

# REALITAS SOSIAL SIBER KOMUNIKASI GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING (SMK WIDYA PATRIA 2)

Christina Tandaju<sup>1</sup>; Nicodemus Koli<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bunda Mulia

ctandaju@bundamulia.ac.id<sup>1</sup>, nkoli@bundamulia.ac.id<sup>2</sup>

## Absrak

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan mengambil langkah tegas untuk memutus rantai penyebaran virus terutama kepada anak-anak dengan menutup sekolah dan memindahkan kegiatan belajar mengajar dirumah atau secara daring. Keputusan tegas yang diambil pemerintah ini bukan tanpa resiko, namun harus diambil mengingat sekolah adalah lokasi yang rawan menjadi *cluster* penyebaran virus. Guru sebagai perwakilan sekolah menjadi penghubung yaitu hubungan masyarakat dari sekolah kepada siswanya. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas sosial siber komunikasi guru dalam pembelajaran daring di SMK Widya Patria 2. Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif dan kajian secara kualitatif yaitu melihat strategi komunikasi guru dalam pengajaran online melalui konsep budaya siber dengan 3 perspektif yaitu perspektif material, simbolik, dan pengalaman siswa supaya termotivasi belajar selama pandemic. Metode pengambilan data ataupun pengambilan informasi dilakukan dengan studi pustaka, wawancara dan pencarian dari internet. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi serta pembelajaran budaya siber yang menjadi realitas sosial siber Tingkat Kesiapterapan Teknologi dan untuk evaluasi dalam pembelajaran daring supaya pembelajaran daring dapat diadaptasi serta diikuti oleh guru dan siswa dalam berkomunikasi.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar siswa, teori budaya siber, pembelajaran online, strategi komunikasi

## Abstract

*The government through the Ministry of Education and Culture is taking firm steps to break the chain of the spread of the virus, especially to children by closing schools and moving teaching and learning activities at home or blindly. This firm decision taken by the government was not without risk, but it had to be taken considering that schools are locations that are prone to the spread of cluster viruses. The teacher as a school liaison becomes a liaison, namely community relations from the school to its students. For this reason, this study aims to determine the social reality of teacher cyber communication in courageous learning at Widya Patria 2 Vocational School. In this study, descriptive methods and qualitative studies were used, namely looking at teacher communication strategies in online teaching through the concept of cyber culture*

*with 3 perspectives, namely the perspective material, symbolic, and student experiences so that they are motivated to study during a pandemic. Methods of data collection or information retrieval is done by literature study, interviews and searches from the internet. This research is expected to be an evaluation and learning of cyber culture which becomes a cyber social reality at the Technology Preparedness Level and for evaluation in brave learning so that brave learning can be adapted and followed by teachers and students in communicating.*

**Keywords:** *Student motivation, cyber culture theory, online learning, communication strategy*

## **PENDAHULUAN**

Sejak Bulan Maret 2020, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan menetapkan penghentian pendidikan secara tatap muka karena pandemi global virus COVID-19 yang turut melanda Indonesia. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan mengambil langkah tegas untuk memutus rantai penyebaran virus terutama kepada anak-anak dengan menutup sekolah. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Keputusan tegas yang diambil pemerintah ini sangatlah perlu dan mendesak mengingat sekolah adalah lokasi yang rawan menjadi *cluster* penyebaran virus. Keputusan mengenai perubahan sistem belajar mengajar secara menyeluruh ini adalah adaptasi baik bagi siswa dan guru yang mengajar, meskipun ada yang berhasil dan ada juga yang tidak. Praktik pendidikan daring dilakukan oleh berbagai tingkatan jenjang pendidikan sejak tingkat SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Langkah yang harus diambil tanpa persiapan yang memadai pada gilirannya mengakibatkan banyak tenaga pendidik gagap menghadapi perubahan drastis ini untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Hal ini pun diakui oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim. Kendala koneksi internet yang tidak stabil menjadi penghambat. Kemudian pemberian soal-soal dan murid langsung diminta menjawab. Hal ini berbeda dari proses pengajaran sebelumnya, di mana seharusnya diawali dengan menjelaskan materi pembelajaran kemudian memberi soal dan menjelaskan jawaban-jawabannya<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Ridho, Subkhi., *Pendidikan Daring di Masa Covid-19*, kompas.com., 12 Agustus 2020., diakses dari <https://www.kompas.com/edu/read/2020/08/12/112834471/pendidikan-daring-di-masa-covid-19?page=all>

Temuan *Save the Children* menunjukkan bahwa ada 646.000 sekolah di Indonesia tutup selama pandemi Covid-19. Dengan demikian kondisi ini berdampak pada lebih dari 60 juta anak. Akibatnya mereka harus melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring. Mirisnya lagi, setelah hampir 9 bulan pandemi, 4 dari 10 atau 40 persen orangtua mengatakan motivasi belajar anak semakin berkurang. "Penyebab utama anak kehilangan motivasi belajar 70 persen disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan, tidak ada interaksi, berebut fasilitas," demikian papar *Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children*, Tata Sudrajat. Berebut fasilitas, tidak lepas dari perekonomian yang tidak merata, misalnya tidak setiap anak punya ponsel dan harus meminjam orangtua. Lalu, anak harus menunggu orangtua selesai bekerja. Apalagi kalau ada beberapa anak dalam satu keluarga, ini juga jadi masalah saat PJJ<sup>2</sup>.

Jurnal IAIN Salatiga oleh Ahmat Farozi, 2021 dengan judul Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa selama Pandemi Covid-19 di kelas IIIB Mi Ma'Arif Mangunsari Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021, menunjukkan bahwa strategi yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemic covid-19 di kelas III Mi Ma'Arif Mangunsari adalah penggunaan metode ceramah yang dibuat dalam bentuk video, daring, home visit, luring, dan metode penugasan atau praktek. Untuk mensukseskannya guru melakukan upaya atau pendekatan dengan memberikan penghargaan khusus bagi siswa yang berprestasi, memberi angka/nilai, memberi materi-materi yang berhubungan dengan kehidupan siswa, memberi pujian dan hadiah bagi siswa yang giat dan aktif belajar. Ada faktor pendukung pada internal siswa yang takut tidak naik kelas atau ketinggalan pelajaran, dari segi eksternal guru membangun kerjasama dengan orang tua siswa, kemudian sarana dan prasarana yang dimiliki dari lingkungan keluarga atau madrasah seperti handphone, laptop, dan kuota serta guru juga selalu memberikan motivasi kepada anak didik khususnya bagi siswa yang membutuhkan bimbingan khusus. Faktor penghambat yaitu terdapat

---

<sup>2</sup> Rossa, Vania dan Efendi, Dini Afrianti, *Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar*, suara.com., 16 Desember 2020, diambil dari <https://amp.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar>

faktor internal berupa siswa yang mempunyai rasa malas dan lebih mementingkan kegiatan lainnya, faktor eksternalnya yakni dari lingkungan dan lebih mementingkan kegiatan lainnya, faktor eksternalnya dari lingkungan dan kondisi keluarga seperti orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya, di sisi lain dari keluarga siswa yang hanya mempunyai satu handphone dan di tempat tinggal keadaan sinyalnya kurang mendukung.

Dari jurnal Nomosleca, oleh Nisful Laily Zain, 2017, dalam artikel yang berjudul Strategi Komunikasi Persuasif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Penelitian ini berfokus pada Guru di SMK PGRI 1 Pasuruan yang melakukan pendekatan komunikasi personal kepada siswa dan orang tua dalam menyelesaikan persoalan motivasi belajar para siswa. Pendekatan komunikasi personal memiliki nilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Komunikasi personal dilakukan secara bertahap dan berkali, tidak hanya satu kali, dan tidak satu arah. Mulai dari komunikasi personal dengan siswa dalam hitungan satu, dua, hingga tiga kali. Jika masih belum mampu meningkatkan motivasi, maka komunikasi personal akan dilakukan kepada orang tua siswa. Dengan pendekatan personal guru dapat membantu siswa dengan cara yang tepat dan paling efektif agar siswa yang bermasalah dapat terselamatkan. Kasus kasus yang bervariasi dapat diminimalkan, setidaknya mampu dikendalikan sehingga tidak menyebar atau menular pada siswa yang lainnya.

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas sosial siber komunikasi guru SMK Widya Patria 2 dalam pembelajaran daring. Urgensi penelitian ini adalah untuk melihat dan dapat mengevaluasi pembelajaran daring yang selama ini telah dilakukan supaya dapat berjalan dengan lebih baik lagi.

## **LANDASAN TEORI**

**Pembelajaran daring** yaitu penyelenggaraan kelas dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang massif dan luas, sehingga pembelajaran daring dapat diselenggarakan di setiap tempat dan waktu serta diikuti secara gratis maupun berbayar<sup>3</sup>. Pembelajaran daring memiliki manfaat seperti membangun

---

<sup>3</sup> Ayuni, Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi Volume 5 Issue 1, 2021

komunikasi serta diskusi antara guru dengan siswa, interaksi dan diskusi antarsiswa. Pembelajaran ini memudahkan siswa berinteraksi dengan guru dan orang tua. Saluran daring pun menjadi sarana yang tepat untuk melihat perkembangan anak melalui laporan orang tua dengan tujuan orang tua dapat melihat langsung perkembangannya, guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar, video, dan audio yang dapat diunduh oleh orang tua langsung, dan mempermudah guru membuat materi dimana saja dan kapan saja<sup>4</sup>.

**Komunikasi** diperlukan di saat pandemi supaya pesan oleh guru ke siswa dapat tersampaikan dengan baik melalui media teknologi. Komunikasi yang dilakukan tidak lagi seperti lazimnya tatap muka. Tetapi saat ini komunikasi dilakukan melalui daring dan akan ada pemaknaan yang berbeda-beda karena penggunaan media tersebut dengan tetap memperhatikan bahwa komunikasi merupakan penyampaian pesan dari seorang komunikator kepada komunikan melalui alat komunikasi untuk suatu tujuan<sup>5</sup>. Pada umumnya komunikasi dapat mempunyai beberapa tujuan antara lain: *Pertama*, supaya yang guru sampaikan dapat dimengerti oleh siswa. *Kedua*, Memahami siswa. Guru sebagai pemimpin harus mengetahui benar aspirasi siswa tentang apa yang diinginkannya. *Ketiga*, supaya gagasan guru dapat diterima oleh siswa. Dengan cara melakukan pendekatan persuasif bukan dengan memaksakan kehendak siswa. *Keempat*, menggerakkan siswa untuk melakukan suatu kegiatan.<sup>6</sup>

**Tentang budaya Siber**, dalam konteks komunikasi, budaya merupakan sekumpulan praktik sosial di mana terjadi produksi, sirkulasi, dan pertukaran makna sosial yang berada dalam komunikasi antarindividu maupun kelompok. Budaya juga dimengerti sebagai pola tingkah laku yang tidak bisa lepas dari ciri

---

<sup>4</sup> Ayuni, Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi* Volume 5 Issue 1, 2021

<sup>5</sup> Giantika, Gan Gan, Strategi Komunikasi Guru Dalam Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Siswa SDN Tebet Barat 01 Jakarta Selatan Di Masa Pandemi Covid -19. *Journal Komunikasi*, Vol 11 No 2 September 2020. diambil dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/index>

<sup>6</sup> Giantika, Gan Gan, Strategi Komunikasi Guru Dalam Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Siswa SDN Tebet Barat 01 Jakarta Selatan Di Masa Pandemi Covid -19. *Journal Komunikasi*, Vol 11 No 2 September 2020. diambil dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/index>

khas kelompok masyarakat tertentu, misalnya, adat – istiadat. Sementara itu, makna siber merujuk pada ruang konseptual di mana setiap kata, hubungan manusia, data, kesejahteraan dan kekuatan dimanifestasikan oleh setiap orang melalui ruang teknologi *Computer Mediated Communication (CMC)*<sup>7</sup>. Budaya siber dapat dilihat dalam perspektif material, simbolik dan pengalaman. Pada perspektif material, internet dilihat sebagai sebuah perangkat teknologi dalam aspek sejarah. Internet dapat diakses oleh publik sejak 1980–an dengan berbagai fasilitasnya seperti membantu memperlancar pekerjaan, hiburan dan pengisi waktu luang. Internet juga merupakan ruang informasi yang tak terbatas hingga menjadi sarana transaksi jual–beli, di samping fungsi klasiknya yaitu medium penyampaian dan penerimaan pesan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa internet merupakan ruang komunikasi lintas batas. Dalam perspektif simbolik, internet adalah simbol yang dapat didekati secara virtual, abstrak dan tidak nyata di satu sisi, juga dapat dimaknai sebagai ruang produksi, sirkulasi dan konsumsi penggunaannya, di sisi lain. Pada perpektif pengalaman ditangkap bahwa ruang siber memberikan arah ataupun pola interaksi antar individu melalui perangkat teknologi. Jadi bila pada etnografi ada artefak – peninggalan hasil karya tangan yang mengindikasikan budaya kehidupan manusia, maka pada budaya siber pun ada artefak produksi, sirkulasi, konsumsi berbagai informasi dan aktivitas manusia mulai dari komunikasi hingga transaksi<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Nasrullah, Rulli, *Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet*, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 13-16

<sup>8</sup> Nasrullah, Rulli, *Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet*, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 16-17

## **Realitas Sosial dan Realitas Sosial Siber**

Realitas sosial dapat dipahami dalam beberapa batasan, antara lain; *pertama*, realitas adalah hasil ciptaan daya kreatif manusia. Daya kreatif itu timbul, berkembang dan dilembagakan dalam kehidupan masyarakat dan dikonstruksikan secara terus menerus. Realitas tercipta dalam setiap peristiwa dan perjumpaan yang dialami manusia. Dalam peristiwa dan perjumpaan itu, terciptalah realitas subyektif (*subjective reality*), realitas obyektif (*objective reality*) dan realitas simbolik (*symbolic reality*)<sup>9</sup>. Lalu, sisi sosial (dalam konteks konstruksi) lebih merupakan sebuah rasa kebersamaan dari pada usaha individu. Apapun yang ada di dunia sosial merupakan hasil dari perkataan dan / atau tindakan pembicaraan dan interaksi manusia secara bersama – sama. Setiap budaya atau kelompok sosial membangun pemahaman sendiri tentang dunianya, menciptakan maknanya, dan memahami makna itu. Manusia menciptakan makna – makna bagi perilaku yang pada saat yang sama menjadi milik masing – masing kelompok; perilaku yang sama mempunyai makna yang berbeda bagi anggota kelompok lainnya. )<sup>10</sup>. Dengan demikian, realitas sosial ada jika ada interaksi antar-manusia.

Sementara itu, realitas sosial siber terbentuk dari tiga elemen dalam satu kesatuan, yaitu, interaksi sosial, kultur, dan struktur sosial. Ketiga elemen ini dapat dilihat dalam perpektif *online* dan/atau *offline* yang tidak terlepas dari dimensi waktu dan ruang. Interaksi sosial menghasilkan kultur. Kultur membentuk struktur, dan seterusnya kembali ke interaksi sosial serta berputar seperti arah jarum jam. Pada lapis berikutnya, waktu merupakan dimensi interaksi, kultur, struktur yang menghasilkan kategori pemaknaan (*meaning*), orientasi (*orientation*) dan regulasi

---

<sup>9</sup> Koli, N. (2021). Memotret Etnografi Virtual Festival Fohorai Komunitas Masyarakat Adat Belu. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume IV, No. II, 169 – 191, Agustus 2021

<sup>10</sup> Koli, N. (2021). Memotret Etnografi Virtual Festival Fohorai Komunitas Masyarakat Adat Belu.. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume IV, No. II, 169 – 191, Agustus 2021

(*regulation*). Waktu merupakan dimensi yang dibutuhkan dalam pembentukan kultur yang pada gilirannya menjadi realitas sosial–siber<sup>11</sup>.

Dimensi ruang dalam realitas sosial – siber juga mengindikasikan adanya tempat, lokasi, wilayah, geografis maupun keberadaan. Ruang dilihat secara normatif. Ruang juga memiliki karakter di mana terjadi proses interaksi manusia yang menghasilkan kultur, struktur, dan regulasi. Dalam realitas sosial – siber, dimensi ruang memunculkan perspektif terhadap rekonstruksi, penampakan (*visibility*), dan praktik. Dimensi ini berposisi pada tepi terluar yang membingkai dimensi waktu. Artinya, ketika melihat dimensi ruang dalam pembentukan realitas sosial – siber maka harus pula melibatkan dimensi waktu secara bersamaan. Dalam ruang realitas siber, bahasa, realitas, objek, analogi, ekspresi di dunia nyata dikonstruksi atau rekonstruksi di dunia siber.<sup>12</sup>

Ruang virtual menjadi lokasi di mana interaksi sosial berjalan dan *virtual society* ada. Ruang virtual menjadi arena pemaknaan sebuah realitas virtual yang seiring berjalannya waktu menjadi semacam budaya di internet<sup>13</sup>.

Sebagai ruang virtual, realitas sosial siber yang ada pada media siber dapat dianalisis dalam beberapa level, yaitu, level ruang media (*media space*), level dokumen media (*media archive*), level obyek media (*media object*), serta level pengalaman (*experiential stories*)<sup>14</sup>. Pertama, level ruang media (*media space*) dengan obyeknya adalah struktur perangkat media dan penampilan terkait prosedur atau aplikasi. Pada level ini penelusuran struktur perangkat media dan penampilan terkait prosedur atau aplikasi bersifat teknis. Terkait pengumpulan data pada level ini, tampilan yang ada di media siber serta prosedur media siber menjadi perhatian. Untuk mempelajari prosedur media siber, beberapa aspek berikut perlu diperhatikan, yaitu, *satu*, sebagai media siber ruang virtual bergantung pada sejumlah prosedur yang berbeda dengan media massa lainnya

---

<sup>11</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 19

<sup>12</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 20

<sup>13</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 21

<sup>14</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 45 – 56



(yang tidak melibatkan pengguna). Dalam media siber, pengguna terlibat secara aktif. *Dua*, komunikasi interaktif, dalam hal ini sebuah akun di media siber terhubung dengan akun lainnya. *Tiga*, keunikan media siber terlihat di mana sebuah akun akan hidup, terhubung, dan terkoneksi terus – menerus (dengan catatan selagi tempat penyimpanan data (server) menjadi stasiun yang terkoneksi dengan jaringan internet<sup>15</sup>. *Kedua*, level dokumen media (*media archive*) dengan obyeknya adalah isi sebagai sebuah teks, dan aspek pemaknaan yang terkandung di dalam teks/grafis sebagai artefak budaya yang diproduksi dan disebarluaskan melalui internet. Level ini menjawab faktor “apa” (*what*). Teks dibangun oleh pengguna (*encoding*) untuk diterjemahkan (*decoding*). Teks di sini tidak sekadar pendapat atau opini entitas di internet, tetapi menunjukkan ideologi, latar belakang sosial, pandangan politik, keunikan budaya, hingga merepresentasikan identitas khalayak. Teks di sini juga menjadi bukti adanya konteks, situasi, atau pertukaran nilai – nilai di tengah komunitas di internet. Teks yang muncul di media siber dapat dilihat, antara lain, dari elemen skrip, skematis, tematik, serta retorik<sup>16</sup>. *Ketiga*, level obyek media (*media object*) dengan obyeknya adalah interaksi yang terjadi di media siber, komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas. *Keempat*, level pengalaman (*experiential stories*) dengan obyeknya adalah motif, efek, manfaat atau realitas yang terhubung secara *offline* maupun *online* termasuk mitos merupakan gambaran secara makro bagaimana masyarakat atau anggota komunitas di dunia *offline*. Prinsip yang berlaku di sini adalah setiap hal yang muncul di dunia *online* tidak terlepas dari dunia nyata. Kehidupan sehari – hari di wilayah *online* dapat menjelaskan setiap peristiwa dan perjumpaan dan wilayah *offline*<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 48 – 50

<sup>16</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017, 51 – 52

<sup>17</sup> Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 55, 2017

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif – interpretatif. Dalam prosesnya, data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan para pemangku kepentingan, seperti, kepala sekolah, guru, dan murid SMK Widya Patria 2 melalui media *google meet* didalami keabsahaannya melalui triangulasi data dan kemudian dianalisis dan diinterpretasi dalam bingkai kajian komunikasi dalam cakupan budaya dan realitas sosial siber. Lantas, untuk memahami realitas dalam penelitian ini, maka, penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Adapun elemen – elemen utama konstruktivisme, antara lain: *pertama*, pemahaman adalah inti proses komunikasi, di mana, konstruksi dapat ditemukan dalam cara individu dalam memahami realitas. *Kedua*, proses komunikasi merupakan fenomena sosial yang dibangun. *Ketiga*, bahasa merupakan konstruksi komunikasi yang konstitutif. *Keempat*, komunikasi memungkinkan konstruksi secara virtual tentang “yang lain (*others*)” dalam pikiran<sup>18</sup>. Secara ontologis, paradigma konstruktivisme berasumsi bahwa setiap individu memiliki bangunan “kebenaran” dan cara memahami “kebenaran” yang berbeda satu sama lain. Konstruktivisme meyakini bahwa kebenaran suatu realitas dikonstruksi bersama secara lokal dan spesifik (*relativism local and specific constructed realistic*)<sup>19</sup>. Realitas ini berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial, yang muncul dari interaksi sosial dalam kelompok orang pada waktu dan tempat tertentu. Dengan demikian, realitas merupakan hasil dari konstruksi sosial yang berfokus pada sifat subjektif dari dunia sosial, yang di dalamnya terdapat persepsi manusia individu. Realitas dibangun secara sosial<sup>20</sup>. Manusia secara terus menerus menciptakan realitas sosial dalam rangka interaksi dengan yang lain. Secara epistemologis, pemahaman tentang suatu realitas atau temuan suatu penelitian merupakan produk interaksi antara peneliti dengan pihak yang diteliti. Sehubungan dengan ini, pengetahuan diperoleh dalam konteks transaksional,

---

<sup>18</sup> Littlejohn, S. W. , *Encyclopedia of Communication Theory*. Thousand Oaks, California : SAGE Publications, Inc., 2009

<sup>19</sup> Lincoln, D. *The Sage Handbook of Qualitative Research 1* (Terj.)Edisi III. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, 209

<sup>20</sup> Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2010, 55.

subjektivis. Temuan – temuan dalam proses memperoleh pengetahuan merupakan hasil ciptaan<sup>21</sup>. Karena itu, empati dan interaksi dialektik antara peneliti dan informan untuk merekonstruksi realitas yang diteliti melalui metode kualitatif, seperti, *participant observation*, wawancara mendalam ataupun analisa dokumen sangatlah penting.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring membuat perubahan. Perubahan yang terjadi yaitu kesulitan beradaptasi dalam pemanfaatan teknologi. Menurut Bapak Zaenudin, Kepala Sekolah SMK Widya Patria 2, perubahan ini tidak bisa secara cepat dilaksanakan dan perubahan ini diberikan pendampingan IT kepada guru karena perlunya adaptasi dalam pemanfaatan teknologi informasi. Menurut beliau, guru yang berusia lanjut kesulitan menggunakan perangkat teknologi informasi. Ketika penggunaannya masih bermasalah, penyampaian atau konten juga akan terkendala atau terhambat karena berkaitan dengan proses pemindahan yang tadinya ada di benak kepala guru untuk materi pembelajaran butuh sebagian besar yang ada di kepala guru seperti silabus. Di pembelajaran normal, guru tinggal masuk kelas dan memberikan materi, berbeda di saat ini guru harus memindahkan ke media berupa powerpoint dan lainnya baru bisa disampaikan sehingga proses ini tidak bisa cepat di laksanakan maupun memerlukan waktu dan harus dimotivasi untuk bisa. Kepala sekolah memberikan pendampingan kepada guru, guru yang lemah di sisi IT akan didampingi, siapapun stakeholder sekolah yang bisa membantu melakukan proses perubahan. Di sini ada kesenjangan antara kemampuan pengguna yang terbatas dengan teknologi informasi itu sendiri sebagai ruang komunikasi lintas batas. Dengan demikian perubahan yang diharapkan pun terhambat.

Karena itu wajar bila pembelajaran daring menjadi sebuah tantangan tersendiri. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan dan hambatan ini adalah pelatihan. Melalui pelatihan para guru diperkenalkan dan dibiasakan untuk

---

<sup>21</sup> Lincoln, D. *The Sage Handbook of Qualitative Research 1* (Terj.)Edisi III. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, 209

menggunakan dan akrab dengan teknologi ini. Dengan begitu, sebagian guru ini pun mengetahui makna siber yang merujuk pada ruang konseptual di mana setiap kata, hubungan manusia, data, kesejahteraan dan kekuatan dimanifestasikan oleh setiap orang melalui ruang teknologi *Computer Mediated Communication (CMC)*.

Menurut Ibu Alfiah Septa, guru Matematika menyatakan bahwa beliau masih butuh belajar dan butuh pelatihan karena awalnya tatap muka menggunakan spidol dan papan tulis, ketika online berhadapan dengan teknologi, mengenal google classroom dan zoom supaya bisa mengikuti kebijakan sekolah yang digunakan. Perubahan pembelajaran daring juga sudah dilakukan oleh guru teknologi, Ibu Khairani yang membuat beliau tidak kaget dengan perubahan tersebut karena sudah digunakan dari sebelum pandemi.

Selain itu, perubahan dalam konteks pembelajaran tidak instan karena butuh proses penyesuaian dari masing – masing guru juga peserta didik. Demikian juga, pembelajaran daring yang menuntut perubahan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari pun tidak gampang. Guru yang mulanya kurang mengerti dalam pembelajaran daring, kurang bersosialisasi, dituntut oleh situasi dan kondisi untuk belajar dan mengerti, salah satunya pelajaran matematika yang biasanya lebih jelas ketika dijelaskan di papan tulis kemudian menjadi online, guru hanya memberikan materi lewat penjelasan lisan di google classroom seperti yang dinyatakan oleh beberapa informan - Intan Liniawati, Namira Fatmawati, Mika Suzane dan Hilda. Siswa lebih memahami pelajaran ketika tatap muka karena adanya interaksi secara langsung. Ketika online terkadang ada siswa yang mengabaikan tugas dari guru. Belum lagi, seperti pernyataan Rian Syahban bahwa perubahan pembelajaran juga dinilai kurang efektif karena guru memukul rata penilaian, juga berhadapan dengan kondisi yang berbeda seperti penyampaian informan Muhamad Maulana, di mana rumah adalah tempat istirahat, secara tidak langsung makin menghambat perubahan yang diharapkan pihak sekolah.

Intan, Namira, Muhamad Maulana, Mika menggunakan agenda belajar untuk mengatur waktu dan fokus dalam pelajaran, menyesuaikan diri dengan gaya belajarnya, kelebihan belajar online dapat bertanya dengan teman jika tidak mengerti. Hilda juga menyiapkan ruangan yang nyaman untuk belajar online. Dengan demikian, budaya siber dalam perspektif material menjadi relevan, di

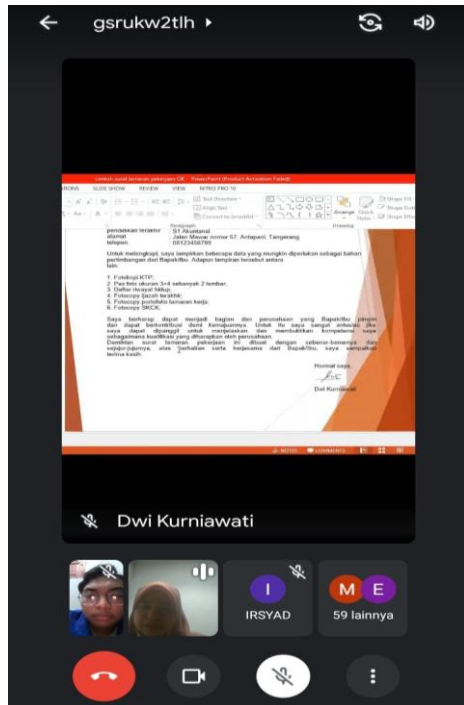
mana, internet dengan berbagai fasilitasnya seperti membantu memperlancar pekerjaan, hiburan dan mengisi waktu luang, ruang informasi yang tak terbatas hingga menjadi sarana transaksi jual-beli, di samping fungsi klasiknya yaitu medium penyampaian dan penerimaan pesan.

Dalam pembelajaran daring, guru memberikan tugas, membuat grup untuk koordinasi, memberikan materi seperti powerpoint, link video dari youtube, video-video pembelajaran yang menarik, memberikan nilai tambah untuk siswa yang aktif, kuis pertanyaan seputar pelajaran. Pembelajaran daring menambah kreatifitas dan skill guru dalam membuat materi, video pembelajaran, membuat games supaya siswa semakin semangat dalam belajar dan tidak malas dalam mengerjakan tugas. Dengan begitu, proses ini dapat dipahami dari dalam perspektif simbol budaya siber, di mana, teknologi internet ini dilihat sebagai simbol yang dapat dimaknai sebagai ruang produksi, sirkulasi dan konsumsi penggunaannya. Dalam konteks ini, siswa dan guru dikondisikan untuk beradaptasi dengan budaya siber dalam perspektif pengalaman, di mana ruang siber memberikan arah ataupun pola interaksi antar individu melalui perangkat teknologi namun tidak berjalan mudah.

Tujuan komunikasi yang dilakukan dalam pembelajaran daring ini adalah:

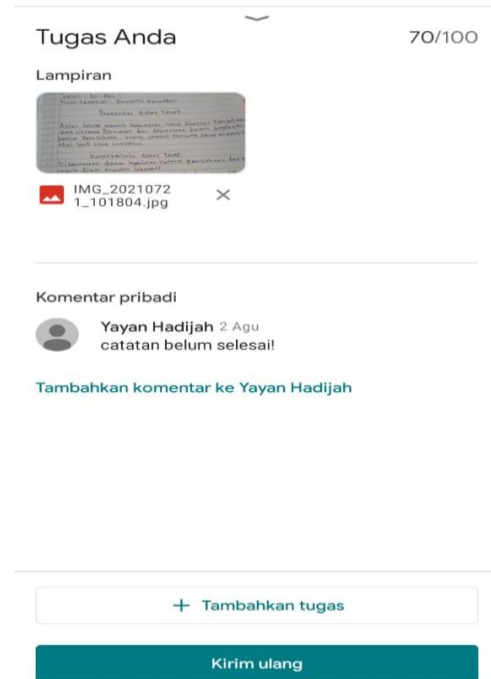
1. Supaya materi yang disampaikan dapat dimengerti, guru membuat video pembelajaran yang menarik.
2. Memahami siswa. Sebagai guru harus mengetahui aspirasi siswa tentang apa yang diinginkan siswa, misalnya memberikan semangat di pagi hari untuk belajar dan mengerti siswa seperti merekam suara “good morning, ayo bangun, kita absen”. Selain itu memberikan nasihat dan pesan.
3. Supaya gagasan guru dapat diterima oleh siswa. Dengan cara melakukan pendekatan persuasif bukan dengan memaksakan kehendak. Hal ini dapat dikaitkan dengan memberikan kuis atau games di akhir sesi untuk mendapatkan nilai.
4. Menggerakkan murid untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan yaitu dengan memberikan semangat dan mengingatkan batas kumpul tugas serta memberikan nilai tambahan.

Gambar 1. Pembelajaran daring lewat zoom



Sumber: diolah peneliti (2022)

Gambar 2. Pembelajaran daring lewat google meet



Sumber: diolah peneliti (2022)

Dalam pembelajaran daring, budaya siber membantu memperlancar kegiatan belajar mengajar selama pandemic menggunakan google classroom, zoom, sampai aplikasi yang dimiliki sekolah untuk tugas dan ujian serta sarana berkomunikasi dengan siswa dan orang tua menggunakan whatsapp. Dalam konteks ini, budaya siber dalam perspektif material membantu memperlancar pekerjaan, hiburan dan mengisi waktu luang, ruang informasi yang tak terbatas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan teknologi internet ini merupakan ruang komunikasi lintas batas. Sementara itu, budaya siber dalam perspektif simbolik dapat membuka wawasan para guru dan peserta didik bahwa internet dilihat sebagai simbol yang dapat didekati secara virtual, abstrak dan tidak nyata di satu sisi, juga dapat dimaknai sebagai ruang produksi, sirkulasi dan konsumsi penggunaannya, di sisi lain. Lantas, perpektif pengalaman budaya siber membantu para guru dan peserta didik untuk melihat bahwa ruang siber

memberikan arah ataupun pola interaksi antar individu melalui perangkat teknologi.

Dalam lingkup budaya siber dan pembelajaran secara daring, pemberian materi lewat video dari youtube ataupun media lainnya juga membantu proses pembelajaran supaya siswa termotivasi untuk belajar dan merasa tidak bosan. Dengan demikian tercipta realitas sosial siber yang mencakup dimensi interaksi, kultur, struktur yang menghasilkan kategori pemaknaan (*meaning*), orientasi (*orientation*) dan regulasi (*regulation*).

## **KESIMPULAN**

Penelitian mengenai realitas siber komunikasi guru SMK Widya Patria 2 dalam pembelajaran daring yaitu adaptasi dan penyesuaian materi dengan pembelajaran daring. Pengembangan diri guru menyusun pesan supaya pembelajaran daring lebih efektif seperti guru memberikan wejangan, video-video materi, dan juga tugas-tugas, sampai informasi yang berkaitan dengan pembelajaran dan sekolah. Guru menetapkan metode pembelajaran dan media yang digunakan dengan menggunakan aplikasi seperti zoom atau google meet, google class, maupun menggunakan website atau aplikasi yang sudah dimiliki oleh sekolah untuk menunjang ujian di sekolah. Untuk menunjang metode pembelajaran tersebut, sekolah juga menyediakan fasilitas jika siswa tidak memiliki perangkat, sehingga tujuan dan pesan yang ingin disampaikan oleh guru tercapai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Lincoln, D. The Sage Handbook of Qualitative Research 1 (Terj.)Edisi III.  
Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011 (Buku Terjemahan).

Littlejohn, S. W. Encyclopedia of Communication Theory. Thousand Oaks,  
California : SAGE Publications, Inc., 2009.

Moleong, L. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosdakarya, 2010.

Nasrullah, Rulli, Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi  
di Internet, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2017.

Sugiyono. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta,  
2015.

### **Jurnal**

Farozi, Ahmat. 2021. Strategi Guru dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
selama Pandemi Covid-19 di kelas III B Mi Ma'Arif Mangunsari Salatiga  
Tahun pelajaran 2020/2021. IAIN Salatiga.

Zain, Nisful Laily. 2017. Strategi Komunikasi Persuasif dalam Meningkatkan  
Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Nomosleca, Vol 3 No 2 Oktober 2017.

Ayuni, Despa; Marini, Tria; Fauziddin, Mohammad; Pahrul, Yolanda. 2020.  
Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi  
Covid-19. Jurnal Obsesi Volume 5 Issue 1 (2021)

Giantika, Gan Gan. 2020. Strategi Komunikasi Guru Dalam Upaya Meningkatkan  
Proses Pembelajaran Siswa SDN Tebet Barat 01 Jakarta Selatan Di Masa  
Pandemi Covid -19. Journal Komunikasi, Vol 11 No 2 September 2020.  
diambil dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/index>



Koli, N. (2021). Memotret Etnografi Virtual Festival Fohorai Komunitas Masyarakat Adat Belu. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 169 - 191.

### **Artikel Surat Kabar**

Ridho, Subkhi. 12 Agustus 2020. Pendidikan Daring di Masa Covid-19. [kompas.com](https://www.kompas.com/edu/read/2020/08/12/112834471/pendidikan-daring-di-masa-covid-19?page=all). diambil dari <https://www.kompas.com/edu/read/2020/08/12/112834471/pendidikan-daring-di-masa-covid-19?page=all> (**Surat kabar online**)

Rossa, Vania dan Efendi, Dini Afrianti. 16 Desember 2020. Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar. [suara.com](https://amp.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar). diambil dari <https://amp.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar>. (**Surat kabar online**)