

Komponen-Komponen Komunikasi

Mata Kuliah Teori Komunikasi

Tim Dosen Teori Komunikasi:

1. Drs. Dinn Wahyudin, M.A.
2. Dra. Permasih, M.Pd.
3. Riche Cynthia, S.Pd, M.Si.

Pandangan Teori

- Teori dan model komunikasi pada tahun awal sekitar dekade 1940-an dan 1950-an, menjadi dasar menentukan komponen/ bagian/ unsur yang mendasari kegiatan komunikasi
- Model Harold Lasswell seorang American Political Scientist

- Model Komunikasi dari Harold Lasswell ini dianggap oleh para pakar komunikasi sebagai salah satu teori komunikasi yang paling awal dalam perkembangan teori komunikasi (1948).
- Lasswell menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah menjawab pertanyaan :

Who

Says What

In Which Channel

To Whom

With What Effect

(Siapa Mengatakan Apa Melalui Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Efek Apa).

Komponen Komunikasi

Jawaban bagi pertanyaan paradigmatis (paradigmatic question) Lasswell itu merupakan unsur-unsur atau komponen proses komunikasi, yaitu:

Sender/ communicator (Komunikator),

Message (Pesan),

Media (Media),

Receiver (Komunikan/Penerima),

Effect (Efek).

Adapun fungsi komunikasi menurut Lasswell adalah sebagai berikut:

- a. The surveillance of the environment (pengamatan lingkungan)
- b. The correlation of the parts of society in responding to the environment (korelasi kelompok-kelompok dalam masyarakat ketika menanggapi lingkungan)
- c. The transmission of the social heritage from one generation to the next (transmisi warisan sosial dari generasi yang satu ke generasi yang lain).

- Yang dimaksud dengan **surveillance** oleh Lasswell adalah kegiatan mengumpulkan dan menyebarkan informasi mengenai peristiwa-peristiwa dalam suatu lingkungan: dengan lain perkataan penggarapan berita.
- Kegiatan yang disebut **correlation** adalah interpretasi terhadap informasi mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungan; dalam beberapa hal ini dapat didefinisikan sebagai propaganda.
- Kegiatan **transmission of culture** difokuskan kepada kegiatan mengkomunikasikan informasi, nilai, dan norma sosial dari generasi yang satu ke generasi yang lain atau dari anggota suatu kelompok kepada pendatang baru. Ini sama dengan kegiatan pendidikan.

Adaptasi komponen komunikasi dengan komponen pembelajaran

- Pembelajaran memiliki komponen-komponen sebagai berikut; anak didik/ siswa, dan adanya pendidik/ guru.tujuan, materi/ bahan ajar, metode dan media, evaluasi,

Guru

- Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan agar siswa dapat mencapai tujuan secara optimal.
- Guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel, seperti sebagai: *disseminator, informator, transmitter, transformator, organizer*, dan *evaluator* bagi terciptanya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif.

Siswa

- Siswa sebagai peserta didik merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran di sekolah.
- Keberhasilan pencapaian tujuan bergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan oleh siswa.
- Cara belajar ini dapat dilakukan dalam bentuk kelompok ataupun perorangan (individual).
- Oleh karena itu guru dalam mengajar harus memperhatikan kesiapan, tingkat kematangan dan cara belajar siswa.

Tujuan

- Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan antara dalam upaya mencapai tujuan-tujuan lain yang lebih tinggi tingkatannya, yakni tujuan pendidikan dan tujuan pembangunan nasional. Dimulai dari tujuan pembelajaran (umum dan khusus), tujuan-tujuan itu bertingkat, berakumulasi, dan bersinergi untuk menuju tujuan yang lebih tinggi tingkatannya, yakni membangun manusia (peserta didik) yang sesuai dengan yang dicita-citakan. Secara rinci hirarki tujuan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut

Hirarki tujuan



Bahan Ajar

- Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/ sub topik dan rinciannya.
- Secara umum isi kurikulum itu dapat dipilah menjadi tiga unsur utama, yaitu:
 - logika (pengetahuan tentang benar-salah; berdasarkan prosedur keilmuan),
 - etika (pengetahuan tentang baik-buruk) berupa muatan nilai moral,
 - dan estetika (pengetahuan tentang indah-jelek) berupa muatan nilai seni. Sedangkan bila memilahnya berdasarkan taksonomi Bloom dkk., bahan pembelajaran itu berupa kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/nilai), dan psikomotor (keterampilan).

Bahan pembelajaran itu dapat dikategorikan

- Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau telah dialami/ dikerjakan bisa berupa objek atau keadaan tentang sesuatu hal.
- Konsep/Teori adalah suatu ide atau gagasan atau suatu pengertian umum; suatu set atau sistem pernyataan yang menjelaskan serangkaian fakta, dimana pernyataan tersebut harus memadukan, universal, dan meramalkan.
- Prinsip merupakan suatu aturan/ kaidah untuk melakukan sesuatu, atau kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir.
- Proses adalah serangkaian gerakan, perubahan, perkembangan atau suatu cara/ prosedur untuk melakukan kegiatan secara operasional.
- Nilai adalah suatu pola, ukuran/ norma, atau suatu tipe/model. Ia berkaitan dengan pengetahuan atas kebenaran yang bersifat umum.
- Keterampilan adalah suatu kemampuan untuk berbuat sesuatu, baik dalam pengertian fisik maupun mental (Disadur dari Supriadie, 1994; 3).

Strategi

- *Strategi Ekspositorili Klasikal*
- Dalam strategi pembelajaran ekspositori, kalsikal guru lebih banyak menjelaskan pesan yang sebelumnya telah diolah sendiri, sementara siswa lebh,ih banyak menerima pesan yang telah jadi . Strategi seperti ini biasanya apabila :
 - • Jumlah siswa cukup banyak
 - • Sumber pelajaran jumlahnya sangat terbatas, apalagi jika hanya satu yaitu yang dipergunakan oleh guru.
 - • Media lain tidak ada, kecuali buku sumber yang dipergunakan oleh guru dan papan tulis
 - • Waktu yang tersedia sangat sedikit dibandingkan dengan materi pelajaran yang relatif lebih banyak tujuan yang ingin dicapai lebih banyak bersifat pengetahuan.

-
- Bila strategi pembelajaran seperti ini terpaksa harus dilakukan, disarankan:
 - Guru harus menguasai materi pelajaran sepenuhnya.
 - Selingi dengan tanya jawab, supaya siswa lebih aktif
 - Berikan tugas yang harus dikerjakan siswa pada saat itu atau di luar jam pelajaran.
 - Berikan balikan terhadap pekerjaan siswa yang telah dikoreksi.
 - Berikan kesempatan kepada siswa, yang menghadapi kesulitan, untuk berkonsultasi di luar jam pelajaran.
 - Harus disadari bahwa strategi belajar mengajar seperti itu lebih cocok untuk aspek kognitif tingkat rendah.

- Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sebagai salah satu metode mengajar yang mempunyai peranan meningkatkan kadar berfikir siswa. Metode tanya jawab dapat digunakan antara lain untuk:

- (1) mendiagnose perkembangan siswa,
- (2) menentukan tingkat kemampuan kognitif siswa,
- (3) menetapkan studi tambahan, dan
- (4) memperkaya materi pelajaran.

Strategi

Strategi Heuristik

- Terdapat dua sub strategi belajar mengajar pada strategi heuristik ialah discovery dan inquiry. Kadang kadang disebut juga metode diskoperi dan inkuiri atau metode penemuan.
- Sund (1975) mengemukakan bahwa discovery adalah proses mental, di mana individu mengasimilasi konsep dan prinsip. Atau dengan kata lain proses diskoperi terjadi apabila siswa terlibat dalam menggunakan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip

Contoh Heuristik

- Mengapa (sepotong) kayu terapung di permukaan air ?. Setelah melalui proses mengukur isi kayu, mengukur berat kayu, dan diperoleh berat jenis kayu; dibandingkan dengan dengan berat jenis air. Diperoleh jawaban bahwa kayu terapung di atas air karena berat jenis kayu lebih kecil daripada berat jenis air. Akhirnya ditarik kesimpulan bahwa benda yang berat jenisnya lebih kecil dari air, akan terapung di permukaan air.

Discovery - Inquiry

- Kegiatan discovery sering terjadi pada pelajaran IPA di laboratorium di mana siswa mencari konsep atau prinsip dengan petunjuk langkah langkah yang harus dilakukan; yang disebut juga guided discovery inquiry laboratory lesson.
- Inquiry mengandung proses proses mental yang lebih tinggi tingkatannya daripada discovery, misalnya merumuskan problema, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, menganalisis data, dan menarik kesimpulan; disertai sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka. Jadi inkuiri adalah perluasan proses diskoperi yang digunakan dengan cara yang lebih terbuka

Strategi

■ Pengajaran Kelompok (Kecil)

Bentuk pengajaran kelompok bisa terjadi melalui kerja kelompok atau diskusi kelompok.

Kerja kelompok

- Siswa diberi tugas untuk mengerjakan sesuatu secara berkelompok (4-6 orang). Hal-hal yang perlu diperhatikan guru:
 - • Mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan, minat, bakat, atau pertimbangan lain yang relevan dengan jenis tugas.
 - • Membagikan tugas kepada setiap kelompok sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, anggota kelompok di atas.
 - • Mengawasi dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sebaik-baiknya (semua aktif/berpartisipasi)
 - • Memberi bantuan kepada kelompok yang memerlukannya.
 - • Memberikan balikan terhadap setiap pekerjaan siswa.
 - • Memimpin kegiatan kulminasi dalam bentuk pertanggungjawaban setiap kelompok. Dapat pula diakhiri dengan penyelenggaraan pameran/display.

Diskusi Kelompok

- Diskusi merupakan proses tukar pendapat di antara para partisipan. Dengan metode diskusi para siswa diharapkan belajar lebih aktif untuk menemukan rumusan rumusan sendiri. Diskusi kelompok kecil memiliki beberapa ciri antara lain :
 1. Jumlah anggota kelompok diskusi terdiri dari beberapa orang (4-6 orang).
 2. Membahas suatu topik atau permasalahan bersama.
 3. Prosesnya mencakup pengantar, tukar pendapat, dan evaluasi rumusan ide-ide.
 4. Mengarah kepada beberapa tujuan.
 5. Interaksi terjadi secara verbal.

Keuntungan diskusi kelompok

- Banyak keuntungan yang dapat diraih oleh siswa dari aktivitas belajar melalui diskusi kelompok kecil, selain dari diperolehnya rumusan- rumusan sebagai hasil diskusi, antara lain: menumbuhkembangkan sikap demokrasi, kritis, berfikir kreatif, kemampuan mengemukakan pendapat secara sistematis, mengembangkan rasa tanggung jawab, menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat, meningkatkan motivasi belajar.
- Untuk meningkatkan keefektifan kegiatan para partisipan kelompok kecil, guru dapat menekankan pada dua keterampilan proses, yaitu: (1) keterampilan inkuiri, dan (2) keterampilan bekerjasama.
- Guru dapat memfasilitasi diskusi kelompok kecil dengan menggunakan beberapa asumsi mengenai proses interaksi kelompok kecil, yaitu: interaksi, proses, struktur, peranan, kepemimpinan, dan kekompakan kelompok.

Pengajaran Perorangan (Individual)

- Pengajaran perorangan dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan pengajaran klasikal terutama dengan maksud:
 - Memberi kesempatan kepada siswa untuk maju sesuai dengan kecepatan masing masing.
 - “Memaksa” siswa untuk belajar lebih aktif.

Media

- TUJUH KELOMPOK MEDIA PENYAJI
- Donald T. Tosti dan John R. Ball menyusun pengelompokan media menjadi tujuh kelompok media penyaji, yaitu
- (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- (b) kelompok kedua; media proyeksi diam,
- (c) kelompok ketiga; media audio,
- (d) kelompok keempat; media audio,
- (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film,
- (f) kelompok keenam; media televisi, dan
- (g) kelompok ketujuh; multi media.

Media

- D.3. MEDIA OBJEK DAN MEDIA INTERAKTIF
- Selain ketujuh kelompok media di atas, masih ada media lain yang tidak termasuk media penyaji, yaitu media objek dan media interaktif.

Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visuals) dan media yang dapat diproyeksikan (projected visual). Media yang dapat diproyeksikan ini bisa berupa gambar diam (still pictures) atau bergerak (motion pictures).

Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio.

Media Objek

- Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.
- Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Media objek sebenarnya dibagi dua jenis, yaitu media objek alami dan media objek buatan.
- Media objek alami dapat dibagi kedalam dua jenis yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. Sebagai contoh objek alami yang hidup adalah ikan, burung elang, singa, dan sebagainya. Sedangkan contoh objek alami yang tidak hidup adalah batu-batuan, kayu, air, dan sebagainya. Objek buatan, yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

-
- Media objek kelompok kedua terdiri atas benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. Objek-objek pengganti dikenal dengan sebutan replika, model, dan benda tiruan. Replika dapat didefinisikan sebagai reproduksi statis dari suatu objek dengan ukuran yang sama dengan benda yang sebenarnya. Model merupakan sebuah reproduksi yang kelihatannya sama, tapi biasanya diperkecil atau diperbesar dalam skala tertentu. Benda tiruan ada dua macam, yaitu pertama merupakan bangunan yang dibuat kurang lebih menyerupai suatu benda yang besar, misalnya bagian dari sebuah kapal terbang (sayap). bentuk benda tiruan yang kedua ialah bentuk yang menggambarkan mekanisme kerja suatu benda, misalnya sistem pembakaran outomobil.

Media Interaktif

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Sedikitnya ada 3 macam interaksi.

Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram.

Bentuk interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif.

Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram;

Evaluasi

- Ada tiga hal yang saling berkaitan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu evaluasi, pengukuran dan tes. Ketiga istilah itu sering disalahartikan sehingga tidak jelas makna dan kedudukannya.
- Gronlund mengemukakan evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis dan interpretasi informasi/data untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran.
- Kemudian pengukuran adalah suatu proses yang menghasilkan gambaran berupa angka-angka mengenai tingkatan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh individu (siswa). Sedangkan tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel perilaku

Pengukuran

- Hopkins dan Antes mengemukakan evaluasi adalah pemeriksaan secara terus menerus untuk mendapatkan informasi yang meliputi siswa, guru, program pendidikan dan proses belajar mengajar untuk mengetahui tingkat perubahan siswa dan ketepatan keputusan tentang gambaran siswa dan efektivitas program
- Sedangkan pengukuran adalah suatu proses yang menghasilkan gambaran berupa angka-angka berdasarkan hasil pengamatan mengenai beberapa ciri (*attribute*) mengenai suatu objek, orang atau peristiwa