BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan manusia dalam berkomunikasi saat ini sangat beraneka ragam, hal ini dipengaruhi dari perkembangan alat komunikasi maupun teknologi komunikasi. Awalnya manusia berkomunikasi melalui gambar, dari gambar menjadi huruf dan berkembang menjadi tulisan. Dari tulisan inilah seseorang dapat menulis surat dan mengirimkan surat tersebut kepada kerabat lainnya.

Perkembangan manusia dalam berkomunikasi ini dibagi menjadi beberapa era perkembangan, mulai dari era kesukuan, era tulisan, era cetak dan era elektronika (Morissan, Corry dan Farid, 2010: 32). Memasuki era elektronik perkembangan teknologi komunikasi semakin pesat, karena di temukannya berbagai alat komunikasi. Diantaranya adalah komputer (1942), mesin *fotocopy Xeror* oleh Chester Carson (1946), *transistor* oleh laboratorium elektronik Bell (1947) dan televisi berwarna (1951), *video recorder* (1968), TV *computer game* (1976), *facsimile* (1980), *teleconference, telephoto, video telephone*, komputer modem (1985) serta yang terakhir telepon seluler dan jaringan internet (Cangara, 2005: 5).

Internet merupakan singkatan dari *Interconnection Networking*. Secara sederhana, Interrnet bisa diartikan sebagai *a global network of computer network* (Tjiptono dan Totok 2000: 2). Jaringan yang dikembangkan dan diujicoba

pertama kali pada tahun 1969 oleh US *Departement of Defense*dalam proyek ARPANet (*Advanced Research Projects Network*) (Tjiptono dan Totok, 2000: 2).

Kemunculnya internet yang merupakan media massa kontemporer karena memenuhi syarat-syarat sebagai media massa, seperti antara lain: ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen dan anonim serta melewati media cetak atau media elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat oleh khalayaknya(Rusman, 2012:306). Tentunya inforamasi tersebut dapat diterima oleh seluruh khalayak di berbagai belahan dunia, sehingga hal tersebut menciptakan "desa global" atau "global vallage". Global village merupakan dampak dari perkembangan teknologi komunikasi yang menjadikan sesorang di seluruh penjuru dunia dapat terhubung. Dari situlah informasi dapat diperoleh oleh seluruh individu dengan mudah. Bahkan Rusman (2012: 306) menyebutkan bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam internet terdapat milyaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan.

Sejak munculnya internet yang merupakan sebuah jaringan global, dimana kumpulan dari jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia peningkatan penggunaanya pun semakin meningkat.Perkembangan jumlah pengguna internet diseluruh dunia, jumlah pemakainya tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994. Di tahun 1996 tercatat lonjakan drastis jumlah pemakai internet hingga sebanyak kurang lebih 60 juta orang. Pada tahun 1998 angka ini meningkat

tajam hingga mencapai sekitar 100 juta orang, yang 67% diantaranya berlokasi di Amerika Serikat. Untuk tahun 2005 di prediksi jumlah pengguna Internet bakal mencapai 1 milyar orang (Tjiptono dan Totok 2000: 3).

Hal ini juga terjadi di Indonesia.Dimana pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat drastik. Peningkatan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun meningkat tajam menurut Anaging Partner Asia Public Relation (PR), Silih Agung Wasesa berdasarkan perhitungan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terdapat sekitar 25 juta pengguna internet. Data dari Direktorat Jenderal (Dirjen) Aplikasi Telematika Departemen Komunikasi dan Informatika (Depkominfo) bahwa pertumbuhan pengguna situs yang berakhiran ".id" tumbuh sekitar 53 persen per tahun dalam kurun waktu antara tahun 198-2006. Pada tahun 2008 tercatat ada lebih dari 70 ribu situs, sementara tahun 2009 diperkirakan ada tambahan lima ribu pengguna baru (Ruslan Burhani, 2009). Hal sama juga diakui oleh Dirjen Sumberdaya Perangkat Pos dan Informatika (SDPP) Kemen Kominfo Budi Setiawan dalam (Yustiningsih, 2012) pengguna internet di Indonesia mencapai 55 juta orang. Data terakhir pada Desember 2011, tercatat jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 55 juta orang atau menguasai Asia sebesar 22,4% setelah Jepang. Sedangkan menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23 persen dari total populasi negara ini (Yusuf, 2012).

Kemudahan untuk memperoleh informasi-informasi di dunia *cyber*, juga merambah pada lembaga-lembaga milik pemerintah dan institusi pendidikan dengan menggunakan komunikasi protokol yang terdapat pada komputer, seperti *Transmission Control Protocol* (TPC) yaitu suatau protokol yang sanggup memungkinkan sistem apapun antar sistem jaringan komputer dapat berkomunikasi baik secara lokal maupun internasional, yaitu dengan modus koneksi *Serial Line Internet Protocol* (SLIP) atau *Point to Point Protocol* (PPP). Tahun 1983 merupakan tahun kelahiran internet yang ditandai dengan diadopsinya *Transmission Control Protocol* (TPC) sebagai standar bagi Aparnet.Protokol yang lainnya adalah IP (*Internet Protocol*) (Rusman, 2012: 308).

Peningkatan pengguna internet setiap tahunnya tidak bisa dipungkiri, karena kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, hiburan, tranksaksi dan komunikasi dari berbagai belahan dunia dapat dirasakan oleh pengguna internet dengan hanya meng-klik halaman yang tersedia. Hanya dengan menuliskan kata kunci sederhana, para pengguna internet dapat menemukan semua informasi melaui *search engine* (situs pencarian informasi) yang terrsedia. Pengguna internet dapat menemukan semua informasi yang diinginkan. Tidak hanya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi tetapi internet juga dapat menembus ruang dan waktu, sehingga internet dapat diakses oleh siapun, dimanapun dan kapanpun. Begitu mudahnya dalam mengakses berbagai informasi yang di perlukan malalui internet, pengguna internet sering tidak percaya hal-hal penting/rahasia, maupun informasi penting dapat di temukan di

intrnet. Namun, dari kemudahan dalam memperoleh berbagai informasi melalui internet, internet membawa sisi buruk bagi para penggunanya. Sekarang ini yang paling adalah adanya situs-situs asusila dalam bentuk video maupun berupa gambar. Situs yang tidak bermoral ini tentunya perlu di perhatikan oleh pemerintah.

Jika pengguna internet itu orang dewasa tentunya mampu menyaring hal-hal yang buruk dan baik yang di akses melalui internet. Tetapi remaja sebagai pengguna internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Apalagi remaja sekarang sudah mengetahui internet dan mampu mengakses internet.

Penelitian ini yang memfokuskan pada fase *adolescence* yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa", memiliki arti yang lebih luas, yaitu mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 2001: 206). *Adolescence*rentan usia dari 17 tahun sampai 19 tahun atau 17 sampai 21 tahun (Kartono, 1990: 182). Pada fase ini lah remaja mulai ingin mencari kebebasan, baik kebebasan dalam mancari informasi maupun kebebasan dalam berekspresi. Remaja juga mudah menerima perubahan dan mudah terpengaruh oleh teman sebaya serta mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi. Dalam penggunaan internet remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya. Inilah yang mendorong peningkatakan pengguna internet oleh remaja. Berdasarkan hasil survei APJII, penggunaan internet penduduk berusia berusia 12-34 tahun mendominasi pengguna Internet di Indonesia dengan porsi 64,2 persen. Sedangkan kelompok pengguna berusia 20-24 tahun mencapai 15,1 persen dari

total pengguna (Ratna, 2012). Dari segi usia, semakin banyak pengguna internet merupakan anak muda. Mulai dari usia 15-20 tahun dan 10-14 tahun meningkat signifikan (Yustiningsih, 2012).

Perkembangan penggunaan yang internet yang dilakukan oleh remaja ini semakin meningkat karena dengan adanya tuntutan dari sekoalah. Dimana siswa SMA dituntut harus mengenal dan bisa menggunakan internet untuk proses belajar. Sekarang ini pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar mandiri. "Through independent study, students become doers, as well as thinkers". Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik (Rusman, 2012: 306).

Hal ini senada dengan Departemen Pendidikan Nasional sebagai organisasi yang berfungsi mengelola pendidikan di Indonesia.Dimana Departemen Pendidikan Nasional memberikan himbauan kepada staf pengajar/guru maupun kepala sekolah yang bersangkutan memasukkan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di jenjang pendidikan menengah.

Dengan himbauan tersebut Departemen Pendidikan Nasional tentunya memperhatikan perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang sedang mengalami kemajuan pesat. Himbauan ini bertujuan agar siswa memiliki bekal kemampuan untuk mengenal, memahami, dan berinteraksi dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi, sehingga kelak pada saat lulus tidak buta

sama sekali dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang ada di masyarakat.

Salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Sukoharjo menggunakan pembelajaran berbasis internet yang disebut dengan *e-learning*. Menurut Dong dalam buku "Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer" *e-learning* adalah kegitan belajar asinkronis melalui perangkat elektronik komputer yang tersambung ke internet dimana peserta belajar berupaya memperoleh bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya (Rusman, 2012: 136). Rosenberg dalam (Rusman, 2010: 316) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Keunggulan *e-learning* yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Tidak ada halangan berarti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar lintas daerah, bahkan lintas negara. Melalui *e-learning* pengajar dan siswa tidak lagi selalu harus bertatap muka dalam ruang kelas pada waktu bersamaan.

Pembelajaran berbasis *e-learning* ini diterapkan untuk siswa siswi SMA N 3 Sukoharjo tidak hanya pada satu mata pelajaran. Tetapi sebagian besar mata pelajaran di SMA N 3 Sukoharjo sudah berbasis *e-learning*, seperti mata pelajaran biologi, agama, TIK, goegrafi dan mata pelajaran lainnya. *E-learning* yang diterapkan di SMA N 3 Sukoharjo lebih pada pencarian materi belajar dan bahan penugasan yang telah diberikan oleh guru kepada siswa, sehingga siswa dapat mencari berbagai informasi mengenai materi palajaran dan materi penugasan yang telah diberikan oleh guru. Dada mata pelajaran TIK siswa SMA

N 3 Sukohatjo juga di tuntut dapat mengusai internet dimana mereka harus mengerjakan ulangan harian melalui internet dengan menggunakan aplikasi *moodle*. Jadi, dengan adanya pemanfatan internet di SMA N 3 Sukoharjo siswa mampu mencari sumber informasi untuk tugas dan materi pelajaran dengan mudah serta siswa dapat mencari berbagai informasi lain yang diperlukan.

Walaupun pembelajaran *e-leaarning* telah ditetapkan di SMA Negeri 3 Sukoharjo, penggunaan media lain seperti buku pendamping pelajaran, forum diskusi, surat kabar, majalah dan koran pun tetap digunakan sebagai sumber bahan pembelajaran maupun sumber tugas. Hal ini dikarena akan menambah refernsi siswa dalam mendapatkan berbagai informasi dari berbagai media tersebut. Dari media lain itulah siswa juga dapat menggali berbagai pengetahuan dan informasi yang tidak mereka dapatkan dari pembelajaran *e-learning*.

Penelitian sebelumnya mengenai penggunaan internet telah dilakukan oleh para peneliti yaitu penelitian oleh Astutik Nur Qomariyah, mahasiswa S1 Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga Surabaya, tahun 2012. Penelitian berjudul "Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja Di Perkotaan". Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimanakah intensitas penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan?Peneilitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan format deskriptif survei dengan sampe 196 orang. Lokasi penelitian dilakukan di SMP dan SMA Surabaya, dengan pemilihan lokasi menggunakan *multistage random sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kalangan remaja di pertama kali mengenal dan menggunakan internet

ialah 12 tahun. Rata-rata saat itu mereka telah memasuki kelas VII SMP, dimana tugas-tugas sekolah yang diberikan mulai mengharuskan mereka mencari sumber atau bahan-bahannya di internet sehingga mereka dituntut harus bisa menggunakan internet.

Penelitian penggunaan internet juga dilakukan oleh Indra Astuti, Ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarata, tahun 2008. Judul penelitian adalah "Akses Internet Dengan Media Ponsel Pada Remaja" (Studi korelasi antara menggunakan internet,penggunaan telepon seluler sebagai media mengakses internet dan kepuasan yang diperoleh siswa SMP Pangudi Luhur Bintang Laut Surakarta). Dengan rumusan masalah yaitu: Apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan telepon seluler sebagai media untuk mengakses internet dengan kepuasan yang di peroleh dalam mengakses internet di kalangan siswa SMP Pangudi Luhur Bintang Laut Surakarta? Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei, dengan mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan signifikan antara variabel pengguna telepon seluler sebagai media untuk mengakses internet dengan variabel kepuasan yang di peroleh dalam mengakses internet di kalangan siswa SMP Pangudi Luhur Bintang Laut Surakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh C.Suprapti Dwi Takariani Peneliti Madya Pada Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BPPKI Bandung), tahun 2010 dengan judul Perilaku Penggunaan Internet (Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Perilaku Remaja dalam Menggunakan Internet di Propinsi Jabar, Banten, Lampung dan Sumatera Selatan). Rumusan masalah

pada penelitian ini adalah bagaimana perilaku remaja dalam menggunakan internet? Dalam penelitian menggunakan metode penelitian Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei yaitu suatu upaya mengumpulkan informasi dari responden dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan, responden pertama kali mengenal internet yang terbanyak adalah dari teman, belajar internet pertama kali yang terbanyak adalah di warung internet (warnet), pergi ke warnet dengan teman adalah yang paling banyak dilakukan oleh responden.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin mengetahui mengenai gambaran hubungan antara metode pembelajaran *e-learning* dengan perilaku penggunaan internet pada siswa SMA Negeri 3 Sukoharjo. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara metode pembelajaran *e-learning* dengan perilaku penggunaan internet pada siswa SMAN 3 Sukoharjo.Pada penilitian ini dengan menggunakan metode survei, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun, 1989:3).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: "Adakah hubungan signifikan antara pembelajaran *e-learning* terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa SMA Negeri 3 Sukoharjo?"

C. Tujuan Penelitian

Penelitiaan ini bertujuan untuk mengetahui: "Adakah hubungan yang signifikan antara metode pembelajaran *e-learning* terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa SMAN 3 Sukoharjo?"

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Peneitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian lanjutan.
- b. Menambah pengetahuan mengenai penggunaan studi korelasi untuk mengkaji lebih dalam bidang ilmu komunikasi.

2. Praktis

- a. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam mengontrol anak dalam penggunaan internet, sehingga dapat diharapkan orang tua dapat memberi pengarahan kepada anak dalam pengunaan internet yang baik.
- b. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai gambaran perilaku siswa dalam menggunakan internet sehingga dapat di jadikan bahan evaluasi terhadap efektivitas pendidikan dalam pembelajaran dengan menggunakan internet.
- c. Bagi Departemen Pendidikan dan Budaya penelitian ini diharapakan memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi dalam memutuskan berbagai kebijakan dengan penggunaan internet sebagai metode pembelajaran.

E. Landasan Teori

1. Pengertian Komunikasi

Bermacam-macam definisi komunikasi yang dikemukakan orang untuk memberi batasan terhadap apa yang dimaksud dengan komunikasi, sesuai dari sudut masing-masing mereka memandangnya. Tentu saja masing-masing definisi tersebut ada, benarnya dan tidak salah karena disesuaikan dengan bidang dan tujuan mereka masing-masing.Berikut ini merupakan definisi komunikasi menurut para ahli.

Pengertian komunikasi menurut Bernard Berelson dan Gary A. Steiner adalah transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, figur, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi (Mulyana, 2001:62).

Menurut Garry A. Stainer dalam Ruslan, (2000:17) penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan lambang-lambang, kata-kata, gambar-gambar, bilangan, grafik dan lain-lain. Kegiatan atau proses penyampaiannya dinamakan komunikasi. Menurut Seller dalam (Muhammad, 2005:4) komunikasi adalah proses dengan mana simbol verbal dan non verbal dikirimkan, diterima dan diberi arti.

Komunikasi menurut Hovland, Janis dan Kelley adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain. Pada definisi ini mereka menganggap komunikasi sebagai suatu proses bukan suatu hal (Muhammad, 2005:2).

Untuk memahami pengertian komunikasi sehingga dapat dilancarkan secara efektif dalam Effendy (2001:10) bahwa para peminat komunikasi Bering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society*. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Say What In Which Channel To Whom With What Effect?*

Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu,yaitu:

- a. Komunikator (siapa yang mengatakan?)
- b. Pesan (mengatakan apa?)
- c. Media (melalui saluran/channell media apa?)
- d. Komunikan (kepada siapa?)
- e. Efek (dengan dampak/efek apa?).

Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, secara sederhana proses komunikasi adalah pihak komunikator membentuk pesan dan menyampaikannya melalui suatu saluran tertentu kepada pihak penerima, yang menimbulkan efek tertentu.

2. Proses Komunikasi

Berangkat dari paradigma Lasswell, Effendy (1994:11) membedakan proses komunikasi menjadi dua tahap, yaitu:

a. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol sebagai media, lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (*kiallgesture*, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat/mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Seperti yang telah di jelaskan di atas, komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima, oleh komunikan.Dengan kata lain, komunikasi adalah proses membuat pesan yang setara bagi komunikator dan komunikan. Prosesnya sebagai berikut, pertama-tama komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan. Kemudian komunikan untuk menerjemakan pesan dari komunikator. Ini berarti komunikan menafsirkan lambang yang di sampaikan oleh komunikator. Sehingga komunikan dapat mengerti pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Schramm (dalam Effendy, 1994) menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil (terdapat kesamaan makna) apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*), yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang diperoleh oleh komunikan. Schramm menambahkan, bahwa bidang (*field of experience*) merupakan faktor penting juga dalam komunikasi. Jika bidang pengalaman komunikator

sama dengan bidang pengalaman komunikan, komunikasi akan berlangsung lancar.

b. Proses komunikasi sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Seorang komunikator yang menggunakan media dalam berkomunikasi kepada komunikan itu biasanya karena karena komunikan berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Media yang sering digunakan oleh komunikator adalah surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dsb. Proses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media yang dapat diklasifikasikan sebagai media massa (surat kabar, televisi, radio, dsb.) dan media nirmassa (telepon, surat, megapon, dsb.) (Effendy, 1994:11).

3. Pengertian Komunikasi Massa

Banyak definisi tentang komunikasi massa yang telah dikemukakan para ahli. Banyak ragam dan titik tekan yang dikemukakannya. Namun, dari sekian banyak definisi itu ada benang mreah keessamaan definisi satu sama lain. Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Untuk memahami pengertian komunikasi massa lebih detail, di bawah ini beberapa pengertian komunikasi massa menurut para ahli.

Sebelum melangkah ke pengertian komunikasi massa menurut para ahli sebaiknya kita membedakan arti massa dalam komunikasi massa dengan massa dalam arti umum. Massa dalam arti kounikasi massa lebih menunjukkan pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain massa yang dalam sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa. Oleh karena itu, massa di sini meunjukkan kepada khalayak, *audience*, penonton pemirsa, atau peembaca.

Lalu media massa dalam bentuk komunikasi dari berbagai definisi dikatakan media massa bentuknya antara lain media elektronik (televisi, radio), media cetak (surat kabar, majalah, tabloid), buku, dan film serta media baru (internet). Perkembangan komunikasi massa yang sudah sangat modern dewasa ini, ada satu perkembangan tentang media massa, yakni ditemukan internet. Belum ada, untuk tidak mengatakan tidak ada, bentuk media dari definisi komunikasi massa yang memasukkan internet dakam media massa. Padahal jika ditinjau dari ciri, fungsi, dan elemennya, internet jelas masuk dalam bentuk komunikasi massa. Dengandemikian, benttuk komunikasi massa bisa ditambah dengan internet.

Adapun komunikasi massa menurut Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble (Nurudin, 2007:9), menurut mereka komunikasi massa mencakup:

a. Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralataan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Pesan itu desebarkan melalui media modern pula antara lain surat kabar, televisi, film atau gabungan di antara media tersebut.

- b. Komunkator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesanpesannya bermaksud mencoba berbagi pegertian dengan jutaan orang
 yang tidak saling kenal atau mengetahui satu sam lain. Anonimitas
 audience dalam komunikasi massa inilah yang membedakan pula dengan
 jenis komunikasi yang lain. Bahkan pengirim dan penerima pesan tidak
 saling mengenal satu sama lain.
- c. Pesan adalah milik publik. Artinya bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima oleh banyak orang. Karena itu, diartikan milik publik.
- d. Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti, jaringan, ikatan atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunkatornya tidak berasal dari seseorang atau lembaga. Lembaga ini pun biasanya berorientasi pada keuntungan, bukan organisasi suka rela atau nirlaba.
- e. Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper* (penapis informasi).

 Artinya, pesan-pesan yang di sebarkan atau dipancarkan dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut sbelum disiarkan lewat media massa.
- f. Umpan balik dalam komunkasi massa sifatnya tertunda, kalau dalam jenis komunikasi lain, umpan balik bisa bersifat langsung.

Jadi, komunikasi massa ini komunikasi yang menggunakan media modern, sehingga komunikasi ini dapat diteri oleh *audience*-nya secara serempak dan mengatasi adanya hambatan ruang dan waktu.

4. Sejarah Media

Perkembangan media sangat pesat zaman ke zaman, dalam buku "Teori Komunikasi Massa" (Morissan, Corry dan Farid, 2010: 32) sejarah media dibagi menjadi empat era atau zaman yaitu:

a. Era Kesukuan

Dalam era kesukuan (*tribal era*) manuasia banyak menggunakan indra pendengar, penciuman dan perasa. Era kesukuan ini memiliki ciri lisan yaitu bercerita, dimana orang menjalankan atau mengunkapakan tradisi, ritual dan nilai-nilai mereka melaui kata-kata yang diucapkan.

b. Era Tulisan

Pada era tulisan (*literate era*) orang menekankan pada indra pengelihatan ditandai dengan diperkenalkannya huruf abjad (alfabet) dan karenanya mata menjadi indra yang dominan dalam berkomunikasi. Dari tulisan inilah telah menyebabkan orang terlepas dari lingkungan kesukuan yang bersifat kolektif dan memasuki lingkungan yang bersifat privat. Orang mulai mampu mendapatkan informasi tanpa bantuan kelompok lainnya dan karenanya, masyarakat cederung bersifat individualistik dan meninggalkan orientasi kelompok. Munculnya tulisan mnjadi awal dari era dimana komunikasi tidak perlu dilakukan secara tatap muka.

c. Era Cetak

Penemuan mesin cetak memberikan tanda munculnya era cetak (*print era*) dalam peradaban manusia dan awal revolusi industri. Teknologi cetak memungkinkan orang untuk menyimpan informasi secara leih permanen,

tidak mengandalkan pada ingatan saja sebagaimana pada era tulisan.Era percetakan memungkinkan pula kelompok masyarakat non-elit untuk bisa mendapatkan akses terhadap informasi.

d. Era Elektronika

Media elektronik memperluas persepsi orang melampaui batas-batas tempat dimana mereka berada setiap saat sehingga menciptakan "desa global" (global village).Pada saat bersamaan, sebagaimana media cetak, media elektronik mampu menyimpan informasi dan arena sifatnya lebih cepat tersedia, maka media elektronik dapat menciptakan "ledakan informasi" (information explosion).Berbeda dengan era cetak buku menjadi sumber informasi yang penting, maka era elektronik yang terjadi adalah disentralisasi informasi, dimana individu sekarang telah menjadi sumber informasi utama.

Media internet yang menyediakan fasilitas, seperti blog, sarana jejaring sosial (*friendster*, *facebook*, dan lain-lain) yang isisnya dikembangkan oeleh individu pengguna internet itu sendiri (*self-generated content*) telah menjadikan individu sebagai sumber utama. Era elektronik memungkinkan berbagi komunitas berbeda di dunia saling terhubung atau dapat berhubungan satu dengan lainnya, yang kemudian menjadi konsep dari "desa global" (*global village*). Kehadiran teknologi elektronik telah menghilangkan sekat atau dinding pemisah antara manusia.

5. Pengertian Internet

Istilah internet merupakan singkatan dari *Inconnection Networking*. Secara sederhana, interrnet bisa diartikan sebagai *a global network of computer network* (Tjiptono dan Totok, 2000: 2).

Jaringan internet sukses dikembangakan dan di uji coba pertama kali pada tahun 1969 oleh US Department of Defense dalam proyek ARPANet (Advanced Research Projects Network). Semenjak itu perkembangan internet berlangsung sangat pesat. Salah satu faktor yang berkontribusi pada menjamurnya internet diseluruh belahan dunia adalah perkembangan Word Wide Web (WWW) yang dirancang oleh Tim Berners-Lee dan staf ahli di laboratorium CERN (Conseil Eeropeen pour Ia Recherche Nucleaire) di Jenewa (Swiss) tahun 1991. Selain itu, faktor pendorong revolusi internet adalah daya tarik utama internet yang meliputi: communication, information retrieval dan information search (Tjiptono dan Totok, 2000: 2).

Dalam hal daya tarik komunikasi, internet menawarkan kemampuan berkomunikasi secara elektronik (*via e-mail* dan *chatting*) yang relatif mudah dan murah selama 24 jam. Internet juga memberikan kemungkinan dan kemudahan untuk mencari mengakses berbagai macam informasi mulai dari yang sangat mulia (seperti untuk keperluan penelitian atau pengambilan keputusan organisasi) sampai yang tidak mulia (misalnya, mengakses situs-situs pornografi). Hal tersebut yang perlu dikhawatirkan, karena para remaja dalam mengakses belum tentu informasi yang positif. Ini juga akan berdampak buruk pada psikologi dan moralitas generasi penerus bangsa.

6. Perkembangan Internet di Dunia

Berbagai data yang menunjukkan bahwa internet telah, sedang dan akan terus berkembang pesat di berbagai penjuru dunia. Beberapa data (dalam Tjiptono dan Totok, 2000: 2) diantaranya meliputi:

a. Perkembangan jumlah pengguna internet

Diseluruh dunia, jumlah pemakai internet tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994.Di tahun 1996 tercatat lonjakan drastis jumlah pemakai internet hingga sebanyak kurang lebih 60 juta orang. Pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam hingga mencapai sekitar 100 juta orang, yang 67% diantaranya berlokasi di Amerika Serikat. Untuk tahun 2005 di prediksi jumlah pengguna internet bakal mencapai 1 milyar orang.

b. Pertumbuhan Jumlah Pengguna Internet

Jumlah pengguna Internet diperkirakan tumbuh sekitar 10% per bulan menurut Yom (Tjiptono dan Totok, 2000: 3). Sedangkan internet *traffic* (lalulintas pemakaian internet) di prediksikan akan selalu berlipat ganda setiap 100 hari.

c. Komposisi pengguna internet

Ditilik dari komposisi pemakainya, kalangan pendidikan tercatat sebagai pengguna yang paling banyak (59%), diikuti kalangan bisnis (21%), pemerintah (14%), dan sisanya, pengguna individual.

d. Profil dan perilaku pengguna internet

Ditinjau dari aspek profilnya, para pengguna internet cenderung lebih muda, lebih kaya, lebih berpendidikan, lebih aktif dalam mencari informasi (*active information seekers*) dan lebih banyak prianya dibanding populasi pada umumnya.

Di Amerika, profil pemakai internet meliputi: 70-80% pria; mayoritas berusia antara 23-40 tahun; pendidikan minimal S1; dominasi kaum akademik; pendapatan rata-rata US\$ 65,000 pertahun; dan mayoritas mengakses internet dari kantor/sekolah.

e. Jumlah situs dan perkembangan

Bila di tahun 1996 jumlah WWW di internet hanya sekitar 35.000 buah, maka pada akhir tahun 1999 jumlahnya melonjak drastic hingga mencapai puluhan juta situs. Jumlah tersebut diperkirakan akan bertambah sekitar 300.000 situs per minggu.

7. Perkembangan Internet Di Indonesia

Melihat perkembangan pemakaian internet di dunia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, di Indonesia juga mengalami perkembangan penggunaan internet walaupun tidak sebesar pertumbuhan di dunia. Menurut Tjiptono dan Totok (2000: 4) pertumbuhan penggguna internet di Indonesia tergambar dalam data-data berikut:

a. Jumlah pengguna internet di Indonesia

Pada bulan Juli 1996, jumlah pemakai internet di Indonesia baru mencapai sekitar 25.000-30.000 orang. Sedangkan pada bulan Juni 1999, jumlah mencapai kurang lebih 800 ribu orang. Diperkirakan bahwa jumlah tersebut akan mencapai 1,5 juta orang di tahun 2000 dan 115 juta pada tahun 2005.

b. Pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia

Tim *Computer Network* ITB memprediksi pertumbuhan pengguna internet di Indonesia sekitar 700% per tahun. Angka ini lebih fantastis karena saat itu internet masih berada dalam tahap perkenalan dan pertumbuhan awal.

c. Komposisi pengguna dan penggunaan internet di Indonesia.

Komposisi pengguna internet di Indonesia pada tahun 1996 meliputi: 42,8% kalangan bisnis/komersial; 29,9% (pendidikan); 20,9% (pemerintah); 5,8% (riset); dan 1% (LSM).

Terlihat sangat jelas peningkatan penggunaan internet di Indonesia. Penggununa internet tersebut dari berbagai kalangan, baik dari kalangan bisnis, pendidikan dan pemerintah. Dari data di atas, dapat disumpulkan bahwa kemudahan penggunaan internet di Indonesia di rasa dari berbagai kalangan.

8. Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran

Perkembangan atau kemajuan teknologi yang sangat pesat dan merambah keseluruh dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran.Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak yang dapat menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan (Rusman, 2012: 307) sebagai berikut:

- a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
- b. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa;
- Pembelajaran dapat memilik topik atau bahan ajar yang seseuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing;
- d. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa;
- e. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran;
- f. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat

turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugastugas yang di kerjakan siswa on-line.

Dari manfaat ini di atas tentunya internet sangat di butuhkan sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan internet dapat di gunakan secara maksimal dalam media pembelajaran maka akan merasakan manfaat lebih dari manfaat yang di jelaskan di atas.

9. Definisi dan Pemanfaatan e-learning Untuk Pembelajaran

Menurut Dong, *e-learning* adalah kegitan belajar asinkronis melalui perangkat elektronik komputer yang tersambung ke internet dimana peserta belajar berupaya memperoleh bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya (Rusman, 2012: 136). Rosenberg menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.Hal ini, senada dengan Cambell dan Kamarga yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat *e-learning*.Bahkan Onno menjelaskan bahwa istilah "e" atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi elektronik internet (Rusman, dkk, 2011: 288)

Menurut Rosenberg (dalam Rusman, 2012: 136) *e-learning* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangka luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu:

 a. E-learning merupakan jaringan dengan kemapuan untuk memperbarui informasi,menyimpan, mendistribusi dan membagi meteri ajar atau informasi.

- b. Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet.
- Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembejaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan proses belajar dengan menggunakakn internet dimana pelajar dapat mencari bahan pelajaran sesuuai dengan kebutuhan maupun mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketereampilan peserta didik. Karkteristik dari *e-learning* itu sendiri antara lain:

- a. Pertama, memafaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
- b. Kedua, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer network*).
- c. Ketiga, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*sef learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
- d. Keempat, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Rusman, dkk, 2011: 289).

10. Kelebihan dan Kekurangan E-learning

Menurut Rusman (2012: 321) manfaat penggunaan internet khususnya dalam pendidikan jarak jauh antara lain:

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang tersetruktur dan terrjadwal melaui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Siswa dapat belajat atau me-*review* bahan perkuliahan setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar teersimpan dikomputer.
- d. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- e. Baik guru maupun siswa dapat melakukkam diskusi melaui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmi pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya passif menjadi aktif dan lebih mandiri.
- g. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah atau perguruan tinggi.

Manfaat e-learning dari perspektif pendidik diantaranya:

- a. Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran dari saat ini dibangun;
- b. Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif efisiensi;
- c. Pemanfaatan aktivitas akses belajar;
- d. Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet;
- e. Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia;

- f. Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar
- Manfaat dari perspektif peserta didik, yaitu:
- a. Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya;
- b. Lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memperhatikan ruang dan waktu;
- c. Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran *online*.

Meskipun memiliki manfaat seperti yang dijelaskan di atas, pembelajaran *e-learning* tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik dari Bullen dan Beam (Rusman, 2012: 322) antara lain:

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses pembelajaran,
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik atau asperk sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial,
- c. Proses pembelajarannyacenderung kearah pelatihan dari pada pendidikannya,
- d. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensonal, kini juga dituntut meengetahui teknik pembelajaran yang berbasi ICT,
- e. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal,
- f. Tidak semau tempat tersedia fasilitass internet atau jaringan,
- g. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet,
- h. Kurangnya personil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

11. Psikologi Remaja

Remaja atau *adolescence* yang berasal dari kata Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa" (Hurlock, 2001: 206). *Adolescence* rentan usia dari 17 tahun sampai 19 tahun atau 17 sampai 21 tahun (Kartono, 1990:182).

Dalam perkembangannya remaja mempunyai ciri yang sangat menonjol yaitu dimana masa remaja sebagai periode perubahan. Dalam periode perubahan, terdapat empat perubahan universal yang terjadi pada masa remaja. Pertama, meningginya emosi, yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat selama masa awal remaja, maka meningginya emosi lebih menonjol pada masa awal periode akhir remaja.

Kedua, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk diperankan, menimbulkan masalah baru bagi remaja muda, masalah yang timbul tampaknya lebih banyak dan lebih sulit diselesaikan dibandingkan masalah yang dihadapi sebelumnya. Remaja akan tetap merasa ditimbuni masalah, sampai ia sendiri menyelesaikannya menurut kepuasannya.

Ketiga, dengan perubahan minat dan pola perilaku, maka nilai-nilai juga berubah. Apa yang ada pada masa kanak-kanak dianggap penting, sekarang setelah hampir dewasa tidak penting lagi. Keempat, sebagian besar remaja bersikap ambivalen terhadap setiap perubahan. Mereka mengingkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut.

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapisitas sensoris, dan ketrampilan motorik (Yudrik, 2011: 231). Menurut Konopka (dalam Yudrik 2011: 241), masa remaja ini meliputi.

- a. 12-15 tahun merupakan masa remaja awal
- b. 15-18 tahun merupakan masa remaja pertengahan
- c. 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa.Remaja dalam perkembangannya memiliki berbagai kebutuhan. Menurut Yudrik (2011 : 241) kebutuhan remaja diantarannya, kebutuhan akan pengendalian diri, kebutuhan akan kebebasan, kebutuhan akan rasa kekeluargaan, kebutuhan akan penerima sosial, kebutuhan akan penyesuaian diri, kebutuhan akan agama dan nilai-nilai sosial.

Kebutuhan kebebasan dari remaja inilah yang harus dikontrol oleh orang tua. Remaja tersebut lebih condong bersikap egois, emosional dan mereka lebih mudah percaya pada teman sebayanya untuk penyesuaian diri di lingkungan sosialnya.

12. Perilaku manusia

Dari sudut pandang biologis perilaku merupakan kegiatan atau aktivitas organism yang bersangkutan. Sedangkan dari sudut pandang behavioristik mengatakan bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu atau organism seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan perilakunya. Hubungan stimulus dan respon akan seakan-akan bersifat mekanistik. Dan perilaku dari sudut pandang kognitif, yaitu bahwa perilaku individu merupakan respon dari stimulus, namun dalam diri individu itu ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya (Zein dan Suryani, 2005: 23).

Dalam Takariani (2010: 44) ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal terdiri dari faktor biologis dan faktor sosiopsikologis. Faktor situasional terdiri dari faktor ekologi (kondisi alam dan iklim), faktor rancangan (penataan ruang) dan, faktor temporal (keadaan emosi), suasana perilaku (*behavior setting*) (cara berpakaian, cara berbicara), tekonologi, faktor-faktor sosial (peran, sstruktur sosial, karakteristik individu), stimulus yang mendorong dan memperteguh perilaku. Faktor biologis menekankan pada pengaruh struktur biologis terhadap perilaku manusia.

Faktor sosiopsikologis merupakan proses sosial seorang akan membentuk beberapa karakter yang akhirnya akan mempengaruhi perilakunya. Karakter ini terdiri dari tiga komponen yakni komponen afektif (aspek emosional dari faktor sosiopsikologi), komponen kognitif (aspek intelektual yang di ketahui oleh manusia, komponen konatif (berkaitan denga faktor sosiopsikologis/ kepercayaan/aspek kebiasaan dan kemauan untuk bertindak).

Remaja dalam berperilaku sebagai penggun internet lebih di pengaruhi oleh faktor sosiopsikologis, dimana remaja mempunyai emosional yang tinggi, disertai dengan intelektual mereka dan adanya kemauan untuk menggunakan teknologi yaitu internet sehingga hal ini menjadi kebiasaan oleh remaja dalam menggunakan internet.

13. Teori Uses & Gratifications

Riset *Uses & Gratifications* ini berangkat dari pandangan bahwa komunikasi (khususnya media massa) tidak mempunyai kekuatan mempengaruhi khalayak. Inti dari Teori *Uses & Gratifications* adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu (Kriyantono, 2010: 209). Menurut Blummer dan Gurevith, konsep dasar teori

Uses & Gratifications adalah meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumbersumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat lain, barang kali termasuk juga yang tidak kita inginkan (Kriyantono, 2010: 209).

Dalam teori *Uses & Gratifications* ditekankan bahwa *audience* aktif untuk meneutukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya.Penggunaan media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media yang aktif itu berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya teori *Uses & Gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan (Nurudin, 2007: 192).

Penggunaan media baru yaitu internet oleh siswa ini yaitu dengan motif yaitu sebagai media pembelajaran, sehingga mereka dapat memenuhi berbagai kebutuhannya dengan menggunakan internet tersebut. Motif ini didorong dari berbagai tuntan dari sekolah. Siswa menjadi aktif dalam menggunakan media internet ini untuk pembelajaran dan media lain seperti majalah, surat kabar, koran, diskusi dan buku buku pendamping pelajaran sebagai sumber belajar.

14. Perilaku Penggunaan Internet oleh Remaja

Dalam Qomariyah (2012: 12) aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengguna internet menjadi empat kelompok kepentingan penggunaan internet, yaitu:

- a. Email.
- b. Aktivitas kesenangan (*fun activities*) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: online untuk bersenang-senang, klip video/audio, pesan singkat, mendengarkan atau men-*download* musik, bermain *game*, atau *chatting*.
- c. Kepentingan informasi (*information utility*) yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, informasi sekolah, informasi kesehatan, pemerintah, informasi keuangan, informasi pekerjaan, atau informasi politik.
- d. Transaksi (*transaction*), yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet, seperti : membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau *online banking*.

Tabel 4. 1

Klasifikasi Dimensi Penggunaan Internet menurut Wayne Buente dan Alice Robbin (Qomariyah, 2012: 13)

Dimensi kepentingan penggunaan internet

Contoh aktivitas internet

Informasi (information utility)

Memperoleh informasi atau berita online

Kesenangan (leisure/fun activities)

Online untuk alas an yang tidak istimewa, hanya untuk kesenangan atau untuk menghabiskan waktu

Komunikasi (communication)

Mengirim atau menerima pesan, misalnya email

Transakasi (transactions)

Membeli produk secara online, misalnya buku, musik, mainan atau pakaian.

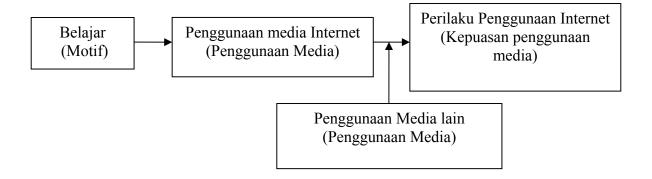
Tabel 4. 2 Berdasarkan Qomariyah (2012: 12) dimensi kepentingan penggunaan internet pada kalangan remaja di klasifikasikan menjadi:

Kepentingan penggunaan internet
A. Informasi
Mendapatkan sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran
sekolah
Mendapatkan informasi kesehatan
Mendapatkan berita atau inforrmasi peristiwa-peristiwa terkini
Mendapatkan informasi pendidikan selanjutnya
Mendapatkan informasi terkait dengan hobi atau minat
Mendapatkan informasi hiburan
Mengeirim atau menerima pesan email
Mengunjungi situs social networking
B. Aktivitas kesenangan
Mendapatkan informasi terkait hobi atau minat
Mendapatkan informasi hiburan
Bermain game online
Mendapatkan gambar
Men-download video
Men-download lagu
Mengunjungi situs social networking
Chatting
Mengunjungi situs-situs pornogrfi
Blogging
Membaca komik on line
C. Komunikasi
Mengirim atau emenerima pesan email
Mengunjungi situs social networking
Chatting
D. Transaksi
Membeli produk

F. Kerangka Pemikiran

Penilitian ini menggunakan model Uses and Gratifications, teori yang dikembangkan oleh Philip Palmgreen bahwa penggunaan media yang didorong

oleh motif tertentu, namun konsep yang diteliti tidak hanya motif tetapi sampai motif-motif khalayak itu telah dipenuhi media (Kriyantono, 2010: 210)



Pada Bagan di atas dijelaskan bawah motivasi siswa dalam menggunakan media baru (internet) untuk belajar. hal ini akan dipengaruhi oleh media lain yaitu surat kabar, majalah, koran dan diskusi maupun buku penunjang. Maka kepuasan yang diperoleh yaitu dengan terpenuhinya motif belajar tersebut dari media yang digunakan yaitu media baru (internet) atau media lain.

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi yang dipakai oleh peneliti untuk menggambarkan secara abstrak sautu fenomena sosial atau alami (Singarimbun, 1989: 33).

Menurut Dong dalam buku "Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer" *e-learning* adalah kegitan belajar asinkronis melalui pernagkat elektronik komputer yang tersambung ke internet dimana peserta belajar berupaya memperoleh bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya (Rusman, 2012: 136).

Perilaku dari sudut pandang behavioristik mengatakan bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu atau organism seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan perilakunya (Yeti dan Suryani 2005: 23). Penggunaan adalah cara mempergunakan sesuatu: pemakaian (Poerwodarminta, 1991:328).

Masa remaja menurut Yudrik (2011: 226) adalah masa datangnya pubertas (11-14) sampai usia sekitar 18 tahun, masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur (Singarimbun, 1989:67).Pengukuran dari masing-masing variabel menggunakan skala Likert. Dimana skala Likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sesorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012: 93)

a. Variabel Independen

Metode pembelajaran *e-learning* yang dioperasional sebagai tingkat kebutuhan dari siswa dalam mendapatkan pengetahuan dan memudahkan dalam pembelajaran.

Varibel ini dilihat dari:

 Tingkat kebutuhan dalam mendapatkan pengetahuan dan memudahkan dalam pembelajaran.

Diukur dengan:

- a) Materi pembelajaran *e-learning* apa saja yang diakses melalui internet.
 - (1) Matematika (11) BP/BK
 - (2) Biologi (12) Pkn
 - (3) Kimia (13) Akuntansi
 - (4) Fisika (14) Sosiologi
 - (5) TIK (15) Ekonomi
 - (6) Sejarah (16) P. A. Islam
 - (7) Geografi (17) Seni budaya
 - (8) Bahasa Indonesia (18) Bahasa Jawa
 - (9) Bahasa Inggris (19) Penjaskes
 - (10) Bahasa Jepang (20) Agama Kristen

Sumber : Surat Keputusan Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Sukoharjo nomor 800/011/2013

- b) Frekuensi mengakses mata pelajaran melalui internet.
 - (1) Sangat tinggi sekali, bila responden mengakses bahan mata pelajaran "selalu" menggunakan internet.
 - (2) Sangat tinggi, bila responden mengakses bahan mata pelajaran "sering" menggunakan internet.
 - (3) Tinggi, bila responden mengakses bahan mata pelajaran "kadang-kadang" menggunakan internet.

- (4) Sedang, bila responden mengakses bahan mata pelajaran "hampir tidak pernah"menggunakan internet.
- (5) Rendah, bila responden mengakses bahan mata pelajaran "tidak pernah" menggunakan internet.
- c) Lama mengakses mata pelajaran melalui internet.
 - (1) Sangat tinggi sekali, bila responden mengakses bahan mata pelajaran menggunakan internet selama lebih dari 2 jam.
 - (2) Sangat tinggi, bila responden mengakses bahan mata pelajaran menggunakan internet 2 jam.
 - (3) Tinggi, bila responden mengakses bahan mata pelajaran menggunakan internet selama 1 jam.
 - (4) Sedang, bila respoonden mengakses bahan mata pelajaran menggunakan internet selama 30 menit.
 - (5) Rendah, bila responden mengakses bahan mata pelajaran tidak pernah menggunakan internet.
- d) Frekuensi mencari bahan tugas melalui internet.
 - (1) Sangat tinggi sekali, bila responden mencari bahan tugas "selalu" menggunakan internet.
 - (2) Sangat tinggi, bila responden mencari bahan tugas "sering" menggunakan internet.
 - (3) Tinggi, bila responden mencari bahan tugas "kadangkadang"menggunakan internet.

- (4) Sedang, bila responden mencari bahan tugas "hampir tidak pernah" menggunakan internet.
- (5) Rendah, bila responden mencari bahan tugas "tidak pernah" menggunakan internet.
- e) Lama mencari bahan tugas dari internet.
 - (1) Sangat tinggi sekali, bila responden mengakses bahan tugas sekolah menggunakan internet selama lebih dari 2 jam.
 - (2) Sangat tinggi, bila responden mengakses bahan tugas sekolah menggunakan internet 2 jam.
 - (3) Tinggi, bila respoonden mengakses bahan tugas sekolah menggunakan internet selama 1 jam.
 - (4) Sedang, bila respoonden mengakses bahan tugas sekolah menggunakan internet selama 30 menit.
 - (5) Rendah, bila responden mengakses bahan tugas sekolah tidak pernah menggunakan internet.

b. Variabel Kontrol

Dalam variabel kontrol ini terdapat penggunaan media lain dalam siswa mencari maupun mendapatkan materi pembelajaran, tugas sekolah dan pengetahuan lainnya. Variabel kontrol ini diukur dari penggunaan majalah, koran, surat kabar dan forum diskusi yang dilakukan siswa dalam memperoleh pengetahuan, materi pelajaran maupun tugas sekolah.

c. Variabel Dependen

Perilaku menggunakan internet sebagai pengaruh dari pembelajaran *E-learning*.

Varibel ini diukur dengan:

- 1) Frekuensi mengakses internet.
 - a) Sangat tinggi sekali, bila responden "selalu" menggunakan internet.
 - b) Sangat tinggi, bila respoonden "sering" menggunakan internet.
 - c) Tinggi, bila respoonden "kadang-kadang" menggunakan internet.
 - d) Sedang, bila responden "hampir tidak pernah" menggunakan internet.
 - e) Rendah, bila responden "tidak pernah" menggunakan internet.
- 2) Lama mengakses mata pelajaran melalui internet.
 - a) Sangat tinggi sekali, menggunakan internet selama lebih dari 2 jam.
 - b) Sangat tinggi, bila responden menggunakan internet 2 jam.
 - c) Tinggi, bila responden menggunakan internet 2 jam.
 - d) Sedang, bila respoonden menggunakan internet selama 30 menit.
 - e) Rendah, bila responden tidak pernah menggunakan internet.
- 3) Kepuasan dalam perilaku penggunaan internet
 - a) Informasi
 - (1) Mendapatkan sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah

- (2) Mendapatkan informasi kesehatan
- (3) Mendapatkan berita atau inforrmasi peristiwa-peristiwa terkini
- (4) Mendapatkan informasi pendidikan selanjutnya
- (5) Mendapatkan informasi terkait dengan hobi atau minat
- (6) Mendapatkan informasi hiburan
- (7) Mengirim atau menerima pesan email
- (8) Mengunjungi situs social networking
- (9) Aktivitas kesenangan
- (10) Mendapatkan informasi terkait hobi atau minat
- (11) Mendapatkan informasi hiburan
- b) Bermain game online
 - (1) Mendapatkan gambar
 - (2) Men-download video
 - (3) Men-download lagu
 - (4) Mengunjungi situs social networking
- c) Chatting

Mengunjungi situs-situs pornogrfi

- d) Blogging
 - (1) Membaca komik on line
 - (2) Membeli produk
 - (3) Mengirim atau emenerima pesan email
 - (4) Mengunjungi situs social networking
 - (5) Chatting

(6) Transaksi

(7) Komunikasi

Kepuasan perilaku penggunaan internet diukur dengan 23 pertanyaan yang terdiri dari informasi 8 pertanyaan, aktivitas kesenangan pertanyaan 11, pertanyaan, komunikasi 3 pertanyaan dan transakasi 1 pertanyaan. Jawaban dari masing-masing pertanyaan yaitu:

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu-ragu
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

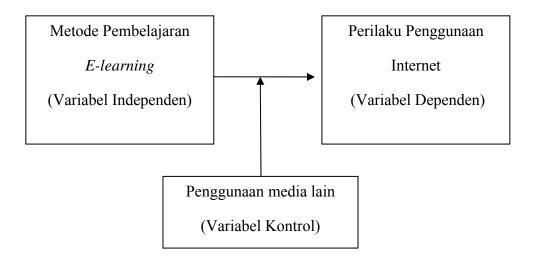
Untuk jawaban "sangat setuju" mendapatkan nilai 5, "setuju" mendapatkan nilai 4, "ragu-ragu" mendapatkan nilai 3, "tidak setuju" mendapatkan nilai 2, "sangat tidak setuju" mendapatkan nilai 1. Kemudian seluruh sampel dicari nilai terendah sampai dengan nilai tertinggi lalu dibuat pengklasifikasian dengan kategori sangat berpengaruh sekali, sangat berpengaruh, berpengaruh, kurang berpengaruh, tidak berpengaruh dan netral.

Sedangkan pengukuran frekuensi dan lama penggunaan internet cara pengukurannya adalah:

Untuk jawaban "selalu" diberi skor 4, "sering" diberi skor 3, "kadang-kadang" di beri skor 2, dan "tidak pernah" diberi skor 1.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang penelitian ini, maka hubungan-hubungan antar variabel yang akan diteliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

Diagram Hubungan Antar Variabel



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah"Ada hubungan signifikan antara penggunaan pembelajaran *e-learning* terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa SMA N 3 Sukoharjo yang di pengaruhi oleh penggunaan media lain".

H. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanatif, dimana peneliti menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep varibel (Kriyantono, 2010: 69).

Metode penilitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, yaitu penelitiaan yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. (Singarimbun, 1989:3)

Survei adalah metode dengan menggunakan kuisioner sebagai instrument pengumpulan datanya. Tujuanya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap dapat mewakili populasi tertentu. Dalam survey proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuesioner sebagai instrument untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili mewakili populasi secara spesifik (Kriyantono, 2010: 59).

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian ini dilakukan secara sengaja (*purposive*) di SMA N 3 Sukoharjo. Adapun pertimbangannya karena Siswa SMA N 3 Sukoharjo termasuk pada kategori usia remaja yaitu dengan rentang usia 16-19 tahun. Selain itu pola pembelajaran siswa SMA N 3 Sukoharjo dengan menggunakan *e-learning*. Penelitian dilakukan dengan dua tahap, yang pertama tahap pengumpulan data yaitu pada bulan Desember 2012- Mei 2013, sebagaimana sebelumnya dilakukan studi penjajagan lapang terlebih

dahulu. Tahap kedua yaitu pengolahan data sampai penyelesaian draft skripsi pada Juni – Juli 2013.

2. Populasi, Sampel dan Sampling

Populasi dalam Kriyantono (2008:153) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Jumlah populasi yang diperoleh dari SMA N 3 Sukoharjo kelas XI yaitu 391 siswa.

Sementara sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 81). Teknik pengambilan sample dengan sampel random. Dalam pengambilan samplenya peniliti "mencampur" subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek-subjek dalam populasinya dianggap sama. Dengan demikian, peneliti memberi hak yang sama pada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel. Oleh karena itu karena hak setiap subjek sama, maka peneliti terlepas dari perasaan ingin mengistimewakan satu atau beberapa subjek untuk dijadikan sampel (Arikunto, 1996: 120).

Penentuan jumlah sample mangacu pada pendapat Suharsimi Arikunto (1996: 120):

"Untuk sekedar ancer-ancer maka apabia subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah besar dapat diambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih"

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti mengambil 15% dari keseluruhan populasi penelitian yaitu: 18% x 359 = 64,62 dibulatkan menjadi 65 siswa (dibulatkan).

3. Variabel Penelitian

- a. Variabel X yaitu penggunaan metode pembelajaran *e-learning* pada siswa SMA Negeri 3 Sukoharjo.
- b. Variabel Y yaitu timbulnya pengaruh terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa SMA Negeri 3 Sukoharjo.
- c. Varibel Z yaitu variabel kontrol yang merupakan penggunaan media lain selain internet sebagai sumber belajar dan bahan penugasan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

- a. Data primer diambil dengan menggunakan kuisioner sebagai instrument pengumpulan datanya. Tujuanya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap dapat mewakili populasi tertentu. Dalam survey proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuesioner sebagai instrument untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili mewakili populasi secara spesifik.(Kriyantono, 2010: 59).
- b. Data sekunder diambil dengan penelusuran dokumen dan wawancara

5. Teknik uji persyaratan analisis

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 1998: 161).Untuk mngetahui koefisien korelasi atau derajat kekuatan hubungan antar

46

variabel metode yang digunakan adalah Pearson's Correlation (Product

Moment) (Kriyantono, 2008: 175).

Rumus Korelasi Product Momen adalah

$$\mathbf{r} = \frac{\mathbf{N} \left(\sum \mathbf{X} \mathbf{Y} \right) - \left(\sum \mathbf{X} \sum \mathbf{Y} \right)}{\sqrt{\left[\mathbf{N} \sum \mathbf{X}^2 - \left(\sum \mathbf{X} \right)^2 \right] \left[\mathbf{N} \sum \mathbf{Y}^2 - \left(\sum \mathbf{Y} \right)^2 \right]}}$$

Dimana:

: Koefisien korelasi *Pearson's Product Moment*

N : Jumlah individu dalam sampel

X : Angka mentah untuk variabel X

Y: Angka mentah untuk variabel Y

b. Reabilitas

Reabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu

instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat

pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 1998:

170). Mencari reabilitas intrumen yang skornya bukan 0-1, tetapi

merupakan rentangan antara beberapa nilai, misalnya 0- 10 atau 0-100

atau bentuk skala 1-3, 1-5 atau 1-7 dan seterusnya dengan menggunakan

koefisien alpha (σ) dari Cronbach (Umar, 2002: 119)

Rumus ditulis sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right] \left[1 - \frac{1 - \sum \sigma i^2}{\sigma^2}\right]$$

Keterangan:

 \mathbf{r}_{11} : reabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyak e soal

47

 $\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

 σ_{t}^{2} : Varians total

6. Teknik Analisis Data

Alat analisis statistik yang dipergunakan adalah analisis kuantitatif. Teknik analisis untuk mencari koefisien antara data ordinal atau interval dan data ordinal lainnya digunakan alat ukur: Korelasi *Rank-Order* (*Spearman's Rho Rank Order Correlations*) (Kriyantono, 2008: 178)

Dalam teknik ini setiap data dari variabel-variabel yang diteliti ditetapkan peringkatnya dari terkecil sampai terbesar (dirangking). Peringkat terkecil di beri nilai 1. Dengan memakai rumus ini dapat untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel.

Rumus: rho = $\frac{1-6\sum d^2}{N(N^2-1)}$

Keterangan:

Rs (rho) : Koefisien korelasi rank-order

Angka 1 : Angka satu, yaitu bilangan konstan

6 : Angka enam, yaitu bilangan konstan

d : Perbedaan antara pasangan jenjang

 \sum : sigma atau jumlah

N : jumlah individu dalam sampel