

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tanggal 9 Maret 2020, WHO (*World Health Organization* atau Badan Kesehatan Dunia) secara resmi mendeklarasikan virus *corona* (*COVID-19*) sebagai Pandemi. Virus *corona* telah menyebar secara luas di dunia khususnya di Indonesia. *Corona Virus Disease (Covid-19)* menurut *World Health Organization* atau WHO merupakan keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan dan manusia. Pada manusia diketahui menyebabkan infeksi yang sangat parah, seperti infeksi pernafasan mulai dari flu biasa hingga *Middle Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*<sup>1</sup>.

Dalam upaya mencegah penyebaran *Covid-19* pemerintah mengeluarkan kebijakan yang pertama pembatasan jarak sosial (*social distancing*) dan yang kedua adalah kebijakan bekerja dirumah (*work from home*). Kebijakan ini agar masyarakat menjaga jarak dengan orang lain dalam melakukan aktivitas. Aktivitas yang dibatasi selama pandemi *COVID-19* diberhentikan untuk sementara, dalam kegiatan keagamaan, kegiatan fasilitas umum, kegiatan kerja. Semua aktivitas di berhentikan sementara.

Pemerintah melalui Kemendikbud mengeluarkan surat edaran tentang Pembelajaran secara *Daring* dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Covid-19*. Isi dari surat edaran tersebut salah satunya adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar dan mengganti dengan

pembelajaran berbasis jaringan (*Daring*) via *E-learning* yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan.

Pada masa pandemi seperti ini kegiatan sekolah harus dilakukan di rumah dan tenaga pendidikan diharuskan untuk mengganti sistem pembelajaran menggunakan *daring* (*dalam jaringan*) yang terhubung melalui jejaring komputer, internet dan sistem lainnya. Sistem *daring* ini bisa menggunakan aplikasi media sosial maupun aplikasi khusus media pembelajaran seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *WhatsApp* untuk mempermudah komunikasi guru dan siswa. Dalam hal ini sekolah dipelukan nya komunikasi yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa di masa pandemi, agar materi pembelajaran dapat terlaksanakan sebagaimana mestinya pada saat siswa melakukan pembelajaran tatap muka, dengan menggunakan sistem *daring* siswa dapat mendapatkan materi dari guru/pengajar.

Komunikasi dalam pembelajaran merupakan proses penyampaian suatu pesan antara guru dengan siswa, baik secara verbal maupun *non-verbal*. Bertujuan agar siswa mampu memahami materi dan pemahaman dari pesan guru yang disampaikan. Pada hakikatnya guru merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran siswa. Guru dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswanya melalui tatap muka yang dilakukan di dalam kelas, sebagaimana hal ini terjadi agar komunikasi antara guru dengan siswa dapat berjalan efektif dan pesan yang disampaikan bisa terealisasikan dengan baik. Kegiatan belajar mengajar merupakan rentetan kegiatan seorang guru dan

siswanya yang harus mempunyai pola tertentu, sehingga terjadi proses belajar mengajar dan dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pertukaran komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran pasti menimbulkan peristiwa hubungan yang baik. Proses belajar mengajar saat ini juga tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mendorong banyak siswa di era global ini. Komunikasi juga memberikan faktor yang positif dalam perkembangan proses belajar mengajar. Dengan adanya komunikasi yang baik akan menciptakan suatu komunikasi yang efektif untuk komunikan dan komunikator.

Menjadi seorang guru tidak hanya menguasai materi dan mempunyai pengetahuan saja, tetapi harus memiliki kualitas bagus dan pengajaran professional. Dengan memberikan instruksi keterampilan dan metode mengajar yang baik dan benar, berdasarkan moralitas sebagai guru professional.

Komunikasi instruksional merupakan komunikasi yang dibangun oleh pendidik atau guru dalam menentukan tujuan pendidikan, metode pengajaran menentukan hasil pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Yusuf, 2010: 57).

Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang ini merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di Kabupaten Bandung. Sekolah swasta yang terus menjaga kualitas pelayanan pendidikan dari tahun ke tahun agar kepercayaan masyarakat pada keadaan apapun tetap tinggi. Pada masa Pandemi *Covid-19* ini para staff pengajar harus memberikan instruksi

pembelajaran dengan beberapa metode yang digunakan. SMA Plus Merdeka Soreang Menggunakan Aplikasi *Eduology* dan *Quizroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa Pandemi *Covid-19*. Aplikasi ini digunakan juga di beberapa sekolah lain nya namun di Kabupaten Bandung hanya SMA Plus Merdeka Soreang saja yang memakai aplikasi ini<sup>iii</sup>.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah penyelenggaraan proses pembelajaran, dimana guru sebagai pelaksana pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran disamping faktor lainnya seperti siswa, bahan pembelajaran, motivasi, dan sarana penunjang. Oleh karena itu intonasi dan kreatifitas para pendidik sebagai ujung tombak berhasil tidaknya pendidikan dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia mutlak diperlukan, salah satu bentuknya adalah dengan melakukan pembaharuan metode pembelajaran. Situasi pandemi *Covid-19* telah mengubah sistem pembelajaran, sebagaimana yang kita ketahui saat ini beberapa sekolah telah menggunakan *platform* aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kualitas pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* ini yang dimana siswa dan guru mampu bekerja sama, materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, siswa dan guru mudah berinteraksi saat proses belajar mengajar, tercapainya tujuan dan target kurikulum. Kini banyak platform-platform aplikasi media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar siswa dan guru, seperti aplikasi *Eduology* dan *Quizroom*.

*Education Meet Technology* merupakan sebuah sistem ERP Pendidikan Revolusi 4.0 berbasis *Web* dan *Mobile* yang digunakan masing-masing oleh seluruh *stakeholder* lembaga pendidikan mulai dari pengelolaan administrasi kesiswaan, administrasi keuangan dan *LMS (Learning Management System)* yang bekerja secara *real time* dan terintegrasi. *Eduology* merupakan produk dari PT. Mandiri Abadi Teknologi yang bergerak dan fokus dalam pengembangan aplikasi digital. Sebagai anak bangsa akan terus berinovasi untuk membantu mewujudkan pendidikan Indonesia yang lebih maju.

Kualitas pendidikan anak adalah penentu kemajuan bangsa di masa depan. Peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan tanpa bisa kita cegah saat ini terus berkembang. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan sangatlah penting di era globalisasi, salah satu tuntutan di dunia pendidikan adalah bagaimana menerapkan sistem pendidikan berbasis teknologi, memberikan manfaat yang tepat dan akurat untuk semua kalangan mulai dari pemerintah, sekolah dan orang tua siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berawal dari hal tersebut *Eduology* hadir sebagai Sistem Informasi Manajemen Akademik Pendidikan terpadu berbasis platform seluler aplikasi pintar yang dimana mengintegrasikan seluruh proses didalam institusi pendidikan dan sebuah solusi media komunikasi. Aplikasi yang dirancang dan dibuat khusus untuk menghubungkan sekolah, guru dan orang tua dalam kegiatan proses belajar mengajar siswa disekolah<sup>iii</sup>.

*Quizroom* merupakan software ujian berbasis *computer*. Dibuat pertama kali pada tahun 2014 dengan berbasis web untuk memenuhi kebutuhan

sekolah-sekolah yang ingin mengadakan ujian online secara mandiri. *Quizroom* dengan konsisten melakukan update dengan menambahkan fitur-fitur yang menunjang pencapaian kinerja yang membuat guru lebih mudah dalam mengelola ujian online secara mandiri dan mudah. *Quizroom* hadir ditengah kebutuhan akan ujian online yang mulai marak menjadi trending dikalangan sekolah sekolah dan lembaga lembaga pendidikan. Pengguna *Quizroom* bisa siapa saja yang membutuhkan ujian online baik itu lembaga maupun perorangan. *Quizroom* bertekad untuk memberikan pelayanan yang terbaik demi suksesnya ujian online di seluruh penjuru Indonesia<sup>iv</sup>.

Pandemi *Covid-19* telah memberikan gambaran tentang kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi masih belum bisa menggantikan peran guru, dosen, dan interaksi pembelajaran antara siswa dan guru karena pendidikan tidak hanya tentang memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerjasama, dan kompetensi. Situasi pandemi ini merupakan tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan.

Menurut Nizam pada Medan *International Conference on Energy and Sustainability* melalui siaran pers, selaku Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud menjelaskan saat ini pandemi menjadi tantangan dalam mengembangkan kreativitas terhadap penggunaan teknologi, bukan hanya transmisi pengetahuan, tapi juga bagaimana memastikan pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik<sup>v</sup>.

Dengan adanya pembelajaran *daring* bukan hanya siswa saja yang harus belajar dan berubah. Guru pun harus mau belajar dan berubah dari sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran *daring*. Pembelajaran *daring* ini guru harus memahami *platform-platform* aplikasi yang di gunakan sebagai media pembelajaran dan bervariasi dalam memberikan materi. Maka dari itu untuk saat ini setiap sekolah diperlukannya komunikasi instruksional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran, yang dimana melalui media ini baik sekolah, peserta didik maupun orangtua peserta didik dapat melakukan interaksi mengenai pembelajaran yang tengah berlangsung.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pada kondisi pandemi *Covid-19* mobilitas diluar ruangan dikurangi guna mengurangi penyebaran *Covid-19*. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan yang dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara *daring*. Sehingga sekolah harus menggunakan perantara aplikasi tertentu hal ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang yang memilih perantara melalui aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom*. Maka peneliti mengambil judul dalam penelitian ini yaitu, **“Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, penelitian ini bermaksud sebagai berikut:

### 1.2.1 Rumusan Pertanyaan Makro

Berdasarkan latar belakang masalah yang sebagaimana telah peneliti paparkan, maka peneliti dapat menyimpulkan fokus masalah makro yaitu: **“Bagaimana Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*?”**

### 1.2.2 Rumusan Pertanyaan Mikro

Setelah mendapati fokus penelitian, peneliti menemukan pertanyaan mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana **Metode Komunikasi Instruksional** Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*?
2. Bagaimana **Media Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom*** Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*?
3. Bagaimana **Hambatan Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi**

***Edulogy dan Quizroom*** Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran  
Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti mengenai Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* sebagai berikut:

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui **Metode Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom*** Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*.
2. Untuk mengetahui **Media Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom*** Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*.
3. Untuk mengetahui **Hambatan Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui**

**Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*.**

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

##### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan tentang Ilmu Komunikasi secara umum dan secara khusus tentang bidang kajian komunikasi instruksional.

##### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

###### **1. Kegunaan Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam mempelajari Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Edulogy* dan *Quizroom*. Selanjutnya diharap penelitian ini juga membuka cara pikir positif bagi peneliti agar lebih mengembangkan dan menerapkan ilmu lebih meluas serta mendalam dari waktu ke waktu.

###### **2. Kegunaan Bagi Universitas**

Adapun kegunaan utama bagi Universitas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin ilmu yang bersangkutan. Juga menjadi referensi para mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya baik itu dalam hal mendapatkan pembelajaran baru ataupun menjadi paduan pembelajaran.

### 3. **Kegunaan Bagi SMA Plus Merdeka Soreang**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi Sekolah mengenai Komunikasi Instruksional Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Merdeka Soreang Melalui Aplikasi *Eduology* dan *Quizroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa Pandemi *Covid-19*.

### 4. **Kegunaan Bagi Masyarakat**

Penelitian ini berguna bagi masyarakat terutama sebagai bahan informasi serta dapat memberikan pemahaman mengenai Aplikasi *Eduology* dan *Quizroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa Pandemi *Covid-19*.

---