rendahnya mutu pendidikan di perguruan tinggi secara umum disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain :

1. Kurangnya fasilitas pendidikan yang disediakan diantaranya gedung perkuliahan, staf pengajar,

penggunaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar dan metode pengajaran yang lebih interaktif.

2. Kualitas para pengajar yang relatif masih rendah menyebabkan kualitas pendidikan kurang memadai. Ini disebabkan sektor pendidikan kurang diprioritaskan dan tidak mendapatkan dana yang cukup untuk pengembangan ke depan. Perhatian pemerintah bukan tertuju pada bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi pada kuantitasnya.

Kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi pada hakekatnya adalah proses komunikasi instruksional yaitu penyampaian pesan/informasi dari dosen ke mahasiswa yang dikemas dalam bentuk kuliah. Aktifitas belajar mengajar ini tentunya terjadi karena adanya komunikasi di antara dosen dan mahasiswa.

Proses komunikasi yang sederhana ini dapat diartikan bahwa pesan yang disampaikan terjadi dalam interaksi tatap muka antara dosen sebagai sumber dan mahasiswa sebagai receiver. Dalam penjelasan Peraturan Pemerintah RI No. 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 5 ayat 4 dinyatakan bahwa :

Pendidikan dengan cara lalar muka merupakan pendidikan yang dilaksanakan dengan menggunakan komunikasi langsung antara dosen dan mahasiswa, termasuk penggunaan berbagai jenis media belajar mengajar. Pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang dilaksanakan dengan menggunakan berbagai sarana komunikasi dalam penggunaan bahan pengajaran termasuk penggunaan berbagai jenis media belajar mengajar.

Ada empat aspek yang harus disiapkan dalam menata ulang proses pembelajaran di perguruan tinggi, yaitu: (1) Mengubah paradigma masyarakat perguruan tinggi tentang proses pembelajaran (2) Mempersiapkan sumber daya dalam proses pembelajaran yang terdiri dari dosen, sarana pembelajaran dan sarana komunikasi dan teknologi informasi, (3) Mempersiapkan *content* pembelajaran, sumber belajar yang menyangkut kurikulum, bahan ajar yang dilengkapi dengan multi media dan berbasis TI (4) Proses pembelajaran itu sendiri.

Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia semakin kondusif dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Pendidikan Nasional (SK Mendiknas) tahun 2001 yang mendorong perguruan tinggi konvensional untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh. Dengan iklim yang kondusif ini, beberapa perguruan tinggi telah melakukan berbagai persiapan, seperti penugasan para dosen untuk (a) mengikuti pelatihan tentang pengembangan bahan belajar elektronik, (b) mengidentifikasi berbagai platform pembelajaran elektronik yang tersedia, dan (c) melakukan eksperimen tentang penggunaan platform pembelajaran elektronik tertentu untuk menyajikan materi perkuliahan.¹

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi dan informasi (ICT) dapat dengan mudah menyediakan dan melengkapi sumber belajar, dan penggunaannya dalam kegiatan proses belajar merupakan salah satu faktor utama yang sangat mempengaruhi bahkan menjadi pemicu utama dan sejalan dengan teori-teori dalam mengubah kebiasaan dan budaya belajar. Disamping membantu percepatan arus pertukaran informasi, penggunaan ICT juga ikut mendorong berlaibalnya sistem pendidikan yang

2 Kurniawan, Oese. 2003. Menata ulang proses pembelajaran di Perguruan Tinggi. On line di www.jurnal.com.gov/Id/kelekat/11/11/11.html

3 Tri Indri Handri. Pembelajaran Elektronik (E-Learning) : Alternatif Pembelajaran Bahasan Berbasis Konsep Multimedia. On line di <http://www.umsida.ac.id/~idri/online/150622/teknik.html> (09/01/2007)

menggunakan komputer dan internet sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar.

Di antara sejumlah perguruan tinggi yang menggunakan ICT, adalah Universitas Bina Nusantara (UBinus). "ICT merupakan suatu bentuk paduan antara komputer, dan komunikasi. Dulu, komputer dan komunikasi merupakan dua hal yang terpisah. Namun, saat ini teknologi memungkinkan penyatuan kedua hal tersebut. Salah satunya ditandai dengan kehadiran internet, dan komunikasi mobile (bergerak). Dari situlah lahir istilah TI atau ICT," kata Harjanto Prabowo, *Chief Information Officer*, Universitas Bina Nusantara.¹

Pendapat serupa terdapat pula dari Ir Jatmiko, MBA, MEd, Kepala Biro Hubungan Masyarakat, Universitas Indonusa Esa Unggul (UIEU). Menurutnya, ICT merupakan suatu perangkat teknologi yang diciptakan untuk mengelaborasi manfaat aplikasi komputer, komunikasi, dan informasi, menjadi suatu sistem yang terintegrasi. "Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan ICT akan mampu mendorong pengembangan pengetahuan, dan pemahaman mahasiswa, maupun dosen, secara lebih baik, dan efektif," ujarnya.

Contoh kecil, lanjut Jatmiko, saat ini, bila ingin menjelaskan suatu desain, bagi mahasiswa desain, dapat lebih detail, dan terlihat lebih nyata melalui pemanfaatan sistem ICT. Tidak lagi hanya sekedar gambar di atas kertas. Beliau menambahkan "Secara

sebaliknya, bila ingin terlihat apakah perguruan tinggi sudah memanfaatkan ICT, dapat dilihat dengan keberadaan program E-Learning dalam kegiatan belajar mengajar," kata Jatmiko. Seperti diketahui, lanjutnya, melalui implementasi program E-Learning, proses-belajar mengajar dapat dilakukan secara digital.²

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di Perguruan Tinggi juga telah diakui oleh pemerintah dengan terbitnya Permendikbud no 24 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi, yang diperbaharui lagi dengan Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Pada pasal 7, Pembelajaran PJJ diselenggarakan dengan:

- a. menggunakan modul pembelajaran yang peserta didik dengan pendidiknya terpisah;
- b. menekankan belajar secara mandiri, terstruktur, dan terhubung dengan menggunakan berbagai sumber belajar;
- c. memanfaatkan sumber belajar yang tidak harus berada pada satu tempat yang sama dengan peserta didik;
- d. menggunakan bahan ajar dalam bentuk elektronik yang dikombinasikan dengan bahan ajar lain dalam beragam bentuk, format, media, dan sumber;
- e. memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar yang dapat diakses pada setiap saat; dan

¹ ICT di Kampus. On Line di <http://www.depteknas.go.id/index.php/01/1/10071>

² ICT di Kampus. On Line di <http://www.depteknas.go.id/index.php/01/1/10071>

f. menekankan interaksi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi meskipun tetap memungkingkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, pemanfaatan e-learning dalam dunia pendidikan tinggi telah diakui dan terus didorong oleh pemerintah. Salah satu upaya menyebarkan pemanfaatan e-learning ini dengan program Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka Terpadu (PDDITT) yang direvisikan Wapres Boediono pada 15 Oktober 2014. Perkembangan PDDITT yang awalnya hanya melibatkan 6 perguruan tinggi terus berlangsung hingga saat ini sudah 20 Perguruan Tinggi yang berpartisipasi. Inilah PDDITT sudah disesuaikan menjadi Sistem Pembelajaran Daring (SPADA). Proses pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan e-learning tidak lagi mempertemukan dosen dengan mahasiswa sehingga semua komunikasi hanya melalui media elektronik.

Fenomena komunikasi yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *e-learning* ini yang menjembatani komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Meskipun demikian, perlu kajian yang lebih mendalam tentang fenomena komunikasi yang terjadi dalam *e-learning*.

BAB II

Pembelajaran Mahasiswa di Peruruan Tinggi

A. Konsep Diri Mahasiswa

Konsep diri mencakup aspek yang luas dalam kepribadian seorang mahasiswa yang berproresi sebagai seorang guru. Masalah-masalah yang dihadapi ketika mengikuti perkuliahan tentunya berbeda saat menghadapi anak didiknya sendiri. Dengan memahami bagaimana caranya mengatasi segala masalah tentang diri sendiri, maka sebagai mahasiswa tentunya akan memperoleh gambaran siapa dan bagaimana dirinya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang menggunakan e-learning sebagai mediana.

Menurut Germer (2004), konsep diri merupakan kunci untuk membangun komunikasi terbuka antara guru dan murid sehingga menciptakan partisipasi aktif antara keduanya dalam kegiatan belajar mengajar. Brooks dan Verderber William D. Brooks (dalam Rukman, 2005:99) mendefinisikan konsep diri sebagai *"those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that are have derived from experiences and our interaction with others"*. Pengertian ini menjelaskan bahwa konsep diri adalah pandangan seseorang

* Konsep diri perkembangan dan penguatannya terhadap penguasaan akademik siswa

mengenai dirinya sendiri, baik fisik, sosial maupun psikologis, yang bersumber dari berbagai pengalaman dan interaksinya dengan orang lain. Berdasarkan definisi dari Brooks, Rakhmat mengatakan bahwa konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini bisa bersifat psikologi, sosial dan fisik.

Definisi konsep diri selanjutnya diungkapkan Covington (1992), Snow, Corno dan Jackson (1996) sebagaimana dikutip Gage dan Berliner mengemukakan bahwa konsep diri berhubungan dengan rasa percaya diri dan berbagai perasaan tentang penghargaan terhadap diri sendiri.⁷ Gage dan Berliner juga mengadopsi pendapat Shavelson, Hubner dan Stanton (1998) membagi konsep diri para pelajar kepada 2 (dua) area utama, yaitu konsep diri akademik dan konsep diri non-akademik.⁸

Seseorang bukan hanya bisa mengamati obyek yang ada di luar dirinya, melainkan juga terhadap dirinya sendiri. Dengan mengamati dirinya sendiri, seseorang akan memperoleh gambaran mengenai siapa dan bagaimana dirinya. Apa yang kita pikirkan dan rasakan tentang diri kita inilah yang oleh Rakhmat dinamakan konsep diri.⁹

⁷ Artikel ilmiah pengaruh persepsi tentang situasi & keadaan emosional terhadap konsep diri siswa madrasah diarahkan di <http://www.bangunsa.org/keberhasilan> [05/03/07]

⁸ *Ibid*

⁹ On line di <http://santibachah.wordpress.com/2008/07/18/konsep-diri-dalam-pendidikan/> [05/07/08]

Berbagai pendapat para ahli tentang definisi konsep diri diatas, mempunyai makna yang sama yaitu membatasi setiap individu dalam memahami bagaimana dirinya menilai kemampuan diri sendiri dan bagaimana dirinya memahami keinginannya sendiri. Bagi seorang mahasiswa, konsep diri yang dimilikinya, tidak hanya berbicara tentang dirinya sendiri, namun juga bagaimana orang lain menilai dirinya, seperti yang diungkapkan Burns bahwa konsep diri merupakan persepsi, konsep-konsep dan evaluasi individu mengenai dirinya sendiri, termasuk gambaran dari orang lain terhadap dirinya yang dia rasakan serta gambaran tentang pribadi yang dia inginkan dan dipeliharakan dari suatu pengalaman lingkungan yang dievaluasikan secara pribadi.¹⁰

Menurut Hurlock (dalam Rakhmat), konsep diri meliputi tiga komponen yaitu *perceptual*, *cognitive*, dan *attitudinal*. Komponen *perceptual* merupakan gambaran-diri seseorang yang berkaitan dengan tampilan fisiknya, termasuk daya tarik atau kesan yang dimilikinya bagi orang lain. Oleh Hurlock komponen *perceptual* ini juga disebut sebagai konsep diri fisik (*physical self-concept*). Adapun komponen *cognitive*, yang disebutnya juga sebagai konsep diri psikhis (*psychological self-concept*) merupakan gambaran ciri-khas seseorang atas dirinya.

¹⁰ On line di <http://santibachah.wordpress.com/2008/07/18/konsep-diri-dalam-pendidikan/> [05/07/08]

kemampuan/ketidakampuannya, latar belakang /asal-usulnya serta masa depannya. Sedangkan komponen *attitudinal* adalah perasaan-perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri, sikap terhadap statusnya, kehormatan, rasa harga diri, rasa kebanggaan, rasa malu, dan sejenisnya. Melihat ruang lingkupnya yang semacam itu, maka komponen *attitudinal* ini dapat dikatakan sebagai konsep diri yang termasuk aspek sosial.¹¹

B. Kegiatan Belajar Mengajar

Mahasiswa memiliki konsep diri yang berbeda-beda satu sama lainnya. Minat, kemampuan dan daya pikir dari masing-masing mahasiswa juga bisa mempengaruhi konsep diri yang mereka miliki, begitu pula dalam memahami materi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di ruang kuliah. Perhatian ekstra dari setiap dosen terhadap mahasiswa yang mempunyai kendala ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar tentunya hanya bisa dilakukan ketika jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut sedikit. Esensi utama dalam kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi adalah hubungan antara dosen dan mahasiswa. Pada metode konvensional, hubungan ini sangat erat. Hubungan yang erat ini terlihat melalui komunikasi tatap muka antara dosen dan mahasiswa

pada saat kegiatan belajar mengajar. Kualitas pengajaran dengan metode konvensional dikenal sangat baik dan mampu menghasilkan mahasiswa yang bukan pintar namun terdidik, ini dikarenakan mahasiswa secara lahiriah adalah manusia yang perlu sentuhan perasaan secara langsung dari dosen dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

Dalam makalah Falsafah Sains yang disampaikan oleh Nunu Heryanto ada 7 bidang perangkat kompetensi yang dirumuskan tim pembaharuan pendidikan pada tahun 1984, salah satunya adalah hakekat belajar mengajar dengan rumusan sebagai berikut :

1. Peristiwa belajar mengajar terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru.
2. Proses belajar mengajar yang efektif memerlukan strategi dan media/teknologi pendidikan yang tepat.
3. Program belajar mengajar dirancang dan diimplikasikan sebagai suatu sistem.
4. Proses dan produk belajar perlu memperoleh perhatian seimbang didalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.
5. Pembentukan kompetensi profesional memerlukan pengintegrasian fungsional antara teori dan praktek serta materi dan metodologi penyampaian.

¹¹ On line di <http://artikembaski.wordpress.com/2008/03/31/konsep-diri-dalam-pendidikan/> [05/2008]

6. Pembentukan kompetensi profesional memerlukan pengalaman lapangan yang bertahap, mulai dari pengenalan medan, latihan keterampilan terbatas sampai dengan pelaksanaan penghayatan tugas-tugas kependidikan secara lengkap aktual.
7. Kriteria keberhasilan yang utama dalam pendidikan profesional adalah pendedemonstrasian penguasaan kompetensi.
8. Materi pengajaran dan sistem penyampaiannya selalu berkembang.

Menurut pendapat E. De Corte (dalam Winkel, 1996:46) proses belajar mengajar adalah interaksi antara kegiatan guru dan kegiatan siswa selama periode waktu tertentu. Interaksi dalam proses belajar mengajar tentunya melibatkan beberapa komponen, dan media merupakan salah satu komponen ini dalam kegiatan ini. Pandangan Corte (dalam Winkel, 1996:285) media pengajaran diartikan sebagai "Suatu sarana *non-personal* (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar, yang memegang peranan dalam kegiatan belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional".

Kegiatan belajar mengajar akan terlaksana sesuai TIK dan TLU bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis

sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal

C Komunikasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Konsep komunikasi tentang kegiatan belajar mengajar lebih dikenal dengan istilah Komunikasi Instruksional. Dalam konsep ini, dapat dikatakan bahwa proses komunikasi yang terjadi melibatkan dua unsur komunikasi yaitu dosen sebagai komunikator dan mahasiswa sebagai komunikan. Interaksi yang terjadi dengan konsep seperti ini adalah komunikasi tatap muka antara dosen dan mahasiswa. Metode pengajaran ini menempatkan dosen sebagai inti dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.

Dalam metode ini, peran mahasiswa dapat dikatakan pasif. Mahasiswa tidak diberi kesempatan banyak untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan mahasiswa yang lainnya. Dosen memiliki peranan penting dalam menjaga keberlangsungan kegiatan belajar mengajar karena dosen harus menjelaskan materi secara parang lebar untuk menjamin materi tersebut dapat dipahami oleh semua peserta kuliah.

Komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan faktor yang sangat penting dan sangat besar perannya dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses komunikasi instruksional, kegiatan belajar mengajar dalam ruang

kuliah bisa terjadi dalam bentuk komunikasi kelompok dan komunikasi interpersonal.

Komunikasi kelompok terjadi ketika dosen menjelaskan materi kuliah secara tatap muka dihadapan sejumlah mahasiswa dengan media maupun tanpa media, namun dapat berubah menjadi komunikasi interpersonal ketika ada mahasiswa yang mengemukakan pendapat. Komunikasi dengan ke dua bentuk tersebut akan terus berlangsung pada waktu dan tempat yang sama dalam metode pembelajaran konvensional.

Kondisi komunikasi pada metode konvensional cenderung memperlihatkan otoritas dosen dan menjadikan mahasiswa tidak memiliki kebebasan, dan merasa khawatir atau ragu-ragu maupun takut, baik untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat/langgapan karena dosen dan mahasiswa lainnya yang secara fisik langsung mengamati dan kemungkinan akan memberikan komentar, meremehkan atau mememoohkan pertanyaan maupun pernyataannya (Lotfus, 2001)¹⁷. Dalam metode konvensional, komunikasi belum bisa dikatakan berlangsung dengan baik, karena proses komunikasi yang terjadi cenderung memposisikan mahasiswa sebagai obyek yang hanya menerima pesan.

Dunia pendidikan telah bertahun-tahun menggunakan metode seperti ini. Konsep komunikasi

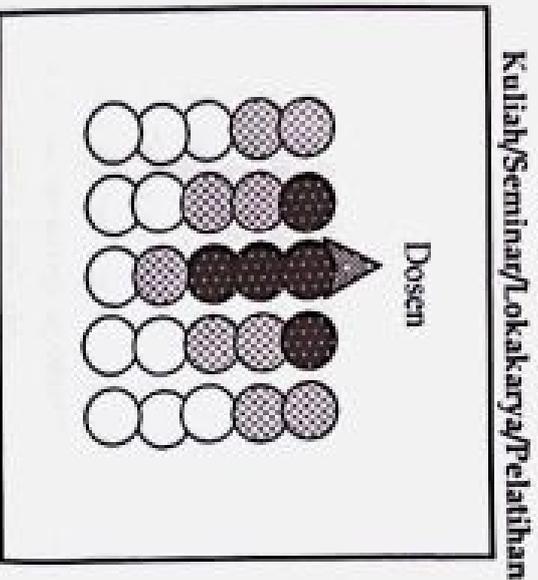
dalam metode pembelajaran konvensional dapat berakibat pada rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap materi kuliah dikarenakan faktor-faktor personal. Untuk itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang intinya agar dosen dan mahasiswa bisa saling berkomunikasi dengan lancar sehingga pemahaman materi kuliah bisa tercapai secara maksimal. Seperti yang tertulis dalam Mulyana (2005:364) bahwa Kuliah di Indonesia, termasuk kuliah pascasarjana, sering menggunakan pola tradisional, meskipun jumlah mahasiswanya sedikit. Tidak dapat disangkal, pengajaran di negara kita dari SD hingga perguruan tinggi, sedikit banyak masih beraroma feodal. Pengajar dianggap orang yang serba tahu, "dewa" layaknya, sementara siswa atau mahasiswa adalah bagai kertas kosong atau ember yang harus diisi apa saja oleh guru atau dosen mereka. Karena itu, dalam pelajaran di kelas atau kuliah sering tidak ada tanya jawab, Kalau kesempatan itu ada, tidak banyak siswa atau mahasiswa yang berani bertanya, apalagi mengkritik pendapat guru atau dosennya.

Salah satu model yang menggambarkan pola-pola kuliah adalah pola tradisional dari H. Thomas Hurt, Michael D. Scott dan James C. McCroskey, Pembicara yang menggunakan pola tradisional, yakni duduk atau berdiri di depan ruangan, apalagi bila menggunakan mimbar, sementara pendengarnya duduk berjarak ke

¹⁷ Profile peserta e-learning. On line di <http://www.dicomm.unsw.ac.au/berald/02090507/>

belakang, mengesankan berkuasa, menjaga jarak, dan "menggurui" pendengarnya (Mulyana, 2005:362).

Gambar 2.1 Pola-pola



Sumber : Dedy Mulyana. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005, hal. 363

Pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan oleh dosen untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung hanya didominasi oleh beberapa peserta didik yang cepat tanggap dan tidak mempunyai sifat pemalu. Paradigma metode konvensional yang selama ini dianut oleh lembaga pendidikan tinggi berlangsung secara tatap muka. Keadaan yang demikian ini sejalan dengan

pemikiran Margaret Loftus (Loftus, 2001) dalam Siahaan¹³ yang mengatakan bahwa :

"in a real classroom, a few students may dominate the discussions, and shy individuals don't stand a chance. By contrast, both the shy and pushy can speak up online."

Secara personal, mahasiswa tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pemikirannya. Perasaan ini pula bisa berlanjut ketika mahasiswa tersebut harus berhadapan dengan mahasiswa lain. Ketidakberanian mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya mungkin akan dianggap sebagai mahasiswa yang tidak mampu. Dengan keadaan yang demikian, tentunya sulit bagi mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Ini dari kegiatan belajar mengajar adalah komunikasi. Dalam situasi belajar, komunikasi memegang peranan yang penting. Komunikasi merupakan suatu bagian dari pengajaran (Nasution, 2005:194). Dosen merupakan tokoh sentral dalam dunia pendidikan kampus yang tugasnya mentransfer pengetahuan. Sementara, mahasiswa berperan sebagai penerima informasi dari dosen sehingga sifatnya lebih pasif. Kendala utama yang dihadapi adalah bagaimana

13) *Praktik Pengajaran dengan Strategi Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 174. Diakses dari <http://www.scribd.com/document/361111111/Praktik-Pengajaran-dengan-Strategi-Pembelajaran-Inovatif>

agar semua komponen-komponen dalam kegiatan belajar mengajar dapat (atau sekurang-kurangnya mampu untuk) saling berkomunikasi. Perkembangan yang sangat berarti hanya akan terjadi bila semua komponen tersebut dapat saling berkomunikasi dan berkontribusi secara efektif. Keberhasilan untuk meningkatkan mutu pendidikan hanya akan tercapai bila mampu menggerakkan semua sumber daya manusia yang ada dan mulai bekerja bersama-sama, dan itu semua dapat tercapai melalui komunikasi.

Berbagai hal dapat saja dipersalahkan sebagai pokok masalah yang menghambat kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Namun demikian, secara jelas dapat diamati sebagai suatu kekurangan ialah kegiatan belajar mengajar konvensional yang mengandalkan tatap muka antara guru dan murid, dosen dengan mahasiswa, bagaimanapun merupakan sasaran empuk yang paling mudah bagi suara-suara kritis yang mengherdaki peningkatan kualitas pada dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, sistem ini tentu tidak efektif lagi, sebab pertukaran informasi menjadi semakin cepat dan instan, namun institut yang masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar sangat lambat dan tidak seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi.

Proses pembelajaran di lingkungan UNG selama ini masih terlalu berorientasi terhadap penguasaan teori

dan hafalan dalam semua bidang studi yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada tenaga pendidik (*teacher oriented*) cenderung mengabaikan hak-hak dan kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, dan mencerdaskan menjadi kurang optimal.

Muatan belajar yang terlalu terstruktur dan sarat beban juga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi steril dengan keadaan dan perubahan lingkungan fisik dan sosial. Keadaan ini menjadikan proses belajar menjadi rutin, tidak menarik, dan tidak mampu memupuk kreativitas untuk peserta didik, tenaga pendidik dan pimpinan lembaga pendidikan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Metode konvensional atau klasik tidak akan banyak membantu dalam penyediaan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi *integratif* (penggabungan) baik dalam penguasaan pengetahuan agama, pengetahuan umum dan kecakapan teknologis.

Masalah yang timbul akibat penggunaan metode konvensional, sudah seharusnya mendapat perhatian dari orang-orang yang berkecimpung langsung di dunia pendidikan baik pemerintah maupun *civitas* akademika. Penggunaan metode konvensional (tatap

maka) yang sesungguhnya sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan pendidikan untuk masyarakat yang semakin kompleks, memerlukan inovasi dan media yang mampu menanggulangnya. Sudah seharusnya, dalam kondisi seperti ini, penentu kebijakan dalam bidang pendidikan bisa memantapkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk lebih memajukan sektor pendidikan.

D. Media dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Media adalah saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan (Effendy, 2005:18). Secara harfiah kata media memiliki arti "perantara" atau "pengantar". *Association for Education and Communication Technology (AECT)*¹⁴ mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyalaran Informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)*¹⁵ mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumennya yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara

lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya (Hamalik, 1985 : 23).

Komunikasi instruksional sebagai istilah proses belajar mengajar, mengartikan bahwa media adalah yang bentuk maupun fungsinya sudah dirancang sehingga bisa digunakan untuk memperlancar kegiatan proses belajar pada pihak sasaran, dan juga berfungsi mengandung dan bahkan memperelas ide-ide atau gagasan-gagasan yang disampaikan oleh komunikator dalam kegiatannya (Yusuf, 1990:72)

Media dalam konsep pendidikan merupakan salah satu sumber yang sangat penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Potensi peserta didik akan lebih termotivasi bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakannya. Keterbatasan yang dimiliki peserta didik acap kali kurang mampu menangkap dan merespon hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya.

Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan

¹⁴ <http://www.aect.org>
¹⁵ <http://www.nea.org>

yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya. Media dan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

Dalam pendidikan terdapat 5 elemen media yang penting yaitu: *direct human contact (face to face)*, teks (termasuk grafik), audio, video dan komputasi.¹⁶

Lee¹⁷ merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Berpijak pada balasan di atas, terlihat bahwa kedudukan media dalam kegiatan belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam mengantarkan peserta didik pada tujuan yang diinginkan.

16

http://jpd.kemdiknas.go.id/asset/kejurukader.php?katerior=on_content&task=category&seo_tampil=detail-20411.html#54

17 Lee, Kwan-yeon. 2000. English Teachers' Barriers to the Use of Computer-oriented Language Learning. The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 12, December 2000. Online di: <http://www.iro.umich.ac.jp/~iesdy/100n12007/>

EAB III

Pemanfaatan Teknologi Komunikasi dalam Pendidikan

A. Manfaat internet dalam pendidikan

Sistem konvensional seharusnya sudah ditinggalkan sejak ditemukannya media komunikasi multimedia. Satu hal yang tak dapat dipungkiri bahwa internet merupakan sebuah media yang begitu urgent kedudukannya di tengah-tengah perkembangan teknologi informasi sekarang ini. Bagi mahasiswa dan civitas akademika pada umumnya, internet bukan hanya sebuah piranti yang dapat mempermudah sistem kerja, tetapi juga telah menjadi citra intelektual tersendiri.

Teknologi internet merupakan media yang multirupa. Komunikasi melalui internet bisa dilakukan secara interpersonal (misalnya *e-mail* dan *chatting*) atau secara massal yang dikenal dengan *one to many communication* (misalnya *mailing list* dan forum diskusi). Inti dari penggunaan internet dalam proses belajar mengajar merupakan pengajaran jarak jauh (*distance learning*) dalam arti dosen dan mahasiswa tidak langsung bertatap muka dalam proses belajar mengajar.

Cikal bakal dari Internet adalah ARPANET, sebuah jaringan eksperimen milik pemerintah Amerika Serikat berbasis komunikasi data paket yang didirikan di tahun 1969. Tujuannya untuk menghubungkan para periset ke pusat-pusat komputer, sehingga mereka bisa bersama-sama memanfaatkan sarana komputer seperti *disk space*, *data base* dan lain-lain. Kegiatan ini disponsori oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat, bersama lembaga yang dinamakan *Advanced Research Projects Agency (ARPA)*. Di awal 1980-an, ARPANET terpecah menjadi dua jaringan, yaitu ARPANET dan Milnet (sebuah jaringan militer), akan tetapi keduanya mempunyai hubungan sehingga komunikasi antar jaringan tetap dapat dilakukan.

Prakoso (2015:4) mengatakan internet sebagai media pengajaran mampu menghadirkan karakteristik yang khas yaitu : (1) sebagai media interpersonal dan massal; (2) bersifat interaktif; (3) memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun asinkron (tunda). Karakteristik ini memungkinkan peserta didik melakukan komunikasi dengan sumber ilmu secara lebih luas bila dibandingkan dengan hanya menggunakan media konvensional.

Pemanfaatan teknologi internet untuk pendidikan dipelopori oleh sekolah militer di Amerika Serikat

(1983)¹⁹. Sejak itu tren teknologi internet untuk pendidikan berkembang pesat dan lebih dari 100 perguruan tinggi di Amerika Serikat telah memanfaatkannya. Begitu pula teknologi ini berkembang pesat di negara-negara lain. Bustani (1999:3) mengatakan internet mulai berkembang dan komersial sejak tahun 1990. Di Indonesia sendiri, internet mulai dikenal luas sejak tahun 1995. Sebelumnya internet sudah dikenal kalangan akademik dan pusat-pusat riset. Purbo (2003:35) mengatakan internet di Indonesia berawal pada tahun 1993-1994-an yang berawal dari kepulauan para mahasiswa yang belajar di luar negeri yang kemudian pada tahun 1995-1997 dibentuk komunitas cyber Indonesia.

Hasil survei yang dilakukan James W. Michaels dan Dirk Smilie (Andiko, 2002)²⁰ saat ini provider di dunia ada sekitar 25% pendidikan tinggi yang menawarkan programnya melalui internet. Visi dari sekolah (universitas) ini adalah untuk mencapai dan memberikan layanan pada pasar tanpa dibatasi atau perlu memperluas fasilitas fisiknya.

Pemanfaatan teknologi internet untuk pendidikan di Indonesia secara resmi dimulai sejak diberikannya telematika tahun 1961. Masih di tahun yang sama dibentuk Asian Internet Interconnections Initiatives²¹

¹⁹ James W. Michaels, *World Wide Web: Education Online: Opportunities and Challenges*, Westview Press, 1996, hal. 177-178 dan 200-201.

²⁰ Dirk Smilie dan James W. Michaels, *Education Online*, 1997.

²¹ Di Indonesia, tahun 1961 adalah tahun ketika Pendidikan Tinggi secara resmi diperkenalkan dan 1961.

²² *World Wide Web and the Internet*, 1997.

yaitu jaringan yang dikoordinir oleh ITB ini bertujuan untuk pengenalan dan pengembangan teknologi internet untuk pendidikan dan riset, pengembangan kekomer internet pendidikan dan riset di kawasan Asia Pasific bersama-sama perguruan tinggi di kawasan ASEAN dan Jepang, serta pengembangan informasi internet yang meliputi aspek ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, sosial, dan ekonomi. Hingga kini sudah ada 21 lembaga pendidikan tinggi (negeri dan swasta), lembaga riset nasional, serta instansi terkait yang telah bergabung.

Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan internet untuk pendidikan di Indonesia khususnya di perguruan tinggi terus berkembang. Misalnya tahun 2001 didirikan Universitas Maya Indonesia Bangkit University Teledukasi (IBUTeledukasi) bekerjasama dengan Universitas Tun Abdul Razak Malaysia, beberapa PT juga menawarkan program *on-line course* misalnya (www.petra.ac.id). Universitas Terbuka mengembangkan *on-line tutorial* (www.ut.ac.id/indonesia/tutorial.htm). Indonesia Digital Library Network mengembangkan perpustakaan elektronik (www.idln.itb.ac.id), dan lain-lain.²²

²² <http://www.idln.itb.ac.id>

McLuhan dalam Rogers (1986) mengemukakan

“media technologies provide us with a window to the world,” and as a result we know more about distant events than we could ever experience directly”. Semada dengan Luban, Lorimer (1994) berpendapat, “Without new technology, specifically broadband satellites, digital signals, signal compression, glass fibres, computers and the like, the whole enterprise would be impossible”.

Aktivitas komunikasi data dan informasi pun semakin mudah dan cepat, dan semua ini dapat dilakukan berkat teknologi komunikasi yang disebut internet. Hasnudin²³ membagi pengertian internet dari aspek teknikal dan aspek penggunaan.

Perkataan internet berasal dari gabungan *inter* dan *network* sehingga menjadi internet atau rangkaian. Jika internet merujuk kepada rangkaian yang dibina dengan menyambungkan rangkaian-rangkaian komputer satu dengan yang lain maka internet adalah nama khas yang merujuk pada rangkaian komputer yang dibina dengan menggunakan protokol rangkaian atau “bahasa rangkaian” yang lazim disebut dengan TCP/IP. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya internet di kalangan institusi pendidikan pada berbagai

²³ Hasnudin, *Aspek Sosial dan Teknik*, <http://www.pendekatan.com/Technical/Internet.html> accessed on 19/10/2011

jenjang dan jenis, nampaknya masih belum merata, kecuali pada perguruan tinggi umumnya telah akses pendidikan lain di mana proses belajarnya relatif masih konvensional (tatap muka), yang sesungguhnya sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan pendidikan untuk masyarakat yang semakin kompleks, memerlukan inovasi dan media yang mampu menanggulangnya.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi internet pada pendidikan jarak jauh adalah pengajaran berbasis web yang dikenal dengan istilah *e-learning*. Melalui media ini proses belajar dapat dijalankan secara on line atau *download* untuk keperluan *off line*. Peserta didik dapat mengakses sistem kapan saja dibutuhkan dan sesering mungkin (*time independent*), tidak terbatas pada jam belajar dan tidak tergantung pada tempat (*place independence*). Fungsi lain yang dapat digunakan untuk proses belajar tersebut melalui *e-mail* atau grup diskusi, yang dapat berinteraksi dan mengirimkan naskah secara *electronic*. Menurut Gilrow (1989), istilah pendidikan jarak jauh (*distance education*) itu sendiri muncul dalam artikel sebuah majalah pada tahun 1903. Diawali di Inggris pada tahun 1840 saat Isaac Pitman memulai korespondensi dengan seorang muridnya untuk pembelajaran teologi. Selengah abad kemudian, di awal 1960-an istilah tersebut muncul

kembali dan tampaknya menjadi populer di tahun 1980-an.

Pada perguruan tinggi, pemanfaatan teknologi informasi telah dibangun dalam suatu sistem yang disebut *e-University* (*electronic university*). Pengembangan *e-University* ini bertujuan mendukung penyelenggaraan pendidikan sehingga dapat menyediakan layanan informasi yang lebih baik kepada komunitasnya baik di dalam (*internal*) maupun diluar (*external*) perguruan tinggi tersebut.

Secara konseptual perbedaan sistem pendidikan konvensional (yang mengandalkan bentuk tatap muka) dan pendidikan jarak jauh terletak pada bentuk interaksi antara peserta didik/mahasiswa dengan dosen. Dimana saat ini pendidikan jarak jauh lebih mengoptimalkan kemandirian mahasiswa, menggunakan sistem modul dan pembelajaran *e-learning* dan meminimalkan tatap muka sehingga lebih efisien dalam faktor biaya.

B. Konsep E-learning dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Seiring dengan perubahan paradigma dalam kegiatan belajar mengajar, masyarakat perguruan tinggi yang terdiri dari pengelola pendidikan, dosen, mahasiswa, dan karyawan harus diberikan pengertian dan makna secara mendalam tentang perubahan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Tugas dosen

bukan hanya menyiapkan, menyampaikan dan mengowahasi ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi dosen dituntut kreatif dan inovatif sehingga mampu mengolah dan menciptakan desain pembelajaran yang sesuai, termasuk memberikan dan membangkitkan motivasi belajar mahasiswa.

E-learning merupakan salah satu metode pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. *Distance learning* merupakan pendidikan jarak jauh yang termasuk didalamnya adalah pendidikan melalui udara (radio), konferensi jarak jauh (*tele conferenc*) dan melalui internet (*e-learning*). E-learning merupakan suatu model teknologi informasi yang diterapkan dalam bidang pendidikan. Namun, istilah *e-learning* lebih tepat apabila dikatakan sebagai suatu usaha untuk membuat sebuah perubahan dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dibantu oleh teknologi internet.

Penyesuaian yang terjadi ketika menggunakan *e-learning* adalah dosen tetap berhubungan dengan mahasiswa, namun tidak lagi secara langsung melainkan menggunakan komputer yang terhubung melalui internet. Sedangkan *eviteboard* dan perangkat pembelajaran lainnya ditampilkan secara interaktif dan digital dalam satu perangkat komputer.

2. Jones International University merupakan salah satu perguruan tinggi yang juga tercatat berhasil dalam menyelenggarakan *e-learning*. Universitas ini mempunyai 6,000 mahasiswa yang belajar secara online (Pethokoukis, 2002).
3. United Kingdom Open University (UKOU) merupakan universitas terbesar penyelenggara kegiatan pembelajaran elektronik di dunia dengan 215,000 mahasiswa (Daniel, 2000).
4. The College of Business at the University of Tennessee memulai perkuliahan khusus secara *e-learning* kepada 400 dokter yang bekerja di ruang gawat darurat di seluruh negara bagian Amerika Serikat dan di 11 negara lainnya. Perguruan tinggi yang menyelenggarakan program setahun untuk MBA bagi para dokter dengan menggunakan *e-learning* dan tatap muka.
5. Universitas Tun Abdul Razak (UNITAR) merupakan universitas yang pertama di Malaysia maupun di kawasan Asia Tenggara yang menyajikan perkuliahan secara elektronik (*e-learning*). Perkuliahan elektronik ini mulai diselenggarakan oleh UNITAR pada tahun 1998 (Alhabshi, 2002).
6. Universitas Terbuka (UT) telah melaksanakan uji coba penyelenggaraan Tutorial Elektronik (Tutele) pada tahun 1999 bagi para

e-learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone ringing, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses

Beberapa di antara institusi penyelenggara *e-learning* dapat dikemukakan sebagai berikut²⁰ :

1. University of Phoenix Online merupakan universitas virtual yang paling sukses di Amerika Serikat. University of Phoenix Online ini mempunyai 37.569 mahasiswa dari 78.700 mahasiswa keseluruhan, 38 kampus, dan 78 pusat-pusat kegiatan belajar yang tersebar di Amerika Serikat, Kanada, dan Puerto Rico. Di samping itu, Universitas ini telah meluluskan 10.000 mahasiswa sedangkan Universitas Virtual swasta lainnya di Amerika hanya mampu meluluskan jauh di bawahnya (Pethokoukis, 2002)

²⁰ <http://www.usda.gov/foia/docs/whistleblowerofindex.php?file=14177009>

bermedia ini bisa terlaksana dengan efektif. Tidak hanya dalam pemahaman terhadap materi, namun pada intinya mahasiswa bisa lebih terbuka lagi dalam berkomunikasi dengan dosen. Masalah yang menjadi kendala bagi mahasiswa, baik dalam memahami suatu materi kuliah maupun masalah-masalah pribadi yang mempengaruhi aktivitasnya dalam belajar bisa terungkap lewat metode pembelajaran bermedia ini.

Penggunaan *e-learning* dalam proses belajar mengajar bukan berarti peran dosen bisa tergantikan, tetapi dengan metode *e-learning* ini bisa dilatih perubahan dalam konteks komunikasi yang terjadi antara dosen dan mahasiswa. Mungkin saja dalam metode konvensional proses komunikasi tidak mengalami perubahan disebabkan kedudukan dari masing-masing elemen komunikasi, namun dalam metode *e-learning* ini akan lebih memudahkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa.

Seperti yang diungkapkan oleh Zainal A. Hasibuan bahwa "E-learning bukan hanya sekedar proses *download* materi yang sudah disediakan di internet, tetapi harus memberikan sebuah lingkungan untuk melakukan proses pembelajaran seperti halnya pembelajaran melalui kelas konvensional (tatap muka)."²¹

²¹ Diprocesikan oleh Zainal A. Hasibuan dalam Seminar nasional "Tata Kelola Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Peningkatan" dalam rangka Hibah Kompetisi IK di Universitas Negeri Gorontalo (g) 23 Desember 2006.

mahasiswanya. Alasan dilakukannya uji coba tutorial elektronik ini adalah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk membantu mereka memecahkan kesulitan yang dihadapi selama belajar mandiri (Anggoro, 2001).

7. Universitas Gajah Mada (UGM) telah memulai mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan internet untuk program pascasarjana di bidang pengelolaan rumah sakit dan pengelolaan layanan kesehatan pada tahun 1996 (Prabandari dkk., 1998).

8. Florida Virtual School merupakan salah satu dari Sekolah Menengah di Amerika Serikat yang telah berkembang pesat dalam penyelenggaraan pembelajaran elektronik. Pada tahun kelima, Sekolah Menengah ini menerima 3.505 siswa dengan memperkerjakan sekitar 41 guru secara penuh waktu dan 27 guru lainnya secara paruh waktu. Yang menjadi motto sekolah adalah "Tapien saja, di mana saja, melalui jalur mana saja, dengan kecepatan apapun." (Wildavsky, 2001)

Metode pembelajaran dengan menggunakan media internet dalam menyampaikan pesan/materi kuliah pada intinya merupakan proses komunikasi bermedia. Pemahaman materi kuliah akan tercapai apabila komunikasi yang terjadi dalam metode pembelajaran

overture: (4) among the members of a social system" (Rogers, 1986:177)

Sebuah pendekatan sistem e-Learning yang patut dipertimbangkan adalah menggunakan "model permainan (games)". Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas "pembelajaran menyenangkan", dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petualang dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan *Instructional Games* (Criswell dalam Darmawan, 2006) bahwa "instructional games are a type of training situation. Like simulation, they require the student to act in a problem situation". Pembelajaran didesain seolah peserta didik mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan agar peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Menurut Onno (2002) model permainan ini merupakan teori yang bisa diterapkan ketika memanfaatkan komputer untuk membantu proses pembelajaran. Teori ini dikemukakan setelah diadakan sebuah pengamatan terhadap perilaku para penggemar games komputer yang berkembang sangat cepat.

Bermain games komputer sangatlah menyenangkan. Para pemain akan dibuat hanyut dengan karakter yang dimilikinya, bahkan mampu duduk berjam-jam di depan komputer dan memainkan permainan tersebut

BAB IV

Perspektif teori tentang e-learning

Salah satu kajian dari ilmu komunikasi dalam perspektif teoritis tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah penjelasan yang diungkapkan Rogers (1986:78) bahwa :

"The roots and founder of communication science in the USA were positivists in several ways: they believed that the method of science could be applied to the study of society in order to provide useful solution to social problems".

Penjelasan ini menunjukkan bahwa ilmu komunikasi mempunyai nilai positif dalam beberapa aplikasi studi pemecahan masalah. Perkembangan teknologi komunikasi dengan munculnya media komputer telah menunjukkan bahwa media komputer muncul dan dipakai karena adanya proses difusi inovasi, seperti yang diungkapkan Rogers : "The main elements in the diffusion of new ideas are : (1) an innovation; (2) that is communicated through certain channels; (3)

Jaya Kumar C Karan (2002)²⁵, mendefinisikan e-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menaksirkan e-learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Sedangkan Dong²⁶ (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan e-learning sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Rosenberg (2001)²⁷ menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002)²⁸ yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat e-learning. Istilah "e" atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Atau e-learning didefinisikan sebagai berikut²⁹ :

²⁵ Jaya, dan Kumar C. (2002). *Analisis E-learning dan penerapannya di berbagai bidang*. Medan: Pustaka Prima.
²⁶ Rosenberg, A. (2001). *Analisis E-learning dan penerapannya di berbagai bidang*. Medan: Pustaka Prima.
²⁷ Rosenberg, A. (2001). *Analisis E-learning dan penerapannya di berbagai bidang*. Medan: Pustaka Prima.
²⁸ Kamarga, M. (2002). *Analisis E-learning dan penerapannya di berbagai bidang*. Medan: Pustaka Prima.
²⁹ Rosenberg, A. (2001). *Analisis E-learning dan penerapannya di berbagai bidang*. Medan: Pustaka Prima.

dengan senang hati. Fenomena ini sangat menarik bagi para peneliti bidang pendidikan dalam menyusun sebuah sistem pendidikan yang efektif. Dengan membuat sistem *e-learning* yang mampu menghubungkan para peserta didik untuk mengikuti setiap langkah belajar di dalamnya seperti layaknya ketika bermain sebuah *games*, diharapkan memberi sumbangan positif bagi proses belajar siswa itu sendiri. Penerapan teori permainan pada sistem *e-learning* perlu dilakukan karena pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan.

Dengan menyisipkan materi-materi kuliah di dalam sebuah permainan, proses belajar menjadi lebih menyenangkan tanpa harus kehilangan makna dan tujuan yang ingin dicapai dari proses belajar itu sendiri. Hal ini merupakan langkah awal yang sangat baik untuk proses belajar selanjutnya.

A. Teori Fenomenologi

Sejarah fenomenologi diawali oleh seorang ahli matematika Edmund Husserl (1859-1938) (dalam Creswell, 1998:52). Ketika itu, ide yang di kemukakan Husserl masih abstrak, dan pada akhir 1945 Merleau Ponty (1962) memunculkan pertanyaan "apakah yang dimaksud dengan fenomenologi?". Berkaitan dengan hal itu Husserl menekankan pada banyak poin. Para peneliti mencari esensi, struktur atau inti dari makna

yang ada dibalik pengalaman dan menekankan pada kesadaran.

Husserl mengemukakan bahwa obyek ilmu itu tidak terbatas pada yang empirik (*sensual*), melainkan mencakup fenomena yang tidak lain daripada esensi, pemikiran, kemauan dan keyakinan subyek tentang sesuatu di luar subyek; ada sesuatu yang *transen* di samping yang *aposteriorik* (dalam Mubandjar, 2000:17).

Fenomenologi adalah teori sekaligus pendekatan yang antara lain dikembangkan oleh Alfred Schutz, seorang sosiolog kelahiran Vienna tahun 1899. Istilah fenomenologi dapat digunakan sebagai istilah generik untuk merujuk kepada semua paradigma ilmu sosial yang menempatkan kesadaran manusia dan makna subjektifnya sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial (Mubwana, 2004:20).

Studi fenomenologis menggambarkan makna dari pengalaman beberapa individu mengenai suatu konsep atau fenomena. Para ahli fenomenologis mengkaji struktur dari kesadaran dalam pengalaman manusia (Polkinghorne, 1989). Kajian tersebut memiliki akar dari perspektif filosofis Husserl dan diikuti oleh diskusi filosofis yang dibawakan oleh Heidegger, Sartre dan Merleau-Ponty (Spiegelberg, 1982), dan hal itu telah digunakan dalam penelitian sosial dan manusia terutama dalam ranah sosiologi (Borgatta & Borgatta, 1992; Swingwood, 1991), psikologi (Giorgi, 1985; Polkinghorne, 1989,1994), ilmu perawatan dan

kesehatan (Nieswiadomy, 1993; Oler, 1986) dan ilmu pendidikan (Tesch, 1988) (dalam Creswell, 1998:52).

Prinsip-prinsip dasar dari fenomenologi sebagaimana yang dikemukakan oleh Miller (2002:19) adalah :

The first and most basic principle of phenomenology is that knowledge is not found in external experience but in individual consciousness. Thus phenomenology revolves around a search for subjective understanding rather than search for objective causal and universal explanation. Second, meaning is derived from that potential for a particular object or experience in a person's life in essence, the meaning ascribed to many object or experience will depend on individual's background and current life events. Third, phenomenologist believe that the world is experienced - and meaning is developed through language. These three foundations of phenomenology, however, take on different levels of importance depending on the particular school of phenomenology being considered.

(Pertama dan merupakan prinsip paling dasar dari fenomenologi adalah bahwa pengetahuan tidak dapat ditemukan dalam pengalaman eksternal tetapi dalam kesadaran individu. Jadi, fenomenologi lebih berkisar pada penelitian untuk pemahaman subjektif

dari pada mencari sebab objektif dan penjelasan universal. Kedua, makna datang dari potensi sebuah objek atau pengalaman dalam kehidupan seseorang secara essensi, makna yang berasal dari suatu objek atau pengalaman akan bergantung pada latar belakang individu dan kejadian tertentu dalam hidup. Ketiga, fenomenologis percaya bahwa dunia dialami - dan makna dibangun - melalui bahasa. Ketiga dasar fenomenologi ini mempunyai perbedaan tingkat kepentingan bergantung pada pemikiran tertentu dari fenomenologi yang dipertimbangkan)

Fenomenologi memiliki riwayat yang cukup panjang dalam penelitian sosial termasuk penelitian psikologi, sosiologi dan pekerjaan sosial. Perspektif sosiologis, fenomenologi sosial banyak dipengaruhi oleh Schulz yang memaparkan esensi dari fenomenologi untuk mempelajari tindakan sosial. Dari perspektif psikologi, fokus utamanya pada makna dari pengalaman.

Prinsip utama dari pendekatan ini untuk menelukan apa makna dari pengalaman yang dialami seseorang dan mampu untuk memberikan penjelasan yang mendetail dari deskripsi individual agar makna secara umum dapat diambil kemudian, dengan kata

lain, mengambil inti dari struktur yang dimunculkan oleh pengalaman.

Dalam perspektif fenomenologi, proses belajar mengajar merupakan pengalaman manusia -dosen dan mahasiswa- yang dilakukan secara sadar. Karena belajar adalah proses internal dalam diri manusia maka tenaga pendidik bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang.

Fogers (1984:55) menjelaskan bahwa : "Interaksi pembelajaran merupakan suatu proses yang dinamis dengan mempertimbangkan dua hal, yaitu proses komunikasi itu sendiri dan perlunya saling pengertian untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan". Lebih jauh Jones dalam Denti Darmawan (2001:16), merincikan interaksi yang efektif dalam pembelajaran menyangkut hal-hal sebagai berikut :

1. Pengajar melatirkan hubungan yang hangat dan bersahabat (*Be warm and friendly and enjoys relationship*).
2. Pengajar mengungkapkan ide dan program belajar secara jelas (*express ideas clearly*).
3. Pengajar memiliki pemahaman yang baik dan bisa menerima peserta belajar secara positif (*better understand and accept student and experience more positive feeling*).
4. Pengajar mampu menciptakan situasi yang membuat peserta belajar paham dan merasa

diperhatikan (*create situation in which student feel understood and are for*)

Perkembangan teknologi komunikasi telah merubah paradigma pendidikan dari abad industri ke abad pengetahuan. Semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta diteruskannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut untuk memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula. Tujuan kegiatan belajar-mengajar di sekolah atau kampus bukan hanya untuk menimba ilmu pengetahuan, melainkan juga melatih anak didik untuk bersosialisasi dengan teman sebaya maupun lingkungan di luar rumah.

Hal semacam ini tidak bisa didapati dalam dunia *e-learning*. Diterapkannya *e-learning* sebagai salah satu media pembelajaran, bukan berarti menggantikan kedudukan dosen, justru lebih memperdalam interaksi (komunikasi antarpribadi) antara dosen dan mahasiswa bila dibandingkan dengan komunikasi tatap muka di ruang kuliah. Interaksi interpersonal maupun kelompok -antara dosen dengan mahasiswa; antara mahasiswa dengan mahasiswa; antara dosen dengan dosen- yang berjalan lewat *e-learning* merupakan kondisi komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan *e-learning*.

Untuk saat ini dan ke depan, tampaknya budaya akademik yang berbasis internet akan menjadi tren yang semakin digandrungi. Internet akan memainkan peran yang sangat penting karena teknologi informasi tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran (*e-learning*). Itu artinya, kehadiran internet telah menimbulkan perubahan paradigma dalam proses pembelajaran di kampus.

B. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik adalah suatu teori yang memandang aktivitas manusia sebagai suatu aktivitas yang khas berupa komunikasi dengan menggunakan simbol. Perspektif interaksi simbolik sebenarnya berada di bawah payung perspektif yang lebih besar yang sering disebut perspektif fenomenologis atau perspektif interpretif. Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek.

Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Kehidupan sosial dalam pandangan interaksi simbolik dianggap sebagai suatu interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol, dimana simbol tersebut selalu digunakan manusia untuk berinteraksi dengan

sesamanya. Dalam interaksi tersebut juga terjadi upaya saling mendefinisi dan menginterpretasi antara tindakan yang satu dengan yang lainnya. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2004:59-70).

George Herbert Mead seorang ilmuwan yang paling populer sebagai peletak dasar teori interaksi simbolik, namun salah satu mahasiswa Herbert Blumer-lah yang menciptakan istilah "interaksi simbolik" pada tahun 1937 dan mempopulerkannya di kalangan komunitas akademik. Mead sendiri tidak pernah memamakan teorinya dengan nama interaksionisme simbolik. Setelah beliau meninggal, para mahasiswanya menerbitkan buku berdasarkan catatan-catatan kuliahnya dari beliau dan buku itu diterbitkan dengan nama *Mind, Self and Society* (1934) (Mulyana, 2004:68).

Ada dua mazhab yang berkembang dari interaksi simbolik, yaitu Mazhab Iowa dan Mazhab Chicago. Mazhab Iowa yang dikembangkan oleh Sanford H. Kuhn menggunakan metode saintifik (positivistik) dalam kajian-kajiannya, yakni untuk menemukan hukum-hukum universal mengenai perilaku sosial yang dapat diuji secara empiris, sementara Mazhab Chicago yang dikembangkan oleh Herbert Blumer menggunakan pendekatan humanistik. Dalam

perkembangannya. pendapat dari Blummer-lah yang banyak mendapatkan pendukung karena dianggap tidak menyimpang dari arus utama, tidak seperti pendekatan yang di kemukakan oleh Kuhn yang teorinya lazim disebut "teori diri" (*self theory*) (Mulyana, 2004:69)

Interaksionisme simbolik didasarkan premis-premis sebagai berikut (Mulyana, 2004:71-72) :

1. Individu merespon suatu situasi simbolik.
2. Makna adalah produk interaksi sosial, karenanya makna tidak melekat pada obyek, melainkan diorganisasikan melalui penggunaan bahasa, karena manusia mampu memaknai sesuatu. Teknik pemaknaan itu sendiri bersifat arbitrer (sembarang), yang artinya apa saja bisa dijadikan simbol dan karena itu tidak ada hubungan logis antara nama atau simbol dengan obyek yang dirujuknya.
3. Makna yang diperelasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Hal ini dimungkinkan karena individu dapat berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Pada dasarnya teori interaksi simbolik termasuk dalam wilayah psikologi sosial yang mengkaji bagaimana dinamika psikis individu dalam berintegrasi

dengan individu lainnya. Oleh karena itu, kajian awal tentang teori ini harus dimulai dengan teori tentang diri (*self*) dari George Herbert Mead, yang juga dapat dilacak hingga definisi diri dari Charles Horton Cooley. Mereka berdua menganggap bahwa konsep diri adalah suatu proses yang berasal dari interaksi sosial individu dengan orang lain (Mulyana, 2004:73).

Dalam teorinya *the looking-glass self*, Cooley mendefinisikan konsep-diri individu secara signifikan ditentukan oleh apa yang ia pikirkan tentang pikiran orang lain mengenai dirinya. Sebagai konsekuensi dari kehidupan sosial maka konsep diri seseorang itu selalu berubah dari satu kelompok ke kelompok yang lain, dimana pengaruh kelompok sangat kental bagi interpretasi diri seseorang.

Dalam berinteraksi dengan diri sendiri, manusia menjadi obyek bagi dirinya. Dalam membentuk tindakan, manusia melakukan dialog internal dalam menyusun konsep dan strategi untuk berhubungan dengan dunia di luar dirinya. Manusia bukanlah makhluk yang beraksi atas pengaruh lingkungan luar, tetapi bertindak sesuai hasil interpretasi dalam dirinya (Mulyana, 2004:74).

Pandangan Mead tentang diri terletak pada konsep "pengambilan peran orang lain" (*taking the role of the other*). Mead memandang tindakan manusia sebagai meliputi bukan saja tindakan terbuka, namun juga tindakan tertutup, jadi mengkonseptualisasikan

perilaku dalam pengertian yang lebih luas. Sebagai hasil dari interaksi internal maka akan dihasilkan tindakan.

Sebelum bertindak, manusia harus menentukan tujuan, menggambarkan arah tingkah laku, memperkirakan situasinya, mencatat dan menginterpretasikan tindakan orang lain, mengecek dirinya sendiri. Berkaitan dengan hal ini, Mead menyimpulkan bahwa manusia dipandang sebagai organisme aktif yang memiliki hak-hak terhadap obyek yang ia modifikasikan. Tindakan dipandang sebagai tingkah laku yang dibentuk oleh pelaku, sebagai ganti respon yang didapat dari dalam dirinya.

Interaksi menurut pandangan Mead dapat dibedakan antara interaksi non-simbolik dan interaksi simbolik. Interaksi non-simbolik berlangsung pada saat manusia merespon secara langsung tindakan dan isyarat dari orang lain, seperti gerakan badan, ekspresi dan nada suara. Sedangkan interaksi simbolik dilakukan manusia dengan menginterpretasikan masing-masing tindakan dan isyarat (simbol) orang lain berdasarkan hasil interpretasi yang dilakukan oleh dirinya. Interaksi simbolik merupakan proses formatif yang menjadi hak setiap individu, yang menjangkau bentuk-bentuk umum hubungan manusia secara luas.

Obyek bagi Mead merupakan sesuatu yang bisa dirujuk, baik yang bersifat nyata maupun abstrak. Ada lima analisis yang berkaitan dengan obyek menurut Mead, yaitu :

1. Alam obyek diambil dari arti yang dimilikinya, yang merupakan hasil ciptaan dari orang yang menganggapnya obyek
 2. Arti tersebut muncul dari bagaimana seseorang tersebut siap bertindak terhadapnya
 3. Semua obyek adalah produk sosial di mana didalamnya dibentuk dan ditransformasi dengan proses pendefinisian yang terjadi dalam interaksi
 4. Seseorang akan bertindak berdasarkan obyek tersebut
 5. Karena obyek adalah sesuatu yang ditunjuk, maka seseorang bisa bertindak menurut kemauannya terhadap obyek tersebut.
- George Ritzer (dalam Mulyana, 2004:73) meringkaskan teori interaksi simbolik ke dalam prinsip-prinsip sebagai berikut :
1. Manusia, tidak seperti hewan lebih rendah, dibertkahi dengan kemampuan berpikir.
 2. Kemampuan berpikir itu dibentuk oleh interaksi sosial
 3. Dalam interaksi sosial orang belajar makna dan simbol yang memungkinkan mereka menerapkan kemampuan khas mereka sebagai manusia, yakni berpikir.
 4. Makna dan simbol memungkinkan orang melanjutkan tindakan (*action*) dan interaksi yang khas manusia.

5. Orang mampu memodifikasi atau mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan interpretasi mereka atas situasi
6. Orang mampu melakukan modifikasi dan perubahan ini karena, antara lain, kemampuan mereka berinteraksi dengan diri sendiri, yang memungkinkan mereka memeriksa tahapan-tahapan tindakan, menilai keuntungan dan kerugian relatif dan kemudian memilih salah satunya.
7. Pola-pola tindakan dan interaksi yang jalinn-menjalinn ini membentuk kelompok dan masyarakat.

Menurut Kuswanto (2004), untuk memahami makna, simbol serta tindakan sadar yang tersembunyi dalam sudut pandang interaksi simbolik memerlukan metode penelitian kualitatif, yaitu mengutamakan sifat dan kondisi alamiah dari subjek yang diteliti. Subjek melakukan tindakan sesuai dengan keinginannya dan apa adanya. Sehingga akan memungkinkan munculnya perilaku tersembunyi subjek.

Sukidin (2002:118) menjelaskan bahwa interaksi simbolik dilakukan dengan menggunakan bahasa sebagai salah satu simbol penting dan isyarat (*decoding*). Akan tetapi simbol bukan merupakan faktor-faktor yang telah terjadi (*given*) namun merupakan sesuatu

yang berlanjut. Maksudnya, simbol merupakan suatu proses penyampaian "makna". Penyampaian makna dan simbol inilah yang menjadi *subject matter* dalam interaksi simbolik. Maka Blumer, sebagai tokoh modern teori interaksi simbolik, menjelaskan asumsi-asumsi interaksi simbolik sebagai berikut :

1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang dimiliki benda itu bagi mereka.
2. Makna-makna itu merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat manusia, dan
3. Makna-makna dimodifikasikan dan diangani melalui proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan tanda-tanda yang dihadapinya.

Intinya, Blumer hendak mengatakan bahwa makna yang muncul dari interaksi tersebut tidak begitu saja diterima seseorang kecuali setelah individu itu menafsirkannya terlebih dahulu.

Berdasarkan asumsi tersebut, terdapat esensi bahwa manusia tidak akan terlepas dari simbol-simbol. Manusia selalu berkomunikasi dengan melakukan pertukaran simbol-simbol untuk menciptakan makna. Pertukaran simbol tersebut dilakukan melalui interaksi antara manusia yang dilakukan secara sadar.

Selain melibatkan interaksi antara manusia dengan manusia lain, kesadaran tersebut juga melibatkan

- User dosen dan mahasiswa
- Fasilitas upload file materi perkuliahan oleh dosen
- Fasilitas pemberian tugas online oleh dosen
- Fasilitas upload file jawab tugas oleh mahasiswa, dan sebagai sarana komunikasi pendukung kegiatan belajar mengajar tatap muka, sistem layanan pembelajaran berbasis web menyediakan fasilitas chatting dan forum diskusi. Tampilan elearning dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar Tampilan Elearning UNG tahun 2003



Fasilitas-fasilitas diatas merupakan media komunikasi yang digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar mengajar secara online. Beberapa di antara institusi penyelenggara elearning dapat dikemukakan sebagai berikut¹⁴

1. University of Phoenix Online merupakan universitas virtual yang paling sukses di Amerika Serikat. University of Phoenix Online ini mempunyai 37.569 mahasiswa dari 78.700 mahasiswa keseluruhan, 38 kampus, dan 78 pusat-pusat kegiatan belajar yang tersebar di Amerika Serikat, Kanada, dan Puerto Rico. Di samping itu, Universitas ini telah meluluskan 10.000 mahasiswa sedangkan Universitas Virtual swasta lainnya di Amerika hanya mampu meluluskan jauh di bawahnya (Pethokouks, 2002).
2. Jones International University merupakan salah satu perguruan tinggi yang juga terakreditasi dalam menyelenggarakan e-Learning. Universitas ini mempunyai 6.000 mahasiswa yang belajar secara online (Pethokouks, 2002).
3. United Kingdom Open University (UKOU) merupakan universitas terbesar penyelenggara kegiatan pembelajaran elektronik di dunia dengan 215.000 mahasiswa (Daniel, 2000).
4. The College of Business at the University of Tennessee menulal perkuliahan khusus secara e-Learning

¹⁴ On line di <http://jurnal.iki.widyadarmasurabaya.ac.id/191/191-studi-studi-sesi-sesi-1-ang-1-2007>
<http://www.e-learning/11/01/107>

kepada 400 dokter yang bekerja di ruang gawat darurat di seluruh negara bagian Amerika Serikat dan di 11 negara lainnya. Perguruan tinggi yang menyelenggarakan program setahun untuk MBA bagi para dokter dengan menggunakan e-Learning dan tatap muka.

5. Universiti Tun Abdul Razak (UNNTAR) merupakan universitas yang pertama di Malaysia maupun di kawasan Asia Tenggara yang menyajikan perkuliahan secara elektronik (e-Learning). Perkuliahan elektronik ini mulai diselenggarakan oleh UNNTAR pada tahun 1998 (Alhabshi, 2002).

6. Universitas Terbuka (UT) telah melaksanakan uji coba penyelenggaraan Tutorial Elektronik (Tutele) pada tahun 1999 bagi Para mahasiswa. Absen dilakukannya uji coba tutorial elektronik ini adalah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk membantu mereka memecahkan kesulitan yang dihadapi selama belajar mandiri (Anggoro, 2001).

7. Universitas Gajah Mada (UGM) telah memulai mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan internet untuk program pascasarjana di bidang pengelolaan rumah sakit dan pengelolaan layanan kesehatan pada tahun 1996 (Prabandari dkk, 1998).

8. Florida Virtual School merupakan salah satu dari Sekolah Menengah di Amerika Serikat yang telah berkembang pesat dalam penyelenggaraan

pembelajaran elektronik. Pada tahun ketna, Sekolah Menengah ini menerima 3.505 siswa dengan mempekerjakan sekitar 41 guru secara penuh waktu dan 27 guru lainnya secara part time. Yang menjadi motto sekolah adalah "kapan saja, di mana saja, melalui jalur mana saja, dengan kecepatan apapun" (Wildavsky, 2001).

Banyak perguruan tinggi terkemuka di Indonesia juga telah menerapkan e-learning dalam proses pembelajaran. TTB dan UI yang merupakan dua perguruan tinggi terbesar di Indonesia telah menggunakan sistem perkuliahan online berbasis aplikasi "Moodle". Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) adalah aplikasi elearning berbasis web yang bersifat Open Source bisa disebut Learning Management System (LMS)

Beberapa fitur Moodle antara lain

- Pembuatan tugas (Assignment Submission)
- Forum diskusi
- Penilaian (grading)
- Chatting
- Kalender Online
- Kuis online
- Berita

Disamping TTB dan UI, beberapa perguruan tinggi lain di Indonesia yang menggunakan Moodle antara lain Universitas Seiwijaya, Universitas Lampung, Universitas Padjajaran, Universitas Pendidikan

Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta ITS, Universitas
Lampung Universitas Pendidikan Ganesha dan banyak
lagi perguruan tinggi baik PTN maupun PTS
Universitas Negeri Gorontalo termasuk salah satu
perguruan tinggi yang telah melaksanakan model
telaah studi tahun 2005 pada program Diploma 1
Keperawatan di Pusat Keperawatan UNL. Pada tahun 2006
UNL mengadakan kembali kompetisi Babak Ajar berbasis
M4 melalui program Babak Kompetisi (PTIK)
NURTONT Indonesia Higher Education Network
Suar to ada 20 dosen yang mempresentasikan babak tersebut
melakukan proses siklus S4T. Babak tersebut, tahap di
aplikasi dengan UNL berbasis model Program
Pendidikan Jarak Jauh PPSD UNL yang dimulai tahun
2007 sepenuhnya menggunakan model siklus proses
penelitian siklus Di tahun 2011 UNL belanya sama
dengan SEAMTIC melakukan penelitian sehingga
pembelajaran dengan yang berbasis model ini
khususnya penerapan dengan berbasis model ini tidak
terjadi karena itu sebagai dasar dasar dan
mendasar karena proses administrasinya yang
dibutuhkan untuk dan terwujud dan proses administrasi
tidak ada yang bisa sudah selesai. Menurut hasil
penelitian dengan Universitas Negeri Gorontalo,
ditemukan bahwa model sebagai dasar untuk
diterapkan karena pada umumnya pada tahun sudah

1. Model dan Proses Penelitian Tesis S4T
Universitas Negeri Gorontalo

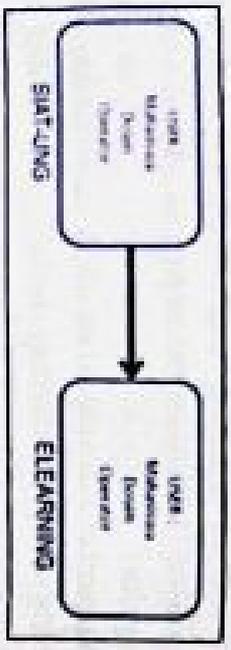
spesifik untuk program tinggi. Dengan itu maka
tersebutnya dengan sistem akademik yang
menyebutkan dengan yang merupakan dasar dan
mendasar Head Assesment ini juga mendeskripsikan
5 hal yaitu :

1. Pengembangan aplikasi dengan yang baru dimunculkan
yang dengan dengan berbasis model dengan
model yang lebih sederhana dan model dengan
2. Terwujudnya dengan Sistem Informasi Akademik
Terwujud sehingga proses pembelajaran dilakukan
jumlah penerapan, dasar pengajar mahasiswa
penerapan secara otomatis dan ITS Online dan
perlu diperbaiki di S4T
3. Terwujudnya saat dengan dengan siklus dan
S4T
4. Penelitian tahap di dengan yang terwujud dengan
proses penelitian di S4T
5. Penerapan dengan siklus dan dengan dilaksanakan
model tahun sebagai pengji atau akademik
2012/2013

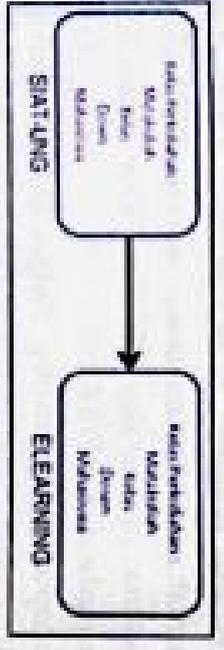
Berikut ini akan diuraikan tentang, yaitu dilakukan
kajian pada sebagai dengan dan Sistem Informasi
Akademik Terwujud (Terwujud Negeri Gorontalo dan
Sistem Akademi), yang merupakan 1 pada dengan yang

1. Model dan Proses Penelitian Tesis S4T
Universitas Negeri Gorontalo

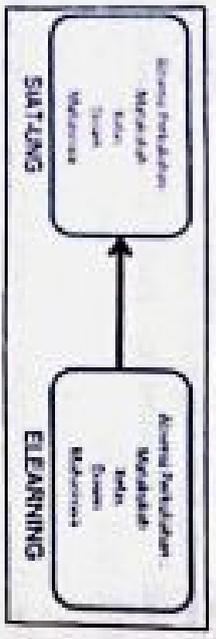
1. Pola Integrasi User Mahasiswa, Dosen dan Operator



2. Pola Integrasi Mata Kuliah



3. Pola Integrasi Absensi



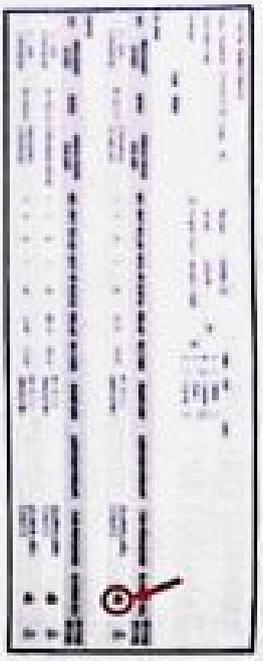
4. Pola Integrasi Penilaian

Tugas yang diberikan oleh dosen ini harus diinput oleh mahasiswa. Hasil upload oleh mahasiswa bisa dinilai oleh dosen. Hasil penilaian ini yang akan diintegrasikan ke dalam

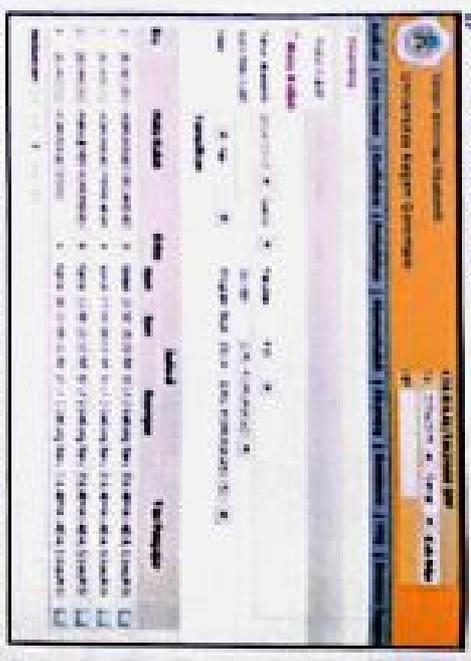
penilaian di Sistem Informasi Akademik Terpadu UNG.

The screenshot shows a web application interface with a table of data. The table has several columns, including what appears to be a list of items or users, and a column with numerical values. The interface includes a header with navigation options and a main content area with the table.

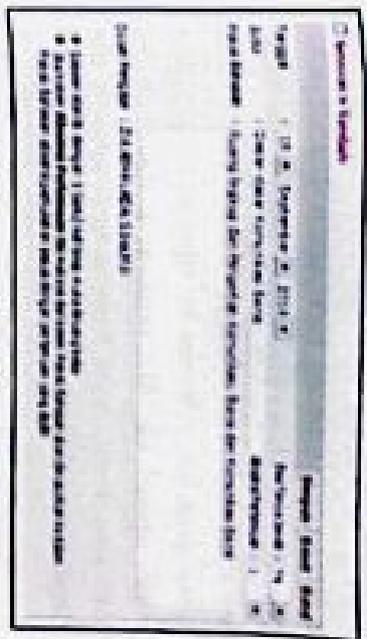
Berdasarkan pola integrasi ini, Universitas Negeri Gorontalo membuat aplikasi elearning yang menjadi bagian dari Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIAT). Di aplikasi elearning terintegrasi ini, dosen tidak perlu membuat kelas elearning baru lagi, karena dosen cukup mengaktifkan fitur elearning pada kelas perkuliahan yang ada pada jadwal perkuliahan seperti pada gambar di bawah



Daftar mata kuliah yang diatur menggunakan metode elearning akan tampil pada menu elearning seperti gambar di bawah ini :



Model ini telah mengadopsi 2 (dua) pola integrasi yaitu pola integrasi user dan pola integrasi mata kuliah. Pada setiap mata kuliah yang menggunakan elearning, dosen dapat menambahkan session yang setara dengan 1 (satu) kali pertemuan. Setiap session bisa diatur tanggal, judul pertemuan, konfigurasi tanya jawab (diskusi), Pokok Bahasan dan konfigurasi absensi pertemuan.



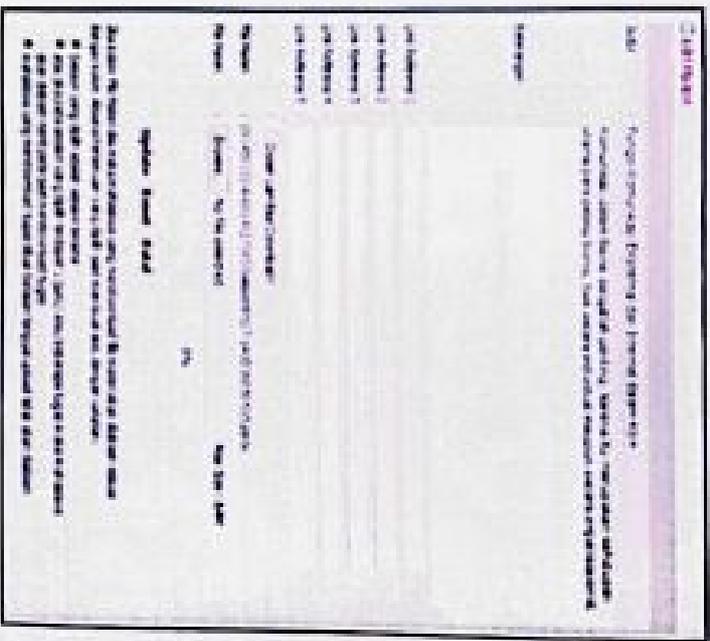
Berikut adalah contoh daftar session selama satu semester

No	Tanggal	Judul	Materi	Status
1	2023-09-01	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
2	2023-09-08	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
3	2023-09-15	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
4	2023-09-22	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
5	2023-09-29	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
6	2023-10-06	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
7	2023-10-13	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
8	2023-10-20	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
9	2023-10-27	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
10	2023-11-03	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
11	2023-11-10	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
12	2023-11-17	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
13	2023-11-24	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
14	2023-12-01	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
15	2023-12-08	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
16	2023-12-15	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
17	2023-12-22	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
18	2023-12-29	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
19	2024-01-05	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
20	2024-01-12	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
21	2024-01-19	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
22	2024-01-26	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
23	2024-02-02	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
24	2024-02-09	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
25	2024-02-16	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
26	2024-02-23	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
27	2024-03-01	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
28	2024-03-08	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
29	2024-03-15	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
30	2024-03-22	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
31	2024-03-29	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
32	2024-04-05	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
33	2024-04-12	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
34	2024-04-19	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
35	2024-04-26	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
36	2024-05-03	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
37	2024-05-10	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
38	2024-05-17	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
39	2024-05-24	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
40	2024-05-31	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
41	2024-06-07	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
42	2024-06-14	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
43	2024-06-21	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
44	2024-06-28	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
45	2024-07-05	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
46	2024-07-12	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
47	2024-07-19	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
48	2024-07-26	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
49	2024-08-02	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
50	2024-08-09	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
51	2024-08-16	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
52	2024-08-23	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
53	2024-08-30	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
54	2024-09-06	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
55	2024-09-13	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
56	2024-09-20	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
57	2024-09-27	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
58	2024-10-04	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
59	2024-10-11	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
60	2024-10-18	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
61	2024-10-25	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
62	2024-11-01	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
63	2024-11-08	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
64	2024-11-15	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
65	2024-11-22	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
66	2024-11-29	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
67	2024-12-06	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
68	2024-12-13	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
69	2024-12-20	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
70	2024-12-27	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
71	2025-01-03	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
72	2025-01-10	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
73	2025-01-17	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
74	2025-01-24	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
75	2025-01-31	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
76	2025-02-07	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
77	2025-02-14	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
78	2025-02-21	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
79	2025-02-28	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
80	2025-03-06	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
81	2025-03-13	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
82	2025-03-20	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
83	2025-03-27	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
84	2025-04-03	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
85	2025-04-10	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
86	2025-04-17	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
87	2025-04-24	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
88	2025-05-01	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
89	2025-05-08	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
90	2025-05-15	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
91	2025-05-22	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
92	2025-05-29	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
93	2025-06-05	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
94	2025-06-12	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
95	2025-06-19	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
96	2025-06-26	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
97	2025-07-03	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
98	2025-07-10	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
99	2025-07-17	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif
100	2025-07-24	Dasar-dasar	Dasar-dasar	aktif

Dalam setiap session terdapat fitur upload/download materi, tugas mata kuliah dan tanya jawab/diskusi.

Materi

Materi dalam setiap session bisa dalam bentuk teks penjelasan panjang, dapat juga dalam bentuk file yang diupload atau kombinasi keduanya. Dalam form materi ini tersedia juga link referensi ke situs-situs lain dan opsi untuk upload file. Jika pengajar matakuliah ini lebih dari satu dosen, maka tersedia opsi apakah file yang diupload bisa dilihat oleh dosen pengajar lain.



Mahasiswa yang login ke elearning menggunakan akunnya masing-masing dan mendownload materi

akan tercatat pada absensi kehadiran. Dosen bisa melihat daftar mahasiswa yang sudah mendownload materi sekaligus waktu download masing-masing mahasiswa

Downloaded Materi

Materi : Ruriga Komunitas Eksternal dan Internal dalam Komunitas Beras
R. d'Arce | Lusi | D'Arce | Lusi | D'Arce

No.	Tanggal	NIM	Nama Mahasiswa
1.	2014-10-16 17:28:00	201412001	BARBARA A. D'ARCE
2.	2014-10-16 17:51:22	201412007	BEATRIS ANTONIUS
3.	2014-10-16 20:27:29	201412040	RONALDA
4.	2014-10-16 01:46:42	201412000	ELIZABETH NUSRI RAHMAN
5.	2014-10-18 20:11:59	201411002	STELLA HARGIWIATI DANIELA
6.	2014-10-19 22:31:26	201412016	MARION ANNA

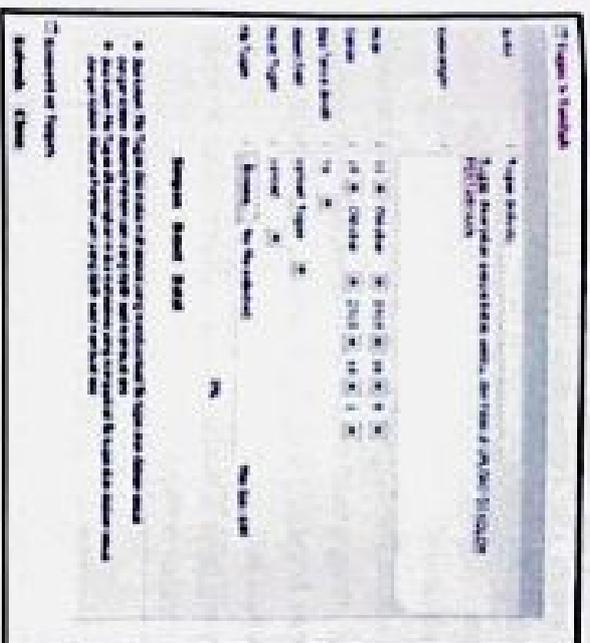
Disamping mengunduh materi, mahasiswa dan dosen juga bisa melakukan komunikasi melalui forum tanya jawab/diskusi khusus untuk materi ini.



Tugas

Dalam proses e-learning, fitur tugas merupakan fitur yang wajib ada sebagai media bagi dosen untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah dibahas atau juga untuk mengukur pengetahuan mahasiswa terhadap pokok bahasan yang belum dibahas. Proses pemberian tugas kepada mahasiswa (*assignment*) dalam e-learning lebih efektif dan jelas.

Dosen dapat mengatur pemberian tugas ini dengan batasan-batasan yang diinginkan



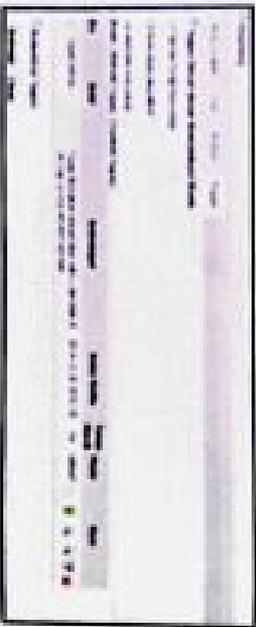
Pada fitur tugas ini tersedia formulir isian:

- Judul : Judul Tugas,
- Keterangan : Keterangan dari tugas
- Mulai : Tanggal dan waktu tugas bisa diakses
- Selesai : Tanggal dan waktu tugas bisa diunggah
- Bisa Tanya Jawab : Ya, jika tugas ini bisa didiskusikan oleh dosen dan mahasiswa
- Absen Saat : Download Tugas, upload tugas atau memulai kuis
- Mode Tugas : upload, hardcopy atau online kuis
- File Tugas : Isi tugas bisa dalam bentuk file yang diupload

Opsional tambahan dari tugas ini adalah :

- Jika kolom File Tugas diisi maka mahasiswa yang mendownload file tugas akan diabsen sesuai dengan kolom Absensi Pertemuan yang dipilih saat membuat sesi
- Jika kolom File Tugas dikosongkan maka mahasiswa yang mengupload file tugas akan diabsen sesuai dengan kolom Absensi Pertemuan yang dipilih saat membuat sesi

Tugas yang telah ditambahkan oleh dosen akan terlihat seperti gambar berikut



Dosen bisa mengetahui mahasiswa yang telah melihat dan mengunduh (download) file tugas melalui ikon *download*. Berikut tampilan dari daftar mahasiswa yang telah mengunduh tugas

Downloaded Tugas

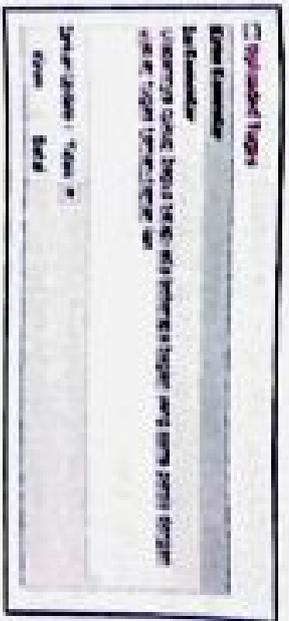
Survei Uat | 16 September 2021 | Data

No.	Tanggal	NIK	Nama Mahasiswa
1.	2014-10-09 08:37:46	201410203	MOCTO ANDRI
2.	2014-10-09 09:38:10	201410203	MANUR KHA BANGGA
3.	2014-10-09 10:42:28	201410202	STRI ANDI PRATIKA DEWI A
4.	2014-10-09 12:38:04	201410202	STRI LUTHERIA WIP
5.	2014-10-09 13:38:59	201410204	RAMA KURNIAWAN
6.	2014-10-09 13:37:02	201410202	ANDI ANDRIAN PRADI
7.	2014-10-09 13:40:29	201410202	RAMAN A. RAMAN
8.	2014-10-09 13:44:49	201410203	DAWA ALYAN PRATI
9.	2014-10-09 13:46:38	201410202	YUSRI GANI
10.	2014-10-09 13:46:52	201410202	MOYAL DA
11.	2014-10-09 13:43:36	201410203	RENDA KURNIAWAN
12.	2014-10-09 13:54:26	201410202	ANDI ANDRIAN PRADI
13.	2014-10-09 13:55:22	201410203	DEWA ANDRI
14.	2014-10-09 16:01:22	201410203	PUTRI ANITA WITA
15.	2014-10-09 16:12:22	201410203	KURNIAWAN KHA
16.	2014-10-09 16:27:35	201410204	ARI ANDRIAN KURNIA
17.	2014-10-09 16:28:37	201410203	RAMAN A. RAMAN
18.	2014-10-09 16:28:37	201410204	KURNIAWAN KHA
19.	2014-10-09 16:30:38	201410202	MALINDA SARI
20.	2014-10-12 02:22:27	201410202	PUTRI ANDRI KURNIAWAN
21.	2014-10-13 13:20:13	201410202	RAMAN RAMAN

Setelah mendownload tugas, jika dosen mengatur mode tugasnya "upload", mahasiswa akan melakukan proses unggah (*upload*) tugas sesuai batas waktu yang telah ditentukan oleh dosen. Daftar mahasiswa yang telah melakukan proses unggah bisa dilihat oleh dosen melalui ikon *upload*. Berikut adalah tampilan daftar mahasiswa yang telah melakukan proses unggah tugas.

No	NIM	Nama	Nilai
1	19021010100000001	ADRIANUS	80
2	19021010100000002	ADRIANUS	80
3	19021010100000003	ADRIANUS	80
4	19021010100000004	ADRIANUS	80
5	19021010100000005	ADRIANUS	80
6	19021010100000006	ADRIANUS	80
7	19021010100000007	ADRIANUS	80
8	19021010100000008	ADRIANUS	80
9	19021010100000009	ADRIANUS	80
10	19021010100000010	ADRIANUS	80
11	19021010100000011	ADRIANUS	80
12	19021010100000012	ADRIANUS	80
13	19021010100000013	ADRIANUS	80
14	19021010100000014	ADRIANUS	80
15	19021010100000015	ADRIANUS	80
16	19021010100000016	ADRIANUS	80
17	19021010100000017	ADRIANUS	80
18	19021010100000018	ADRIANUS	80
19	19021010100000019	ADRIANUS	80
20	19021010100000020	ADRIANUS	80
21	19021010100000021	ADRIANUS	80
22	19021010100000022	ADRIANUS	80
23	19021010100000023	ADRIANUS	80
24	19021010100000024	ADRIANUS	80
25	19021010100000025	ADRIANUS	80
26	19021010100000026	ADRIANUS	80
27	19021010100000027	ADRIANUS	80
28	19021010100000028	ADRIANUS	80
29	19021010100000029	ADRIANUS	80
30	19021010100000030	ADRIANUS	80

Pada gambar diatas tersedia kolom nilai yang bisa digurakan oleh dosen untuk memberikan penilaian pada tugas yang telah diunggah oleh masing-masing mahasiswa. Disamping itu juga dosen bisa memberikan komentar pada tugas yang telah diupload oleh masing-masing mahasiswa. Tampilan dari proses komentar terhadap tugas mahasiswa bisa dilihat pada gambar berikut:



Opsii "Tingkatkan Update" pada komentar ini dimaksudkan sebagai pilihan bagi dosen untuk mengizinkan atau tidak mengizinkan mahasiswa melakukan perbaikan tugas melalui proses unggah ulang tugas yang diberikan. Jika pilihannya "Tidak", maka mahasiswa tidak bisa mengunggah lagi untuk memperbaiki tugasnya.

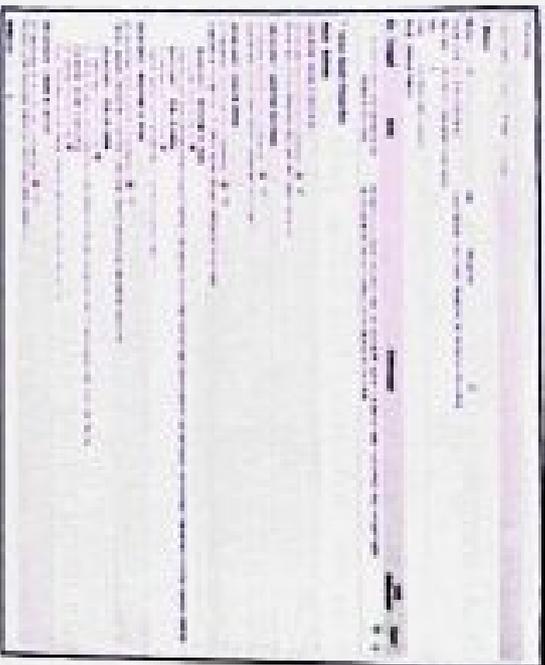
Tampilan nilai dan komentar yang diberikan oleh dosen dari sisi mahasiswa bisa dilihat pada gambar berikut :



Forum Diskusi

Salah satu unsur penting dalam e-learning adalah fitur forum diskusi. Dalam e-learning di SIAT UNG tersedia fasilitas untuk melakukan diskusi antara dosen dan mahasiswa serta antara sesama mahasiswa. Agar diskusi ini terarah dan tidak melebar ke hal-hal diluar topik perkuliahan maka fitur diskusi disediakan sebagai bagian dari fasilitas materi dan tugas. Misalnya di Sesi 2

pada mata kuliah Manajemen Komunikasi, dosen mengupload materi pengertian Komunikasi, Manajemen dan Manajemen Komunikasi. Mahasiswa yang telah mengunduh materi ini bisa bertanya, berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya pada fitur diskusi yang tersedia untuk materi ini. Dosen juga dapat terlibat dalam diskusi ini. Dengan demikian mahasiswa akan lebih dapat memahami dan mendalami materi melalui pendapat dari mahasiswa lainnya. Melalui diskusi ini juga dosen bisa memperoleh gambaran pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan ini.



Selain pada fitur materi, mahasiswa dan dosen dapat berdiskusi pada fitur tugas

Konsep Diri Mahasiswa Lintaman dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

Makna konsep diri mahasiswa akan mengacu pada pendapat tentang konsep diri yang diungkapkan oleh Gage dan Berliner yang mengadopsi pendapat Shavelson, Hubner dan Stanton (1998) yang membagi konsep diri para pelajar kepada 2 (dua) area utama, yaitu konsep diri akademik dan konsep diri non-akademik.⁹⁶ Konsep diri mahasiswa dielaborasi dengan makna konsep diri yang dikemukakan oleh Brooks dalam Rakhmat (2004:105), yang mengidentifikasi konsep diri manusia menjadi dua, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif.

1. Konsep Diri Akademik Mahasiswa

Maksud dari konsep diri akademik adalah penilaian mahasiswa terhadap dirinya yang berkaitan dengan aktivitas kegiatan belajarnya yang menggunakan *elarning* dan bagaimana mereka berhubungan dengan dosen dan sesama teman kuliah. Berkaitan dengan Konsep Diri Akademik Mahasiswa dapat dikategorikan dalam 2 konsep diri akademik yaitu Konsep Diri Akademik Positif dan Konsep Diri Akademik Negatif.

⁹⁶ Arabi Umiyah PENYUKA KURIKULUSI TENTANG AGAMA & KECERDIKASAN EMOSIONAL TERHADAP KONSEP DIRI SISWA MADRASAH OLAH RAGU. On Line di <http://www.bagaimanagiladepan.com/petatar>

BAB VI Fenomena Komunikasi dalam *E-learning*

Berbagai pendapat para ahli tentang *e-learning* pada saat ini sebelumnya dapat disimpulkan bahwa secara umum komunikasi dalam pembelajaran melalui *e-learning* dapat dibagi dalam 2 kategori yaitu *one way communication* (komunikasi satu arah) dan *two way communication* (komunikasi dua arah). Dalam kategori komunikasi dua arah, masih diklasifikasikan lagi menjadi 2 dua yaitu :

1. Komunikasi dua arah yang dilaksanakan secara langsung (*syncronous*) dimana saat kegiatan pembelajaran, pendidik dan peserta didik berada dalam satu waktu dan satu tempat, sedangkan :
 2. Komunikasi dua arah yang dilaksanakan secara tidak langsung (*as- syncronous*) dimana saat kegiatan pembelajaran, pendidik dan peserta didik tidak berada dalam satu waktu dan satu tempat.
- Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel²⁷ berikut ini.

Konsep Tiga Arah	Konsep Tiga Arah	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa dan mampu memberikan aktivitas dengan menggunakan <i>e-learning</i> • Aktifitas mengajar dan kuliah bisa dilakukan secara bersamaan • Berjalan <i>e-learning</i> tidak depends sebagai bahan • Konten mampu memberikan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan <i>e-learning</i> • Salunya <i>Blended</i> yaitu antara aktivitas mengajar dan kegiatan belajar • Tidak memindahkan pos orang lain dalam menggunakan <i>e-learning</i> • Menambah manfaat <i>e-learning</i> bukan hanya untuk diri sendiri • Kemampuan komunikasi secara pribadi baik dengan teman seangkatan • Menjadikan sumber dan pengalihan belajar pengajaran TIK dalam pembelajaran • Menjadikan sumber materi untuk bahan ajar
	Konsep Tiga Arah Dengan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada kendala untuk belajar tentang penggunaan <i>e-learning</i> • Tidak ada kendala untuk menggunakan <i>e-learning</i> • Memindahkan pos orang lain untuk menggunakan <i>e-learning</i>

²⁷ Dipersiapkan oleh Zainal A. Huda dan Sanjar mengenai "Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Pembelajaran dalam rangka Meningkatkan Kualitas Pembelajaran" di Universitas Negeri Gorontalo 19/11/2013 Desember 2016.

Komunikasi dalam Elearning

	Waktu yang sama "synchronous"	Waktu yang berbeda "asynchronous"
Tempat yang sama "Co-located"	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pusat studi • Laboratorium • Perpustakaan
Tempat berbeda "Distance"	<ul style="list-style-type: none"> • Konferensi video/audio (Flash, GDLN) • Chat (teks, suara) • Lewat satelit • Forum Online • File video/ audio online langsung (live) 	<ul style="list-style-type: none"> • Email • CD-ROM • Forum Diskusi • WWW (GUTA UI) • Video/ audio tape • Asup file video/ audio online

Pendapat para ahli tentang komunikasi dalam elearning begitu meluas, tapi hanya beberapa aplikasi komunikasi yang digunakan pada penerapan elearning di Universitas Negeri Gorontalo. Penjelasan tentang kriteria aplikasi yang digunakan tersebut dapat kelengkapan lagi menjadi dua yaitu setting komunikasi berdasarkan tempat dan setting komunikasi berdasarkan aktivitas. Secara rinci, ke dua kategori ini akan dijelaskan sebagai berikut.

A. Setting Komunikasi Berdasarkan Tempat

Setting komunikasi yang dimaksudkan disini adalah tempat mahasiswa melakukan aktivitas elearning.

yaitu kampus, warnet dan di kost atau rumah masing-masing mahasiswa. Untuk kegiatan tatap muka, dilakukan di masing-masing kelas perkuliahan dalam lingkungan Universitas Negeri Gorontalo.

Meskipun tempat utama proses pembelajaran adalah aplikasi internet berbasis web (elearning), namun untuk menelusuri lebih jauh komunikasi mahasiswa, maka diamati kegiatan di tempat yang disebutkan diatas.

B. Setting Komunikasi Berdasarkan Aktifitas

Ada dua model aktivitas dalam perkuliahan yang menggunakan elearning, yakni dengan *far to far* (tatap muka) seperti pelaksanaan kuliah pada umumnya dan sistem *on line*, yakni penyempulan proses perkuliahan dikomunikasikan melalui internet seperti pemberian tugas, kuis, bahkan ujian.

Saat tatap muka digunakan untuk memecahkan ataupun mengevaluasi masalah-masalah ataupun kendala yang dihadapi oleh mahasiswa serta sebagai pengantar materi oleh dosen tiap mata kuliah, dan evaluasi penilaian belajar mahasiswa sesuai tuntutan kepentingan mata kuliah.

Setiap tempat yang telah disebutkan diatas, masing-masing mempunyai aktivitas tersendiri. Komunikasi yang terjadi baik antara mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen memiliki karakteristik tersendiri.

Penjelasan tentang fenomena komunikasi yang dialami mahasiswa diatas dalam penggunaan elearning baik ketika berkomunikasi dalam ruang lingkup elearning (dengan sesama mahasiswa dan dosen) maupun di luar ruang lingkup elearning (dengan operator SIAT) dapat dilihat dalam tabel berikut.

Fenomena Komunikasi Mahasiswa di dalam dan di luar ruang lingkup elearning

Indikator	Komunikasi nba diruang elearning (antara mahasiswa dan dosen)	Komunikasi nba diluar ruang lingkup elearning (operator SIAT)
Setting	Teoritis, dalam, abstrak dengan menggunakan bagian secara langsung ke dalam.	Abstrak dengan, pengertian nba, diajari.
Aliran		
Setting Tempat	komputer (Laptop, smart, dalam aplikasi web, tempat yang ada luas internet	komputer LPTK
Metode Komunikasi	Dasar web, belajar secara verbal	Dasar web
Komunikasi Fisikal	Verbal	Non Verbal dan verbal
Aliran komunikasi	Tidak terapan maka dan diajari verbal situasi yang secara baik dan pribadi mahasiswa maupun dan diajari	Kebiasaan akan para pengguna dan operator membuat suasana yang verbal adalah hal-hal elearning verbal atau lntergerannya mahasiswa lnterkeja merika

DAFTAR PUSTAKA

Bogdan, R.C dan Biklen, S.K. 1998. *Qualitative Research*. Boston: Allyn dan Bacon

Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Pendekatan Filosofis dan Metodologis ke Arah Pengukuran Model Aplikasi*. Jakarta : Rapi Grafindo Persada

Bustarni, Ahmad. 1999. *Internet Ilustrasi dan HTML*. Cet. 1. Jakarta: Diwafindo.

Cresswell, John W. 1998. *Qualitative inquiry and Research Design Choosing Among Five Traditions* California:Sage Publication

Darmawan, Dendi dan Istiak Abdulhak 2001. *Model Komunikasi Pembelajaran dalam Penyelenggaraan Pembelajaran Kelompok MKRS di Lingkungan Fakultas Pendidikan UPI*. Bandung : Lemah UPI

Diaryati, M1997. *Penelitian Kualitatif*. Malang: Program Pasca Sarjana IKIP Malang

Effendy, Emmy. & Zhuang, Hartono. 2005. *E-learning Konsep dan Aplikasinya Ed-1* Yogyakarta : Andi Offset

- Etzoldy, Oesang U. 2005 *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Editor : Tjun Suripman. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Harahka, Oemar. 1982 *Media Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Milner, Katherine. 2002. *Communication Theories : Perspectives, Processes and Context*. Boston : McGraw-Hill
- Mulyono, Lusy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mubandja, Noeng. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Pake Sarasin
- Mulyana Dedy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy, dan Soliman, ed. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi (Contoh-contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Nasution, S. 2005. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Prakoso, Kubuh Setyo. 2005. *Membangun E-Learning dengan MOODLE*. Penerbit Andi Yogyakarta
- Purbo, Orno W. 2003. *Filosofi Niyi/Kelompok Dunia Cyber*. Jakarta. Penerbit Pepsibla.
- Purbo, Orno W, dan Antonius AH. 2002. *Teologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem e-Learning*. Jakarta Gramedia.
- Rakhamat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rogers, M. Everett. 1986. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York : The Free Press
- Soekartawi, 2007. *Merancang dan Menyelenggarakan e-learning*. Buku Bacaan bagi Penyelenggara Pendidikan dan Mahasiswa Jurusan Kependidikan. Yogyakarta : Andana Media dan Rumah Produksi INFORMATIKA

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA

Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Aliran*. Surabaya : Insan Cendekia.

Strauss, A. dan Corbin, J. 1997. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif: Prosedur, Teknik dan Teori Grounded*. Terjemahan oleh H.M.Djuraedi Ghony. Surabaya: Bina Ilmu.

Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Edisi revisi Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Yusuf, Patei Muhammad. 1990. *Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Instruksional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zamroni. 2000. *Paradigma Pendidikan Misi Deyan*. Bandung : Bigrat Publishing

Disertasi, Tesis, dan Terbitan lainnya

Anwar, Oes M. *Model Inovasi E-Learning Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, *Jurnal Teknologi Edukasi* No.12/VI/Oktober/2003. On line di

www.jurnalteknologi.no.12.htm#isi
[01/10/07]

Darmawan, Denti. 2006. *Perilaku Biologi Komunitas melalui Implementasi Teknologi Informatika dalam Aksesensi Pembelajaran*. Disertasi. Bandung. Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.

Hasnadi. *Apakah Internet for free?*. (<http://www.geocities.com/Heartland/Prarie/e/6892/internet.htm>) [01/10/07]

[Herianto, Nunu. 2002. Pentingnya Lulusan Fisika Ilmu Pendidikan Bagi Pendidikan Suatu Trijangan \(Filsafat Sains\). Makalah Falsafah Sains \(FPPS 2002\) Program Pascasarjana/ Sa Institut Pertanian Bogor. Online di \[http://humoutou.net/3_seni/012/nunu.htm\]\(http://humoutou.net/3_seni/012/nunu.htm\) \[01/10/07\]](#)

Kodijat, Ardito M.. 2001. *On-line Services pada Industri Pendidikan*.
<http://www.ristek.go.id/bertita/ardito.htm>
[01/10/07]

Koran, Jaya Kumar C. 2002. *Aplikasi E-Learning dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah*

Malaysia. On line di
[www.moe.edu.my/smartshool/newweb/Semin
ar/Kerjia8.htm](http://www.moe.edu.my/smartshool/newweb/Semin
ar/Kerjia8.htm) [02/14/07]

Kuswanto, Engkus, 2004. *Dirini Simbolik Pragemis Kota
Bandung : Studi tentang konstruksi Sosial dan
Manajemen Komunikasi Para Pragemis Kota
Bandung*. Disertasi. Bandung, Program
Pascasarjana UNPAD.

Nuzwar, 2003. *Kontisi Aktor Dalam Implementasi Kebijakan
(Suatu Kajian tentang Koalisi Aktor dalam
Implementasi Kebijakan Manajemen
Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPPMBS)
di Sekolah Dasar Kota Solok)*. Tesis. Malang,
Program Pascasarjana Universitas Brawijaya.
(soft copy)

Peraturan Pemerintah RI No. 60 tahun 1999 tentang
Pendidikan Tinggi (soft copy)

Rahman, Nurliana, 2004. *"Kewasp Diji Pemaksi Neza dalam
Konteksi Komunikasi Antarprabadi : Studi Kasus
Pemakai Narkoba dalam Kelas Antarprabadi
di Jakarta."* Tesis. Bandung, Program
Pascasarjana UNPAD.

Sibaean, Sudirman, 2002. *"Studi Perijayagan tentang
Keruntungnium Pemanfaatan Internet untuk
Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan
Sedtranya dalam Jurnal Pendidikan dan
Kebudayaan, Tahun Ke-8, No. 039, November
2002* Jakarta: Badan Penelitian dan
Pengembangan-Departemen Pendidikan
Nasional. On line di
[http://www.ekolcom.or.id/artikel.php?id=4
4](http://www.ekolcom.or.id/artikel.php?id=4
4)

Siregar, Parliuhutan, 2003. *Strep Mahasiswa Terbulap
Sistem Belajar di IAIN Sumatera Utara Jurnal
penelitian : Pusat Penelitian IAIN Sumatera
Utara Medan. Online di
[http://litabgama.org/jurnal/edisi2/belajar.ht
m](http://litabgama.org/jurnal/edisi2/belajar.ht
m) [02/07/07]*

Soekartawi, *Prinsip dasar e-learning : teori dan phtiasingge
di Indonesia, Jurnal Teknolok Edisi
No.12XVI/October/2003* On line di
www.jurnalteknolokNo12.htm#isi
[01/10/07]

Sularni, 2005. *"Perubahan Pergamh Metode Injeng-
Disconry dan Koonsionwal Terbulap Prestasi
Belajar IPA"* ditinjim dari Mediasi Brngjar pnde

Setiwi, Sekolah Dasar Negeri, Tesis, Universitas
Sekeloa Marel, Surakarta. On line di
<http://pustaka.uns.ac.id/mod.php?mod=publis>
[?skop=view&cid=4102/14/071](#)

Undang-Undang No 22 tahun 1999 yang kemudian di
revisi dengan UU No 32 tahun 2004 tentang
pemerintahan daerah.

y

M

y s

yang

yang

~

~



PT. RUMAH SAWUDERA

Perorangan

CV. RUMAH SAWUDERA

Jln. Katedral No. 100, Desa Hutan, Kecamatan

Donne Kelampayan, Gorontalo

Telepon: 08221322043

ISBN 978-602-26488-7



9 786026 264887