

## LAPORAN AKHIR PENELITIAN



Laporan hasil penelitian ini telah di dokumentasikan di Perpustakaan Universitas Gajayana Malang

Tanggal diterima

002/PEN-FISB/  
II/2022

Kelemb: FISB

Kelemb: IRKS

### PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI WALI SISWA DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD SABITUL AZMI PADA MASA PANDEMI COVID 19

**Ketua/Anggota:**

**MUhammad Asnan, S.Sos., M.I.Kom., NIDN: 0715097403**

**UNIVERSITAS GAJAYANA MALANG  
2022**

**LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN**  
**PENELITIAN**

**Judul** : Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Komunikasi Wali Siswa dalam Pembelajaran Di Paud Sabitul Azmi pada Masa Pandemi Covid 19

**Bidang Ilmu** : Ilmu Komunikasi

**Pelaksana** : Muhammad Asnan, S.Sos., M.I.Kom.

**Waktu Pelaksanaan** : 25 Agustus 2021 – 25 Pebruari 2022

**Anggaran** : PAUD Sabitul Azmi sejumlah Rp 5.500.000

Malang, 25 Pebruari 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosiasl dan Budaya,



Dr. Endang Suswati., S.E., M.S.  
NIDN: 0004065801

Pelaksana,

Muhammad Asnan, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN. 0715097403

Menyetujui,  
Ketua LPPM,



Dr. Saeng Mulyono, M.M.  
NIDN. 0708106402

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
RINGKASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>5</b>
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.4.1 Secara Teoritis .....	8
1.4.2 Secara Praktis .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Smartphone .....	12
2.2.1 Smartphone Sebagai Media Baru .....	17
2.2.2. Media Komunikasi .....	20
2.2.3. Fungsi Media Komunikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.2</b>
2.2.4. Teori Uses and Gratifications.....	<b>Error! Bookmark not defined.3</b>
2.2.5. Media Pembelajaran .....	25
2.3 Kerangka Pemikiran.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Definisi Konseptual.....	29
3.2 Pendekatan Penelitian .....	29
3.3 Fokus Penelitian.....	30
3.4 Waktu dan Lokasi .....	31
3.5 Penentuan Informan .....	31
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.7. Jenis dan Sumber Data.....	33
3.8 Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	37
4.2 Analisis Data.....	38
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>

## RINGKASAN

### Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Komunikasi Wali Siswa dalam Pembelajaran di PAUD Sabitul Azmi Pada Masa Pandemi Covid 19

Muhammad Asnan  
Universitas Gajayana Malang

PAUD Sabitul Azmi merupakan salah satu institusi pendidikan yang dalam aktivitas pembelajarannya memanfaatkan *smartphone* sebagai media komunikasi antara wali siswa dengan guru pada masa pandemi Covid 19. Pesan komunikasi yang disampaikan berkaitan bagaimana informasi tentang materi pembelajaran, tugas, evaluasi dan konsultasi

Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi wali siswa dalam pembelajaran di Paud Sabitul Azmi pada masa Pandemi Covid 19, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan tipe deskriptif dengan informan berasal dari wali siswa TPA dan PAUD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan smartphone oleh wali siswa PAUD Sabitul Azmi dalam proses pembelajaran di masa pandemi covid 19 dilakukan menggunakan beberapa aplikasi yakni *whatsapp*, *google meet* serta *zoom meeting*. Pemilihan aplikasi didasarkan atas pertimbangan kebutuhan tertentu. Hasilnya, menempatkan *whatsapp* sebagai aplikasi terbanyak yang dimanfaatkan. Sementara untuk *google meet* maupun *zoom meeting* dipilih apabila kebutuhan pembelajaran memerlukan tatap muka seperti rapat maupun kebutuhan lain yang mengharuskan bersua melalui dunia maya .

**Kata kunci:** *smartphone, wali siswa, komunikasi, covid 19*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keberadaan pandemi covid-19 telah memberikan efek bagi seluruh kehidupan manusia di berbagai bidang. Mobilitas yang sebelumnya berjalan tanpa hambatan terpaksa harus dibatasi gerakannya. Dalam dunia pendidikan, pandemi yang terhitung sejak Maret 2020 dinyatakan oleh Organisasi kesehatan Dunia (WHO) telah melanda 200 negara memaksa peserta harus mengikuti pembelajaran dari rumah. Semua disebabkan oleh penerapan *phsycal distancing* oleh pemerintah yang didasarkan pada Surat Edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakandi rumah melalui pembelajaran *daring*/jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.<sup>1</sup>

Pembelajaran jarak jauh adalah kegiatan pembelajaran dimana peserta didik, pengajar, dan bahan ajar di lokasi terpisah disatukan dengan bantuan teknologi komunikasi. Dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ), pengajar membangun kelas *online* dengan memanfaatkan berbagai platform teknologi komunikasi dan informasi yang sesuai bagi pembelajaran peserta didik.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Fatma W.A. Dewi. 2020. *Dampak Covid-19 terhadap Implementas iPembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2 (1): 55–61.

<sup>2</sup> Muthy, Anisa Nurfalalah, dan Heni Pujiastuti. 2020. *Analisis Media Pembelajaran E-learning melalui Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di Rumah sebagai Dampak Covid-19*, Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah DiBidang Pendidikan Matematika 6 (1): 94–103).

Dalam konteks ini, dengan segala keunggulan yang dimilikinya teknologi komunikasi dan informasi merupakan media yang memiliki potensi mendukung proses pembelajaran. Salah satunya melalui pemanfaatan *android* sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, peserta didik dapat mengakses dan mempelajari bahan ajar, mengerjakan latihan-latihan (tugas), berdiskusi dan berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan mahasiswa pembelajar lainnya melalui beragam aplikasi *android* yang tersedia<sup>3</sup>

*Smartphone* (ponsel cerdas) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan teknologikomunikasi tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai computer<sup>4</sup>. Menurut Gary yang dikutip Timbowo (2016) *Smartphone* adalah telepon yang *internet enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan<sup>5</sup>.

Secara singkat *smartphone* merupakan ponsel atau pun media pendukung yang mampu untuk melakukan fungsi-fungsi seperti pada komputer pribadi. Ponsel ini berukuran sedikit lebih besar dari ponsel biasa. Ponsel tersebut mempunyai kemampuan tambahan seperti dengan hadirnya fitur kamera yang menjadi komponen wajib bagi hampir semua *smartphone*.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Dhini, Ririn Rahma, Saidah Ahmad, dan Amirul Mukminin. 2021. *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. Phd Thesis*, UIN SulthanThaha Saifuddin Jambi.

<sup>4</sup> Elcom. (2011). *Google Android*. Jakarta: Andi Publisher.

<sup>5</sup> Timbowo, D. 2016. *Manfaat Penggunaan Smartphone sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi)*

<sup>6</sup> Salsabila, Unik Hanifah, Fita Triyana, Khalidah Fitri Arum Sari, Dan Mardaty Rauv. 2021. *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online Masa*

Kecanggihan yang dimiliki *smartphone* tentu akan berdampak bagi penyelenggaraan pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa termasuk dosen dapat memanfaatkan keunggulan *smartphone* sebagai media untuk memudahkan pembelajaran. Jika sebelum pandemi covid 19 pemanfaatan *smartphone* untuk pembelajaran masih dilakukan oleh mereka yang memiliki kesadaran teknologi komunikasi dan informasi, maka penerapan *physical distancing* memaksa seluruh penyelenggara pendidikan mau tidak mau wajib berdamai dengan penggunaan kecanggihan teknologi media untuk mempertahankan keberlangsungan pembelajaran. Realitas tersebut terjadi karena pembelajaran harus dilakukan secara jarak jauh.

Di tengah kondisi tersebut, dengan segala keunggulan yang dimiliki *smartphone* merupakan salah satu media penyalur pesan informasi yang dapat dimanfaatkan terutama terkait penyampaian pesan materi pembelajarannya maupun aktivitas pembelajaran lainnya. *Smartphone* bahkan merupakan media yang dapat membantu komunikasi antara wali siswa dengan guru baik secara personal maupun melalui group.

PAUD Sabitul Azmi merupakan salah satu institusi pendidikan yang dalam aktivitas pembelajarannya memanfaatkan *smartphone* sebagai media komunikasi antara wali siswa dengan guru pada masa pandemi Covid 19. Pesan komunikasi yang disampaikan berkaitan bagaimana informasi tentang materi pembelajaran, tugas, evaluasi dan konsultasi. Merujuk pada fenomena tersebut, maka penting

untuk dikaji lebih jauh terkait bagaimana pemanfaatans*Smartphone* sebagai media komunikasi wali siswa dalam pembelajaran di Paud Sabitul Azmi pada masa pandemi covid 19?”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebagaimana telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakan Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media Komunikasi Wali Siswa dalam Pembelajaran di Paud Sabitul Azmi pada Masa Pandemi Covid 19?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi Wali Siswa dalam pembelajaran di Paud Sabitul Azmi pada Masa Pandemi Covid 19?”

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara mendalam pada dunia Ilmu Komunikasi, khususnya di bidang pemanfaatan media massa khususnya *smartphone* sebagai media komunikasi dan pembelajaran bagi mahasiswa di era pademi covid 19..

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pandangan dan masukan secara ilmiah bagi segenap pihak terkait pemanfaatan media massa



khususnya smartphone sebagai media yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan pembelajaran bagi mahasiswa era pandemi covid 19.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui hasil-hasil dari penelitian sebelumnya yang mempunyai hubungan dengan penelitian yang dilakukan sekarang dan juga dapat dijadikan sebagai bahan replika terhadap penelitian saat ini. Beberapa penelitian terdahulu terkait penelitian ini adalah:

1. Analisis Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 D SMA Negeri 6 Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran biologi pada masa pandemi *covid-19* memanfaatkan *smartphone* sebagai media untuk berkomunikasi, mencari informasi, melakukan pertemuan *online*, menyampaikan materi pembelajaran, serta membuat tugas siswa dan guru menjadi lebih mudah. Adapun aplikasi padas *smartphone* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran biologi pada masa pandemic *covid-19* yaitu aplikasi *whatsapp* dan *zoom*.
2. Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media belajar *smartphone* sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar di era pandemi, dan merupakan salah satu media yang efektif untuk belajar jarak jauh. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *smartphone* adalah a) sebagai media belajar siswa, b) sebagai pusat informasi, c) menambah wawasan siswa, d) alat memudahkan komunikasi. Dari aspek kendala yang muncul mencakup: a) membutuhkan biaya untuk pembelian paket data, b) terdapat siswa yang belum

memiliki smarphone, c) kurangnya motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran dari rumah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aucky Putra Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang, tahun 2014 dengan judul “Peran *Smartphone* Dalam Interaksi Sosial Anak Muda (Studi Deskriptif Kualitatif Peran *Smartphone* Dalam Kelompok Persahabatan Anak Muda)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan hasil yang menjelaskan bahwa dari sisi penggunaan, kelompok persahabatan anak muda ini menggunakan *smartphone* dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk mengakses media sosial, selain itu *smartphone* juga digunakan untuk dijadikan modem agar dapat mengakses internet lewat media yang lain seperti computer atau laptop.

Secara konseptual terdapat kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu sebelumnya. Perbedaan terletak pada obyek penelitian. Jika pada penelitian sebelumnya obyek yang dipilih berasal dari pendidikan tinggi, maka pada penelitian ini obyek ditentukan pada institusi paling rendah yakni Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal menarik lainnya adalah digunakannya wali siswa PAUD sebagai informan penelitian. Sebagai pihak yang mendampingi proses pembelajaran peran wali siswa menjadi sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.3.1 Smartphone

Teknologi begitu lekat dengan kehidupan kita sehari-hari, sehingga terkadang kita tidak menyadari kehadirannya. Perkembangan teknologi sekarang ini ternyata juga merambah dalam hal komunikasi, seperti mulai diciptakannya telepon genggam atau handphone. Handphone merupakan alat komunikasi tanpa kabel yang sering disebut telepon genggam, karena jenis telepon ini sengaja dirancang untuk kemudahan pemakai yang dapat menunjang mobilitasnya. Adanya kemajuan zaman diikuti dengan perkembangan teknologi yang memunculkan berbagai inovasi, tidak terkecuali dalam hal komunikasi. Dalam perkembangannya saat ini handphone mulai semakin “pintar”, atau yang biasa kita kenal dengan sebutan smartphone. Perkembangan terkini ponsel tidak hanya sebagai alat mengobrol, namun dilengkapi dengan fitur-fitur canggih lain seperti, video streaming, Multimedia Messaging Streaming (MMS), games, kamera, Personal Digital Assistant (PDA) dan fasilitas web.<sup>7</sup>

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan beberapa fitur canggih seperti Email, Internet, Ebook dan lainnya. Singkatnya, smartphone merupakan computer kecil yang memiliki kemampuan sebuah telephone. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti smartphone ini. Smartphone ini juga yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan juga mendasar bagi pengembang aplikasi. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah

---

<sup>7</sup> Misky,2005: 67.

dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang diluar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini<sup>8</sup>.

Ponsel pintar atau lebih sering disebut smartphone merupakan ponsel generasi terakhir yang dibekali teknologi canggih sehingga sudah menyerupai fungsi komputer. Pada awalnya, smartphone merupakan gabungan fungsi dari suatu mobile phone yang umumnya digunakan untuk melakukan proses komunikasi, dengan suatu Personal Digital Assistant (PDA) yang digunakan sebagai asisten pribadi dan organizer. smartphone ini berkembang dengan menambahkan berbagai macam fitur-fitur di dalamnya, seperti portable media players, digital camera bahkan hingga fitur navigasi Global Positioning System (GPS). Bahkan pada masa modern ini smartphone memiliki fungsi touch screen beresolusi tinggi hingga fungsi untuk mengakses data dengan kecepatan tinggi yang di sediakan oleh layanan Wireless Fidelity (Wi-Fi) ataupun koneksi internet. Smartphone memiliki fitur-fitur khas yang membuatnya menjadi berkemampuan selayaknya komputer namun dalam versi mini.

Dalam berkomunikasi, dibutuhkan media atau wadah untuk menyampaikan pesan yang akan diberikan. Dalam hal ini, segala kecanggihan teknologi yang tersedia saat ini tidak dapat lepas dari yang namanya internet. Gadget pun juga termasuk dalam kebutuhan yang bergeser dari kebutuhan sampingan menjadi yang

---

<sup>8</sup> Daeng, Mewengkangdan Kalesaran, 2017: 5.

utama pun juga hampir seluruhnya berbasis menggunakan internet, terutama smartphone.

Didalam smartphone terdapat beberapa aplikasi yang mendukung komunikasi berbasis internet, contohnya *whatsapp*, *line*, *facebook*, *instagram* dan yang lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi ini, kita dapat melakukan komunikasi dimana saja dan kapan saja. Dengan hanya menghubungkan smartphone dengan internet, kita dapat mengirim pesan atau chat kepada seseorang atau keluarga, saudara atau bahkan berkenalan dengan orang baru.

Hal yang membedakan antara smartphone dengan *mobile phone* antara lain, sebagai berikut :

1. *Operating System*. Seperti layaknya komputer, *smartphone* selalu bekerja berdasarkan operating system yang berfungsi untuk menjalankan berbagai fitur di dalamnya. Fitur yang tersedia seperti kamera, perekam suara, browser, kalkulator, kalender, note, kontak, galeri dan aplikasi seperti google play atau app store yang menyediakan beragam aplikasi yang dibutuhkan mulai dari social media, games, aplikasi office, document treader layanan informasi untuk belajar, memasak hingga ojek online.
2. *Processor*. Kecepatan data menjadi pertimbangan khusus untuk aktivitas yang sering mengambil data di internet maupun berkirim data via email. Beberapa smartphone menawarkan kecepatan data 3G hingga High Speed Downlink Package Access (HSDPA).
3. *Software*. *Smartphone* memungkinkan kita untuk edit dokumen Microsoft Office, misalnya. Atau paling tidak, kita bisa membuka dan membaca dokumen

Microsoft Word di smartphone kita. Sedangkan smartphone juga memungkinkan kita untuk bisa download aplikasi apa saja yang kita inginkan, edit foto, mendapatkan arah jalan yang benar melalui GPS juga membuat daftar lagu-lagu favorit secara digital.

4. *Web Access* (Kecepatan). Semua smartphone memiliki fitur-fitur untuk akses ke internet masing-masing. Bahkan saat ini sudah dilengkapi dengan fasilitas WiFi sehingga memudahkan user untuk mengakses internet. Smartphone terbaru kini memiliki speed tinggi sehingga akses ke internet bisa dilakukan dengan sangat cepat. Salah satu faktornya adalah adanya teknologi 3G yang sangat pesat dan kini mulai berkembang menjadi 4G.
5. *Keypad QWERTY*. Smartphone itu sendiri yang menggunakan QWERTY keypad, yaitu keypad yang susunan hurufnya mirip dengan susunan huruf di keyboard komputer atau laptop. Fasilitas ini mempermudah semua pengguna untuk mengetik pada smartphone dibanding memakai keypad numerik atau angka.
6. *Messaging*. Baik ponsel maupun smartphone memiliki fitur SMS, yang membedakan itu adalah kemampuan smartphone untuk mengirim dan menerima email, yang tidak dijumpai di ponsel. Bukan hanya email, tapi smartphone juga bisa untuk membuka layanan instant messaging seperti AOL Instant Messenger (AIM), Yahoo Messenger (YM) juga Google Talk (GTalk).
7. *Memori*. Biasanya kapasitas internal memori yang terdapat di smartphone jauh lebih besar dibandingkan dengan handphone biasa. Selain terdapat memori

internal kita juga dapat menambahkan berbagai tambahan memori supaya dapat menampung data-data yang lebih banyak di smartphone kita.

Ketujuh hal di atas tersebut seringkali dijadikan pertimbangan oleh orang-orang untuk beralih menggunakan smartphone, baik itu untuk membantu mempermudah pekerjaan mereka atau sekedar hanya untuk hiburan. Berbagai fasilitas untuk komunikasi inilah yang membuat smartphone banyak dipilih untuk digunakan oleh masyarakat saat ini, karena kemudahan yang ditawarkan untuk mengaksesnya dan dapat digunakan dimana saja. Jenis-jenis smartphone ini dapat dikategorikan berdasarkan sistem operasi yang digunakan oleh smartphone tersebut. Terdapat beberapa jenis smartphone yang kebanyakan dipergunakan oleh masyarakat di antaranya blackberry, iOS dan android.

### **2.3.2 Smartphone sebagai Media Baru**

Media baru atau *new media* pertama kali dikemukakan oleh Pierre Levy, yang menjelaskan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Istilah yang dipakai untuk semua bentuk media komunikasi massa yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi. media baru yang memiliki ciri tersebut adalah internet. Internet adalah jaringan kabel dan telepon satelit yang menghubungkan komputer<sup>9</sup>.

*Smartphone* merupakan media komunikasi dalam bentuk *new media*. Semua komponen aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* merupakan aplikasi yang berbasis internet. Hal inilah yang membuat benda tersebut menjadi sebuah alat yang tidak dapat ditinggalkan oleh penggunanya.

---

<sup>9</sup> Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.



Kehidupan modern masa kini membuat mahasiswa seakan wajib mempunyai *smartphone*. Segala bentuk aplikasi media yang terdapat dalam *smartphone* semuanya merupakan bentuk media baru yang dikemas apik sehingga mampu membuat pengguna terkhusus mahasiswa tertarik mengkonsumsi aplikasi tersebut.

Menurut Denis McQuail dalam bukunya *Teori Komunikasi Massa*<sup>10</sup>. Ciri utama media baru adalah saling keterhubungan satu sama lain, aksesnya terhadap setiap individu sebagai penerima pesan maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, dan kegunaannya yang sangat beragam sebagai salah satu karakter yang terbuka, dan juga sifatnya yang ada di mana-mana (*decollatedness*). Definisi lain menurut editor dari buku *Handbook of New Media*, Lievrouw dan Livingstone, pada tahun 2006 mendefinisikan *new media* sebagai gabungan dari teknologi informasi dan komunikasi (*Information Communication Technology*) yang terkait dengan konteks sosial yang berhubungan menyatukan tiga elemen, yaitu: alat dan artefak teknologi, aktivitas praktik dan penggunaan, serta susunan sosial dan organisasinya yang terbentuk disekitar peralatan dan penggunaan tatanan serta organisasi sosial yang terbentuk disekitar alat dan praktik tersebut.<sup>11</sup>

McQuail dalam bukunya mengidentifikasikan lima kategori seperti berikut ini<sup>12</sup>:

1. Media komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication media*).

Meliputi telepon (yang semakin *mobile*) dan juga surat elektronik (terutama

---

<sup>10</sup> Mc Quail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.

<sup>11</sup> Ibid, 42-43

<sup>12</sup> Ibid, 156.

untuk pekerjaan, tetapi menjadi semakin personal). Secara umum, konten ini bersifat pribadi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.

2. Media permainan interaktif (*interactive play media*). Media ini terutama berbasis komputer dan *video game*, ditambahkan juga dengan peralatan realitas virtual. Inovasi utamanya itu terletak pada interaktivitas dan mungkin dominasi dari kepuasan “proses” atau “penggunaan”.
3. Media pencarian informasi (*information search media*). Ini merupakan kategori yang luas tetapi Internet/www ini merupakan sebuah contoh yang paling penting dan dianggap sebagai perpustakaan dan juga sumber data yang ukuran, aktualitas, dan aksesibilitasnya itu belum pernah ada sebelumnya. Posisi mesin pencari telah menjadi sangat penting sebagai alat bagi para pengguna sekaligus sebagai sumber pendapatan untuk Internet. Disamping Internet, telepon (*mobile*) juga semakin menjadi saluran penerimaan informasi, sebagaimana juga *teletext* yang disiarkan dan layanan data radio.
4. Media partisipasi kolektif (*collective participatory media*). Kategorinya khususnya meliputi penggunaan internet untuk berbagi dan bertukar informasi, gagasan dan pengalaman, serta untuk mengembangkan hubungan pribadi aktif (yang diperantarai komputer). Situs jejaring sosial termasuk di dalam kelompok ini.
5. Substitusi media penyiaran (*substitution of broadcasting media*). Acuan utamanya adalah penggunaan media untuk menerima atau mengubah konten

yang dimasa lalu biasanya disiarkan atau disebarakan dengan metode lain yang serupa.

Media baru memberikan inovasi kepada penggunanya yang dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konteks yaitu untuk menjadi media komunikasi yang bersifat pribadi, kepuasan penggunaan seperti untuk hiburan, sebuah sarana pencarian informasi yang tidak ada sebelumnya, media untuk bertukar informasi dan untuk menerima atau mengunduh konten.

Perbedaan yang tampak antara media baru dan media lama yang jelas tampak adalah dari segi penggunaannya yang secara individual diungkapkan oleh McQuail yaitu sebagai berikut<sup>13</sup>:

1. Interaktivitas (*interactivity*): sebagaimana ditunjukkan oleh rasio respons atau inisiatif dari sudut pandang pengguna terhadap “penawaran” sumber atau pengirim.
2. Kehadiran sosial (atau sosiabilitas) (*social presence or sociability*): dialami oleh pengguna, berarti kontak personal seseorang dengan orang lain dapat dimunculkan oleh penggunaan media tersebut.
3. Kekayaan media (*media richness*): jangkauan di mana media dapat menjembatani kerangka referensi yang berbeda, mengurangi ambiguitas, memberikan lebih banyak lagi petunjuk, melibatkan lebih banyak indra, dan lebih personal.
4. Otonomi (*autonomy*): di mana seorang pengguna merasakan kendali atas konten dan penggunaan, mandiri dari sumber

---

<sup>13</sup> Ibid. Hlm: 157

5. Unsur bermain –main (playfulness): kegunaan untuk hiburan dan kesenangan, sebagai lawan dari sifat fungsi dan alat.
6. Privasi (privacy): berhubungan dengan kegunaan media atau konten tertentu.
7. Personalisasi (personalization): derajat di mana konten dan penggunaan menjadi personal dan unik.

Perbedaan media baru dan media lama ini mempengaruhi berbagai pengguna dari segi penggunaannya, yaitu proses interaktivitas dan juga kehadiran sosial yang melibatkan sumber dan penerima melakukan kontak personal. Media baru tentunya memiliki banyak kecanggihan yang membuat media tersebut semakin kaya. Pengguna media memberikan kendali atas penggunaannya terhadap isi media. Penggunaannya juga dapat merasakan kecanggihan seperti untuk hiburan ataupun kesenangan. Dengan berbagai kecanggihan yang ada didalamnya, tentu penggunaannya akan semakin personal dan unik.

### **2.3.3 Media Komunikasi**

Menurut Heinch media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. National Education Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan/informasi<sup>14</sup>.

Secara sederhana, istilah media menurut Laughey dan McQuail bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi se- bagaimana definisi yang selama ini diketahui.<sup>15</sup> Terlepas dari cara pandang melihat media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri.<sup>16</sup>

Proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal, yaitu objek, organ, dan medium. Saat menyaksikan sebuah program di televisi, televisi adalah objek dan mata adalah organ. Perantara antara televisi dan mata adalah gambar atau visual. Contoh sederhana ini membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi. Beragam kriteria bisa dibuat untuk melihat bagaimana media itu. Ada yang membuat kriteria media berdasarkan teknologinya, seperti media cetak yang menunjukkan bahwa media tersebut dibuat dengan mesin cetak dan media elektornik yang dihasilkan dari perangkat elektronik. Membagi media dalam kriteria-kriteria tertentu akan memudahkan siapa pun untuk melihat media. Hanya pembagian tersebut menempatkan media sekadar alat atau perantara dalam proses distribusi pesan. Padahal, dibalik itu semua media memiliki kekuatan yang juga ber- kontribusi menciptakan makna dan budaya<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada : Jakarta. hlm: 169

<sup>15</sup> Rulli Nasrullah. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama: Bandung. Hlm: 3

<sup>16</sup> Rulli Nasrullah. 2012. *Komunikasi Antarbudaya Di Era Budaya Cyber*. Kencana : Jakarta

<sup>17</sup> Rulli Nasrullah. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama: Bandung. Hlm: 3-4.

Definisi lain terkait definisi media tergambar dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi saat berkomunikasi membutuhkan sebuah media yang artinya bahwa ketika melakukan komunikasi dengan orang lain harus menggunakan alat atau sebuah sarana agar informasi atau maksud dari pemikiran yang ingin kita sampaikan dapat ditangkap oleh mitra tutur dengan baik.

Dengan kata lain media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi. Media komunikasi sangat berperan dalam kehidupan masyarakat. Proses pengiriman informasi di zaman modern ini sangat canggih. Teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi telekomunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif dan efisien. Berbagi informasi antar Benua dan Negara di belahan dunia manapun semakin mudah.

#### **2.3.4 Fungsi Media Komunikasi**

Fungsi media komunikasi dalam pandangan Mc Luhan adalah sebagai berikut:

1. Efektifitas: media komunikasi sebagai sarana untuk mempermudah dalam penyampaian informasi
2. Efisiensi: media komunikasi sebagai sarana untuk mempercepat dalam

penyampaian informasi

3. Konkrit: media komunikasi sebagai sarana untuk membantu mempercepat isi pesan yang mempunyai sifat abstrak
4. Motivatif: media komunikasi sebagai sarana agar lebih semangat melakukan komunikasi.<sup>18</sup>

### **2.3.5 Teori Uses and Gratifications**

Menurut Blumler dan Katz para pendiri *uses and gratification*, Elihu Katz, Jay G. Blumler. Teori ini menjelaskan bagaimana individu berusaha mencari dan menikmati apa saja yang disajikan oleh media massa guna memuaskan berbagai macam kebutuhannya. Perilaku orang sering berorientasi pada tujuan (goal oriented) ketika mereka memilih media tersebut dan menikmati apa yang disampaikan media massa (isi media). Maka pilihan mereka terhadap media juga ditentukan oleh informasi dan kepuasan yang telah mereka antisipasi sebelumnya<sup>19</sup>.

*Teori Uses and Gratifications* ini merupakan teori peluru atau teori jarum hipodermik, dimana dalam setiap teori peluru, media sangat aktif dan sementara khalayak berada di dalam pihak yang pasif. Sedangkan teori Uses and Gratifications ini tidak tertarik sama sekali pada apa yang dilakukan media pada seseorang, melainkan tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media tersebut. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Ruslan, Rosady. 2017. *Metode Penelitian Public Relations & Komunikasi*. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.

<sup>19</sup> Kriyantono, Rachmat. 2007. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana. Hlm: 204

<sup>20</sup> Ibid. Hlm: 65

Menurut Blumler dan Katz para pendiri uses and gratification, Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch merumuskan asumsi-asumsi dasar dari teori ini sebagai berikut<sup>21</sup>:

1. Audiens aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media. Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan, audiens dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun ditingkat keaktifan setiap individu, tidaklah sama. Perilaku komunikasi audiens mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan motivasi. Audiens melakukan pilihan berdasarkan motivasi, tujuan dan kebutuhan personal mereka sendiri.
2. Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiens. Asumsi kedua ini berhubungan dengan kebutuhan terhadap kepuasan yang dihubungkan dengan pilihan media tertentu yang ditentukan oleh audiens sendiri. Karena sifatnya yang aktif, maka audiens yang mengambil inisiatif. Tidak seorangpun dapat menentukan apa yang kita inginkan terhadap isi media. Jadi, orang bisa saja mendapatkan hiburan dari program berita atau sebaliknya. Dengan demikian, audiens memiliki kewenangan penuh didalam proses komunikasi massa.
3. Media bersaing dengan sumber kepuasan lain. Media dan audiens tidak berada dalam ruang hampa yang tidak menerima pengaruh apa-apa. Media bersaing dengan bentuk-bentuk komunikasi lainnya dalam hal pilihan, perhatian, dan penggunaan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan seseorang.

---

<sup>21</sup> Ibid. Hlm: 204



Contohnya, di awal hubungan yang romantis, banyak pasangan yang memilih menonton bioskop dari pada menonton televisi dirumah.

4. Audiens sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media. Kesadaran diri yang cukup akan menentukan adanya ketertarikan dan motif yang muncul dalam diri yang dilanjutkan dengan penggunaan media memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang tepat mengenai penggunaan media oleh audien. Audien melakukan pilihan secara sadar terhadap media tertentu yang akan digunakannya.
5. Penilaian isi media ditentukan oleh audiens. Menurut teori ini penggunaan dan kepuasan, isi media hanya dapat dinilai oleh audiens itu sendiri. Program televisi yang dianggap tidak bermutu bisa jadi dianggap berguna bagi audiens tertentu karena merasakan mendapatkan kepuasan dengan menonton program tersebut.

### **2.3.6 Media Pembelajaran**

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Sedangkan media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara dosen dan mahasiswa akan lebih efisien jika menggunakan media.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan

sebagai media di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta didik. Namun demikian, tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk ini dalam satu waktu atau tempat. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.<sup>22</sup>

Media pembelajaran adalah suatu perantara dari sumber informasi ke penerima informasi seperti video, televisi, komputer dan sebagainya yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan di sampaikan. Definisi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat kita gunakan untuk menyalurkan berbagai pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada: Jakarta. Hlm: 62

<sup>23</sup> Sukiman 2012: 29

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu Rusman<sup>24</sup>:

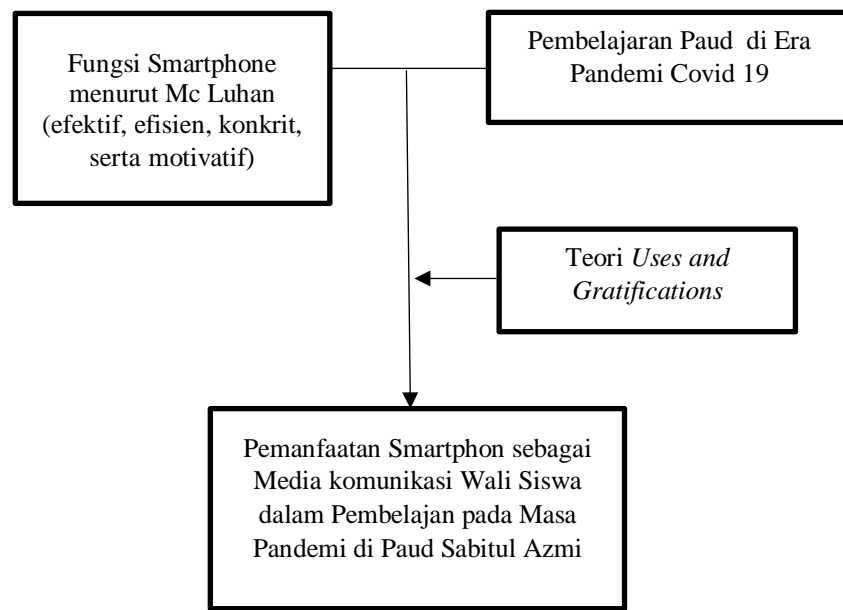
1. Media Visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri dari atas media yang diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2. Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
3. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video /televise dan program slide suara (sound slide).
4. Kelompok Media Penyaji, media ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, 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 televise, dan (g) kelompok ketujuh ; multimedia.
5. Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk

---

<sup>24</sup> Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada: Jakarta. Hlm: 62

penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

### 2.3 Kerangka Berfikir<sup>25</sup>



---

<sup>25</sup> Hasil Olahan Peneliti

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Definisi Konseptual**

##### **3.1.1 Smartphone**

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan beberapa fitur canggih seperti Email, Internet, Ebook dan lainnya. Singkatnya, smartphone merupakan computer kecil yang memiliki kemampuan sebuah telephone.

##### **3.1.2 Media Komunikasi**

National Education Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi.

##### **3.1.3 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat kita gunakan untuk menyalurkan berbagai pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

#### **3.2 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif tipe deskriptif dengan metode fenomenologi. Penelitian kualitatif menurut Bodgan dan Taylor

dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang hasil temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur analisis statistik atau bentuk hitungan. Misalnya dapat berupa penelitian tentang perilaku seseorang, hubungan timbal-balik dan sebagainya. Pendekatan kualitatif juga merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati<sup>26</sup>.

Penggunaan fenomenologi dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa fenomenologi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Fenomenologi adalah studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita. Focus perhatian fenomenologi tidak hanya sekedar fenomena, akan tetapi pengalaman sadar dari sudut pandang orang pertama atau yang mengalaminya secara langsung<sup>27</sup>.

### 3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan batasan masalah dalam penelitian yang berisi pokok masalah yang masih berifat umum.<sup>28</sup> Penuturuan fokus dapat didasarkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial. Dalam situasi sosial, ada beberapa aspek seperti tempat (*place*), pelaku (*actor*) dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis<sup>29</sup>. Fokus penelitian ini adalah

---

<sup>26</sup> Lexy Moleong. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm: 4

<sup>27</sup> Engkus Kuswarno. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran : 2009. Hlm. 22

<sup>28</sup> Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 285-286

<sup>29</sup> Sugiyono,. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 285

segala aktivitas terkait pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi wali siswa dalam pembelajaran pada masa pandemi covid 19 di Paud Sabitul Azmi Kabupaten Sidoarjo.

### **3.4 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini diselenggarakan mulai 25 Agustus 2021 sampai 25 Pebruari 2022 dengan lokasi penelitian berada di Paud Sabitul Azmi Kabupaten Sidoarjo.

### **3.5 Penentuan Informan**

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi mengenai objek penelitian tersebut. Menurut Moleong informan adalah orang yang mempunyai pengetahuan tentang latar penelitian dan bersedia untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian<sup>30</sup>.

Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampling purposif sampling. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu.<sup>31</sup> Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa shingga memudahkan peneliti menjeleajahi objek/situasi social yang diteliti. Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis memilih informan yang memiliki kriteria tersendiri yaitu:

1. Wali siswa PAUD yang terdiri dari Wali Siswa Taman Kanak-Kanak (TK) dan Wali Siswa Tempat Penitipan Anak (TPA)) masing-masing berjumlah 3 orang sehingga jumlah keseluruhan informan adalah 6 orang.

---

<sup>30</sup> Lexy J. 2009. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hlm. 90

<sup>31</sup> Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.. Hlm 300

2. Bersedia untuk diwawancara selama penelitian.
3. Wali siswa yang mengetahui, memahami, dan menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Kesalahan penggunaan metode pengumpulan data atau metode pengumpulan data yang tidak digunakan semestinya, berakibat fatal terhadap hasil penelitian yang dilakukan.<sup>32</sup> Berikut metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi.

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indra penciuman, mulut, dan kulit. Oleh karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja panca indra mata serta dibantu dengan panca indra lainnya. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi dan pembelajaran mahasiswa ilmu Komunikasi Universitas Gajayana Malang

#### 2. Wawancara.

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan melibatkan minimal dua orang yang saling bertukar informasi mengenai suatu kejadian,

---

<sup>32</sup> Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia. Hlm: 133



peristiwa, dan lain sebagainya. wawancara merupakan percakapan tatap muka atau *face to face*. Dalam hal ini, wawancara dilakukan guna memperoleh data dan informasi tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi wali siswa dalam pembelajaran di Paud Sabitul Azmi pada masa pandemi covid 19.

### 3. Dokumentasi.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>33</sup> Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengabadikan suatu peristiwa yang hasilnya berupa dokumen, seperti foto, video, atau yang sejenisnya. Teknik dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data, mengambil bukti-bukti, seperti: informan, nama peserta, dan jenis kelamin.

### 3.7 Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland yang dikutip dari Moleong, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain<sup>34</sup>. Berkaitan dengan hal tersebut sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder:

#### 1. Data Primer.

Data Primer yaitu data yang diperoleh langsung dari obyek yang akan diteliti (narasumber).<sup>35</sup> Peneliti akan memperoleh data secara langsung dari

---

<sup>33</sup> Hikmawati, *Metodologi Penelitian*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm 84

<sup>34</sup> Lexy J.Moleong,. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm: 157

<sup>35</sup> Suyanto dan Sutinah. 2007. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta:Kencana. Hlm.55.

informan yang telah dipilih. Data primer diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi kepada informan.

## 2. Data Sekunder.

Data Sekunder yaitu data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau digunakan oleh lembaga lainnya yang bukan merupakan pengolahnya, tetapi dapat dimanfaatkan dalam suatu penelitian tertentu<sup>36</sup>. Peneliti akan memperoleh data melalui studi dokumentasi dengan mempelajari berbagai tulisan seperti buku, jurnal, skripsi dan internet untuk mendukung penelitian ini.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, karena dari analisis ini, akan diperoleh temuan, baik temuan substantive maupun formal. Selain itu, analisis data kualitatif sangat sulit karena tidak ada pedoman baku, tidak berproses secara linear, dan tidak ada aturan-aturan yang sistematis. Pada hakikatnya, analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh sebuah temuan berdasarkan focus atau masalah yang ingin dijawab. Melalui serangkaian aktivitas tersebut, data kualitatif yang biasanya berserakan dan bertumpuk-tumpuk bisa disederhanakan untuk akhirnya bisa dipahami dengan mudah..<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Rosady Ruslan. 2012. *Manajemen Public Relation dan Media Komunikasi*. Jakarta: RajawaliPers. Hlm.138

<sup>37</sup> Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, CV.Alfabeta. Hlm. 329

Peneliti yang melakukan penelitian kualitatif diharuskan telah melakukan analisis data sebelum memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap hasil studi pendahuluan yang akan digunakan untuk menentukan focus penelitian. Namun, focus penelitian ini masih sementara dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan melakukan penelitian.<sup>38</sup>

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan dengan cara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *Data Reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

#### 1. Data Reduction (Reduksi data)

Data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Karena datanya cukup banyak, maka perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam mereduksi data, peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan di capai yaitu temuan<sup>39</sup>.

#### 2. Data Display (Penyajian data)

---

<sup>38</sup> *Ibid.* Hlm 245

<sup>39</sup> *Ibid.* Hlm: 247

Setelah dilakukan reduksi data, maka Langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman (dalam Sugiyono) menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.<sup>40</sup>

### 3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan kesimpulan dan verifikasi)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Proses verifikasi data tidak dilakukan oleh peneliti seorang diri, tetapi dibantu oleh pelaku budaya sebagai subjek penelitian, anggota tim penelitian dan para ahli terkait.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Ibid. Hlm. 249

<sup>41</sup> Ibid. Hlm 252-253

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

PAUD Sabitul Azmi merupakan sebuah sekolah anak yang berkedudukan di Jl. Raya Kenongo No.33 Tulangan Sidoarjo. Jejang pendidikan yang dikelola meliputi Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) serta Taman Kanak-Kanak (TK). Di bawah naungan Yayasan Sabitul Azmi yang diketuai oleh H. Zakariyah, B.A. lembaga pendidikan anak yang dirintis sejak tahun 2011 ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan semakin luasnya jangkauan siswa yang tidak saja berasal dari sekitar wilayah Kecamatan Tulangan, tapi juga menyebar ke hampir seluruh wilayah Kabupaten Sidoarjo.

Menempati gedung berlantai 2 dengan lokasi yang sangat strategis, terdapat 21 ruangan yang digunakan untuk proses belajar mengajar terdiri atas ruang baca/perpustakaan, ruang kepala sekolah, ruang guru, kamar mandi, aula dan beberapa ruangan sentra yang menempati lantai 2.

PAUD Sabitul Azmi merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang cukup dikenal dan menjadi rujukan. Dalam beberapa kesempatan lembaga ini mendapat kunjungan dari PAUD di luar Kabupaten Sidoarjo yang ingin *sharing* pengalaman dalam pengelolaan dan metode pembelajaran. Termasuk menjadi tempat magang mahasiswa jurusan PAUD dari berbagai kampus di Jawa Timur.

## **4.2 Analisis Data**

Berdasarkan temuan data yang diperoleh, berikut merupakan analisis terhadap data-data tersebut yang dikelompokkan dalam beberapa poin, yakni 1) Fitur yang sering dimanfaatkan, 2) Manfaat smartphone sebagai media penyampaian informasi, 3) Manfaat smartphone terhadap intensitas konsentrasi wali siswa dalam pendampingan pembelajaran, 4) Manfaat smartphone dalam meningkatkan motivasi dan upaya pemecahan masalah, 5) Antara harapan dan kenyataan pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran.

### **4.2.1 Fitur yang sering dimanfaatkan**

Pada umumnya, Whatsapp Grup (WAG) merupakan saluran media sosial yang digunakan mayoritas wali siswa baik wali siswa TPA maupun walis siswa TK. Alasan penggunaan platform ini dilatarbelakangi oleh kemudahan untuk mengopersioalkannya. Hampir seluruh informan yang diwawancarai mermandang bahwa mereka merasa sudah sangat akrab menggunakan saluran media jenis ini. Meskipun tergolong harus mempelajari terlebih dahulu cara menggunakannya, temuan yang didapat peneliti menunjukkan bahwa selain (WAG) google meet dan zoom merupakan 2 fitur lain yang dimanfaatkan wali siswa untuk membantu proses pembelajaran daring. Penggunaan fitur ini sifatnya tentatif, artinya untuk momen tertentu yang mengharuskan menggunakan aplikasi zoom/google meet maka dewan guru terlebih dahulu menginformasikan melalui WAG agar wali siswa mendapatkan kesempatan mempersiapkan terlebih dahulu. Misalnya pada saat ingin melakukan rapat wali siswa dengan guru yang membutuhkan kehadiran mereka melalui dunia maya.

Google meet dan zoom merupakan aplikasi berbasis online yang sangat efektif untuk menjembatani ruang tatap muka maya. Kedua aplikasi ini memungkinkan pengguna dapat saling terhubung, meeting, webinar, chatting hingga melakukan diskusi dalam sebuah channel dengan kualitas video dan audio setingkat HD atau High Definition. Tingkat keamanan yang ketat menggunakan *end to end encryption* dan perlindungan kata sandi yang aman merupakan kelebihan lain dari aplikasi ini<sup>42</sup>

#### **4.2.2 Manfaat *smartphone* sebagai media penyampai informasi**

Penyampaian informasi melalui *smartphone* dalam aktivitas pembelajaran di masa pandemi covid 19 ternyata memberikan banyak manfaat. *Smartphone* sebagai media komunikasi, menurut pandangan wali siswa terbukti dapat mempercepat aktivitas pembelajaran karena berbagai fitur di dalamnya terutama menyangkut pekerjaan rumah yang diberikan guru kepada siswa.

Konten *smartphone* yang menyediakan beragam informasi secara luas terbukti memberikan kemudahan bagi wali siswa terutama ketika mereka (wali siswa) membutuhkan beragam informasi secara cepat dalam menyelesaikan pekerjaan rumah peserta didik. Keberadaan *smartphone* bahkan mempermudah aktivitas wali siswa untuk komunikasi antar individu atau kelompok, terutama apabila wali siswa membutuhkan penjelasan lebih lanjut terhadap informasi yang cenderung abstrak baik dalam menyelesaikan penugasan maupun terhadap informasi kegiatan belajar lainnya. Tidak jarang para wali siswa ini bahkan rela

---

<sup>42</sup> Rifda Arun, 2022, *Perbedaan Google Meet dan Zoom Meeting, Mana Yang Lebih Baik?*, Gramedia.com diakses 12 Januari 2022

menggunakan zoom atau google meet hanya sekedar bertanya pa, kapan dan bagaimana seharusnya penugasan diselesaikan. Sebagai salah satu jenis media massa baru, smartphome pada kenyataannya mampu menipiskan jarak ruang dan waktu wali siswa untuk dalam mendapatkan informasi yang diberikan terkait pembelajaran di masa pandemi.

#### **4.2.3 Manfaat smartphome terhadap kosentrasi wali siswa dalam pendampingan pembelajaran**

Hasil wawancara dengan wali siswa menunjukkan bahwa lebih dari 75 % informan mengakui bahwa keberadaan smartphome belum mampu menggantikan model pembelajaran tatap muka. Bagi wali siswa PAUD yang sebagian besar merupakan ibu-ibu merasa bahwa sebagai pendamping dan penghubung yang harus berada di sisi anak-anak saat berlangsungnya proses pembelajaran, konsentrasinya harus terpecah antara menjaga, mengarahkan serta memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Terlebih apabila menggunakan pembelajaran berbasis aplikasi zoom atau goole meet. Kondisi ini berbanding terbalik jika wali siswa tersebut mendampingi anaknya melalui aplikasi Whatsapp.

Sebuah realitas yang dapat dipahami mengingat Whatsapp merupakan salah satu aplikasi yang memiliki fitur stories layaknya media sosial seperti instagram dan facebook yang memungkinkan pengguna berbagi teks, foto, video dan GIF. Tidak heran memang apabila ibu-ibu ini lebih nyaman menggunakan Whatsapp karena mereka bisa setiap saat melihat kembali informasi yang diunggah melalui WAG PAUD tanpa harus terganggu konsentrasinya.



#### **4.2.4 Smartphone sebagai sarana wali siswa untuk meningkatkan motivasi berkomunikasi dan upaya penyelesaian masalah peserta didik**

Wali Siswa PAUD Sabitul Azmi baik dari TPA maupun TK memiliki pandangan beragam terkait apakah *smartphone* mampu meningkatkan motivasi/semangat mereka dalam mendampingi putra-putrinya. Wali siswa yang kurang nyaman atas kehadiran *smartphone* dalam proses pembelajaran memberi alasan tentang peluang terjadinya distorsi pesan saat berlangsungnya komunikasi antara guru yang sedang mengajar melalui dengan para wali siswa yang sedang mendampingi. Dalam beberapa kasus bahkan muncul adanya kecenderungan dari wali siswa yang merasa bahwa pembelajaran *online* melalui *smartphone* justru menjadi beban. Hal ini dirasakan oleh beberapa ibu wali siswa yang masuk dalam kategori gagap teknologi atau gaptek. Dampak dari rasa “takut salah” dalam memanfaatkan teknologi inilah yang menjadikan munculnya rasa frustrasi erta lambatnya respon wali siswa terhadap informasi yang disampaikan para guru saat pembelajaran. Meskipun prosentase wali siswa yang masuk dalam golongan ini terdeteksi tidak terlalu besar, namun tetap saja merupakan masalah yang tidak dapat dikesampingkan dan membutuhkan perlakuan berbeda dari para guru.

Lain halnya dengan wali siswa yang sudah akrab dengan *smartphone*. Keberadaan telepon pintar ini justru menjadi motivasi bagi mereka untuk secara aktif memanfaatkan terutama apabila ada persoalan yang harus segera dikomunikasikan dengan guru. Para wali siswa ini terkadang bahkan bisa berkali-kali berkomunikasi melalui beberapa saluran baik WAG, zoom, google meet maupun aplikasi media sosial lainnya. Masuk dalam kategori adalah ibu-ibu

mileneal yang kesadaran literasi bermedianya tergolong baik. Kondisi ini semakin mempertegas akan esensi dari *Teori Uses and Gratification* yang menyebut bahwa audiens aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media. Perilaku komunikasi audiens mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan motivasi. Audiens melakukan pilihan berdasarkan motivasi, tujuan dan kebutuhan personal mereka sendiri<sup>43</sup>

#### 4.2.5 Kesesuaian antara harapan dan kenyataan

Merujuk pada data yang diperoleh menunjukkan bahwa bahwa pemanfaatan *smartphone* oleh wali siswa dalam aktivitas pembelajaran di PAUD Sabitul Azmi sebagian besar selaras dengan harapan. Namun, tidak sedikit di antara wali siswa yang berpendapat bahwa penggunaan *smartphone* belum memenuhi apa yang mereka inginkan. Penyebabnya terutama bagi mereka yang tingkat penguasaan teknologinya masih belum baik. Harapan agar putra-putrinya dapat secara maksimal mengikuti pembelajaran secara daring justru melahirkan keresahan yang berujung rasa frustrasi.

Dalam konteks ini harus diakui bahwa fungsi *smartphone* sebagai media untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi sebagaimana disampaikan Mc Luhan bisa disebut meskipun dapat diaplikasikan namun belum seluruh wali siswa mampu secara maksimal memanfaatkannya terutama untuk pembelajaran yang menggunakan *google meet* dan *zoom meeting*.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Rahmat Kriyantono, 2007. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana. Hlm: 204

<sup>44</sup> Ruslan, Rosady. 2017. *Metode Penelitian Public Relations & Komunikasi*. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.

#### **4.4 Analisis berdasarkan manfaat *smartphone* sebagai media komunikasi menurut Mc Luhan.**

Dalam pandangan Mc Luhan terdapat 4 fungsi media termasuk dalam hal ini *smartphone* yaitu:

1. Efektifitas: media komunikasi sebagai sarana mempermudah dalam penyampaian informasi.
2. Efisiensi: media komunikasi sebagai sarana untuk mempercepat dalam penyampaian informasi
3. Konkrit: media komunikasi sebagai sarana untuk membantu mempercepat isi pesan yang mempunyai sifat abstrak
4. Motivatif: media komunikasi sebagai sarana agar lebih semangat melakukan komunikasi<sup>45</sup>.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa keempat fungsi media sebagaimana disampaikan Mc Luhan telah sesuai dengan realitas yang terjadi selama pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi wali siswa dalam mendampingi pembelajaran putra-putrinya di PAUD Sabitul Azmi. Kesesuaian tersebut diperkuat dengan beragam argumentasi informan dalam menjawab setiap pertanyaan. Walaupun bermacam-macam alasan yang disampaikan, akan tetapi hampir sebagian besar informan sepakat bahwa dalam menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi, *smartphone* terbukti berkontribusi besar membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, konkrit,

---

<sup>45</sup> Ruslan, Rosady. 2017. *Metode Penelitian Public Relations & Komunikasi*. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.

serta motivatif. Namun demikian, masih terdapat informan yang menyebut bahwa *smartphone* dalam fungsinya untuk membangun motivasi wali siswa masih belum sejalan dengan harapan . *Smarphone* oleh beberapa informan dipandang justru melemahkan motivasi mereka karena beban takut merasa salah saat menggunakan teknologi ini. Gagap teknologi telah membuat wali siswa frustrasi dan berharap pembelajaran dilakukan secara tatap muka kembali.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *smartphone* oleh wali siswa PAUD Sabitul Azmi dalam proses pembelajaran di masa pandemi covid 19 dilakukan menggunakan beberapa aplikasi yakni *whatsapp*, *google meet* serta *zoom meeting*. Pemilihan aplikasi didasarkan atas pertimbangan kebutuhan tertentu. Hasilnya, menempatkan *whatsapp* sebagai aplikasi terbanyak yang dimanfaatkan wali siswa dalam berkomunikasi dengan guru selama pembelajaran. Sementara untuk *google meet* maupun *zoom meeting* dipilih apabila kebutuhan pembelajaran memerlukan tatap muka seperti rapat maupun kebutuhan lain yang mengharuskan bersua melalui dunia maya .

Dalam perspektif fungsi media, keempat fungsi media sebagaimana disampaikan Mc Luhan telah sesuai dengan realitas yang terjadi selama pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi wali siswa dalam mendampingi pembelajaran putra-putrinya di PAUD Sabitul Azmi. Kesesuaian tersebut diperkuat dengan beragam argumentasi informan dalam menjawab setiap pertanyaan. Walaupun bermacam-macam alasan yang disampaikan, akan tetapi hampir sebagian besar informan sepakat bahwa dalam menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi, *smartphone* terbukti berkontribusi besar membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, konkrit, serta motivatif.

Namun demikian, masih terdapat informan yang menyebut bahwa *smartphone* dalam fungsinya untuk membangun motivasi wali siswa masih belum sejalan dengan harapan . *Smarphone* oleh beberapa informan dipandang justru melemahkan motivasi mereka karena beban takut merasa salah saat menggunakan teknologi ini. Gagap teknologi telah membuat wali siswa frustrasi dan berharap pembelajaran dilakukan secara tatap muka kembali.

## **5.2 Saran**

Penting untuk penelitian ke depan memunculkan variabel dan indikator penelitian lainnya terutama yang berkaitan dengan bagaimana pengaruh dan hubungan penggunaan *smartphone* dalam meningkatkan kualitas komunikasi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia,
- Dewi, Fatma. W.A., 2020). *Dampak Covid- 19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2 (1): 55–61.
- Hikmawati. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran
- Kriyantono, Rachmat. 2007. *Teknis Praktis Riset Komunkasi*. Jakarta: Kencana.
- Muthy, Anisa Nurfalah, dan Heni Pujiastuti. 2020. *Analisis Media Pembelajaran E- learning melalui Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di Rumah sebagai Dampak Covid-19*, Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah DiBidang Pendidikan Matematika 6 (1): 94–103).
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mc Quail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya Di Era Budaya Cyber*. Kencana : Jakarta
- . 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama: Bandung.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Ruslan, Rosady. 2012. *Manajemen Public Relation dan Media Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers
- Ruslan, Rosady. 2017. *Metode Penelitian Public Relations & Komunikasi*. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,
- Suyanto dan Sutinah, 2007. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta:Kencana.
- Sugiyono,. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, CV.Alfabeta.
- Widjaja. 2008. *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara

**Internet**

[https://pddikti.kemdikbud.go.id/data\\_prodi/Q0RGNDM5MzEtMUZDOC00MjVELTkYNDYtRTcxOTU1RDdDNDVG/20211](https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_prodi/Q0RGNDM5MzEtMUZDOC00MjVELTkYNDYtRTcxOTU1RDdDNDVG/20211)

[https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas\\_Gajayana\\_Malang](https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Gajayana_Malang)