

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha terstruktur yang dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif, dan mampu meningkatkan potensi diri peserta didik secara bertahap mampu mengubah potensi peserta didik lebih baik dari sebelumnya (Nurkholis, 2013). Penciptaan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang efektif bukan sesuatu hal yang mudah terlebih perkembangan teknologi yang selalu bergerak secara dinamis, hal inilah yang memungkinkan perubahan model pembelajaran, proses komunikasi, termasuk perubahan model komunikasi (Rachmantika & Wardono, 2019).

Menurut Afif (2019) konsep pendidikan di Indonesia berdasarkan pada kurikulum yang ada masih menerapkan konsep pembelajaran konvensional. Tentu konsep ini digolongkan sebagai konsep pembelajaran yang tidak variatif sebab komunikasi terjadi hanya satu arah, dimana pendidik menjadi *center point* dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pemerintah bersinegri untuk membuat berbagai program dengan tujuan untuk menopang pendidikan akademis. Salah satunya melalui program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka atau disingkat MBKM. Program ini didirikan pada tahun 2020 dan dikategorikan sebagai program non-akademis karena tujuannya sebagai pelengkap keilmuan sebelum menginjak dunia kerja sesungguhnya (Nizam & Junaidi, 2020).

Saat ini usia program MBKM masuk pada angkatan ke-III (tiga). Program MBKM ditujukan bagi para mahasiswa dari program studi yang berbeda baik dari perguruan tinggi negeri (PTN) maupun swasta (PTS) kecuali bagi mahasiswa dengan program studi kesehatan. Untuk menambah ketertarikan para mahasiswa, program MBKM dibedakan menjadi delapan bentuk kegiatan. Dalam penelitian yang akan penulis lakukan, penelitian ini difokuskan kepada kegiatan skema MSIB, yakni Studi Independen Bersertifikat (SIB).

PT Nurul Fikri Cipta Inovasi bergabung dengan program MBKM sejak tahun 2021. Lembaga pelatihan yang bergelut dalam bidang teknologi dan komunikasi berbasis *open source*, di awal kemunculannya hanya menerapkan satu pelatihan saja yakni Akademi *Fullstack Web Developer* dengan jumlah peserta pelatihan sebanyak 100 peserta. Sedangkan pada angkatan ke-III jumlah peserta pelatihan yang tergabung sebanyak 3.211 peserta dan terdiri atas tiga jenis pelatihan, yakni Akademi *Fullstack Web Developer*, Pelatihan Akademi *Digital Marketing*, serta Akademi Pengembangan Aplikasi Seluler. Terkhusus untuk pelatihan Akademi *Digital Marketing* jumlah peserta pelatihan yang tergabung sebesar 225 mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara *prariset* yang dilakukan oleh penulis secara *online* (14/12/22) kepada lima orang peserta pelatihan, yakni tiga orang mahasiswa dari angkatan pertama dan dua orang mahasiswa dari angkatan kedua. Diketahui bahwa, PT Nurul Fikri Cipta Inovasi merupakan lembaga pelatihan yang terbilang masih baru dalam melaksanakan pembelajaran secara virtual, sebab beberapa pelatihan yang diselenggarakan oleh PT Nurul Fikri Cipta Inovasi diluar program MBKM dilaksanakan secara *offline*, namun semenjak bergabung dengan program MBKM, pelaksanaan pelatihan di PT Nurul Fikri Cipta Inovasi beralih menjadi virtual. Periode pelaksanaan berlangsung selama lima bulan, terhitung dari bulan Agustus hingga Desember tahun 2022.

Perpindahan proses pembelajaran dari *offline* ke *online* membuat adanya beberapa perubahan, hal ini turut mengubah strategi maupun mekanisme pelatihan yang diterapkan oleh PT Nurul Fikri Cipta Inovasi. Adapun bentuk kegiatan yang diterapkan layaknya *bootcamp* atau kegiatan pelatihan intensif berbasis virtual namun dengan menerapkan berbagai kebijakan *standart operating procedur* (SOP). Berbagai perubahan yang terjadi tentu mempengaruhi pula pada penerapan model pembelajaran yang diterapkan pada pelatihan akademi *digital marketing*, misalnya pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung pada lembaga pelatihan yakni

memanfaatkan media digital seperti *whatsapp*, *telegram*, serta *zoom cloud meeting* sebagai media pembelajaran di ruang virtual. Di antara ketiga media tersebut *zoom cloud meeting* menjadi media interaktif pembelajaran yang sering digunakan.

Adanya perubahan proses pembelajaran yang diterapkan tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi PT Nurul Fikri Cipta Inovasi dalam menyelenggarakan kegiatan Studi Independen Bersertifikat (SIB) Angkatan ke-III secara virtual. Menurut Ayu, sebagai alumni dan peserta pelatihan di angkatan ketiga, pelaksanaan pelatihan saat ini mengalami beberapa hambatan, misalnya perubahan proses komunikasi yang dirasakan oleh mahasiswa. Ayu (27/12/22) mengatakan bahwa.

“Kalau di Fullstack dulu kami sebagai peserta membuat grup yang tidak ada mentor dan pematernya, kami buat grup sendiri di whatsapp jadi disana Kami bisa dengan bebas dan aktif berkomunikasi, tapi kalau sekarang ini beda banget, jadi mungkin ada beberapa hambatan, dimana para mahasiswa pada malu sehingga pembelajaran melalui grup menjadi garing anyep gitu soalnya rata-rata mahasiswa pas ditanya pada diem aja” Ayu (27/12/22).

Berdasarkan hasil wawancara prariset oleh Ayu diketahui bahwa terdapat adanya perbedaan kegiatan komunikasi dari mahasiswa angkatan sebelumnya dan saat ini. Akibatnya proses komunikasi yang terjalin menjadi terhambat. Hal ini juga dirasakan oleh Wangsit (28/12/22) bahwa efektivitas pembelajaran pada pelatihan yang diadakan oleh PT Nurul Fikri Cipta Inovasi cenderung menurun.

“Efektivitas pembelajaran disini, menurut aku menurun yaa karena aturannya kurang ketat” Wangsit (28/12/22).

Menurut Wangsit sebagai alumni dan peserta pelatihan saat ini, Wangsit mengatakan bahwa penurunan kualitas pelatihan disebabkan oleh lemahnya peraturan. Tidak hanya itu, salah satu pematernya juga mengeluhkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan secara virtual hingga saat ini belum dapat dikatakan kondusif karena sering terjadinya hambatan. Jika dibandingkan dengan pembelajaran berbasis permainan, hal ini adalah suatu fenomena yang menarik

untuk dikaji. Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh Rifda dan teman-teman (2021). Rifda menjelaskan bahwa model pembelajaran *learning cycle 5E* menerapkan permainan edukasi *Gather Town*, permainan ini menerapkan model pembelajaran *Synchronous learning*. Hasil penelitian diketahui bahwa *Gather Town* masuk kategori media pembelajaran *video conference*. Penerapannya memiliki persamaan seperti mekanisme pembelajaran melalui *zoom meeting*. Permainan berbasis edukasi ini memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi peserta didik sebagaimana tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Layaknya pembelajaran berbasis *zoom meeting* bahwa para pengguna dapat menampilkan wajah mereka melalui kotak-kotak kecil. Dalam *zoom* kotak-kotak ini dinamakan *Room*, sedangkan pada permainan *Gather Town* dinamakan *Space*. *Space* berbentuk map 2D dengan menampilkan tampilan 8-bit. Map dapat berupa rumah, ruang *meeting*, kelas, aula, dan lain sebagainya. Kotak-kotak kecil dengan bantuan *mikrofon* berfungsi untuk melakukan proses komunikasi pembelajaran secara dua arah (*feedback*). Kelebihan lain dari *gather town* adalah pengguna dapat berjalan, mematikan ataupun menghidupkan kamera dan mikrofon, melakukan *chatting* layaknya aplikasi *zoom*, memainkan *google docs*, menyisipkan link youtube dan *twitch*, kemudian dapat pula menambah map atau *space* sesuai kreasi para pengguna. Fungsi utama permainan ini adalah dapat melakukan *virtual meeting* dan bermain, sedangkan *zoom* sebuah aplikasi pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai penyelenggara *virtual meeting*.

Penerapan aplikasi *gather town* terbilang masih sangat muda dan diperlukan pengembangan lebih lanjut. *Gather town* membatasi pengguna sebanyak 25 peserta dengan durasi selama dua jam. Sedangkan aplikasi *zoom* dapat menampung peserta sebanyak 100 orang dengan durasi *meeting* 40 menit dan *zoom premium*, para pengguna tidak dibatasi oleh batasan apapun (Suherlan et al., 2022).

Game edukasi dikategorikan sebagai kajian *Gamification* (Aribowo, 2014). *Gamification* merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang memiliki tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

*Gamification* dapat dikategorikan menjadi model pembelajaran *asynchronous learning*. Saat proses pembelajaran menerapkan permainan edukasi, interaksi yang terjalin melibatkan alat komunikasi berbasis teknologi menerapkan konsep jaringan *Computer Mediated Communications (CMC)*. Perkembangan media baru memungkinkan perubahan aktivitas komunikasi baik antara individu maupun kelompok, jika sebelumnya menerapkan *Face To Face Communication (FTF-C)* kini beralih menjadi proses komunikasi yang termediasi oleh komputer atau *Computer Mediated Communications (CMC)*.

Menurut Aribowo (2014) penerapan pembelajaran yang menerapkan permainan layaknya mengandung zat adiktif. Zat ini dipercaya sebagai zat yang membuat para penggunanya menjadi kecanduan, ini dikarenakan proses pembelajaran berbasis permainan membuat proses pembelajaran menjadi asik dan menarik, ini juga dikarenakan indikator yang terdapat dalam permainan, seperti *points* atau penilaian, *badges* atau lencana, *leaderboards* atau peringkat papan nama, *level* atau tingkat kesulitan, dan *scenario* atau alur jalan cerita permainan. Indikator inilah yang membuat para pengguna menjadi lebih tertantang sehingga merasa memiliki kesempatan dan peluang keberhasilan yang menjanjikan. Sedangkan indikator dalam pembelajaran berbasis *zoom* terletak pada fitur *zoom*. Putri H. & Wulandari (2020), fitur *zoom* yang tersedia, di antaranya *video conference* atau kotak-kotak kecil penampil wajah, fitur *recording* atau suara, lalu fitur *raisehand* atau tunjuk tangan, fitur *schedule and join a meeting* untuk menjadwalkan waktu pembelajaran, dan terakhir fitur virtual *background* atau latar belakang pada *video conference*. Fitur-fitur ini menjadi daya tarik tersendiri dalam penerapan aplikasi *zoom* selama proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bayu Rinaldy dan Rossi Iskandar, yang berjudul *Analisis Model Realistic Mathematics Education Dalam Mata Pelajaran Matematika Secara Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Video Conference Zoom Cloud Meeting*, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *daring* melalui aplikasi *zoom* dapat menghubungkan interaksi yang menarik antara pendidik dan peserta didik, hal ini dikarenakan

pemateri sebagai penstimulus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pada Pelatihan Akademi *Digital Marketing* baik peserta pelatihan dan pemateri saling memanfaatkan berbagai fitur *zoom* yang tersedia digantungkan pada situasi dan kondisi saat proses pembelajaran berlangsung. Namun karena adanya perubahan metode pembelajaran dari *offline* menjadi *online* serta beberapa hambatan yang terjadi maka proses pembelajaran mengalami beberapa perubahan, termasuk dalam penerapan model pembelajaran dan model komunikasi yang diterapkan oleh PT Nurul Fikri Cipta Inovasi, khususnya pada Pelatihan Akademi *Digital Marketing*.

Pemaparan materi di atas membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap bagaimanakah merumuskan model komunikasi yang terjadi di pelatihan akademi *digital marketing*. Sehingga penulis tertarik ingin meneliti tentang **“Model Komunikasi Pembelajaran Virtual pada Kegiatan Skema Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) PT Nurul Fikri Cipta Inovasi Pelatihan Akademi *Digital Marketing*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Model Komunikasi Pembelajaran Virtual Pada Kegiatan Skema Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) PT Nurul Fikri Cipta Inovasi Pelatihan Akademi Digital Marketing”.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Merumuskan Model Komunikasi Pembelajaran Virtual Pada Kegiatan Skema Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) PT Nurul Fikri Cipta Inovasi Pelatihan Akademi Digital Marketing?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah Merumuskan Model Komunikasi Pembelajaran Virtual Pada Kegiatan Skema Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) PT Nurul Fikri Cipta Inovasi Pelatihan Akademi Digital Marketing.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan bagi para pembacanya dalam ruang lingkup penelitian yang sama dengan topik yang berbeda. Penelitian ini akan menguraikan kebermanfaatan baik secara teoritis ataupun praktis.

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian ilmu komunikasi khususnya tentang perumusan model komunikasi pembelajaran yang diterapkan di ruang virtual.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan solusi atas pemecahan masalah yang berkaitan dengan perumusan model komunikasi pembelajaran di ruang virtual.