

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wabah *virus corona (COVID-19)* yang melanda dunia termasuk Indonesia telah memberikan tantangan sendiri bagi pemerintah terutama Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Dalam mengantisipasi penyebaran wabah tersebut, pemerintah telah melakukan dan mengeluarkan kebijakan seperti isolasi, pola hidup sehat dan bersih, dengan selalu mencuci tangan saat dan setelah beraktifitas, *social distancing and physical distancing*, Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB). Kondisi ini yang mengharuskan para siswa dan tenaga pendidik untuk tetap bekerja, beribadah dan belajar di rumah.

Kondisi demikian tentu saja menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara *online* atau daring (dalam jaringan). Hal ini kemudian direspons oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan menerbitkan beberapa Surat Edaran (SE) terkait pencegahan dan penanganan *COVID-19*. Pertama, Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan *COVID-19* di Lingkungan Kemendikbud. Kedua, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *COVID-19* pada Satuan Pendidikan. Ketiga, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (COVID-19)* yang antara lain

memuat arahan tentang proses belajar dan mengajar dari rumah (Arifa 2020,6).

Pembelajaran jarak jauh sekarang menjadi pilihan utama karena adanya pandemi ini guna melindungi warga sekolah dari paparan *COVID-19*. Namun pertanyaannya adalah apakah aktifitas belajar dalam pembelajaran *online* memiliki nuansa yang sama atau sekurangnya mendekati dengan aktivitas belajar dalam pembelajaran secara tatap muka.

Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB oleh Pemerintah Daerah mengakibatkan institusi-institusi tertentu, diantaranya adalah institusi pendidikan, diwajibkan melaksanakan kegiatan kerja dan pembelajaran secara jarak jauh dengan menggunakan teknologi internet bagi guru dan siswa peserta pembelajaran.

Pembelajaran Daring dilakukan secara Komunikasi *Video Streaming*, yaitu sebuah cara komunikasi melalui fasilitas teknologi internet dengan melakukan pertemuan tidak langsung yang secara virtual berinteraksi menggunakan aplikasi *platform video teleconference* yang dapat digunakan untuk peserta yang lebih dari dua orang secara *realtime* atau dalam satu waktu yang serempak. Aplikasi *video teleconference* antara lain adalah: *Google Meet, Microsoft Team, Cisco Webex, Skype* dan *Zoom*.

Teknologi *Video Content, Video Teleconference* maupun *Video Call Streaming* sebagai sebagai salah satu fasilitas dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh dengan Komunikasi Virtual yang mampu berinteraksi secara tidak langsung antara Guru dan Siswa menjadi sangat dibutuhkan dan bermanfaat dalam bidang pendidikan dan komunikasi, tidak

hanya dalam masa isolasi dari pandemi wabah COVID-19, tetapi juga dalam beberapa masa ke depan yang tidak membutuhkan keberadaan orang pada satu tempat di waktu yang sama untuk berinteraksi.

Dalam prosesnya di lapangan, walaupun banyak metode pembelajaran jarak jauh, guru-guru sekolah maupun pengajar institusi pendidikan lainnya lebih cenderung menggunakan instrumen aplikasi *video teleconference* karena interaksi dalam pembelajaran dianggap dapat terwakili oleh komunikasi virtual melalui fasilitas teknologi internet dengan *video teleconference*. Namun, jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran dalam jaringan atau daring secara *video teleconference* sering tidak terpenuhi sesuai jumlah rombongan belajar dalam satu kelas sehingga masalah tersebut menjadi kendala dalam melakukan penilaian secara menyeluruh oleh guru terhadap siswa dalam satu rombongan belajar.

Sejauh tinjauan yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Pada penelitian karya **Shen Shadiqien** Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin dengan judul: "*Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring Dalam Banjarmasin*)" di mana pada penelitiannya, Shadiqien menggunakan metode wawancara dengan memilih informan. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dimana peneliti menggunakan metode kuesioner untuk mendapatkan data penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat atau mengetahui efektivitas

komunikasi virtual terhadap proses pembelajaran anak sekolah di masa pandemi *COVID-19*.

2. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh **Fitriana Ariana Putri**, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang dengan judul “*Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang)*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan (*library research*) berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti yang menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan melihat adanya pengaruh pembelajaran secara daring dengan komunikasi virtual di masa pandemi *COVID-19*.
3. Penelitian lainnya yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh **Nur Alam Fajar, Purnamawati, dan Hendra Jaya**, Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Virtual Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Makassar*” yang menggunakan studi kepustakaan sebagai pendekatan untuk mendapatkan data penelitian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini menggunakan kuesioner sebagai metode untuk mendapatkan data. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau mencari faktor yang memengaruhi penggunaan komunikasi virtual terhadap proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:
“Bagaimana pengaruh komunikasi virtual terhadap kualitas pembelajaran anak sekolah di masa pandemi *COVID-19*?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh komunikasi virtual terhadap kualitas pembelajaran anak sekolah di masa pandemi *COVID-19*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Kristen Indonesia dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya apabila ingin melakukan penelitian serupa.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran para pendidik dan masyarakat mengenai efektivitas penerapan komunikasi virtual terhadap kualitas pembelajaran anak sekolah di masa pandemi *COVID-19*.

c. Manfaat Sosial

Dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada masyarakat luas terutama para pendidik dan orang tua untuk lebih dapat membimbing proses pembelajaran kepada anak dengan maksimal melalui komunikasi virtual.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisis latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan uraian sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu serta teori yang digunakan. Selain itu, ada juga penjelasan mengenai faktor-faktor pendukung teori utama yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, sumber data, metode pengumpulan data, operasionalisasi konsep, metode analisis data, keabsahan data, dan metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran tentang objek penelitian, penyajian data yang diperoleh dalam penelitian, serta analisis dan pembahasan data.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran terhadap hasil penelitian.