

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet adalah sistem jaringan revolusioner yang memungkinkan koneksi dan pertukaran data antar perangkat yang terletak di berbagai belahan dunia. Dengan bantuan Internet, orang dapat terhubung satu sama lain tanpa kendala batas geografis, mengatasi jarak dan waktu sebagai batasan. Fenomena ini membuka pintu ke dunia digital tanpa batas dimana pengguna dapat dengan mudah dan efisien memperoleh informasi, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas online (Rohman Fathnur, 2022).

Laporan terbaru dari *We Are Social dan Hootsuite* menunjukkan bahwa pada Januari 2023, 5,16 miliar orang menggunakan internet di seluruh dunia, yaitu 64,4% dari total populasi dunia sebanyak 8,01 miliar orang. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan masyarakat. Internet telah menjadi bagian penting dalam aktivitas sehari-hari, termasuk mencari informasi, berkomunikasi, menonton *Video*, dan bermain game. Menurut laporan yang sama, meskipun penggunaan Internet seluler meningkat, penggunaan komputer masih penting dalam hal waktu yang dihabiskan pengguna di Internet. Ada juga 4,76 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia, meski pertumbuhan penggunaannya melambat dalam beberapa bulan

terakhir. Pertumbuhan pengguna media sosial telah melambat dalam beberapa bulan terakhir: 137 juta pengguna baru ditambahkan tahun ini, atau setara dengan pertumbuhan tahunan (*annual growth*) sebesar 3 persen (Annur, 2023).

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini berdampak signifikan terhadap pertumbuhan pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan data *We Are Social*, jumlah pengguna internet aktif di Indonesia pada Januari 2016 sebanyak 88,1 juta pengguna. Angka ini menunjukkan pengguna internet di Indonesia mencapai 34 persen dari total populasi atau 259,1 juta orang. Tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia dan perkembangan pengguna internet di Indonesia terus meningkat pesat sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat (wolacom.com, 2021). Dilansir dari survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada tahun 2023. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahun sebelumnya, dimana pada 2022, penetrasi internet di Indonesia masih berada pada angka 73,7 persen (APJII, 2023).

Berdasarkan data tersebut, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215.626.156 dari 275.773.901 orang di Indonesia. Meningkatnya penetrasi internet disebabkan oleh berbagai faktor seperti meningkatnya ketersediaan internet, tumbuhnya perdagangan digital dan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya kehadiran internet dalam kehidupan

sehari-hari. Tentunya, penetrasi internet yang semakin tinggi ini juga membuka peluang yang lebih besar bagi bisnis-bisnis digital di Indonesia untuk terus berkembang dan meraih kesuksesan di pasar global. Namun, perlu diingat bahwa meningkatnya penggunaan internet juga membawa tantangan tersendiri, seperti meningkatnya risiko keamanan siber dan perlunya edukasi yang lebih intensif mengenai penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab (APJII, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan interaksi dan akses terhadap informasi secara global, mengatasi kendala geografis dan waktu dalam proses belajar-mengajar. Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia pada tahun 2020 juga berdampak signifikan terhadap sektor pendidikan dan pembelajaran. Pembatasan interaksi fisik dan penutupan sekolah secara fisik mengharuskan perubahan drastis dalam metode pembelajaran. Pendidikan beralih ke pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sebagai alternatif untuk memastikan kelangsungan proses belajar-mengajar. Hal ini mengharuskan siswa, guru, dan lembaga pendidikan beradaptasi dengan teknologi digital dan platform pembelajaran online.

Pembelajaran jarak jauh telah ada sejak lama, bahkan sebelum pandemi Covid-19. Pada tahun 1892, Universitas Chicago meluncurkan sistem pembelajaran jarak jauh yang pertama di Amerika Serikat. Sejak saat itu, metode pembelajaran jarak jauh terus mengalami perkembangan dengan

memanfaatkan berbagai teknologi komunikasi dan informasi seperti radio, televisi, satelit, dan internet (Syafnidawaty, 2020).

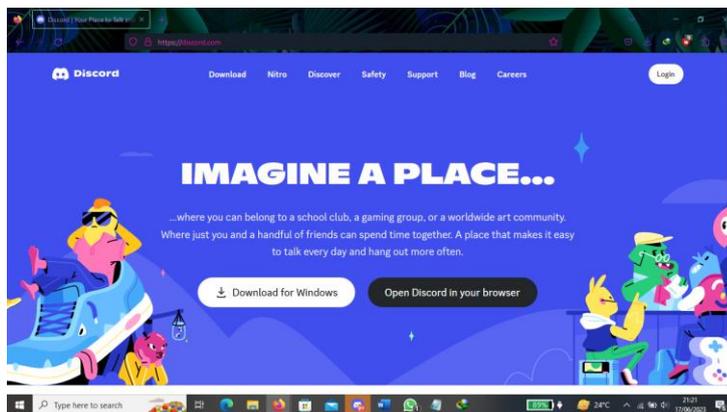
Perkembangan teknologi internet menjadi titik balik dalam pembelajaran jarak jauh. Pada tahun 1996, penggunaan internet secara luas oleh masyarakat di berbagai negara menghasilkan fenomena yang signifikan. Hal ini juga diikuti dengan munculnya beragam konten digital di dalamnya. Pada tahun yang sama, John Bourne mengembangkan Asynchronous Learning Network Web yang memungkinkan pendidikan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui internet (Syafnidawaty, 2020).

Perkembangan ini memberikan peluang baru dalam pendidikan, memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel. Metode pembelajaran jarak jauh terus berkembang dengan adopsi teknologi yang lebih canggih dan inovatif, memungkinkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara tidak langsung sebenarnya pandemi Covid-19 ini menuntut suatu lembaga pendidikan seperti sekolah hingga universitas untuk meningkatkan penggunaan teknologi dan media untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai macam upaya pemanfaatan media pembelajaran, mulai dari yang sudah dikenal oleh masyarakat luas seperti *Whatsapp*, *Zoom*, dan lain sebagainya (Huda, 2022). Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, aplikasi media komunikasi menjadi semakin serbaguna, salah satunya adalah aplikasi

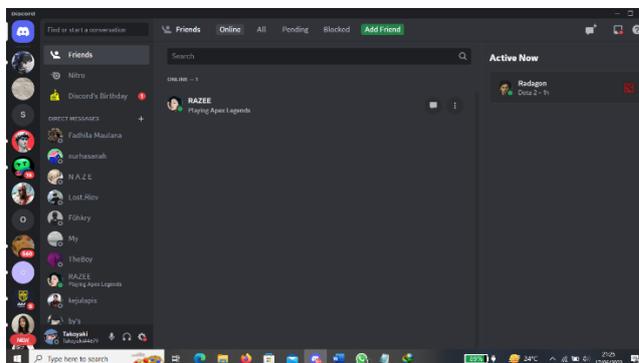
Discord. Pemain game biasanya menggunakan aplikasi ini untuk berkomunikasi selama pertandingan. *Discord* dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *iOS*, *Android*, *Linux* dan *Mac* (Hutagaol et al., 2022). Aplikasi *Discord* telah menjadi populer di kalangan gamer. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengirim pesan teks, pesan suara, dan stiker untuk membuat percakapan lebih menarik. Pada dasarnya aplikasi ini memiliki fungsi yang sama dengan *WhatsApp*, *Line* atau *Telegram*.

Gambar 1. 1 Web *Discord*



Sumber: penulis 2023

Namun *Discord* memiliki keunggulan tersendiri yaitu kemampuan menampung lebih banyak member, kualitas suara yang jernih dan koneksi yang stabil sehingga tidak delay (NaikPangkat.com, 2021). *Discord* memiliki keunggulan dalam pembelajaran karena memiliki fitur untuk membuat *channel* tertentu.

Gambar 1. 2 Aplikasi *Discord*

Sumber: penulis 2023

Pemanfaatan ruang-ruang (*channel*) di platform *Discord* dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Tidak seperti media sosial seperti WhatsApp yang dapat mengganggu sumber belajar dengan *chat-chat* diskusi yang tidak teratur, penggunaan *channel* pada *Discord* memungkinkan pengelompokan diskusi berdasarkan topik membuat materi pembelajaran lebih mudah diakses dan dikelola (Rakhmawan et al., 2020). Jumlah pengguna *Discord* telah meningkat secara signifikan, dengan perkiraan 196,2 juta pengguna aktif bulanan dan 514 juta pengguna terdaftar pada tahun 2023 (Bankmycell.com, 2023).

Pembelajaran menggunakan *Discord* dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif selain menggunakan *Google classroom* atau *LMS Moodle*. Meski begitu aplikasi *Discord* mungkin cukup asing bagi sebagian orang, karena biasanya aplikasi *Video-conference* yang digunakan adalah *Google Meet* atau *Zoom meeting*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mendalami Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan *Discord* sebagai Media Komunikasi dalam pembelajaran Jarak Jauh.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian adalah adanya penyimpangan antara kondisi aktual dan kondisi yang diharapkan, sedangkan rumusan masalah merupakan pertanyaan yang dirumuskan berdasarkan masalah yang diidentifikasi dan akan dijawab melalui pengumpulan data dalam penelitian (Sugiyono, 2017). Peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan makro dan mikro berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan

1.2.1. Rumusan Masalah Makro

Peneliti merumuskan pertanyaan makro berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya. “Bagaimana mahasiswa memaknai aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh?”

1.2.2. Rumusan Masalah Mikro

Subfokus atau rumusan masalah mikro dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana Mahasiswa Memaknai **Motif** dalam pengalamannya menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh?
2. Bagaimana Mahasiswa memaknai **Nilai** manfaat Penggunaan aplikasi *Discord* dalam pembelajaran jarak jauh?
3. Bagaimana Mahasiswa Memaknai **Pengalaman** interaksi menggunakan Fitur-fitur aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui peran mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk Memahami makna **Motif** dalam pengalamannya menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh
2. Untuk Memahami Makna **Nilai** Penggunaan aplikasi *Discord* dalam pembelajaran jarak jauh?
3. Untuk Memahami Makna **Pengalaman** interaksi menggunakan Fitur-fitur aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh?

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoretis

Secara teoritis, peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam konteks komunikasi terutama dalam penggunaan *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan baru tentang bagaimana teknologi komunikasi seperti *Discord* mempengaruhi interaksi

sosial dan pembelajaran di era digital. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang kompleksitas komunikasi online, khususnya dalam konteks pembelajaran di mana faktor-faktor seperti keberhasilan komunikasi, interaksi kelompok, dan efektivitas pembelajaran dapat menjadi fokus analisis.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Selain memiliki kegunaan teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis, antara lain:

1. Kegunaan praktis bagi peneliti: Peneliti dapat mengkaji dan memahami pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *Discord* sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh melalui penelitian fenomenologis. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *Discord* digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat memberikan rekomendasi penggunaan *Discord* yang lebih efektif di masa mendatang.
2. Kegunaan praktis bagi akademik: Akademik dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi karena mereka mengembangkan strategi pembelajaran jarak jauh yang lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi penting tentang kemungkinan penggunaan *Discord* dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat menjadi dasar

untuk mengembangkan pembelajaran jarak jauh yang lebih baik.

3. Kegunaan praktis bagi mahasiswa: Mahasiswa dapat memahami penggunaan *Discord* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi mahasiswa dalam memilih platform komunikasi yang lebih efektif untuk pembelajaran jarak jauh