

Accepted: Januari 2021	Revised: Maret 2021	Published: Maret 2021
----------------------------------	-------------------------------	---------------------------------

Pemanfaatan Media Sosial *WhatsApp* sebagai Media Pembelajaran Kelas VI A dan B di MI Miftahul Huda Jatisari Krenceng Kepung Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021 M

Taqlisul Muttaqin

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

email: taqlisulm@gmail.com

Khoiruzzaim Kurniawan

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

email: khoiruzzaimkurniawan@gmail.com

Abstract

WhatsApp is an online media that is widely used by students and lecturers. WhatsApp application can provide convenience in interacting and communicating. Through this application can add more friends, making it easier for users to get to know each other and as a media to support learning activities. This research aims to determine the use of whatsapp as a medium of communication between lecturers and students in supporting learning activities. The research method used is quantitative research. The data source is 41 students from MI Miftahul Huda Jatisari Krenceng Kepung Kediri. This research is a survey, through the Google form media. The results revealed that, students feel that what makes it easier to communicate and support learning activities compared to other online media was obtained by 18 people (43.40%) choosing statements often, and as many as 12 people (30.20%) stated always. It can be interpreted that most of the students (73.60%) felt that it was easier for them to communicate and support learning activities compared to other online media. Furthermore, more than 70% of students stated that the application of whatsapp had a positive impact on their learning activities and supported the improvement of their communication with lecturers. So, whatsapp is one of the media that has benefits including facilitating communication and supporting learning activities. The ease in using whatsapp makes students feel helped by this application and becomes one of the important and preferred means of communication for students

Keywords: *learning media, whatsapp, social media*

Abstrak

WhatsApp merupakan media online yang banyak digunakan oleh peserta didik dan guru. Aplikasi *WhatsApp* dapat memberikan kemudahan dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Melalui aplikasi ini bisa menambahkan lebih banyak teman, mempermudah para pengguna untuk saling mengenal satu sama lainnya dan sebagai media penunjang kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *WhatsApp* sebagai media komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sumber data adalah peserta didik Kelas VI A dan B di MI Miftahul Huda Jatisari Kreceng Kepung Kediri, sebanyak 41 orang. Penelitian ini bersifat survei, melalui media google form. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa, peserta didik merasa *WhatsApp* memudahkannya dalam berkomunikasi dan menunjang kegiatan belajar dibandingkan media online lainnya diperoleh sebanyak 18 orang (43,40%) memilih pernyataan sering, dan sebanyak 12 orang (30,20%) menyatakan selalu. Hal tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar peserta didik (73,60%) merasa *WhatsApp* memudahkan mereka dalam berkomunikasi dan menunjang kegiatan belajar dibandingkan media online lainnya. Selanjutnya lebih dari 70 % peserta didik menyatakan bahwa aplikasi *WhatsApp* memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar mereka serta menunjang peningkatan komunikasi mereka dengan guru. Jadi, *WhatsApp* merupakan salah satu media yang memiliki manfaat diantaranya memudahkan komunikasi dan mendukung kegiatan belajarnya. Kemudahan dalam menggunakan *WhatsApp* membuat peserta didik merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini dan menjadi salah satu sarana komunikasi yang penting dan disukai oleh peserta didik.

Kata Kunci : *media pembelajaran, WhatsApp, media social*

Pendahuluan

Belajar merupakan komponen pendidikan yang berkaitan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit. Belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹ Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari dan cenderung permanen serta mengubah perilaku. Belajar membangun makna yang dilakukan melalui proses

¹ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 2.

mengalami langsung, komunikasi, interaksi, dan refleksi sehingga peserta didik dapat memproduksi gagasan yang bermakna. Oleh karena itu agar komunikasi berjalan secara efektif dan efisien, maka diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Penggunaan media pendidikan memiliki fungsi utama yaitu sebagai sarana komunikasi antara komunikator (pendidik) dan penerima (peserta didik), di mana penerima dapat memahami isi pesan yang terdapat dalam media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.² Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

Seorang pendidik sebagai tenaga profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi memiliki kewajiban untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-Undang no 14 tahun 2005 tentang Guru dan Guru pasal 20 menjelaskan bahwa pendidik tidak hanya memiliki kewajiban untuk memahami dan menguasai materi-materi yang diajarkan, akan tetapi juga wajib menguasai teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media yang baik dan tepat, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.³

Berdasarkan Undang-Undang tersebut dapat dipahami bahwa seorang pendidik tidak hanya memiliki kewajiban untuk memahami dan menguasai materi-materi yang diajarkan, akan tetapi juga wajib menguasai teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media yang baik dan tepat, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.

“Sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang

² Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), 7.

³ Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Guru dalam Martinis Yamin, *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*, (Jakarta: Gaung persada, 2007), 203.

lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Murid atau peserta didik dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan program yang berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak yang tergolong edutainment yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan)”⁴.

Teknologi dapat membantu dan mempermudah manusia dalam mengerjakan pekerjaannya sehingga dapat selesai dengan lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi di era modern sudah sangat mudah untuk diakses oleh siapapun, kapanpun dan di manapun. Contoh seperti sekarang ini hampir semua alat komunikasi seperti *smartphone* menyediakan aplikasi yang memudahkan penggunanya untuk mengakses internet. Melalui internet, pengguna dapat mengakses media sosial yang diinginkan, seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *gmail*, *WhatsApp*, dan lain sebagainya. Sekarang yang sedang marak dipakai adalah media sosial *WhatsApp*.

WhatsApp merupakan aplikasi pesan instan untuk *smartphone*. Jika dilihat dari fungsinya *WhatsApp* hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa digunakan pada ponsel lama, tetapi *WhatsApp* tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet.

Berdasarkan wawancara dengan bapak Wali kelas IV B,⁵ pada tanggal 6 januari 2020 diperoleh informasi bahwa pendidik tidak membuat perangkat pembelajaran. Pembelajaran selama ini lebih banyak menggunakan buku pelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), papan tulis dan kapur tulis. Pendidik sebenarnya mampu mengoperasikan komputer, namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan, pendidikan jarang mengembangkan media pembelajaran yang berbasis komputer. Padahal menurutnya, untuk saat ini pembelajaran berbasis komputer sangat penting, karena sekarang era teknologi. Di samping itu, dengan menggunakan media berbasis komputer pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan serta yang lebih penting adalah mengurangi verbalisme dan mengatasi hambatan-hambatan dalam proses komunikasi dalam pembelajaran. Peserta didik juga menjadi lebih perhatian dalam belajar.

⁴ Abdul Kadir dan Terra Ch. Tri Wahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), 24.

⁵ Wali Kelas VI B MI Miftahul Huda Jatisari Krenceng Kepung Kediri.

Kajian Teori

Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁶ Pengertian ini menunjukkan bahwa media merupakan alat atau sarana komunikasi yang dipergunakan oleh pemberi pesan kepada penerima pesan. Oleh karena itu media pembelajaran adalah penyalur informasi belajar atau pesan dari pendidik kepada peserta didik.⁷ Pendapat lain menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁸ Media pembelajaran sebagai perantara dalam proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian peserta didik sehingga proses komunikasi tersebut dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan⁹. Dalam teknologi pendidikan, media memiliki pengertian sebagai perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Media sebagai perangkat lunak yaitu kandungan pesan atau informasi yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan perangkat keras sarana untuk menampilkan pesan yang terdapat dalam perangkat lunak. Media sebagai alat peraga atau alat bantu pembelajaran sering disebut dengan *Audio Visual Aids* (AVA). Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran, maka pendidik hendaknya dapat memilih dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Secara garis besar, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat)

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 3.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 136.

⁸ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004), 458.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010), 204.

kelompok besar, yaitu audio, visual, audio-visual, dan komputer. Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar saja. Media audio mengandung pesan yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar yang dituangkan dalam lambang-lambang auditif sehingga terjadi proses belajar.¹⁰ Penggunaan media audio mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya media audio mudah digunakan dan tersedia di mana-mana. Harga media audio tidak mahal, bisa direproduksi, bisa diulang, dan *portabel*. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan membaca terbatas bisa belajar dari media audio. Media audio ideal untuk mengajarkan bahasa asing.¹¹

Media visual merupakan media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam lambang-lambang visual seperti tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol-simbol yang mengandung arti yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual yang dapat diproyeksikan merupakan media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor, seperti film bingkai (*slide*), *Over Head Transparency*, *Opaque projector*, *Microfis*, dan video. Setelah ada komputer, media-media proyeksi ini sudah jarang digunakan, karena komputer dapat memproyeksikan pesan lebih baik dan lebih bervariasi dengan bantuan alat proyeksi lain. Media visual yang tidak diproyeksikan disebut juga dengan media grafis. Media grafis termasuk media visual diam. Media grafis meliputi gambar/foto, diagram, bagan, poster, sketsa, grafik, media cetak dan buku.

Adapun media audio-visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual. Media audio visual membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik agar pembelajaran lebih jelas dan konkrit. Dengan menggunakan media audio-visual maka penyajian materi kepada peserta didik akan semakin lengkap dan optimal karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada alat bantu visual semata, namun sudah dilengkapi dengan suara untuk menjelaskan

¹⁰ Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, h. 216. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), 65.

¹¹ Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, dan James D Russel, *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2011), 7.

visualisasi materi pelajaran. Media audio-visual dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas pendidik. Artinya, pendidik tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran pendidik bisa beralih menjadi fasilitator. Pembelajaran seperti ini disebut dengan pola pembelajaran pendidik dan media. Beberapa media yang termasuk media audio-visual adalah program televisi, video pendidikan/instruksional, dan program *slide* suara.

Media komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis *mikroprosesor*. Media komputer menyimpan materi atau informasi dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran disebut dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang dikembangkan dalam beberapa format, antara lain drills and practice, tutorial, simulasi, permainan, dan discovery.¹² 15 Penggunaan media komputer dalam pembelajaran meliputi multimedia presentasi (*Microsoft power point, corel presentation, prezi*), multimedia interaktif, dan internet. Komputer juga telah digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

Keuntungan media komputer adalah dapat mengakomodasi peserta didik yang lambat menerima pelajaran karena pembelajaran lebih bersifat individual; dapat merangsang peserta didik mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi; kendali berada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar peserta didik disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

Kehadiran media dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan secara verbal. Media dalam proses pembelajaran secara umum memiliki manfaat sebagai berikut: 1). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis. Media meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme; 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra. Media dapat menyajikan obyek yang terlalu besar, obyek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau cepat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, obyek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas; 3). Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik

¹² Arsyad, *Media Pembelajaran*, , 33.

sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; dan 4). Memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.¹³

Dengan demikian media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap dan retensi belajar. Di samping itu media juga dapat memotivasi belajar dan membangkitkan kreativitas peserta didik serta belajar berpikir tingkat tinggi. Media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan serta memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti bertanya, berpendapat, mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sebelum menentukan dan menggunakan media pembelajaran, seorang pendidik hendaknya merencanakan dan merancang media pembelajaran tersebut. Kegiatan merencanakan dan merancang media pembelajaran ini disebut dengan pengembangan media pembelajaran. Dalam proses pengembangan media pembelajaran hendaknya pendidik memperhatikan ketentuan dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil guna dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman peserta didik. Adapun prosedur pengembangan media adalah sebagai berikut: 1). Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; 2). Merumuskan tujuan instruksional; 3). Merumuskan butir-butir materi; 4). Mengembangkan alat pengukur keberhasilan; 5). Menulis naskah media; dan 6). Mengadakan tes dan revisi.¹⁴

Dari langkah-langkah pengembangan media tersebut, selanjutnya secara rinci diuraikan pada teknik pengembangan media dengan menggunakan multimedia presentasi. Teknik pengembangan multimedia presentasi dimulai

¹³ Arief Sadiman et.al, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 17.

¹⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, 162. Sadiman et.al, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, 101. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013), 171.

dari identifikasi program, yaitu melihat kesesuaian program yang dibuat dengan materi dan peserta didik yang meliputi latar belakang kemampuan, usia, serta jenjang pendidikan. Selain juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain-lain. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, dan suara. Setelah data terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses mengerjakan program hingga selesai dan dilakukan review dari aspek bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep. Setelah revisi, program siap digunakan.¹⁵

Media Sosial

Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi-teknologi *web* berbasis internet, memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dan berpartisipasi.¹⁶ Megan Poore menegaskan bahwa *Social media are simply those digital technology that allow users to easily create and share material with others via the internet. The internet hasnt always been used in this way.*¹⁷ Artinya media sosial adalah teknologi digital yang memudahkan penggunaannya untuk membuat dan berbagi materi dengan orang lain melalui internet. Internet selalu dibutuhkan oleh setiap orang.

Kehadiran media sosial (*Facebook, Twitter, Youtube, Flickr, Path, Instagram, Blog, Skype, Snapchat, dan Messaging Apps* seperti : *WhatsApp, Line, Blackberry Messenger, Yahoo Messenger, Google Talk*, dan lain sebagainya) adalah torehan sejarah yang telah membawa perubahan dalam proses komunikasi manusia. Proses komunikasi yang selama ini dilakukan hanya melalui komunikasi tatap muka, komunikasi kelompok, komunikasi massa, berubah total dengan perkembangan teknologi komunikasi virtual, khususnya internet. Perubahan itu bisa dilihat pada tempat umum di mana orang lebih asyik berkomunikasi dengan *gadget* yang mereka miliki daripada dengan orang-orang yang berada di dekatnya.¹⁸

¹⁵ Rusman, Kurniawan, dan Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, 302

¹⁶ Dan Zarella, *The Social Media Marketing Book*, (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta Anggota IKAPI : 2010), hlm.2-3.

¹⁷ Megan Poore, *Studying and Researching with Social Media*, (Los Angeles: Sage Study Skills, 2014), hlm. 3

¹⁸ Elvi Susanti, *Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, *Dialektika Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3 (2), 2016, hlm. 230.

Berbagai situs jejaring sosial memudahkan pengguna untuk berbagi ide, saran, pandangan, aktivitas, informasi, acara, ajakan dan ketertarikan di dalam jaringan individu masing-masing orang. Selain layanan jejaring sosial bersifat terpusat pada individu, sosok atau tokoh, berkembang pula layanan komunitas yang sifatnya lebih terpusat pada grup atau kelompok bersama.¹⁹

Pada tahun 2014 ini data termutakhir menunjukkan pengguna internet dunia diperkirakan sudah melampaui 2,2 miliar atau sekitar 30 persen dari total populasi di dunia. Catatan angka-angka tersebut hendak berbicara bahwa dari tahun ke tahun pengguna internet dan medsos bakal makin banyak. Di Indonesia sendiri diprediksi penggunaanya dalam beberapa tahun ke depan akan meningkat tajam. Dalam lingkungan pendidikan saja, dengan diterapkannya Kurikulum 2013, maka dalam aktivitas dan proses mengajarnya guru dituntut untuk banyak menggunakan internet dan medsos untuk memperkaya materi pelajaran. Tidak terkecuali para murid dan orang tuanya, juga dituntut untuk aktif menggali informasi melalui internet dan medsos.²⁰

Situs-situs medsos yang bermunculan, membuat para penggunaanya (*user*) menggunakan aplikasi berbasis internet dengan cara berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang ditunjang oleh teknologi multimedia yang semakin canggih.

Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial:

- 1) Proyek kolaborasi *website* (*Collaborative projects*), mengizinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun *me-remove* konten – konten yang ada di *website* ini. Contoh: Wikipedia.
- 2) *Blog* dan *microblog*, *user* memiliki kebebasan untuk mengungkapkan sesuatu di *blog* tersebut, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, dan kritikan. Contoh: *Twitter*.
- 3) Konten atau isi (*Content communities*), para *user* dari pengguna *website* ini saling meng-*share* konten – konten media, baik seperti video, *ebook*, gambar, dan lain – lain. Contoh: *Youtube*.

¹⁹ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI, (Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat, 2014), hlm. 23

²⁰ *Ibid.*, hlm. 28-29

- 4) Situs jejaring sosial (*Social networking sites*), aplikasi yang mengizinkan *user* untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto – foto. Contoh: *Facebook*.
- 5) *Virtual game world*, di mana *user* melalui aplikasi 3D, dapat muncul dalam wujud avatar yang diinginkan dan berinteraksi dengan orang lain dalam wujud avatar juga. Contoh: *Game online*.
- 6) *Virtual sosial world*, di mana *user* diberi kesempatan untuk hidup di dunia virtual dan dapat berinteraksi dengan orang lain. Contoh: *Second life*.²¹

Sejarah *WhatsApp*

WhatsApp didirikan pada 24 Februari 2009. *WhatsApp* adalah plesetan dari frasa *What's Up* yang merupakan sebuah aplikasi *mobile chatting* yang didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton. Aplikasi *WhatsApp* terhubung langsung dengan nomor telepon dan memberikan layanan gratis. Selain karena ukurannya yang tidak membebani memori handphone, *WhatsApp* banyak diminati karena fiturnya yang simpel.

Awalnya *WhatsApp* hanya bisa mengirim pesan, tetapi sekarang, *WhatsApp* sudah memiliki fitur lain seperti mengirim gambar, kontak, *file*, *voice recording*, menelepon, dan bahkan *video call*. Salah satu fitur terbaru yang diberikan *WhatsApp* adalah status atau yang lebih dikenal dengan *WhatsApp story*. *Story* hanya akan tersimpan selama 24 jam dan akan hilang setelahnya. Selain itu, di akhir Oktober 2017, *WhatsApp* juga merilis fitur terbarunya untuk menghapus pesan baik di pengirim dan di penerima pesan.

Popularitas *WhatsApp* tetap melesat cepat di hampir semua *platform*. Diketahui pengguna *WhatsApp* di dunia lebih dari 1 miliar di lebih dari 180 negara. Dari segi kultur memang aplikasi *WhatsApp* sangat cocok dengan kondisi Indonesia, karena umumnya bangsa kita memang senang mengobrol (*chat*). Indonesia termasuk salah satu pasar yang paling aktif berkirim pesan di wilayah Asia Tenggara. Begitu tingginya angka pengguna *WhatsApp* sebagai salah satu media sosial yang banyak digemari oleh orang Indonesia terutama para remaja maka tidak mustahil menimbulkan berbagai dampak, apakah itu dampak yang positif maupun yang negatif. Juru bicara *WhatsApp* Neeraj Arora, menyimpulkan bahwa penduduk Indonesia terdiri dari orang-orang yang suka

²¹ Andreas M Kaplan and Michael Haenlein, “*Users of the World, Unite! The challenges and Opportunities of Social Media*”, (Business Horizon, 2010), hlm. 62-64.

ngobrol. Oleh karena itu, layanan *WhatsApp* semakin mendorong orang Indonesia untuk saling bertegur sapa dan ngobrol.²²

Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu „menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.²³ Adapun proses komunikasi sekunder merupakan penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Komunikasi dalam proses sekunder ini semakin lama semakin efektif dan efisien karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih. Surat, telepon, radio, film dan tv merupakan beberapa jenis media kedua.²⁴

Pada akhirnya, sejalan dengan berkembangnya masyarakat beserta peradaban dan kebudayaannya, komunikasi bermedia (*mediated communication*) mengalami kemajuan pula dengan memadukan komunikasi berlambang bahasa dengan komunikasi berlambang gambar dan warna.²⁵

Seperti pada perkembangan teknologi internet dan telepon selular yang semakin pesat perkembangannya, dan pesat pula perkembangan media sosial. Karena untuk mengakses media sosial bisa kita lakukan kapanpun dan dimanapun hanya dengan menggunakan telepon seluler. Jika untuk mengakses media televisi, radio dan sebagainya diperlukan tenaga yang cukup banyak, maka lain halnya dengan media sosial yang dapat diakses dengan mudah melalui telepon. Contoh jejaring sosial antara lain adalah *facebook*, *twitter*, *path*, *instagram*, *WhatsApp* dan sebagainya.

²² Hendra Pranajaya dan Wicaksono, *Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) di Kalangan Pelajar: Studi Kasus di Mts Al Muddatsiriyah dan Mts Jakarta Pusat*, Universitas YARSI, ORBITH VOL. 14 NO.1 Maret 2018, hlm.59-67

²³ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 11.

²⁴ *Ibid.*, hlm. 16.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 16-17

Berdasarkan penjelasan di atas, maka aktivitas komunikasi menggunakan *WhatsApp* dapat dikategorikan ke dalam teori *CMC* karena *WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi pada *smartphone* yang digunakan sebagai media. *Computer Mediated Communication (CMC)* adalah istilah yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer. Hal yang dimaksud bukanlah bagaimana dua mesin saling berinteraksi, namun dua orang atau lebih dapat menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut.²⁶

Adapun karakteristik komunikasi melalui komputer antara lain adalah :

- a. Paket *switching*, basis yang dipakai adalah internet dimana data yang dikirim antar komputer dibentuk dalam paket. Paket *switching* merupakan metode untuk mengirimkan informasi yang memisahkan pesan yang panjang ke dalam unit-unit kecil yang berukuran tetap.
- b. Multimedia, multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video.
- c. Interaktif, maksudnya yaitu kemampuan sistem atau program yang bisa menanyakan sesuatu pada pengguna (mengadakan tanya jawab) kemudian mengambil tindakan berdasarkan respon tersebut. Pengguna komputer dapat melihat langsung hasilnya pada perangkat yang digunakan.
- d. *Synchronitas*, merupakan komunikasi melalui internet dengan interaksi yang bersamaan waktunya contohnya seperti pesan instan. Komunikasi ini menggunakan kata-kata sebagai pesan yang disampaikan dan diterima seketika seolah-olah sama seperti percakapan secara langsung.²⁷

Pada prakteknya, partisipan *CMC* dalam menjalankan komunikasi dengan komunikannya harus melibatkan dua komponen yaitu komputer dan jaringan internet. Namun dalam komputer tersebut harus terdapat program ataupun aplikasi yang memungkinkan komunikator untuk berinteraksi. Meskipun dalam aktivitas dan proses komunikasi bermedia internet adalah pertukaran data melalui komputer namun tetap melibatkan manusia sebagai

²⁶ Crispin Thurlow, Laura Lengel, dan Alice Tomic, *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*, (Callifornia: Sage Publication, 2004), hlm. 15.

²⁷ Andrew F dan Matthew J Smith Wood, *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*, (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2005), hlm. 41-42.

pemberi konteks utama yang meliputi konteks individual, grup, organisasi, masa dan sosial.

Komunikasi menggunakan media internet merupakan fenomena baru pada akhir abad ini. Kemunculan teknologi berbasis 3G, 4G bahkan 5G pada ponsel *smartphone* memicu banyaknya aplikasi-aplikasi yang bermunculan sebagai media yang digunakan dalam proses komunikasi atau lebih kita kenal dengan istilah *chatting*. Adapun contoh dari aplikasi-aplikasi tersebut ialah seperti *twitter*, *facebook*, *yahoo*, *kaskus*, *web* dan lain-lain. Untuk fitur pendukung CMC pada *smartphone* sendiri contohnya antara lain adalah *LINE*, *KakaoTalk*, *WhatsApp*, *Blackberry Messenger*, *WeChat*, *Skype*, dan *Google Talk*.

Adapun pada penelitian ini peneliti memfokuskan untuk membahas *WhatsApp* sebagai media pembelajaran di kalangan peserta didik sehingga menimbulkan hasil belajar yang lebih baik. Keutamaan menggunakan *WhatsApp* adalah memiliki koneksi 24 jam tanpa henti selama kita tersambung dengan internet. Sehingga memudahkan kita untuk menerima dan mengirim pesan kapan dan dimanapun. Dengan sesama pengguna *WhatsApp*, kita dapat bertukar foto, audio maupun video.

Kita juga bisa membuat group yang terdiri dari banyak orang untuk mengobrol *online* melalui *WhatsApp*.

Salah satu pengetahuan yang harus kita ketahui adalah pengetahuan tentang penggunaan. Manusia belajar dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak kenal menjadi kenal, tidak paham menjadi paham. Berikut ini dijelaskan tentang hal yang terkait dengan pengetahuan tentang produk yang meliputi, pengetahuan tentang karakteristik, tentang manfaat dan tentang kepuasan/penggunaan dalam suatu produk. Ketika ketiga unsur itu sudah kita kuasai maka kita akan dimudahkan dalam menggunakan produk tersebut.²⁸

Hal tersebut berlaku juga bagi kita dalam menggunakan *WhatsApp*. Dalam bukunya, Nitisusastro menjelaskan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kita dalam menggunakan suatu produk yang dalam hal ini adalah *WhatsApp*. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:

²⁸ Mulyadi Nitisusastro, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Kewirausahaan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 161-168.

- a. Pengetahuan tentang Karakteristik Pengetahuan tersebut meliputi segala hal tentang *WhatsApp*, versi, kemampuan, bagaimana cara *mendownload* dan menggunakannya, serta biaya yang dipakai untuk mengaksesnya.
- b. Pengetahuan tentang Manfaat Kita harus tahu manfaat dari *WhatsApp* itu sendiri seperti apa, keunggulan serta kelemahannya dibandingkan dengan aplikasi lainnya.
- c. Pengetahuan tentang Kepuasan/Penggunaan Penggunaan disini lebih mengarah pada segi waktu, yaitu berapa lama *WhatsApp* bisa digunakan jika tersambung dengan koneksi internet dan sebagainya. Kemudian kita juga harus mengetahui apa tujuan menggunakan *WhatsApp*.

Manfaat Grup WhatsApp

Grup *WhatsApp* memiliki manfaat pedagogis, sosial, dan teknologi. Aplikasi ini memberikan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Grup *WhatsApp* memungkinkan para penggunanya untuk menyampaikan pengumuman tertentu, berbagi ide dan sumber pembelajaran, serta mendukung terjadinya diskusi secara *online*. Rembe dan Bere mengungkapkan bahwa aplikasi *WhatsApp Messenger* dirasakan telah mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, mempercepat terjadinya kelompok belajar dalam membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Tidak hanya itu, pembelajaran dengan bantuan aplikasi *online* seperti *WhatsApp Messenger* dapat meningkatkan kolaborasi dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan informasi yang berguna dalam proses pembelajaran, dan mempertahankan kesenangan pembelajaran sepanjang masa.

Partisipasi, kolaborasi, dan kesenangan belajar adalah nilai tambah bagi proses belajar. Secara lengkap dan ringkas manfaat penggunaan Aplikasi *WhatsApp Messenger Group* dalam pembelajaran yaitu 1) *WhatsApp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara *online* antara guru dan siswa ataupun sesama siswa baik di rumah maupun di sekolah. 2) *WhatsApp Messenger Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan. 3) *WhatsApp Messenger Group* dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen. 4) *WhatsApp Messenger Group* memberikan kemudahan untuk menyebarkan pengumuman maupun mempublikasikan karyanya dalam grup. 5) Informasi

dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *WhatsApp Messenger Group*.²⁹

Dampak Positif dan Negatif WhatsApp

Dampak positif yang timbul dari penggunaan situs jejaring sosial adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah untuk mencari informasi/tugas.
2. Mencari, menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial.
3. Menghilangkan kepenatan pelajar sebagai obat *stress* setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain *game*, dan lain sebagainya.³⁰

Adapun dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi dengan dunia luar. Kemunculan situs jejaring sosial menyebabkan interaksi personal secara tatap muka (*face to face*) cenderung menurun. Masyarakat lebih memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis.
2. Membuat kecanduan. Pengguna jejaring sosial dapat menghabiskan waktunya seharian di depan komputer karena kecanduan. Sehingga membuat produktifitas waktu mereka menjadi menurun karena sebagian besar hanya digunakan untuk bermain di jejaring sosial.
3. Pornografi. Tentu ada saja yang menyalahgunakan pemanfaatan dari situs tersebut untuk kegiatan yang berbau pornografi, bahkan ada yang memanfaatkan situs ini untuk menjual wanita.³¹

²⁹ Jumiatmoko, *WhatsApp Messenger dalam Tinjauan Manfaat dan Adab*, STIT Madina Sragen, Wahana Akademika, Volume 3 Nomor 1, April 2016, hlm. 54-55.

³⁰ Nisa Khairuni, *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media*, Peserta didik Pascasarjana Universitas UINAr-Raniry Banda Aceh, Jurnal Edukasi Vol 2, Nomor 1 Januari 2016, hlm. 99100. 16

³¹ Craig. Watkins, S, *The Young and the Digital: What the Migration to Social Network Sites, Games, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future*, (UK: Beacon Press, 2009), hlm. 63-64.

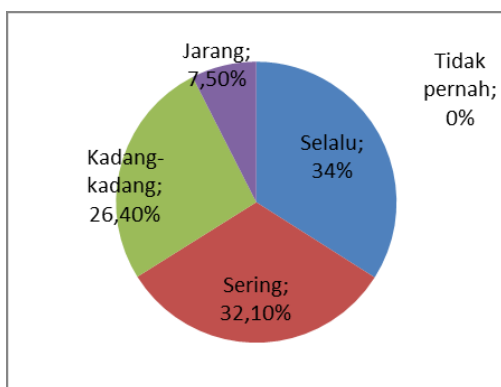
Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dalam bentuk *survei*, yaitu penelitian yang sumber data dan informasi utamanya diperoleh dari *responden* yang berjumlah besar. Sumber data adalah peserta didik kelas VI A dan B di MI Miftahul Huda Jatisari Kreceng Kepung Kediri, sebanyak 41 orang peserta didik, yakni yang bersedia mengisi *kuisisioner*, yang diupload melalui aplikasi google form. *Kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada *responden* untuk dijawabnya Sugiyono. Instrumen penelitian ini memuat tentang aspek-aspek pemanfaatan *WhatsApp* sebagai media komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar. Waktu pelaksanaan ini mulai 11 Januari 2021 hingga tanggal 28 Januari 2021.

Teknik analisis data dilakukan dengan memanfaatkan statistik deskriptif, dengan menggunakan formula *persentase*. Setelah diklasifikasikan selanjutnya digambarkan secara diagram lingkaran data yang diperoleh dari *responden*, dianalisis dan selanjutnya diambil kesimpulan.

Pembahasan

Ada beberapa aspek pertanyaan penting yang dikemukakan kepada responden dalam mengetahui bagaimana penggunaan *WhatsApp* oleh peserta didik dalam berkomunikasi dengan guru untuk kegiatan belajarnya. Penggunaan *WhatsApp* oleh peserta didik untuk menyampaikan sesuatu kepada guru dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

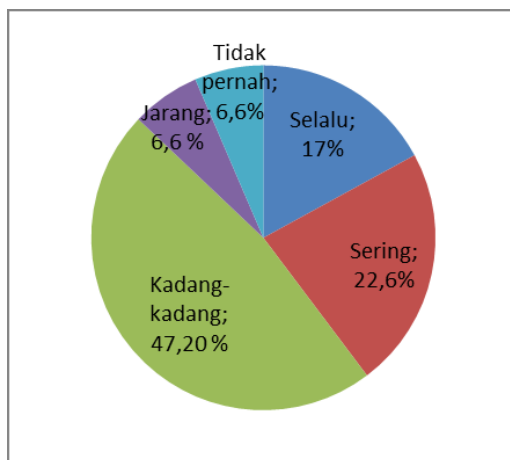


Gambar 1. Penggunaan *WhatsApp* untuk Berkomunikasi dengan Guru

Data penelitian menggambarkan, bahwa sebanyak 41 peserta didik sebagai objek survey menyatakan “menggunakan *WhatsApp* untuk

berkomunikasi dengan guru”, dari pernyataan tersebut sebanyak 14 orang (34 %) menyatakan selalu, dan 13 orang (32,10%) memilih sering. Tidak ada seorang peserta didikpun (0%) yang tidak menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan guru. Hal ini mengungkapkan bahwa pada kalangan peserta didik, banyak yang telah menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan guru, sehingga *WhatsApp* memiliki pengaruh yang besar terhadap penunjang kegiatan belajar dan belajar. *WhatsApp* tidak hanya digunakan untuk berkirim pesan saja, namun juga digunakan untuk menelpon, berkirim video dan audio tanpa ada batas ukuran. Kenyataan bahwa tidak ada peserta didik yang tidak menggunakan *WhatsApp* dengan peserta didik akhir-akhir ini karena adanya kebijakan pemerintah untuk stay at home, work from home, social distancing, dan belajar daring.³²

Komunikasi yang berlangsung antara peserta didik dan guru kadang kala memiliki hambatan, terutama hambatan secara psikologis, seperti adanya kecemasan untuk bertanya hal yang tidak dipahami. Terkait dengan itu data penelitian mendistribusikan sebagaimana gambar 2 berikut:



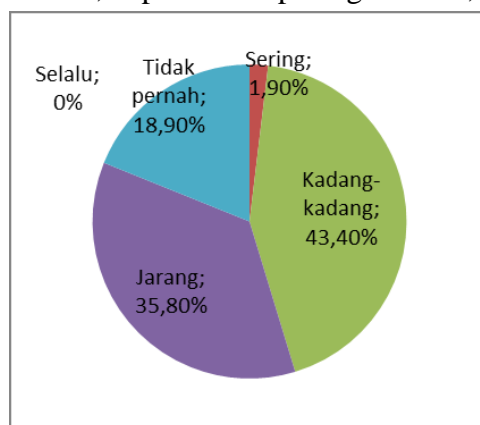
Gambar 2. Kecemasan Bertanya kepada Guru jika Ada yang Tidak Dipahami melalui *WhatsApp*

Dari data di atas terlihat, dari 41 responden mulai dari yang terbanyak didapatkan 19 orang (47,20%), peserta didik memilih kadang-kadang merasa

³² (Peraturan Pemerintah No. 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat). Terkait dengan pandemi corona baru (covid 19).

cemas jika bertanya kepada guru, dan 9 orang (22,60%) memilih sering merasa cemas. Ada 7 orang (17%) yang menyatakan selalu merasa cemas, serta ada angka sama untuk menyatakan jarang dan tidak pernah, yaitu (6,6%). Sesuai perolehan data tersebut hampir sebagian peserta didik kadang-kadang merasa dan sebagian kecil saja yang tidak cemas, yaitu 6,6%. Berdasarkan data tersebut membuktikan bahwa hambatan psikis juga mempengaruhi komunikasi antara guru dengan peserta didik ketika menanyakan tugas yang tidak dimengerti.

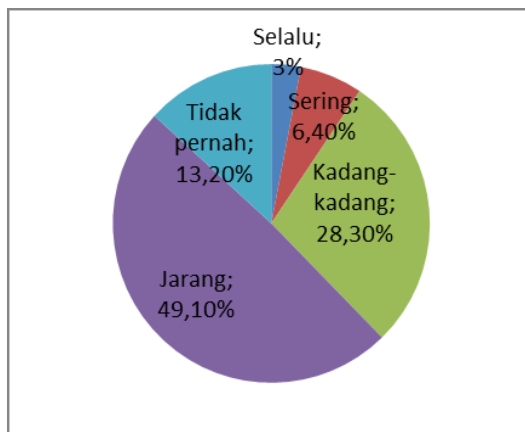
Komunikasi secara langsung dengan seseorang yang disegani sebagaimana halnya guru bagi peserta didik bukanlah hal yang mudah. Kondisi ini membuat peserta didik lebih memilih komunikasi melalui media *online*. Untuk melihat data penelitian, dapat dilihat pada gambar 3, berikut:



Gambar 3 : Lebih Memilih Berkomunikasi melalui *WhatsApp* Dibandingkan Bertatap Muka dengan Guru

Pada hasil data penelitian tersebut, diperoleh responden sebanyak 41 peserta didik sebagai objek survei yang menyatakan “lebih memilih berkomunikasi melalui *WhatsApp* dibandingkan bertatap muka dengan guru”. Didapatkan hasil dari pernyataan tersebut sebanyak 43,40 % atau sekitar 18 orang memilih kadang-kadang saja lebih memilih berkomunikasi melalui *WhatsApp* dibandingkan bertatap muka dengan gurunya. Tidak pernah lebih memilih *WhatsApp* dari pada komunikasi langsung berjumlah 18,90%. Hal ini mengungkapkan bahwa peserta didik sebagian besar lebih suka berkomunikasi langsung dengan guru mereka dibandingkan melalui *WhatsApp*.

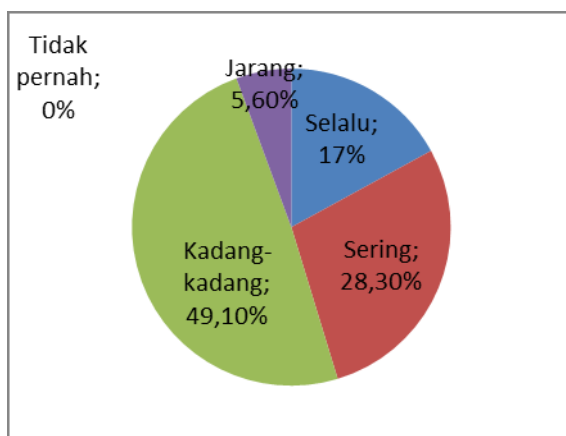
Banyak hal dapat dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Data berikut menggambarkan apakah ada pembatasan bagi peserta didik dalam penggunaannya, yakni untuk *update* status:



Gambar 4. Penggunaan *WhatsApp* Hanya untuk Update Status Saja

Berdasarkan pernyataan yang telah diajukan kepada responden sebanyak 41 peserta didik sebagai objek survei yang menyatakan “Penggunaan *WhatsApp* hanya untuk update status saja”. Dari pernyataan tersebut sebanyak 49,10 % atau sekitar 20 orang memilih jarang dengan pernyataan yang diajukan. Ada 28,30 % menyatakan kadang-kadang saja melakukan update status. Hal tersebut mengungkapkan bahwa pada kalangan peserta didik jarang menggunakan *WhatsApp* hanya untuk update status saja. Hal ini membuktikan bahwa *WhatsApp* memiliki manfaat lain yang lebih utama, yaitu untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga ataupun dengan guru. Peserta didik tidak hanya memanfaatkan *WhatsApp* untuk sarana komunikasi dengan teman saja tetapi dengan adanya aplikasi *WhatsApp* peserta didik dapat mengikuti belajar *online* dengan sungguh-sungguh.

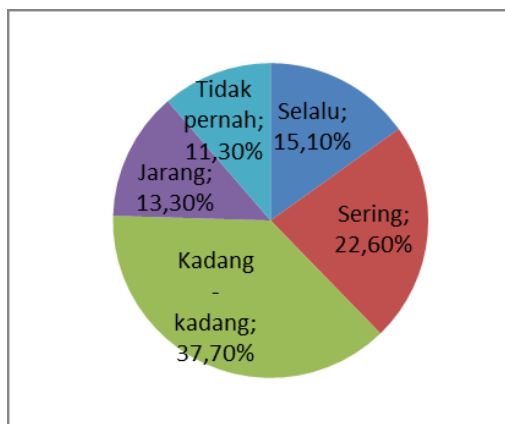
Belajar daring memberi peluang peningkatan penggunaan *WhatsApp* untuk kegiatan belajar. Data berikut menggambarkan bagaimana peserta didik menggunakan *WhatsApp* untuk pengiriman materi belajar yang diberikan oleh guru.



Gambar 5. Mengirim Materi yang Diberikan oleh Guru melalui *WhatsApp* kepada Teman-Teman yang Lain

Berdasarkan dari data yang diperoleh sekitar 28,30% atau sebanyak 12 orang peserta didik memilih sering dari pernyataan yang diajukan dan 17% atau sebanyak 7 peserta didik memilih selalu dari pernyataan yang diajukan. Sesuai perolehan data tersebut peserta didik sering menyampaikan materi yang diberikan oleh guru saya melalui *WhatsApp* kepada teman-temannya. Dapat disimpulkan bahwa, 28,30% peserta didik sering menyampaikan materi yang diberikan guru kepada teman-temannya dalam rangka mendukung kegiatan belajar. *WhatsApp* dirasa penting untuk menunjang kegiatan belajar mereka salah satunya menyampaikan materi belajar sehingga peserta didik merasa terbantu dengan adanya aplikasi *WhatsApp* ini.

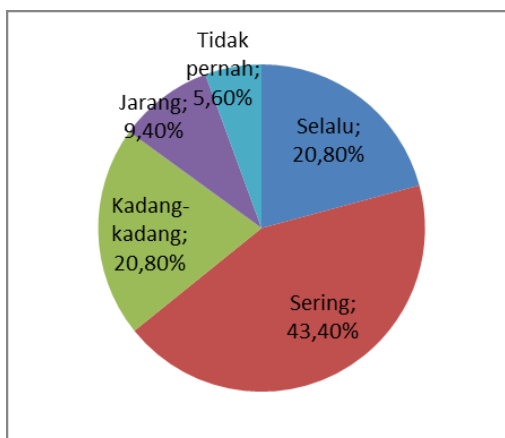
Perilaku dan adab dalam berkomunikasi merupakan kunci utama agar komunikasi berjalan baik. Walaupun *WhatsApp* membuat peserta didik lebih mudah untuk saling berinteraksi dan berbagi informasi di dalam *Group WhatsApp*. Peserta didik dituntut memperhatikan bahasa dan etika ketika berkomunikasi. Hal ini merupakan hambatan bagi peserta didik untuk menulis pesan yang ditujukan kepada guru, terkait dengan hal ini, dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Kesulitan dalam Menyusun dan Menggunakan Kata-Kata yang Baik Ketika Bertanya tentang Materi atau Tugas yang Tidak Dipahami melalui *WhatsApp*

Perolehan data berdasarkan diagram lingkaran tersebut yang menyatakan “Bingung dalam menyusun dan menggunakan kata-kata yang baik ketika bertanya kepada guru saya tentang materi atau tugas yang tidak saya mengerti melalui *WhatsApp*”, sebanyak 9 orang (22,60%) atau memilih pernyataan sering. Ada 37,70 % yang kadang-kadang kesulitan dalam menyusun kata-kata yang baik ketika bertanya materi yang kurang dipahami. Hal tersebut dapat diartikan bahwa ketika peserta didik ingin berkomunikasi dengan guru masih bingung untuk menggunakan kata-kata yang baik dalam menyampaikannya, peserta didik terkadang lebih memilih langsung berbicara kepada guru dibandingkan melalui *WhatsApp* karena dirasa kata-kata yang ingin disampaikan kurang cocok atau dapat menyinggung guru yang bersangkutan. Akhlak baik atau perilaku sopan santun masih merupakan faktor yang sangat penting dalam berkomunikasi kepada guru, hal ini yang membuat peserta didik bingung dalam menyusun kata-kata ketika ingin bertanya kepada guru berkaitan dengan materi atau tugas yang tidak mereka mengerti melalui *WhatsApp*.

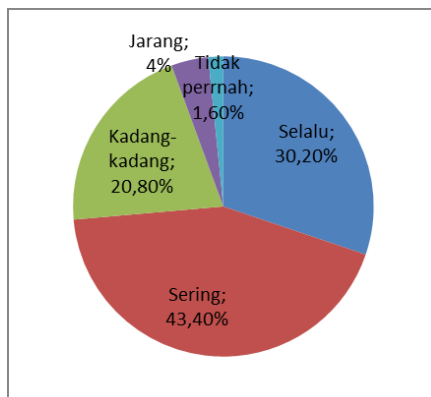
Banyak guru yang memberikan tugas kepada peserta didik menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Data berikut menggambarkan bahwa tugas yang diberikan guru melalui *WhatsApp* adakah mereka membagikannya kepada teman-temannya.



Gambar 7. Membagikan Tugas yang Diberikan Guru kepada Teman-Teman melalui *WhatsApp*

Berdasarkan perolehan data tersebut menunjukkan bahwa dari 41 peserta didik yang menyatakan “membagikan tugas yang diberikan guru kepada teman-teman melalui *WhatsApp*”, sebanyak 43,40% atau sebanyak 18 orang memilih sering. Untuk jawaban selalu dan kadang-kadang diperoleh persentase yang sama, yaitu 20,80%. Jika digabungkan jawaban selalu dan sering mengirimkan tugas kepada teman diperoleh lebih separoh peserta didik melakukannya, yakni 63,20 %. Hal tersebut dapat diartikan bahwa peserta didik sering membagikan tugas yang diberikan guru kepada teman-temannya. *WhatsApp* yang didukung dengan fitur *chat* pribadi dan grup lebih memudahkan peserta didik untuk menyampaikan informasi terkait tugas yang diberikan oleh guru baik berbentuk teks/*file*, gambar, audio maupun video.

Aplikasi yang lebih efektif dan efisien merupakan yang paling banyak digunakan. Terkait dengan itu bagaimana penilaian peserta didik terhadap penggunaan *WhatsApp* dibandingkan media *online* lainnya dapat dilihat pada gambar berikut:



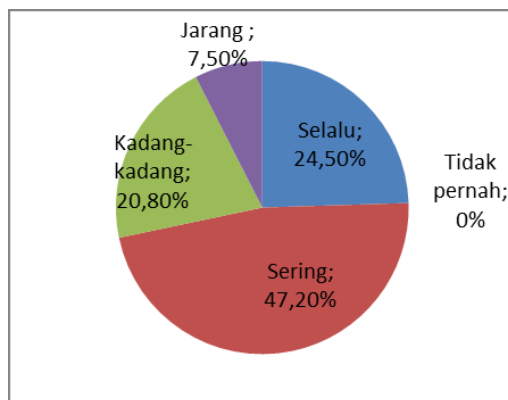
Gambar 8. *WhatsApp* Lebih Mudah Digunakan Dibanding Media *Online* lain untuk Berkomunikaasi dalam Kegiatan Belajar

Berdasarkan perolehan data tersebut sebanyak 43,40% atau sebanyak 18 orang memilih pernyataan sering dan sebanyak 30,20% atau sebanyak 12 peserta didik menyatakan selalu. Sebagian kecil saja yang menyatakan tidak pernah dan jarang, yaitu 5,60%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa peserta didik merasa *WhatsApp* memudahkan mereka dalam berkomunikasi dan menunjang kegiatan belajar dibandingkan media *online* lainnya. Berbagai fitur pendukung *WhatsApp* untuk berkomunikasi, seperti video call, mengirim pesan, merekam suara dan lainnya memudahkan peserta didik untuk berkomunikasi.

Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Djatmiko (2019) yang menyimpulkan bahwa dalam pemanfaatan media sosial (*WhatsApp group*) ini tujuan yang diharapkan memang kearah yang lebih baik, di era sekarang memang gadget menjadi hal yang sangat diminati bagi siswa. Oleh karena itu wali kelas dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, dengan pemanfaatan media sosial (*WhatsApp group*) diharapkan dapat meningkatkan minat siswa melihat dan membaca materi ajar yang dipelajari. Dengan dilakukannya pemanfaatan media sosial aplikasi *WhatsApp* maka kegiatan belajar siswa ketika berada di luar jam sekolah dapat dikontrol secara langsung oleh tenaga pendidik (guru). Terlihat dengan aktifnya guru dalam mengingatkan siswa untuk belajar maupun hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa. Pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* berdampak positif pada nilai hasil belajar siswa disekolah, yakni adanya peningkatan nilai siswa, keaktifan siswa didalam kelas dan banyak siswa yang memanfaatkan *group WhatsApp* tersebut untuk

melakukan diskusi pembelajaran pada jam di luar sekolah, hal ini bisa terlihat dari aktifnya.

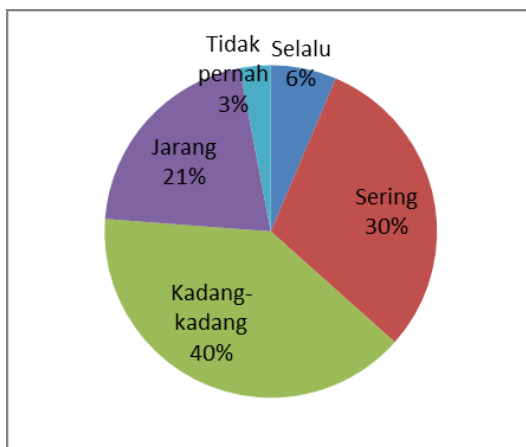
Selain itu banyak dampak positif juga selama penggunaan aplikasi *WhatsApp* yang dapat dilihat dari data berikut ini.



Gambar 9. Aplikasi *WhatsApp* Memberikan Dampak Positif dalam Kegiatan Belajar dan Meningkatkan Komunikasi dengan Guru

Berdasarkan pernyataan yang telah diajukan diperoleh responden sebanyak 41 peserta didik sebagai responden yang menyatakan aplikasi *WhatsApp* memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar saya serta menunjang peningkatan komunikasi saya kepada guru. data tersebut tersebut diketahui sebanyak 47,20 % atau sekitar 19 orang menyatakan bahwa sering dengan pernyataan yang diajukan dan 24,50 % atau sebanyak 10 orang menyatakan selalu terhadap pernyataan yang diberikan. Hal ini mengungkapkan bahwa lebih 70% peserta didik menyatakan aplikasi *WhatsApp* memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar mereka serta menunjang peningkatan komunikasi mereka kepada guru. Penggunaan *WhatsApp* yang optimal serta pemanfaatannya merupakan salah satu alasan mahasiswa memilih sering terhadap pernyataan yang diajukan.

Berbagai hal dapat dilakukan peserta didik dengan aplikasi *WhatsApp* terutama dalam kegiatan belajar, data berikut menggambarkan bagaimana penggunaan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dan mengirimkan tugas.



Gambar 10. Menggunakan *WhatsApp* untuk Berkomunikasi dan Mengirim Tugas kepada Guru

Pada hasil penelitian data tersebut terlihat bahwa pernyataan peserta didik hanya menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan guru dan mengirim tugas yang diajukan sebanyak 30% atau 12 orang memilih sering dan 40% atau sebanyak 16 orang memilih kadang-kadang. Maka, dapat diketahui bahwa 30% peserta didik sering menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan guru dan mengirim tugas. Fitur yang ada pada *WhatsApp* memudahkan peserta didik untuk mengirimkan *file* ataupun tugas-tugas mereka sehingga memudahkannya untuk berkomunikasi dengan guru.

Selain itu ada sebanyak 40% peserta didik kadang-kadang menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan guru dan mengirim tugas hal ini dikarenakan beberapa peserta didik lebih suka langsung berkomunikasi dengan guru dan memberikan tugas karena mereka merasa lebih efektif dan bisa menjalin kedekatan komunikasi dengan guru.

Penutup

Hasil penelitian mengungkapkan, bahwa pada umumnya peserta didik mengemukakan; (1) menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dan belajar dengan guru; (2) *WhatsApp* memudahkannya dalam berkomunikasi dengan guru dan menunjang kegiatan belajar; (3) peserta didik merasa *WhatsApp* memudahkan mereka dalam berkomunikasi dan menunjang kegiatan belajar dibandingkan media online lainnya; dan (4) menggunakan *WhatsApp* untuk mengirim materi dan tugas kepada guru.. Kemudahan dalam menggunakan

WhatsApp membuat peserta didik merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini dan menjadi salah satu sarana komunikasi yang penting serta disukai oleh peserta didik.

Pada kenyataannya ditemukan beberapa hambatan peserta didik dalam berkomunikasi dengan guru melalui *WhatsApp*, yaitu terkait dengan pertimbangan sopan santun, sehingga sebagian peserta didik kesulitan menyusun kata-kata yang baik, pas dan sesuai terhadap guru. Hal ini membuat sebagian peserta didik lebih memilih komunikasi langsung dibandingkan menggunakan *WhatsApp*. Hal positif lain yang diketahui melalui penelitian ini adalah, sebagian kecil saja peserta didik yang menggunakan *WhatsApp* untuk update status, karena memang kegunaan utama dari *WhatsApp* adalah untuk memudahkan komunikasi antar individu, dan antara individu dan kelompok, serta antara kelompok dan kelompok.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir dan Terra Ch. Tri Wahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).
- Andreas M Kaplan and Michael Haenlein, “*Users of the World, Unite! The challenges and Opportunities of Social Media*”, (Business Horizon, 2010).
- Arief Sadiman et.al, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2013).
- Craig. Watkins, S, *The Young and the Digital: What the Migration to Social Network Sites, Games, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future*, (UK: Beacon Press, 2009).
- Crispin Thurlow, Laura Lengel, dan Alice Tomic, *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*, (California: Sage Publication, 2004).
- Dan Zarella, *The Social Media Marketing Book*, (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta Anggota IKAPI : 2010).
- Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana,2008).
- Elvi Susanti, *Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial*, Universitas Islam Negeri SyarifHidayatullah Jakarta, Dialektika

- Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 3 (2), 2016.
- Hendra Pranajaya dan Wicaksono, *Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) di Kalangan Pelajar: Studi Kasus di Mts Al Muddatsiriyah dan Mts Jakarta Pusat*, Universitas YARSI, ORBITH VOL. 14 NO.1 Maret 2018.
- Jumiatmoko, *WhatsApp Messenger dalam Tinjauan Manfaat dan Adab*, STIT Madina Sragen, Wahana Akademika, Volume 3 Nomor 1, April 2016.
- Megan Poore, *Studying and Researching with Social Media*, (Los Angeles: Sage Study Skills, 2014).
- Mulyadi Nitisusastro, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Kewirausahaan*, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Nisa Khairuni, *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media*, Peserta didik Pascasarjana Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Jurnal Edukasi Vol 2, Nomor 1 Januari 2016.
- Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Rusman, Kurniawan, dan Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011).
- Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, dan James D Russel, *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2011).
- Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*, (Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat, 2014).
- Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Guru dalam Martinis Yamin, Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*, (Jakarta: Gaung persada, 2007).

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010).

Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004).

Copyright © 2021 *Journal Salimiya*: Vol. 2, No. 1, Maret 2021, e-ISSN; 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of *Jurnal Salimiya* is the property of *Jurnal Salimiya* and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>