

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Komunikasi Virtual

Menurut Purwanto, komunikasi adalah proses pertukaran informasi seseorang melalui tingkah laku atau perbuatan (Astuti, 2015). Komunikasi berarti mengirim, menerima, atau bertukar pikiran, informasi atau pesan, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi adalah kata yang mencakup segala bentuk interaksi dengan orang lain dalam bentuk percakapan biasa, persuasi, pengajaran, dan negosiasi (Nurjaman & Umam, 2012). Komunikasi virtual yaitu komunikasi proses pengiriman dan penerimaan pesan yang berlangsung dalam ruang virtual/dunia maya yang interaktif. Dalam komunikasi virtual, seseorang berinteraksi dan terlibat dalam percakapan secara individu atau kelompok dengan orang lain dari seluruh dunia, dengan kemungkinan bahwa orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu secara fisik (Rulli, 2012: 67).

Marc Smith (Nasrullah, 2014:80) membagi empat aspek penting terkait interaksi virtual yang membentuk perilaku komunikasi, yaitu:

1. *Virtual interaction is aspatial*. Yang artinya jarak tidak mempengaruhi proses komunikasi dan interaksi, kehadiran atau kedekatan jarak tidak menjadi masalah selama masing-masing dapat menjalankan fungsinya.
2. *Virtual interaction via system is predominantly asynchronous*. Bahwa komunikasi melalui komputer seperti sistem konferensi, dan email dapat dioperasikan berdasarkan waktu atau jadwal yang diinginkan.

3. *CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium.* yaitu Interaksi yang terjadi melalui jaringan komputer pada dasarnya diwakili oleh teks tanpa melibatkan seluruh anggota badan.
4. *CMC is astigmatic.* Yaitu interaksi yang terjadi cenderung mengabaikan stigma terhadap individu. tentu saja, karena komunikasi berbasis teks ini sangat sedikit mampu menampilkan gambaran visual status seseorang saat bertatap muka.

B. Fungsi Dan Manfaat Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual berfungsi sebagai instruksi, dimana penerimaan dan penyampaian pesan melalui *cyberspace* atau dunia maya, yang melibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam satu ruang yang sama, sehingga dapat terjadi pembelajaran virtual.

Menurut Rusman, (2013:289) ada beberapa manfaat berkomunikasi secara virtual sebagai berikut:

1. Menjadikan proses komunikasi atau pertukaran informasi dapat dilakukan dengan cepat.
2. Menjadi lebih mudah bila sudah menguasai teknis pengoperasian komputer dan fasilitas pendukungnya.
3. Bisa dilakukan secara *synchronous* dan *Asynchronous*.
4. Dapat terjadi secara individu maupun kelompok sesuai kebutuhan.
5. Jumlah dan jenis pesan sangat banyak dan beragam. Bentuk-bentuk pesan dalam komunikasi virtual antara lain: teks, suara dan gambar atau kombinasi dari ketiganya.

C. Jenis-Jenis Komunikasi Virtual

a. *Synchronous*

Synchronous, yaitu proses pembelajaran yang disampaikan secara langsung/real time, dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara online pada waktu yang sama di ruangan atau tempat yang berbeda, misalnya: *chatting*, *Video Conference* dan sebagainya.

1. *Chatting*

Menurut Kharisma (Wulandari, 2016:65) Chat adalah media komunikasi dan bersosialisasi melalui teks, suara bahkan gambar melalui internet, hanya dipisahkan oleh tempat. Chatting adalah sebuah teknologi internet yang memungkinkan pengguna atau siswa di jaringan internet untuk mengirim pesan singkat secara langsung dalam waktu yang bersamaan menggunakan teks kepada pengguna lain atau guru yang terhubung ke jaringan yang sama untuk tujuan pendidikan.

2. *Video Conference*

Menurut Karen Hyder (Ekarwardana, 2020: A-9-2) pengertian konferensi video adalah kombinasi video dan audio dalam mode full layer dan memungkinkan satu orang untuk berbagi layer dan mendokumentasikan input sumber kamera (tatap muka). Video Conference merupakan alat komunikasi virtual jarak jauh yang menghubungkan video dan audio dalam waktu yang bersamaan sehingga pembelajaran kelas mudah dikontrol dalam keadaan jarak jauh.

b. Asychronous

Asynchronous Artinya, proses pembelajaran disampaikan secara tidak langsung atau tidak bersamaan. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui teks/audio/video, komputer atau lainnya, dan peserta didik merespon di lain waktu. Misalnya, guru menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik merespon melalui *e-mail* atau *web*.

1. *E-mail*

Email adalah singkatan dari surat elektronik, dalam bahasa Indonesia artinya surat elektronik. *Email* adalah sebuah sistem dimana pengguna dapat bertukar pesan elektronik melalui komputer yang terhubung dengan internet. Konsep surat elektronik tidak jauh berbeda dengan surat konvensional. Seorang pengguna dapat menulis pesan dan mengirimkannya ke tujuan, di sisi lain, pengguna juga dapat menerima pesan dari pengguna lain.

2. *Web*

Menurut Feri Indayudha (Andita dkk, 2016:22) *web* adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara dan musik yang ditampilkan di internet. Sedangkan menurut Yuhefizar (Andita et al, 2016: 22) *web* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik itu teks, gambar, video dan suara. Maupun secara *interaktif*, memiliki kelebihan untuk menghubungkan (link) dari dokumen ke dokumen lain (*hypertext*) yang bisa diakses melalui *browser*.

D. Perancangan Komunikasi Virtual

Merencanakan komunikasi virtual untuk proses pembelajaran harus dilakukan dengan perencanaan yang baik, dan konsisten. Menurut Sanjaya (dalam Nasution 2017:186), Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan yang rasional mengenai tujuan pembelajaran tertentu melalui pemanfaatan seluruh potensi dan sumber belajar yang ada. Sedangkan menurut pandangan Trianto (dalam Kuncahyono, 2020:161), rencana pelaksanaan pembelajaran adalah pedoman langkah-langkah yang akan dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario pembelajaran.

Menurut Nadler (dalam Kuncahyono 2020:160), perencanaan pembelajaran juga memperhatikan peran kepribadian, perencanaan pembelajaran berbasis kepribadian merupakan model perencanaan dalam pembelajaran yang mengutamakan aspek penanaman nilai-nilai kepribadian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran komunikasi virtual adalah kegiatan merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh guru melalui pemanfaatan seluruh potensi dan sumber belajar yang ada yang telah disusun secara bawaan.

E. Aplikasi E-Learning

a. Pengertian Aplikasi Elearning

E-learning berasal dari kata 'e' yang berarti elektronik dan 'learning' yang berarti belajar. Sehingga kata *e-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan layanan elektronik, Irawan

dan Surjono, (2018:11). Dimana pada dasarnya, *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Menurut Darin E. Hartley (Hadisi & Muna, 2015:124) *E-Learning* adalah jenis belajar mengajar yang memungkinkan penyampaian bahan ajar kepada siswa menggunakan Internet, Internet atau media jaringan komputer lainnya. Sedangkan menurut Hartanto, (2016:12) *E-learning* adalah sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dimanapun dan kapanpun mereka membutuhkan. Pemahaman ini mengasumsikan bahwa peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Selama terhubung dengan internet, peserta didik dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja.

Menurut Horton (dalam Mutia & Leonard, 2013:279) mendefinisikan "*E-learning is the use of information and computer technologies to create learning experiences*". Pendapat Horton dapat diartikan sebagai *E-learning* sebagai segala bentuk penggunaan teknologi informasi dan komputer untuk menciptakan pengalaman belajar, definisi ini menekankan bagaimana pengalaman belajar dirumuskan, diatur, dan diciptakan melalui perangkat *e-learning*.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh di dunia maya/virtual yang menggunakan media elektronik, melalui jaringan komputer untuk proses belajar mengajar.

b. Fungsi *E-Learning*

Menurut Sri Rahayu Candrawati (Shodik dkk, 2020:149) fungsi *e-learning* dalam suatu pembelajaran terbagi menjadi 3, antara lain:

1. Tambahan (Suplemen). Peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih apakah akan belajar secara tradisional atau menggunakan *e-learning*, karena tidak ada kewajiban bagi mereka untuk menggunakan *e-learning*, sehingga hanya bersifat opsional. Namun, siswa yang menggunakan *e-learning* akan memiliki wawasan dan pengetahuan yang lebih luas.
2. Pelengkap (Komplemen) Fungsi ini diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau memberikan remedy untuk peserta didik didalam mengikuti pembelajaran tradisional.
3. Pengganti (Substitusi). Bagi sekolah yang sudah berkembang, biasanya memberikan alternatif pembelajaran berupa *e-learning*, hal ini dimaksudkan agar apabila sewaktu-waktu jika pendidik tidak dapat hadir di kelas dapat dengan mudah menggantinya dengan melakukan pembelajaran menggunakan *e-learning*, selain itu siswa dapat mengelola aktivitas secara fleksibel. pembelajaran sesuai dengan kegiatan sehari-hari.

c. Manfaat *E-learning*

Menurut Hartanto (Shodiq, 2020: 148) Secara umum, ada beberapa manfaat *e-learning* bagi dunia pendidikan, antara lain:

1. Perubahan budaya belajar dan peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar.
2. Meningkatkan citra merek.
3. Tersedianya bahan ajar yang luas, yang mudah diakses.
4. Belajar mandiri.
5. Efektivitas mengajar.
6. Fleksibilitas tempat dan waktu.
7. Kecepatan distribusi.
8. Penghematan biaya.
9. Ketersediaan Sesuai Permintaan.
10. Standarisasi pengajaran.
11. Fleksibilitas kecepatan belajar.

d. Perancangan *E-learning*

Menurut Onno W. Purbo (Fatwa, 2020:25) ada tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu:

1. Sederhana artinya memudahkan siswa dalam menggunakan teknologi dan menu sistem, dengan kemudahan panel yang disediakan akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri sehingga waktu belajar siswa menjadi lebih efisien.
2. Personal artinya guru dapat berinteraksi dengan baik layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan siswa di depan kelas. Interaksi menjadi lebih personal dan dapat memantau kemajuan siswa.

3. Cepat artinya *e-learning* dituntut memiliki pelayanan yang cepat dan tanggap dalam menangani setiap keluhan dan kebutuhan siswa.

F. Proses Pembelajaran

a. Pengertian Proses Pembelajaran

Menurut Suprihati Ningrum, (2017:8) proses pembelajaran adalah proses interaksi komunikatif antara siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar, dari proses pembelajaran, akan terjadi aktivitas timbal balik antara guru dan siswa menuju tujuan yang lebih baik.

Menurut Sudjana, (2014:30) Isi tujuan pengajaran pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Sedangkan menurut Hanafy (2014:66) proses belajar bercirikan interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi sadar tujuan, interaksi ini berakar pada pendidik dalam kegiatan pembelajaran pedagogis bagi peserta didik, berlangsung secara sistematis melalui tahapan desain, implementasi dan evaluasi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar adalah segala upaya, yaitu antara guru dan siswa untuk saling berbagi dan mengolah informasi, dimana guru mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. dengan harapan agar ilmu yang diberikan bermanfaat bagi siswa dan menjadi dasar pembelajaran yang berkelanjutan. Yaitu dimana siswa melakukan tindakan untuk mengubah perilaku melalui kegiatan belajar dan guru melakukan tindakan untuk menyampaikan pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang dapat melatih kemampuan intelektual siswa serta merangsang rasa ingin tahu dan memotivasi kemampuannya. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Nasution, 2017:188) bahwa asumsi dasar tujuan perencanaan pembelajaran, antara lain:

1. Harus bertujuan untuk membantu seorang belajar.
2. Mencakup jangka panjang dan jangka pendek.
3. Sistem pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat mempengaruhi perkembangan seseorang.
4. Sistem pembelajaran harus dilaksanakan berdasarkan pendekatan system.
5. Perlu didasarkan atas pengetahuan bagaimana manusia belajar.

pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan, sejalan dengan tujuan belajar siswa, untuk mencapai tujuan belajar siswa untuk perkembangan yang optimal, yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan yang optimal dalam ketiga aspek tersebut, dan untuk mencapai tujuan tersebut siswa melakukan kegiatan didaktis, sedangkan guru melaksanakan pembelajaran, kedua kegiatan tersebut harus dapat saling berintegrasi. Jika tujuan pembelajaran jelas dan konsisten, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah.

c. Komponen Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain, (2013: 41-52) komponen pembelajaran meliputi: tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, sumber metode dan alat serta evaluasi. Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran merupakan indikator pelaksanaan kurikulum yang dilakukan oleh lembaga pendidikan, sehingga guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk menciptakan suasana pendidikan yang sesuai untuk memberdayakan siswa dan mendorong mereka untuk berkembang. Semua kreasi mereka dengan bantuan guru. Peran guru disini sangat penting, yaitu guru harus menyiapkan bahan dan metode pengajaran, dan guru juga harus mengetahui dan memahami kondisi siswanya untuk kelancaran belajar.

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dinilai relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring Dalam Masa PSBB oleh shen shadiqien pada tahun 2020, menunjukkan bahwa Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring Dalam Masa PSBB memiliki kendala sehingga membutuhkan perencanaan sistematis dan terdiri dari persiapan, dan presentasi bahan ajar, pengawasan dan dukungan pembelajaran siswa, yang dicapai dengan menjembatani jarak fisik antara siswa dan guru melalui media teknis yang tepat. Persamaan penelitian ini terletak pada pembelajaran komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-

19. Sedangkan perbedaanya terletak pada tempat penelitian. Penelitian shen shadiqien dilakukan di SMK Negeri 2 Banjarmasin, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Pontianak.
2. Penelitian yang berjudul Efektivitas Pembelajaran jarak jauh pada pandemi covid-19 oleh Zainal Abidin pada tahun 2020, menjelaskan bahawa dampak dari covid-19 sangat berpengaruh pada dunia pendidikan dan juga pada sektor pertanian sehingga dapat diimplementasikan kedalam layanan efektivitas komunikasi virtual dengan fungsi penerapan dan pengembangan. Maka nilai-nilai inilah yang dapat dijadikan bahan pembelajaran ekonomi dengan keterkaitan pembelajaran di masa pandemi covid-19. Persamaan penelitian ini terletak pada pembelajaran komunikasi virtual di masa pandemi covid-19. Sedangkan perbedaanya terletak pada tempat penelitian. Penelitian Zainal Abidin dilakukan di SMP dan SMA di poltangan Pejaten Timur, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Pontianak.