

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dan pendidikan merupakan 2 hal yang saling berkaitan sebagai bagian dalam proses pembelajaran, hal ini disebut juga sebagai komunikasi pendidikan yang melibatkan peran serta pengajar dan peserta didik dimana interaksi keduanya diterapkan sebagai bentuk upaya membangun penalaran di kalangan pelajar dan bagian dari kegiatan pembinaan yang dilakukan pengajar (Effendy, 2007, p. 101). Komponen dalam komunikasi pendidikan terdiri atas pengajar, peserta didik, pesan/informasi, media, efek, dan umpan balik (Nofrion, 2016, p. 63-66).

Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terciptanya sistem pembelajaran baru yang lebih modern yaitu sistem pembelajaran daring. Sebelum adanya sistem pembelajaran daring pemerintah Indonesia sudah terlebih dahulu mengembangkan proyek yang diberi nama Palapa Ring Broadband dengan tujuan memberikan akses internet secara merata di seluruh Indonesia, proyek ini telah diluncurkan sejak 2019 (*kppip.go.id*). Saat ini akses pendidikan di Indonesia belum merata, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan jarak, waktu, infrastruktur, dan lain sebagainya (*edukasi.sindonews.com*, 2020, para. 1). Namun, dengan adanya proyek Palapa Ring Broadband yang menyediakan akses internet secara merata memunculkan ide/inovasi baru untuk pemerataan akses pendidikan di Indonesia, yaitu dengan diterapkannya sistem pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran daring merupakan inovasi di bidang komunikasi pendidikan yang menggabungkan teknologi informasi dengan pembelajaran sehingga tercipta sebuah sistem belajar jarak jauh melibatkan teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem (Aziz Hussin, 2018, p. 92). Hal ini memungkinkan untuk dilakukan di era revolusi industri 4.0 sebab masyarakat khususnya para milenial sudah familiar menggunakan gawai dan

mengakses internet. Sistem pembelajaran daring saat ini telah diterapkan dalam konteks belajar di perguruan tinggi dan memberikan paradigma baru bahwa belajar tidak harus dilakukan di ruang kelas (Riaz, 2018).

Terjadinya pandemi Covid-19 membuat sistem pembelajaran daring ini serentak untuk dilakukan di seluruh Indonesia. Dilansir dari sebuah artikel yang ditulis oleh Citra Larasati dalam situs *medcom.id*, peneliti menemukan ada sekitar 67 Perguruan Tinggi yang menerapkan sistem pembelajaran daring semenjak masa pandemi Covid-19 (Larasati, 2020, para. 1). Salah satu perguruan tinggi yang menerapkan sistem pembelajaran daring ini adalah Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Pada tahun 2017, UMN menyediakan situs *platform* belajar daring yaitu *e-learning.umn.ac.id* untuk konsep perkuliahan asinkron. konsep pembelajaran ini hanya diterapkan di beberapa mata kuliah saja sesuai kebutuhannya. Perkuliahan asinkron memungkinkan mahasiswa belajar mandiri dengan mengakses materi perkuliahan, mengerjakan kuis, soal ujian secara daring. Di luar kegiatan perkuliahan asinkron, UMN juga menerapkan perkuliahan sinkron yang memang wajib dilakukan selama masa pandemi Covid-19 sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran, yaitu perkuliahan tatap muka antara dosen dengan mahasiswa yang memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung (*umn.ac.id*).

Sejak terjadinya pandemi Covid-19, UMN mengubah sistem pembelajaran menjadi *online learning* yang menggabungkan konsep perkuliahan sinkron dengan asinkron dan diterapkan ke seluruh mata kuliah dengan mengakses situs resmi *elearning.umn.ac.id* untuk kegiatan asinkron dan link Zoom yang tertera dalam situs untuk perkuliahan tatap muka secara *online* (sinkron), tentu hal ini menimbulkan kendala tersendiri bagi instansi pendidikan seperti dosen dan mahasiswa. Metode pembelajaran yang biasanya hanya dapat dilakukan secara *offline* perlu diubah dan disesuaikan dengan konsep *online learning*, dosen dan mahasiswa sama-sama diharuskan untuk mengadopsi konsep pembelajaran daring dan perlu adanya budaya

partisipatif dari setiap individu yang terlibat agar penerapan belajar daring ini menjadi lebih efektif untuk dilakukan.

Adapun sistem pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi atau situs web seperti Zoom, *video conference*, *email*, dan lain sebagainya (Dhull & Sakshi, 2017). Konsep pembelajaran daring disebut juga sebagai *e-learning* yaitu bentuk kegiatan belajar berbasis web yang dapat diakses dengan internet dan dilakukan dalam jarak jauh (Horton, 2003, p. 3). Dalam sebuah karya tulis yang disusun oleh organisasi *Online Learning Consortium* menjelaskan interaksi menjadi kunci utama dalam efektivitas *e-learning* yang melibatkan elemen ekspektasi pembelajaran, komunikasi pelajar dengan instruktur, dan fasilitas sumber daya yang mendukung pelaksanaan *e-learning* (*Online Learning Consortium*, 2020, p. 38).

Menurut Horton (2003) ada 5 tipe *e-learning* yaitu *Learner-led E-learning* ketika peserta didik belajar sendiri, *Facilitated E-learning* yaitu fasilitator menjawab pertanyaan, menilai, dan mengevaluasi tugas para pelajar, *Instructor-led E-learning* yaitu instruktur (pengajar) mempresentasikan langsung materi pembelajaran secara virtual dengan menggunakan *media player* dan pelajar dapat bertanya lewat kolom *chat/e-mail*. *Embedded E-learning* yang berbasis web untuk menawarkan bantuan (*help support program*), tipe terakhir adalah *Telementoring & E-coaching* yang merupakan bentuk pembelajaran paling efektif karena pengajar dan pelajar dapat saling berinteraksi langsung untuk mendiskusikan mata pelajaran secara *virtual* (Horton, 2003, p. 13-22).

Dalam rangka mencapai efektivitas pembelajaran memerlukan adanya interaksi yang dibangun dari adanya keterlibatan sebagai bagian dalam komunikasi pendidikan. Adapun bentuk komunikasi dalam konteks pembelajaran umumnya terbagi atas keterampilan komunikasi & informasi literasi, kemampuan berpikir & pemecahan masalah, serta keterampilan menafsirkan dan mengolah data (Higgins dkk, 2007, p. 5). Peneliti menggunakan konsep keterlibatan dalam belajar yang tercipta dari adanya

pemenuhan aspek keterampilan belajar dalam komunikasi pendidikan sebagai sebuah konsep pembahasan untuk melihat capaian sebuah pembelajaran yang efektif berdasarkan pengukuran tingkat keterlibatan dalam pemenuhan aspek keterampilan belajar.

Dalam penelitian ini, partisipasi pelajar dibangun dari adanya komunikasi yang terjadi pada pembelajaran daring, komunikasi pada pembelajaran daring memiliki komponen penyusun yang sama dengan komunikasi pendidikan pada umumnya dan untuk melakukan pengukuran partisipatif pelajar dapat dilihat berdasarkan aspek keterampilan belajar yang tercipta pada pembelajaran daring menggunakan *Computer Mediated Communication Theory* (Teori CMC) yang dapat dikaitkan dengan konsep komunikasi pendidikan dalam hal pembelajaran daring sebab interaksi antara pengajar dengan pelajar masih dapat dilakukan menggunakan media digital sebagai perantara. Teori CMC ini membahas 5 aspek yang perlu diperhatikan dalam berkomunikasi di media yaitu *communicate, collaborate, create, collect, dan critique* (Thurlow, 2004, p. 221). Hal inilah, yang kemudian akan dikaitkan dengan topik penelitian yaitu pembelajaran daring yang efektif memerlukan adanya keterlibatan aktif para peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa interaksi menjadi kunci utama dalam efektivitas pembelajaran daring dan untuk melihat apakah elemen pendukung interaksi sudah memenuhi target pencapaian pembelajaran daring maka dapat dilakukan pengukuran lewat keterlibatan yang tercipta dari adanya interaksi. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih dalam terkait seberapa besar tingkat keterlibatan mahasiswa UMN mengikuti pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Seberapa besar tingkat keterlibatan mahasiswa UMN mengikuti pembelajaran daring berdasarkan konsep keterlibatan dalam teori CMC?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat keterlibatan mahasiswa UMN dalam mengikuti pembelajaran daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi memberikan manfaat dalam bidang pendidikan baik secara akademis maupun praktik langsung di lapangan. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini mampu memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan keterampilan belajar khususnya di bidang komunikasi pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu memberikan pemahaman baru dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan.