

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Komunikasi salah satu hal yang sangat penting di kehidupan. Komunikasi adalah kegiatan yang selalu digunakan sehari-hari dalam menyampaikan suatu pesan dari satu pihak ke pihak lain agar saling mempengaruhi satu sama lain. Komunikasi berbicara mengenai cara penyampaian dan penerimaan pikiran-pikiran, informasi, perasaan dan bahkan emosi seseorang, sampai pada titik tercapainya pengertian yang sama antara penyampaian pesan dan penerima pesan.

Kompetensi berkomunikasi merupakan salah satu *soft skill* yang perlu dikembangkan. Elemen dari kompetensi berkomunikasi yang harus dimiliki diantaranya adalah: *Pertama*, kemampuan untuk dapat memberikan ide dengan jelas, efektif dan dengan keyakinan baik secara lisan maupun tertulis; *Kedua*, kemampuan untuk melihat pesan non verbal; *Ketiga*, kemampuan untuk mempraktekan keterampilan mendengarkan aktif dan kemampuan untuk merespon dengan baik; dan *Keempat*, kemampuan untuk presentasi dengan jelas dan dapat meyakinkan *audience*.

Termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan kegiatan yang sangat penting. Dalam proses pembelajaran, komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan, baik itu berupa ilmu pengetahuan maupun teknologi. Berhasil tidaknya informasi yang disampaikan kepada para peserta didik sangat ditentukan oleh keefektifan komunikasi. Untuk menciptakan proses komunikasi yang efektif, pendidik harus

Memahami seluk beluk komunikasi pendidikan, antara lain mengenai metode yang tepat dalam komunikasi pendidikan, strategi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dalam pendidikan, serta yang tak kalah pentingnya adalah mengenai hambatan yang seringkali muncul dalam komunikasi pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di era globalisasi sekarang ini. Pendidikan salah satu yang bisa dilihat negara tersebut mempunyai suatu kewibawaan. Dengan kualitas pendidikan yang baik, seseorang belajar dan mempunyai sebuah karakter yang baik, sehingga bermanfaat dan bisa berkontribusi dalam masyarakat. Hal ini dapat menghasilkan generasi yang cerdas dan berkompeten dalam bidangnya masing-masing.

Wujud dari proses pendidikan yang bersentuhan langsung dengan sasaran adalah berupa kegiatan belajar mengajar pada setiap jenis dan satuan pendidikan. Terciptanya kualitas kegiatan belajar mengajar atau sering disebut dengan kualitas proses pembelajaran tentu saja akan mempengaruhi terciptanya kualitas pendidikan yang *output*-nya berupa sumber daya manusia.

Pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan pengajar agar peserta didik mendapatkan pengetahuan. Skinner mengatakan bahwa dalam pembelajaran terjadi perubahan tingkah laku peserta didik dan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik menghasilkan suatu derajat pengembangan diri yang tinggi dalam belajar. Kegiatan pembelajaran merupakan proses transformasi pesan edukatif berupa materi belajar dari sumber belajar kepada peserta didik. Dalam pembelajaran terjadi proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik.

Proses ini bertujuan agar pesan dapat diterima dengan baik dan berpengaruh terhadap pemahaman serta terbentuknya perubahan tingkah laku. Mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat tergantung kepada efektifitas proses komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran melalui interaksi edukatif antara pengajar dan peserta didik. Baik melalui proses pembelajaran maupun dalam pergaulannya dilingkungan pendidikan.

Semakin berkembangnya zaman pada saat ini, perubahan tidak dialami di bidang ekonomi, politik dan sosial saja. Teknologi informasi dan komunikasi adalah sangat berperan penting di dalam kehidupan. Teknologi informasi sudah menjadi fasilitas utama untuk berbagai kegiatan, dan salah satu yang memberikan dampak besar terhadap peningkatan pengetahuan, kesehatan, struktur operasi dan manajemen organisasi, transportasi dan penelitian. Hal ini juga berdampak di bidang pendidikan dan mengalami perubahan yang mempengaruhi aktifitas belajar mengajar.

Kelebihan adanya teknologi informasi modern ini bisa melaksanakan belajar mengajar tanpa harus bertatap muka secara langsung. Maksudnya adalah, pelajar tidak harus mengikuti pelaksanaan pembelajaran secara langsung (tatap muka) di satu tempat yang sama, tetapi di lokasi yang berbeda. Dan melakukan proses belajar mengajar dengan interaksi jarak jauh. Melihat perkembangan teknologi, salah satu tendensi transisi dari pembelajaran tatap muka secara langsung, bisa juga dilakukan secara pembelajaran jarak jauh lebih ke arah kontemporer yang berbasis *E-learning*. Hal ini dilakukan dengan mempergunakan akses internet dan media seperti *software*, *hardware*, dan multimedia interaktif lainnya yang

disupport oleh jejaring internet. Jaringan internet ini tidak dibatasi oleh waktu, jarak, siapapun bisa menggunakannya.

Model pembelajaran yang diberikan kepada pelajar oleh pengajar yaitu modul online, kuis online, mengajar menggunakan *software* untuk pembelajaran model tatap muka yaitu videocall online, bimbingan online untuk yang mahasiswa semester akhir dengan cara apapun, videocall, via telfon, ataupun chat., sampai ujian secara online. Walaupun ini terlihat mudah dan lebih *fleksibel* karena bisa dilakukan dimana saja, ini semua tidak luput dari motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah suatu tindakan yang mengarah kepada tindakan pelajar di bawah alam sadar, yang berasal dari dalam dirinya. Hal ini memunculkan terjaminnya kelangsungan kegiatan belajar dan arahan yang diberikan pengajar sampai kepada maksud dari pengajar. Sehingga tujuan belajar yang disampaikan pengajar bisa tercapai sesuai dengan keinginan. Bahwa motivasi belajar memiliki beberapa unsur yang berperan penting dalam tercapainya suatu tujuan seseorang dalam kegiatan belajar. Berikut ini hal yang diklarifikasi adanya keinginan dan hasrat berhasil, lalu adanya dorongan dan kebutuhan dalam kegiatan belajar, dan adanya hal menarik dalam kegiatan belajar tersebut.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada sesuatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna tercapainya tujuan. Menurut **Mc Donald** dalam **Kompri** (2016:229) :

“Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.”

Kemudian definisi motivasi menurut **Woodwort** (1995) di dalam Buku **Wina Sanjaya** (2010:250) tidak berbeda memberikan pendapat mengenai motivasi yaitu:

“Bahwa suatu motivasi adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motivasi yang dimilikinya.”

Sebuah motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.

Dengan adanya pandemi Virus Corona SARS-CoV-2 di Indonesia yang sedang menjadi perbinacangan hangat di kalangan masyarakat. Di kenal sebagai COVID-19, wabah Virus Corona yang pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei, China pada penghujung tahun 2019. Diumumkan secara resmi oleh Bapak Presiden Jokowi kasus pertama di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Secara otomatis Indonesia menjadi salah satu negara yang terkena dampak dari Virus Corona. Bukan hanya negara China dan Indonesia yang terkena wabah Virus Corona, tetapi ada 156 negara di dunia. Sudah lebih dari 700 ribu orang di seluruh dunia terinfeksi oleh Virus COVID-19 ini. Dengan angka kematian mencapai lebih dari 36 ribu jiwa.

Virus ini memiliki gejala yang mirip sekali dengan flu biasa, namun sangat mudah menular, membuat beberapa kalangan menjadi khawatir dan cemas dengan kondisi di kalangan masyarakat. Akibat pandemi ini, di bidang ekonomi, sosial, politik, kesehatan dan pendidikan pun merasakan dampaknya. Tempat ibadah diminta untuk di kosongkan, sementara ibadah dilakukan rumah saja. Di dunia pendidikan yaitu banyak sekolah-sekolah terpaksa diliburkan. Dilaporkan *ABC News*, ada 22 negara di 3 benua yang meliburkan sekolah karena kondisi yang setiap harinya semakin bertambah pasien Virus Corona ini. Dalam laporan *ABC News* juga mencatat ada 113 negara yang menutup sekolah di seluruh penjuru negeri.

Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menjadi gusar dengan adanya fakta tersebut. Organisasi Internasional yang bermarkas di New York, AS, itu menangkap bahwa pendidikan menjadi salah satu sektor yang begitu terdampak oleh Virus Corona. Parahnya, hal ini terjadi dalam tempo yang cepat dan skala yang luas. Berdasarkan informasi yang dilaporkan oleh *ABC News* 7 Maret 2020, terjadi penutupan sekolah lebih dari puluhan negara karena wabah virus COVID-19. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), setidaknya ada 209,5 juta siswa di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah ditutup. Setiap negara pun memutuskan untuk *Social Distance*. Berjaga jarak untuk berkomunikasi dengan seseorang. Dan lebih mengutamakan di dalam rumah saja, kalau tidak ada keperluan yang terlalu mendesak.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengambil tindakan bersama tim lain untuk meliburkan dulu yang bergelut di bidang akademik. Untuk mengurangi penyebaran Virus Corona dan mengganti semua kegiatan belajar mengajar di rumah dengan istilah *E-learning* atau Daring. Beberapa kantor swasta ataupun negeri beberapa meliburkan pegawainya dengan mengalihkan pekerjaannya di rumah dengan istilah *Work From Home* (WFH).

Mahasiswa juga harus melakukan pembelajaran secara Daring. Di kenal dengan istilah Kuliah Daring. Materi perkuliahan secara online, ujian tengah semester, akhir semester pun secara online sampai bimbingan dilakukan online bagi mahasiswa yang semester akhir. Laporan akhir mahasiswa yang sedang berjuang di semester akhir untuk tugas akhirnya (skripsi) tidak bisa dilakukan maksimal karena adanya *Social Distance* dan *Lockdown* lokal pun sudah diberlakukan di beberapa wilayah. Jadi yang sedang mengerjakan tugas akhir tidak bisa terjun kelapangan secara langsung untuk laporan akhir, dan untuk tatap muka dikelas pun tidak bisa. Jaringan pun tidak selalu mendukung pada saat pembelajaran.

Namun ada beberapa faktor yang membuat *e-learning* atau pembelajaran secara daring ini terhambat. Tidak semua pelajar memiliki Wi-fi atau jaringan internet yang bagus pada saat pembelajaran berlangsung, paket data yang selalu ada. Biasanya yang menggunakan paket data harus mengeluarkan uang saku lebih untuk membelinya. Karena ada kapasitas tertentu yang ditawarkan. Mungkin untuk anak siswa-siswi yang belum asrama, yang masih tinggal bersama orang tuanya, masih dibawah pengawasan orang tua untuk

anggaran seperti itu. Tapi untuk mahasiswa yang merantau, jauh dari orang tuanya, tinggal di asrama mungkin pengeluaran lebih dari itu, harus sangat diperhitungkan. Tidak semua mempunyai pengetahuan IT yang memadai, untuk menggunakan *software* tertentu, karena tidak biasa menggunakannya. Belum tentu semua mempunyai *PC* dan *PC* nya memadai *software* tertentu.

Apa dengan adanya hambatan yang muncul ditengah pembelajaran, pelajar masih mempunyai motivasi yang sama dengan keadaan yang sudah diberikan pengajar. Atau motivasi belajar lebih baik jika pembelajaran dilakukan secara langsung tatap muka. Dengan situasi dan kondisi sekitar yang mendukung, ada teman-teman sebaya di satu ruangan lalu diberlakukan gaya belajar kelompok oleh pengajar. Seperti berdiskusi, bertukar pendapat, dan bisa lebih terkontrol oleh pengajar kalau hal ini dilakukan di kelas dengan pembelajaran dilakukan secara langsung.

Jika ada hal yang tidak mengerti pada saat dijelaskan oleh pengajar, pelajar bisa langsung menanyakan dan bisa saling bertukar pendapat dengan pengajar. Terlihat lebih efektif ketika pembelajaran dilakukan secara langsung ditempat. Salah satu kegiatan Kuliah Daring ini membuat banyak yang dirasakan oleh semua pelajar diluar sana. Khususnya oleh mahasiswa. Tidak semua terbiasa dengan sistem belajar daring. Setiap kegiatan pasti mempunyai nilai efektif dari kegiatan yang dilakukan tersebut.

Suatu program dapat dinilai berhasil atau tidak sesuai keefektifan kegiatan program. Efektivitas pada dasarnya mengukur seberapa jauh tujuan dan sasaran

yang telah atau bahkan yang akan dicapai. Sesuai dengan definisi menurut **Georgopolous dan Tannemaum** dalam bukunya *Efektivitas Organisasi* (1985:50), yang mengemukakan bahwa :

“Efektivitas ditinjau dari sudut pencapaian tujuan, dimana keberhasilan suatu organisasi harus mempertimbangkan bukan saja sasaran organisasi tetapi juga mekanisme mempertahankan diri dalam mengejar sasaran. Dengan kata lain, penilaian efektivitas harus berkaitan dengan masalah sasaran maupun tujuan.”

Kemudian definisi efektivitas yang lain memberikan arti bahwa “efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna, berasal dari kata efektif yang merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas.” (Effendy, 2003:15)

Secara jelas **Onong Uchjana Effendy** dalam buku *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (2003:15) mendefinisikan bahwa: “efektivitas sebagai komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan, sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan, dan jumlah personil yang ditentukan.”

Sedangkan menurut **Arthur G. Gedeian** dkk dalam bukunya *Organization Theory and Design* yang mendefinisikan efektivitas, adalah:

“That is, the greater the extent to which an organization’s goals are met or surpassed, the greater its effectiveness” (Semakin besar pencapaian tujuan-tujuan organisasi semakin besar pula efektivitas). (Gedeian dkk, 1991:61).

Penelitian ini membahas mengenai efektivitas kegiatan belajar mengajar Kuliah Daring terhadap motivasi belajar mahasiswa di UNIKOM Bandung dengan menggunakan konteks komunikasi kelompok. Sekelompok mahasiswa menghadapi Kuliah Daring dengan kurun waktu yang cukup lama.

Alasan peneliti menggunakan konteks komunikasi kelompok karena peneliti melihat objek dalam penelitian yaitu sekelompok mahasiswa yang merasakan dampak dari wabah Virus Corona dan mempunyai subjek kegiatan belajar mengajar secara daring ini.

Peneliti memilih tema mengenai efektivitas kegiatan belajar kuliah daring terhadap motivasi belajar mahasiswa di UNIKOM Bandung, karena hal ini sedang terjadi. Bukan hanya mahasiswa saja yang mengeluhkan hal ini, tetapi dikalangan siswa SMP, SMA dengan sistem belajar daring ini. Motivasi seorang mahasiswa dalam menghadapi kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti menentukan rumusan masalah mengenai **“Sejauhmana Efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa UNIKOM Bandung?”**

1.2. Identifikasi Masalah

Agar masalah dapat dijawab dengan baik, maka peneliti merumuskannya secara spesifik, dan dibuat dalam bentuk kalimat tanya mengenai penelitian yang peneliti ambil sebagai berikut :

1. Seauhmana **Kuantitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Motivasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?
2. Seauhmana **Kualitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Motivasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?
3. Seauhmana **Waktu** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Motivasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?
4. Seauhmana **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Pengambilan Resiko** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?
5. Seauhmana **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Menetapkan Tujuan Prestasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?
6. Seauhmana **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Kebutuhan** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?
7. Seauhmana **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Keterampilan** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Kualitas dari penulis dilihat berdasarkan maksud serta tujuannya. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti sampaikan, maka peneliti ini mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan, maksud, dan menjelaskan mengenai permasalahan dan berbagi ilmu pengetahuan mengenai belajar mengajar secara daring atau jarak jauh melalui media perantara dengan menggunakan metode ilmiah yang sesuai menurut peneliti dan menggunakan teknik yang tepat mengenai efektivitas kegiatan belajar mengajar kuliah daring terhadap motivasi belajar mahasiswa di UNIKOM Bandung, Semester Genap Tahun Akademik 2019-2020.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dengan identifikasi masalah yang ingin diketahui oleh peneliti, antara lain sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui **Kuantitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Motivasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.
2. Untuk Mengetahui **Kualitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Motivasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.
3. Untuk Mengetahui **Waktu** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Motivasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.
4. Untuk Mengetahui **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Pengambilan Resiko** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.

5. Untuk Mengetahui **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Menetapkan Tujuan Prestasi** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.
6. Untuk Mengetahui **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Kebutuhan** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.
7. Untuk Mengetahui **Efektivitas** Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Daring Terhadap **Keterampilan** Belajar Mahasiswa di UNIKOM Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap adanya manfaat dan ilmu yang dapat di ambil dari penelitian ini dalam beberapa segi kegunaan sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kegunaan dan manfaat dalam segi teoritis untuk lebih mendalami pengembangan ilmu komunikasi secara umum dan mengembangkan kehumasan secara khusus. Selain itu, untuk memberi gambaran secara jelas mengenai efektivitas kegiatan belajar mengajar kuliah daring terhadap motivasi belajar mahasiswa di UNIKOM Bandung.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini mempunyai kegunaan secara praktis diharapkan dapat memberi suatu masukan dan pertimbangan seperti berikut :

1.4.2.1. Kegunaan untuk Peneliti

Kegunaan bagi peneliti sebagai pengaplikasian ilmu dasar serta untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas melalui suatu praktik dengan penerapan materi kuliah yang diperoleh peneliti saat di kampus. Sehingga peneliti dapat menggambarkan kesesuaian yang terjadi antara teori dan praktik khususnya dalam keilmuan komunikasi kehumasan.

1.4.2.2. Kegunaan untuk Akademik / Program Studi

Kegunaan penelitian ini juga diharapkan mempunyai manfaat dan nilai guna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum, dan bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Hubungan Masyarakat (humas) secara khusus sebagai literature bagi penelitian selanjutnya serta diharapkan dapat memberi kontribusi ilmu mengenai tinjauan penelitian yang berkaitan dengan efektivitas dan motivasi.

1.4.2.3. Kegunaan untuk Masyarakat

Penelitian terhadap mempunyai kegunaan sebagai informasi tambahan mengenai sistem belajar dan mengajar secara online di kalangan dunia pendidikan khususnya di kalangan mahasiswa yang jenjang pendidikannya lebih tinggi dibandingkan tingkat pendidikan yang lain.

1.4.2.4. Kegunaan untuk Universitas Komputer Indonesia

Kegunaan penelitian ini yaitu sebagai bentuk evaluasi dan solusi permasalahan bagi Universitas Komputer Indonesia dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan sistem daring. Memanfaatkan jaringan internet dan bentuk efektivitas dalam pelaksanaan kegiatan itu berlangsung. Sehingga dapat lebih memperjelas suatu permasalahan atau informasi yang tidak diketahui sebelumnya, kemudian mengupayakan masalah agar tidak terjadi dengan meminimalkan permasalahan yang kemungkinan akan terjadi kedepannya.