

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini dunia sedang mengalami wabah penyakit yang berkaitan dengan pernafasan yaitu adanya wabah virus corona, corona virus sendiri merupakan penyakit yang menyebabkan gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis corona virus yang diketahui dapat menyebabkan penyakit dengan gejala berat. *Coronavirus disease 2019* (Covid-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Gejala yang ditimbulkan antara lain seperti gangguan pernafasan, demam, batuk, dan sesak nafas (Sumber: Kompas.com)

Kebijakan *lockdown* dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberikan akses penyebaran covid-19. Karena virus covid-19 telah menyebar hingga ke sebagian besar negara di dunia. Di Indonesia sendiri, virus ini mulai masuk pada bulan maret 2020. Tercatat per 26 february 2021 sebanyak 1.322.866 korban jiwa meninggal (<https://covid.go.id>)

Virus Covid-19 juga berdampak pada dunia pendidikan. Dampak tersebut terjadi pada sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran online. Hal ini dilakukan sebagai cara untuk mengurangi terjadinya tingkat penyebaran Covid-19.

Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Bentuk inovasi tersebut ialah pembelajaran secara online. Hal ini juga mendapat respon dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan menerbitkan beberapa Surat Edaran (SE) terkait pencegahan dan penanganan Covid-19. Yaitu: 1) Surat edaran nomor 2 Tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan Covid-19 di lingkungan (kemendikbud). 2) Surat Edaran nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. 3) Surat Edaran

Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang antara lain berisi arahan tentang proses belajar dan mengajar dari rumah (Jamaluddin et al., 2020)

Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nadiem Anwar Makarim wacanakan belajar jarak jauh permanen setelah pandemi covid-19, pembelajaran jarak jauh bisa diterapkan permanen setelah pandemi covid-19 selesai. Berdasarkan penilaian kemendikbud, kegiatan belajar-mengajar dengan memanfaatkan teknologi akan menjadi hal yang mendasar. Ia menyebutkan, pemanfaatan teknologi memberi kesempatan kepada sekolah atau perguruan tinggi melakukan berbagai modeling kegiatan belajar “pembelajaran jarak jauh, ini akan menjadi permanen. Bukan pembelajaran jarak jauh saja, tetapi hybrid model. Adaptasi teknologi itu pasti tidak akan kembali lagi”. Kata Nadiem dalam rapat kerja bersama komisi X DPR, seperti yang diberitakan (Sumber: Kompas.com).

Pembelajaran online merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi, misalnya internet. Perkuliahan online atau yang bisa disebut daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam proses pembelajaran (Dewi, 2020). Kata daring merupakan istilah dari “dalam jaringan” jadi perkuliahan daring adalah salah satu bentuk metode pembelajaran online yang dilakukan melalui jaringan internet. Beberapa persyaratan yang dilakukan dalam perkuliahan daring adalah: (a) pihak penyelenggara kegiatan kuliah daring, (b) mindset positif dosen dan mahasiswa dalam fungsi utama internet, (c) desain sistem proses belajar yang bisa dipelajari oleh semua mahasiswa, (d) adanya proses belajar mahasiswa, dan (e) mekanisme *feedback* dari pihak penyelenggara (Mustafa et al., 2019).

Dalam pembelajaran online dibutuhkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ada banyak media online yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring/online diantaranya adalah *Whatsapp, line, slack, Edmodo, zoom, Google Meet, Google Classroom* dan masih banyak lagi. Namun peneliti hanya menggunakan tiga jenis media online yang diteliti yaitu, *Google Meet, Zoom, Google classroom* karena di Indonesia aplikasi Zoom digunakan sebagai media

pembelajaran oleh 57,2% pengguna, aplikasi Google Meet sebanyak 18,5% dan pada Google Classroom 26,1% pengguna (Sumber: Kompas.com, 2020).

Berikut dibawah ini merupakan kelemahan dan kelebihan yang dimiliki ketiga aplikasi yaitu *zoom*, *google meet*, dan *google classroom* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online*:

Tabel 1.1. kelemahan dan kelebihan aplikasi

Aplikasi	Kelemahan	Kelebihan
Zoom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boros Penggunaan Kuota. 2. Tidak tersedia Bahasa Indonesia. 3. Rawan data bocor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kapasitas Ruang besar, bisa menampung anggota hingga 1.000 orang. 2. Fitur beraneka ragam 3. Kualitas Video dan suara baik. 4. mendukung presentasi
Google Meet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihan paket berbayar 2. Tidak Dapat mengubah layar <i>background</i>. 3. Belum memiliki fitur <i>touch up my apparace</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User Interface</i> yang menarik. 2. Memberikan kemudahan bagi pekerjanya 3. Dapat mengundang peserta rapat yang cukup banyak. 4. Terintegrasi dengan <i>Google Calender</i>

		<ul style="list-style-type: none"> 5. Dapat diakses disemua Platform. 6. Terdapat fitur teks langsung.
Google Classroom	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tampilan kurang menarik bagi mahasiswa. 2. Google Drive penuh, file error. 3. Waktu pengiriman diatur sesuka hati. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tampilan yang <i>I mobile friendly</i> untuk pemula. 2. Dapat dengan mudah mengelola tugas. 3. Seluruh file akan masuk ke <i>Google Drive</i>. 4. Dapat dengan mudah meninjau tugas sebelum dikirim. 5. Mudah dalam melihat pengumuman dari guru

(Sumber: Kompas.com)

Pada tabel 1.1 di atas membuktikan bahwa ada beberapa kekurangan yang juga dimiliki media *zoom*, *google meet* dan *google classroom* hal inilah yang membuat pembelajaran online dirasa masih kurang efektif karena adanya kelemahan-kelemahan yang dimiliki pada masing-masing aplikasi tersebut.

Penelitian tentang efektivitas penggunaan media online sebagai media belajar ini, sudah pernah dilakukan oleh (Muklizar, Hijrah, Herman, 2020) dengan judul penelitian yaitu “Efektifitas pengguna *e-learning* STAIN Tengku Dirundeng meulaboh dalam masa pandemi covid-19.” Dalam penelitian tersebut menjelaskan bagaimana sebanyak 80% mahasiswa puas dengan penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran, yang membedakan dengan penelitian ini terletak pada variabel

terikat nya dimana dalam penelitian tersebut hanya menggunakan *E-learning* STAIN Teungku Dirundeng, sementara dalam penelitian ini ingin mengukur tingkat efektivitas penggunaan media online yang digunakan sebagai media pembelajaran terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Peneliti telah mengamati dan ikut serta dalam melakukan pembelajaran menggunakan media online, pada prariset awal dengan 30 mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta setiap jurusan pada tanggal 15 Maret 2021. Ada 13 mahasiswa yang mengeluhkan tentang proses pembelajaran daring sehingga pada penggunaannya kurang efektif digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat menilai bahwa pada penggunaan media kurang puas digunakan sebagai media pembelajaran. Media dapat dikatakan efektif apabila kegunaanya sudah tepat guna dalam proses pembelajaran dan mendapat hasil yang baik dan juga puas penggunaan media dalam proses pembelajaran secara online (Jayul & Irwanto, 2020).

Kepuasan dalam pembelajaran adalah suatu perasaan dimana harapan, kebutuhan dan keinginan dapat terpenuhi dari sebuah pelayanan Aktan (2010) dalam Putra (2019). Dalam kepuasan belajar, pelayanan yang dimaksud adalah pelayanan pembelajaran yang dirasakan oleh mahasiswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ko (2012) dalam (Putra, 2019) yang menyebutkan bahwa kepuasan belajar adalah tingkat kepuasan mahasiswa terhadap proses pembelajaran dan hasil yang didapatkan dari proses tersebut. Menurut Syaiful Sagala (61:2009) dalam (Putra, 2019). Pembelajaran yang baik merupakan kualitas sebuah proses pembelajaran mulai dari tahap perencanaan sampai dengan evaluasi pembelajaran.

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dipilih oleh peneliti sebagai tempat pengambilan sampel. Karena, menurut web *jendela360.com*, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya termasuk kedalam 10 besar Universitas favorit di Bekasi yang berada dibawah Yayasan Brata Bhakti. Selain itu, sesuai dengan misi Ubhara Jaya yang mendukung untuk melakukan penelitian dalam perkembangan teknologi.

Beberapa angkatan dipilih oleh peneliti sebagai sampel penelitian yaitu angkatan 2017, 2018, 2019 karena pada angkatan tersebut mengalami perubahan sistem pembelajaran dari pembelajaran *offline* menjadi sistem belajar *online*. Dan jika dilihat dari segi umur pada angkatan tersebut sudah berusia 20-25 tahun. Sehingga pada usia ini merupakan usia produktif dan disebut sebagai generasi yang akrab dengan pengguna media online (Rat Dwiyana Putra, 2019). Hal tersebut dapat diketahui pada usia 20-25 tahun masyarakat Indonesia sedang menempuh jenjang pendidikan S1 (Ismawati & Prasetyo, 2020).

Oleh karena itu, dengan fenomena yang sudah diuraikan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektifitas penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran di semua jurusan pada angkatan 2017, 2018, 2019.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Adanya Corona-19 membuat masyarakat harus jaga jarak agar memutus tingkat penyebaran covid-19. Terutama dalam bidang pendidikan
2. Kebijakan pemerintah yang telah ditetapkan berubah menjadi pembelajaran jarak jauh menggunakan media online
3. Adanya kekurangan dan kelebihan yang dimiliki media dalam penggunaannya
4. Mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam menggunakan media online sebagai media pembelajaran.

1.3 Batasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti membatasi masalah dalam penelitian, peneliti hanya berfokus pada efektifitas penggunaan media online terhadap

kepuasaan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Seberapa besar efektivitas penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran.

1.6 Kegunaan Penelitian

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sumbangan dalam kajian ilmu komunikasi yang khususnya berkaitan dengan pembelajaran online mahasiswa dengan pemanfaatan media online berbasis aplikasi sebagai media pembelajaran mahasiswa dan untuk referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi solusi belajar pada saat pandemi covid-19 sehingga dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan perkuliahan walaupun sedang proses pembelajaran tidak secara tatap muka.

