

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman. Bentuk umum komunikasi manusia termasuk bicara, tulisan, *gesture* (gerak tubuh), dan *broadcasting* (media siar). Melalui komunikasi sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut.

Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan antar sesama manusia melalui pertukaran informasi untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu (Cangara, 2007: 19). Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid (Wiryanto, 2004:6) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam.

Sejak zaman dahulu manusia telah menciptakan berbagai alat dalam melakukan komunikasi, khususnya media komunikasi jarak jauh. Untuk mendapatkan informasi atau tujuan lainnya tanpa perlu mendatangi langsung ketempat tujuan untuk mengetahui informasi tersebut. Dewasa ini peran media teknologi dalam menunjang komunikasi di kehidupan sehari-hari sangat lah membantu keterbatasan jarak ruang dan waktu, sehingga saat ini tidak ada batasan antara komuikan dan *receiver* dalam menjalin hubungan komunikasi.

Ragam bentuk alat dan media komunikasi selalu dikembangkan, salah satunya adalah media komunikasi berbasis online. Pesatnya kemajuan teknologi tidak bisa dipungkiri semakin memanjakan manusia, contohnya dalam hal berkomunikasi. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan beragam. Teknologi yang dimaksud antara lain dan yang sekarang sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah website, blog, *micro blogging site*, *electronic mail* (e-mail), *Yahoo Messenger* (YM), *Google talk* (*Gtalk*), serta yang sekarang sedang menjadi primadona di semua kalangan adalah jejaring sosial.

Dalam sejarah manusia teknologi komunikasi dan informasi, khususnya internet dan media lainnya sebagai “produk” dari perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah dunia menjadi sebuah desa global (*global village*) yang mampu diakses oleh setiap individu yang ada di setiap belahan dunia dalam hitungan detik, yang tak mungkin dicapai hanya dengan berbicara dalam jarak yang normal. Internet telah berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak saja mampu mentransmisikan berbagai informasi, namun juga telah mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan manusia, yaitu sebuah realitas materialistis yang tercipta dalam dunia maya. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi kini membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memicu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Dan sekarang ini sedang

semarak dengan berbagai huruf yang dimulai dengan awalan e- seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *e-laboratory*, *e-biodiversity* dan yang lainnya lagi yang berbasis elektronik.

Sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, kini internet telah berkembang dengan program lain yang intinya menjadi aplikasi komunikasi antar sesama masyarakat maya, dalam hal ini untuk keperluan *education*. Keberhasilan pendidikan di suatu wilayah khususnya bagi siswa itu sangat ditentukan oleh beberapa faktor seperti guru di sekolah, pendidikan masyarakat dan aparat pemerintah. Selain itu berkaitan erat dengan kemajuan zaman dan media komunikasi. Terlepas dari media komunikasi televisi, radio, surat kabar, film, layanan internet *electronic mail* juga bermanfaat bagi perkembangan pendidikan. Selain sebagai media pendidikan, *electronic mail* juga bermanfaat sebagai media penerangan, sehingga mempunyai dampak positif bagi siswa terutama dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Proses belajar mengajar selain menggunakan ruang kelas fisik dengan peralatan elektronik dan *e-learning*, para guru juga memperkenalkan teknologi perangkat lunak berbasis web untuk *knowledge sharing* apabila siswa dan guru tidak berada pada waktu dan tempat yang sama. Dalam hal ini guru dan siswa menggunakan *Google Classroom* milik vendor internasional ternama Google. *Google Classroom* bermanfaat untuk meningkatkan pengorganisasian, meningkatkan komunikasi, terjangkau dan aman.¹

¹ Google For Education, 2016. *Google Classroom* : Manfaat *Google Classroom* [Online] (diperbarui 2 July 2016) tersedia di https://www.google.com/intl/in_ALL/edu/classroom[Accessed 10 Maret 2018]

Google Classroom dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru. Saat ini belum diketahui apakah *Google Classroom* berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi proses belajar dan mengajar khususnya di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan *industrial Training* yang keberhasilannya di tandai dengan *output* (tamatan dan produk barang/jasa) tersebut mempunyai relevansi dan keunggulan kompetitif, baik ditingkat regional, nasional maupun internasional. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengembangan program sekolah berorientasi pada kebutuhan pasar (*deman driven*), yang dikemas dalam *competencies based training (CBT)* dan strategi pembelajarannya dilaksanakan melalui kegiatan produksi/ *production Based Training (PBT)*. Pendekatan ini sebagai upaya untuk menghasilkan tamatan yang profesional, produktif, dan dilandasi dengan ketrampilan berfikir secara kritis, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi berbagai kondisi dilingkungan kerjanya.

Pembelajaran berbasis produksi mendekatkan kesesuaian program sekolah dengan potensi wilayah dan kebutuhan masyarakat, sehingga program sekolah dapat mengakar kuat pada masyarakat dan mampu memberdayakan peserta didik, bukan masyarakat/siswa yang harus menyesuaikan diri dengan program sekolah,

yang akhirnya sekolah tidak mampu berperan secara optimal dalam pemberdayaan masyarakat. Melalui pendekatan seperti ini diharapkan keberadaan SMK mampu memberi makna bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Sasaran dinamika pengembangan pendidikan diarahkan agar SMK mampu berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai implementasi untuk membantu pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Pengembangan model pembelajaran tersebut didasari oleh pemikiran-pemikiran, sebagai berikut:

1. Mengacu pada tujuan pendidikan menengah pasal 3 ayat (2) PP No 29 tahun 1990 bahwa pendidikan SMK antara lain untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesionalisme dan menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.
2. Kondisi penyelenggaraan pendidikan selama ini pada umumnya masih berorientasi pada aspek kognitif. Para siswa di sekolah disajikan berbagai informasi secara kognitif, sedangkan aspek afektifnya praktis terabaikan. Akibat dari penyelenggaraan dan pembelajaran seperti ini, siswa tidak mempunyai sistem nilai (*value system*) yang dapat digunakan untuk membentuk mental dan etos kerja yang mandiri (*carachter building*).
3. Memasuki Era Global dimana perkembangan masyarakat dan IPTEK yang begitu cepat mengisyaratkan perlunya reorientasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Secara aktif siswa perlu dikondisikan untuk menguasai dan mengembangkan kualitas pribadinya (jujur, disiplin, mandiri, kreatif, motif

berprestasi, terbentuknya etos kerja dan lain-lain), kemampuan strategis lainnya yang perlu dikembangkan adalah kemampuan yang diperlukan untuk memasuki dunia kerja dan hidup di masyarakat.

4. Pengembangan kurikulum dengan pendekatan *CBT (Competency Based Training)* merupakan upaya meningkatkan relevansi pendidikan secara internal maupun eksternal. Secara spesifik CBT dikembangkan berorientasi pada dunia kerja, yang menuntut penguasaan kompetensi secara profesional dan produktif, sehingga lulusannya mampu bekerja atau berusaha sendiri dalam bidangnya secara produktif.
5. Pembelajaran Berbasis Luas dan Mendasar melalui *BBC (Broad Based Curricullum)* yang mengutamakan pada pemberian bekal agar tamatannya dapat berkembang secara berkelanjutan, sehingga pembelajarannya banyak memberikan kemampuan-kemampuan (*Intelektual skill/kognitive skill dan emotional skill*), yang memungkinkan tamatan dapat mengikuti perkembangan secara terus menerus.
6. Pembelajaran berorientasi pada *Life Skill* yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran untuk memberikan bekal kecakapan hidup kepada siswa. Kecakapan hidup secara garis besar dikelompokkan dalam:
 - a. Menguasai kompetensi spesialis adalah penguasaan kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja/ masyarakat untuk melaksanakan pekerjaan sesuai dengan persyaratan kompetensi yang dimiliki.
 - b. Kompetensi *Problem solving* adalah penguasaan konsep-konsep sesuai dengan spesialisasi yang di tekuni untuk memecahkan masalah yang

timbul di lingkungan kerja atau untuk mengembangkan teknologi agar di peroleh efektifitas dan efisiensi guna meningkatkan daya saing.

- c. Kompetensi diri (*personal competencies*) yaitu kemampuan kreatifitas untuk bertindak/pengambilan keputusan *dicision making* dalam melakukan pekerjaan tanpa menunggu perintah orang lain.
- d. Kompetensi sosial yaitu kemampuan seseorang berkomunikasi dan bekerjasama dalam team.²

Salah satu jurusan yang ada di SMK yang berkaitan dengan komunikasi dan media adalah jurusan Multimedia. multimedia ini berasal dari 2 kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak. Media berarti perantara. Pengertian multimedia secara utuh berarti kombinasi atau penggabungan dari beberapa media seperti teks, audio, video, animasi, gambar yang disajikan dalam penggunaan komputer dengan bantuan *tool* dan *link* sehingga menghasilkan presentasi yang menarik. Kategori dalam multimedia terdapat 2 macam, yaitu Multimedia *Communication* dan Multimedia *Content Production*. Pengertian dari Multimedia *Communication* adalah penggunaan media yang memiliki fungsi mempublikasikan informasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah TV, Radio, Film, Game, Musik, Entertainment, Tutorial, Internet, dan Media Cetak. Dengan adanya multimedia communication ini akan mempermudah pengguna dalam menyampaikan dan mendapatkan informasi. Selanjutnya Multimedia *Content Production* adalah penggunaan beberapa media yang berbeda seperti Teks, Animasi, Audio, Video,

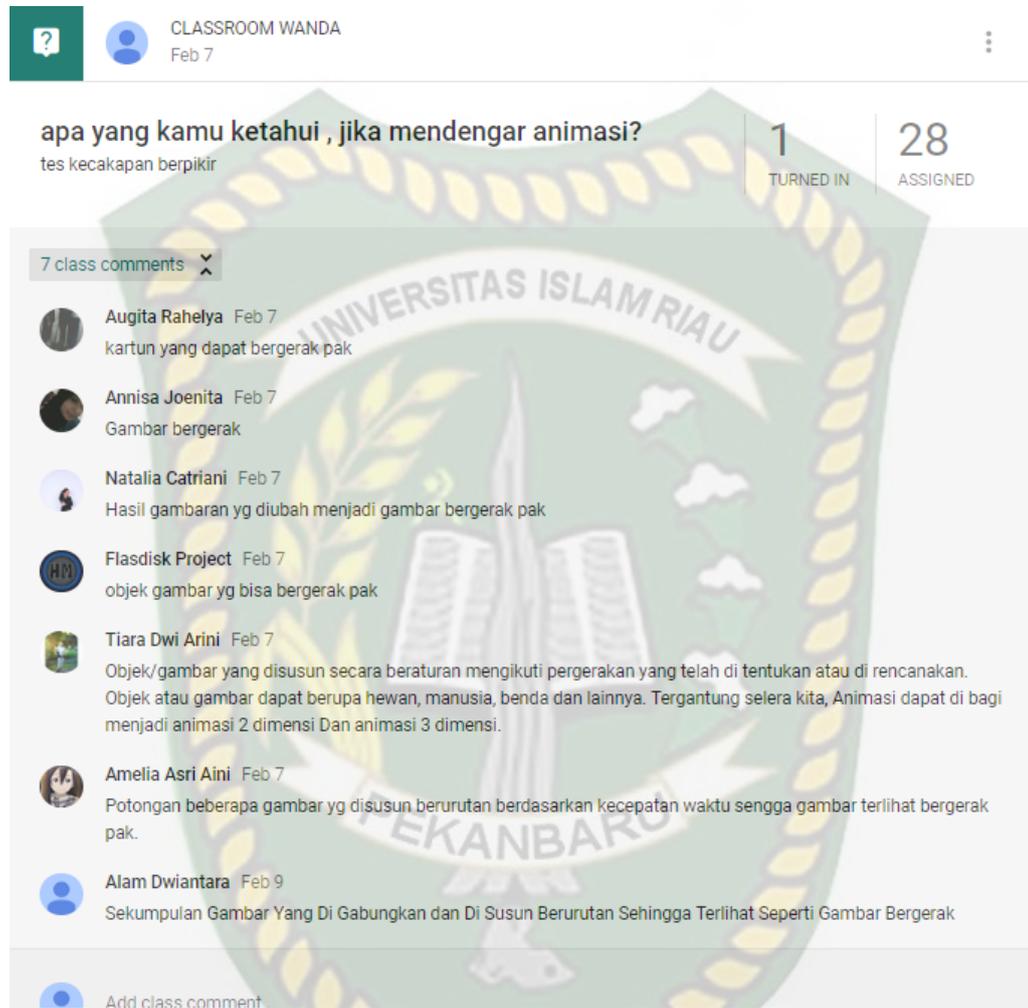
² Jurnal UMS: BAB I PDF (online) (update J.Suranto. 2012) tersedia di http://eprints.ums.ac.id/18839/2/BAB_1.pdf Dilihat 05 Mei 2018

gambar (grafik) yang dipadukan untuk menghasilkan produk multimedia seperti musik, game, film, entertainment, dan lain-lain.

Google Classroom sudah mulai digunakan pada jurusan multimedia SMKN 3 dalam beberapa semester belakangan. Dari 3 SMK negeri yang memiliki jurusan multimedia di kota Pekanbaru yaitu SMKN 3 Pekanbaru, SMKN 5 Pekanbaru dan SMKN 7 Pekanbaru berdasarkan observasi penulis secara langsung, SMK yang telah memanfaatkan fasilitas google classroom hanya SMKN 3 Pekanbaru, sedangkan SMKN 5 dan SMKN 7 Pekanbaru tidak menggunakannya. Selain itu, dilihat dari prestasi yang sudah pernah diperoleh jurusan multimedia pada SMKN 3 Pekanbaru lebih unggul dibandingkan SMK negeri lainnya diantaranya pernah memenangkan lomba Festival Film Pelajar tingkat kota dan provinsi hingga mewakili Riau di tingkat nasional dan menempati sepuluh besar.

Guru dan siswa pada jurusan multimedia sudah mulai akrab dengan aplikasi dan fasilitas media belajar ini. Banyak dikalangan siswa memanfaatkan media ini untuk berdiskusi tentang tugas, menanyakan batas pembelajaran, dan pengumuman tugas oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Gambar 1.1
Screen Capture Google Classroom

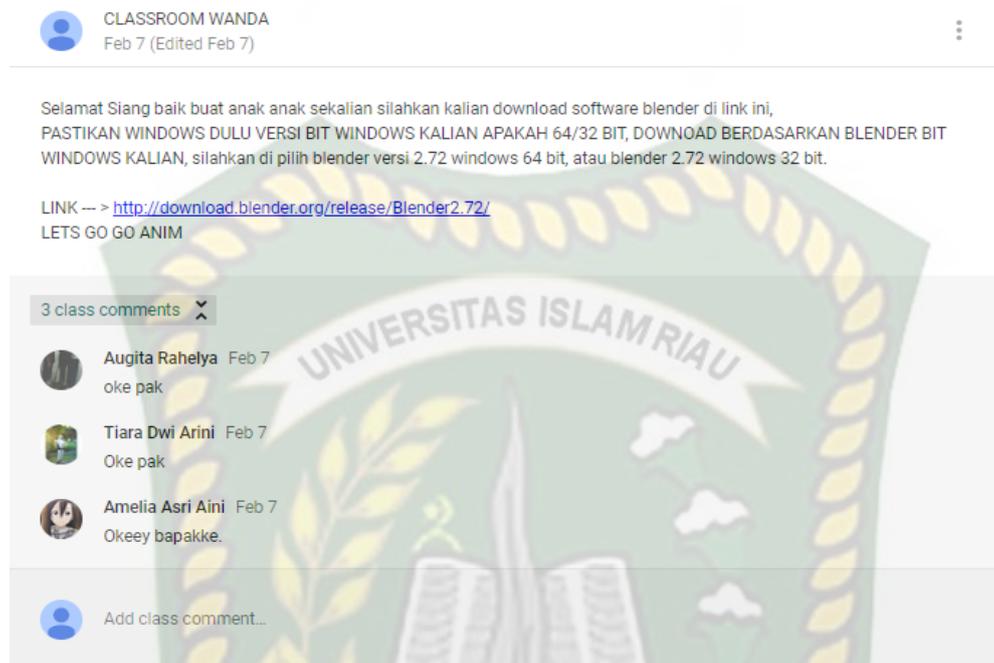


Sumber: Akun Google Classroom kelas Multimedia SMKN 3 Pekanbaru

Dalam media tersebut ternyata tidak semua siswa aktif berkomunikasi, ada yang hanya menyimak apa yang didiskusikan, ada yang aktif bertanya melalui media tersebut, bahkan ada pula yang sebaliknya, siswa yang ternyata tidak aktif dikelas justru memanfaatkan media ini untuk bertanya, apabila sebelumnya dikelas siswa tersebut terlihat tidak mau bertanya dan terkesan tidak peduli, dalam ruang diskusi aplikasi tersebut justru terlihat aktif.

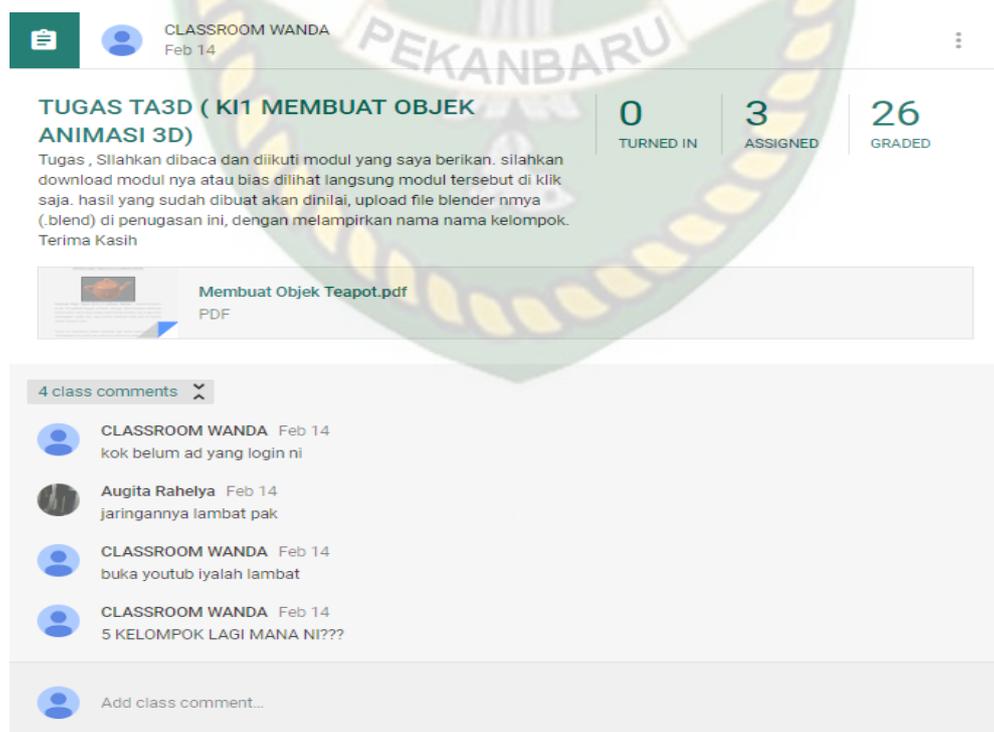
Gambar 1.2

Screen Capture Google Classroom tentang Materi Belajar



Gambar 1.3

Screen Capture Google Classroom tentang Tugas dari Guru ke Siswa



Sumber: Akun Google Classroom kelas Multimedia SMKN 3 Pekanbaru

Oleh karena itu media komunikasi memiliki peran tertentu dalam suatu proses belajar mengajar di sekolah. Media tersebut bisa saja memudahkan pengguna atau malah mempersulit penggunaannya. Melalui fenomena diatas penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai Peranan komunikasi melalui media online *Google Classroom* dalam proses belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis berusaha memberikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Komunikasi dengan memanfaatkan *Google Classroom* dalam proses belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru tidak hanya untuk proses belajar.
2. Pemanfaatan *Google Classroom* dalam komunikasi guru kepada siswa dalam proses belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru belum maksimal.
3. Akses *Google Classroom* sebagai media belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru sering mengalami hambatan.
4. Banyak siswa yang masih gagap teknologi dan komunikasi.

C. Fokus Penelitian

Mengingat banyaknya identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka penulis hanya akan memfokuskan penelitian pada “Peranan komunikasi melalui media online *Google Classroom* dalam proses belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru”.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari fokus penelitian tersebut, maka dirumuskan permasalahannya adalah sebagai berikut yaitu bagaimana Peranan komunikasi melalui media online *Google Classroom* dalam proses belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui dan menganalisis Peranan komunikasi melalui media online *Google Classroom* dalam proses belajar siswa jurusan multimedia SMKN 3 Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Memberikan sumbangan ilmu bagi kajian Ilmu Komunikasi dalam kegiatan komunikasi menggunakan media, terutama yang menyangkut media online dan menggunakan *e-learning*.

2. Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar pertimbangan dalam melakukan kegiatan-kegiatan/upaya-upaya penggunaan media komunikasi yang tepat terutama untuk media komunikasi dalam proses belajar dan mengajar di Sekolah.