

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia kini sedang mengalami musibah pandemi penyakit menular yang menyebabkan tingkat kematian yang tinggi di seluruh dunia. Penyakit ini disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru yaitu *SARS Coronavirus 2* (SARS-Cov-2) dan penyakit ini dikenal dengan nama *Coronavirus Disease* (COVID-19). Pada tanggal 11 Maret 2020, *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan wabah COVID-19 sebagai penyakit pandemi global yaitu suatu penyakit baru yang menyebar secara global. Penyakit ini pertama kali dilaporkan terjadi di Wuhan, China pada bulan Desember 2019 lalu.

Berdasarkan data dari (Worldometer, 2021) sampai dengan hari Rabu 11 Agustus 2021, total kasus COVID-19 di seluruh dunia ada sebanyak 204.999.151 kasus dengan jumlah kasus kematian sebanyak 4.331.188 kasus dan jumlah kasus yang mengalami kesembuhan sebanyak 184.113.780 kasus. Sedangkan untuk jumlah kasus barunya ada sebanyak 611.444 kasus baru perhari dan sebanyak 10.103 kematian perhari di dunia.

Indonesia sendiri yang memiliki populasi penduduk sebanyak 276.722.637 jiwa sampai dengan hari Rabu 11 Agustus 2021 berada dalam urutan ke 14 di dunia sebagai negara dengan angka positif Covid-19 yang tinggi. Hal ini dapat diketahui dari total kasus sebanyak 3.749.446, kasus baru sebanyak 30.625, total kasus kematian sebanyak 112.198 dan total kasus kesembuhan sebanyak 3.211.078 kasus (Worldometer, 2021).

Akibatnya pemerintah Indonesia harus membuat kebijakan-kebijakan baru untuk memotong mata rantai penyebaran virus Covid-19 ini dengan harapan dapat menurunkan jumlah kasus baru dan angka kematian di Indonesia. Salah satunya adalah kebijakan untuk melakukan penerapan jaga jarak sosial (*social distancing*). Hampir seluruh sektor di Indonesia ditutup. Seperti sekolah, tempat wisata, tempat hiburan, bandara dan tempat ibadah semuanya ditutup. Para pekerja pun

diharuskan untuk *work from home* (WFH). Bahkan tidak sedikit dari mereka yang harus kehilangan pekerjaan atau dirumahkan.

Wabah ini telah melumpuhkan seluruh aktivitas manusia di bumi. Tidak terkecuali proses belajar mengajar. Penutupan sekolah-sekolah dan perguruan tinggi yang ada di Indonesia dilakukan agar para peserta didik terhindar dari penyebaran virus ini. Akibat dari penutupan tersebut, maka seluruh proses belajar dan mengajar dialihkan ke rumah masing-masing. Pembelajaran, pemberian tugas dan bahkan pengumpulan tugas dilakukan secara daring, dimana peserta didik akan menjalankan proses belajar menggunakan jaringan internet melalui komputer ataupun gadget.

Suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet dalam prosesnya merupakan pengertian untuk pembelajaran dalam jaringan atau daring. Pembelajaran daring ini termasuk kedalam salah satu jenis dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Teknologi internet dimanfaatkan pada pembelajaran daring ini dengan tujuan untuk memberikan keuntungan dari segi waktu pendistribusian dan untuk menyingkat proses pertukaran informasi. Dengan adanya pembelajaran daring, pendidik dapat mengunggah materi di suatu server yang dapat diakses dengan internet. Sedangkan peserta didik dapat mengunduh materi yang diberikan kapan saja dan dimana saja selama terhubung dalam jaringan internet (Yuliana et al., 2020, p. 87).

Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Dalam kebijakan ini disebutkan jika sistem pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan sebuah perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang telah terhubung dengan jaringan internet (Harnani, 2020).

Namun kenyataannya pembelajaran dengan sistem daring masih memiliki banyak kendala dalam penerapannya, seperti pemahaman pendidik dan peserta didik dalam penguasaan IT masih kurang, sarana dan prasarana yang dimiliki untuk mengakses aplikasi pembelajaran masih kurang memadai, akses internet masih terbatas untuk sebagian daerah, dan kurangnya efektivitas dalam pemberian

penilaian kepada peserta didik. Dari kendala-kendala tersebut bahkan terjadi dampak yang signifikan untuk para peserta didik yaitu adanya penurunan prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar siswa merupakan suatu penjelasan mengenai tingkatan dari kemampuan belajar siswa, untuk menggapai tujuan dari pembelajaran yang telah dibuat oleh sekolah, hal ini dilakukan selepas satu bagian kegiatan dari pengalaman belajar dalam suatu kurun waktu tertentu seperti semester atau tahun ajaran. Pembelajaran bertujuan agar mendapatkan suatu penguasaan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap akademik siswa (Slameto, 2020, p. 20).

Meraih prestasi belajar yang memuaskan merupakan tujuan dan cita-cita yang ingin dicapai oleh mahasiswa selama masa perkuliahan. Capaian prestasi belajar yang sangat memuaskan dapat membantu mahasiswa dalam mencari pekerjaan ketika telah lulus dari perkuliahan. Prestasi belajar yang baik dan memuaskan juga menjadi gambaran bahwa mahasiswa tersebut telah memperoleh dan memahami ilmu serta pengetahuan dari setiap pembelajaran yang telah diberikan oleh dosen di perguruan tinggi. Prestasi belajar juga turut menggambarkan bahwa dosen-dosen di perguruan tinggi telah berhasil dalam mendidik dan membimbing mahasiswa selama masa perkuliahan.

Secara kategoris komunikasi merupakan prinsip yang pertama dalam suatu pembelajaran jika dilihat melalui pendekatan instruksional. Suatu proses dalam memberikan pesan (*transmission of messages*) disebut dengan pembelajaran. Pesan yang diberikan bisa berupa bahan belajar yang akan diberikan oleh pendidik (*sender*) kepada para peserta didik (*receivers*) melalui tatap muka dan bahan ajar (*channel*) tertentu. Sehingga, kemampuan dari pengajaran dan hasil dari belajar yang didapatkan akan sesuai dengan yang diinginkan. Pembelajaran disebut efektif dapat diketahui dengan sejauhmana kehangatan (*warmness*) dalam komunikasi dan makna (*meaningfulness*) yang terjadi diantara pendidik dan peserta didik dalam mendalami bahan ajar sehingga tercapainya pengalaman belajar yang berarti bagi peserta didik (*meaningful learning experience*) (Darmawan, 2009, p. 54).

Komunikasi merupakan suatu kegiatan dalam menyampaikan informasi/pesan dari pemilik pesan kepada penerima informasi tersebut dengan tujuan untuk memberikan pengaruh kepada si penerima pesan (Nofrion, 2016, p. 1). Hal ini juga diterangkan di dalam Al-Qur'an pada Surah Nuh ayat 2 dan 3 yang berbunyi:

Artinya:

Nuh berkata: “Hai kaumku, sesungguhnya aku adalah pemberi peringatan yang menjelaskan kepada kamu,.. (Q.S Nuh 71:2).

Artinya:

...(yaitu) sembahlah olehmu Allah, bertakwalah kepada-Nya, dan taatlah kepadaku” (Q.S Nuh 71:3).

Ayat tersebut menjelaskan bagaimana nabi Nuh berkomunikasi kepada kaumnya dengan tujuan untuk mempengaruhi kaumnya agar mau menyembah dan taat kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala* serta taat kepadanya dalam menerima ajaran-ajaran Islam yang diberikan.

Di dalam Al-Qur'an Surah Al-Israq ayat 53 juga dijelaskan mengenai cara berkomunikasi lainnya.

Artinya:

Dan katakanlah kepada hamba-hamba-Ku: “Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sesungguhnya syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia”. (Q.S Al-Israq 17:53)

Ayat tersebut menjelaskan bagaimana ketika melakukan komunikasi pemberi pesan atau informasi harus menyampaikan pesan atau informasi yang benar agar tidak menimbulkan kesalahpahaman maupun salah arti bagi para penerima pesan atau informasi.

Hovland pada tahun 1953 mengembangkan suatu teori yang dinamai teori *Stimulus Organism Response* (S-O-R), asumsi mendasar dari teori S-O-R yaitu komunikasi adalah suatu kegiatan dari aksi-reaksi yang dapat diasumsikan jika kata-kata secara verbal, tanda-tanda secara non-verbal, dan lambang-lambang tertentu mampu merangsang individu lain untuk memberikan responnya melalui cara tertentu. Janis dan Kelley menyebutkan bahwa ada tiga unsur penting dalam teori ini yaitu pesan (stimulus, S), komunikan (*organism*, O), dan efek (*response*, R). Dari teori ini organisme membentuk perilaku tertentu dari seseorang ketika terdapat kondisi adanya rangsangan tertentu, sehingga orang bisa menginginkan dan memprediksi kesamaan antara pesan dan respons dari komunikan (Effendy, 2003) dalam (Syahdi, 2016).

Peneliti membuat keputusan untuk melaksanakan analisa tentang fenomena tersebut dalam judul penelitian “Pengaruh Komunikasi Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar di Perumnas Helvetia Medan” yang di dasarkan pada data-data yang peneliti peroleh.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada dalam penelitian ini di identifikasikan menjadi:

1. Kurangnya pemahaman pendidik dan peserta didik dalam penguasaan IT
2. Alat dan fasilitas yang ada untuk mengakses aplikasi pembelajaran masih kurang memadai
3. Akses internet masih terbatas untuk sebagian daerah
4. Kurangnya efektivitas dalam pemberian penilaian kepada peserta didi
5. Adanya penurunan prestasi belajar peserta didik

C. Batasan Masalah

Batasan terhadap masalah yang akan dilakukan pengkajian dalam penelitian ini hanya akan membahas mengenai variabel komunikasi pembelajaran daring dan variabel prestasi belajar. Sedangkan untuk responden peneliti batasi hanya pada mahasiswa yang sedang menjalani pembelajaran daring serta lokasinya berada di Perumnas Helvetia Medan.

D. Rumusan Masalah

Melalui penjelasan yang sudah di jelaskan sebelumnya, berikut yang akan dijadikan perumusan masalah dalam penelitian:

1. Ada Tidaknya Pengaruh Komunikasi Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar di Perumnas Helvetia Medan?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di Perumnas Helvetia Medan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan melakukan analisis ada tidaknya pengaruh komunikasi pembelajaran daring terhadap prestasi belajar di Perumanas Helvetia Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran realita sosial yang ada di masyarakat khususnya lingkungan Perumahan Nasional Helvetia Medan mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar. Serta dapat berguna dan untuk menambah wawasan mahasiswa di bidang akademis mengenai pembelajaran daring dan prestasi siswa dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa digunakan peneliti sebagai literatur dan referensi dalam pembahasan mengenai bagaimana pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar. Dapat juga digunakan sebagai acuan untuk peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan hasil penelitian ini. Juga dimanfaatkan oleh para pendidik untuk referensi dalam memahami bagaimana pembelajaran daring dapat mempengaruhi prestasi belajar. Serta sebagai pedoman dalam mengambil sikap untuk mempertahankan maupun meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Serta dapat menjadikan mahasiswa lebih memahami metode pembelajaran seperti apa yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teoritis

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori komunikasi, pembelajaran daring, dan prestasi belajar, kemudian akan dijelaskan mengenai kajian terdahulu, kerangka konsep dan hipotesis dari penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian

Dari bab ini akan dijelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi serta jadwal penelitian, jumlah populasi dan sampel penelitian, teknik penentuan sampel, variabel dan defenisi operasional, instrumen pengumpulan data, pengujian validitas dan uji reliabilitas, dan analisa data yang dipakai.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Melalui bab ini akan dijelaskan hasil dari penelitian yang telah diperoleh dan pembahasan mengenai hasil yang telah diperoleh tersebut.

Bab V Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penarikan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan dan akan dijelaskan juga mengenai saran-saran yang akan bermanfaat untuk semua pihak.