

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia sedang dilanda oleh wabah penyakit menular Covid-19 yang terjadi di berbagai negara termasuk Indonesia. Penyakit Covid-19 atau *Coronavirus Disease 2019* merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru ditemukan pada akhir tahun 2019 ini. Virus corona ini dapat merusak organ dalam tubuh manusia seperti paru-paru, jantung dan otak serta dapat mengakibatkan kematian. Virus penyebab penyakit Covid-19 ini ditransmisikan melalui droplet (percikan air liur) yang dihasilkan saat orang yang terinfeksi batuk, bersin atau menghembuskan nafas, droplet ini terlalu berat dan tidak bisa bertahan di udara sehingga dengan cepat jatuh dan menempel pada lantai atau permukaan lainnya. Manusia dapat tertular saat menghirup udara yang mengandung virus jika terlalu dekat dengan orang yang sudah terinfeksi Covid-19 atau dapat tertular jika menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi lalu menyentuh mata, hidung, atau mulut. Sampai saat ini belum ditemukan obat dan vaksin untuk menyembuhkan dan/atau mencegah penyakit ini, ditambah dengan terbatasnya APD bagi masyarakat terutama tenaga kesehatan yang merupakan garda terdepan untuk menangani wabah ini membuat penyakit Covid-19 menyebar secara masif.

Wabah Covid-19 yang menyebar secara masif dan tidak terkendali membuat pemerintah melakukan kebijakan untuk mencegah dan memutus mata rantai penyebaran wabah Covid-19 dengan gerakan 5 M, yaitu: memakai masker, mencuci

tangan pakai sabun dan air mengalir, menjaga jarak, menjauhi kerumunan serta membatasi mobilisasi dan interaksi. Menjaga jarak atau dikenal dengan istilah *physical distancing*, yang mana masyarakat dihimbau untuk menjaga jarak fisik satu dengan yang lain tetapi tetap melakukan interaksi sosial seperti biasa seperti melalui media sosial. Namun, kebijakan *physical distancing* ini berdampak pada lajunya pertumbuhan diberbagai bidang kehidupan baik dari bidang sosial, ekonomi dan juga pendidikan. Dengan adanya kebijakan tersebut maka banyak instansi baik swasta, pemerintah maupun pendidikan melakukan penerapan berkegiatan di rumah, atau lebih dikenal dengan *Work From Home* (WFH) bagi para pekerja dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bagi para pelajar.

Instansi pendidikan baik sekolah sampai universitas yang biasanya melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan bertatap muka di depan kelas kini harus beralih pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk membantu program pencegahan penyebaran wabah Covid-19. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau disebut juga dengan *E-Learning*, merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara online yang mana antara pengajar (guru/dosen) dan pelajar (siswa/mahasiswa) terpisah secara fisik dan terhubung melalui internet. (Kusmana, 2011)

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ini memerlukan media sebagai sarana pembelajaran bagi pengajar untuk menyampaikan informasi dan bagi pelajar untuk menerima informasi serta kegiatan diskusi (komunikasi dua arah) untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan. Saat ini banyak aplikasi yang sudah tersebar secara gratis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik

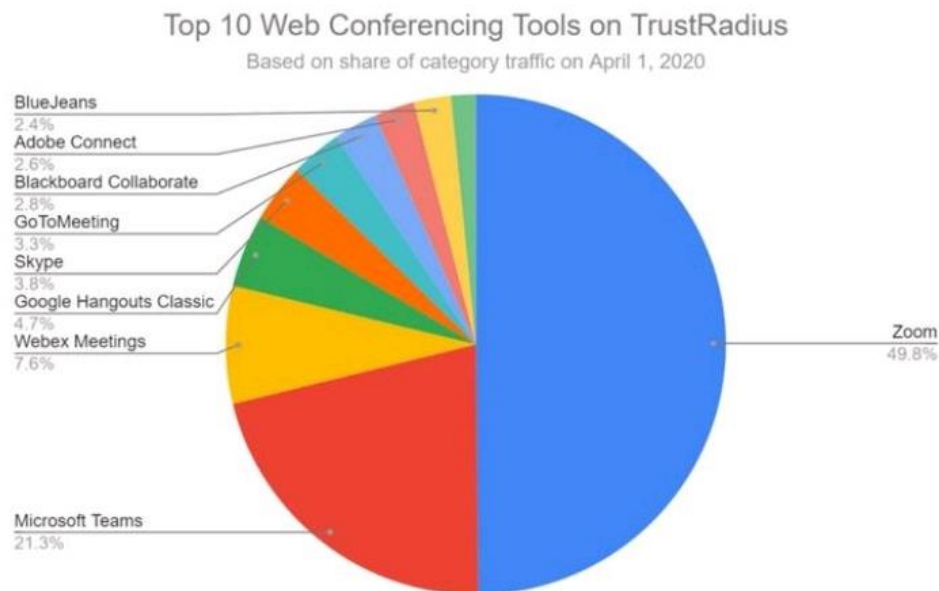
sekolah maupun universitas. Media tersebut diantaranya *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Learning Management System (LMS)*, *WhatsApp*, *Telegram* dan lain-lain.

Untuk mencapai keefektifan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tidak hanya bergantung pada materi atau isi pesan yang akan disampaikan tetapi dipengaruhi juga oleh cara bagaimana penyampaian materi itu dilakukan, agar penerima informasi/komunikator dapat memahami materi yang disampaikan dan pemberi informasi/komunikator dapat mengetahui bagaimana respon dari komunikator secara langsung. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mendapatkan keefektifan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan bertatap muka di depan kelas adalah dengan menggunakan *video conference*. *Video conference* ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran dengan interaksi tatap muka secara virtual antara komunikator (pendidik) dengan komunikan (anak didik) dalam rangka penjelasan materi, pemahaman, maupun diskusi terkait materi pembelajaran walaupun tidak berada dalam satu tempat yang sama dengan menggunakan jaringan internet. Seperti yang disampaikan oleh (Hanum, 2013) pembelajaran yang efektif adalah yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal sebagai alat bantu. Bahkan Pembelajaran jarak jauh juga bermanfaat dalam mempersingkat waktu pembelajaran dan tentunya dapat menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh Lembaga Pendidikan (Silahuddin, 2015). Menurut Andre Hardjana dalam (Herlina, 2017) komunikasi dapat dinyatakan efektif dan bisa diukur oleh beberapa hal yaitu penerima/pemakai (*receiver or user*), isi pesan

(*content*), ketepatan waktu (*timing*), saluran komunikasi (*media*), format (*format*), dan sumber pesan (*source*). Salah satu pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dapat dinilai efektif yaitu dengan *video conference*. Pembelajaran dengan memakai media komunikasi yang bisa melakukan *video conference* dapat menggantikan pembelajaran yang biasa dilakukan secara tatap muka yang kemudian menjadi kegiatan tatap muka secara virtual dengan sebuah bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Beberapa universitas di Indonesia khususnya di Universitas Garut pada Fakultas Ilmu Komunika, aplikasi yang paling sering digunakan dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh ini adalah aplikasi *Zoom Meeting*. Aplikasi *Zoom Meeting* merupakan aplikasi yang dirilis pada bulan Januari 2013 buatan Eric Yuan berkebangsaan Amerika dan China dan menyediakan layanan *videotelephone* dan *chat online* melalui platform perangkat lunak yang dapat di download secara gratis melalui PC, laptop maupun smartphone. Selain itu aplikasi ini memiliki keunggulan lain dibanding aplikasi lain beberapa diantaranya yaitu aplikasi ini dapat merekam selama kegiatan berlangsung, membuat jadwal pelaksanaan *meeting* dan mendukung berbagai platform dalam medianya seperti iOS, Android, Windows dan lain-lain sehingga para pengguna platform yang berbeda masih dapat terhubung dan berkomunikasi. Pengguna dapat melakukan *video conference* selama 40 menit dengan kapasitas 100 orang pada fitur gratisnya dan pengguna dapat memulai *meeting* kembali jika ingin melanjutkan, namun untuk fitur berbayar tidak ada batasan waktu dan jumlah pengguna.

Banyaknya pengguna aplikasi Zoom di masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini dibuktikan dengan meningkatnya data pengguna aplikasi *Zoom* pada Februari 2020 sebanyak 2,22 juta pengguna yang sebelumnya pada 2019 pengguna aktif aplikasi *Zoom* hanya sebanyak 1,99 juta pengguna dan pada 29 april 2020 pendownload aplikasi *Zoom* lebih dari 100 juta. Menurut *TrustRadius* dalam (Rahman, 2020) aplikasi *video conference Zoom Meeting* menduduki peringkat pertama dan mendonasi hampir setengah dalam penggunaan VTC di seluruh dunia hingga mencapai 49,8 %. Sementara untuk sisanya dibagi kedalam aplikasi video conference lain yaitu Microsoft Teams, Webex Meetings, Google Hangouts Classic, Skype, GoToMeeting, Blackboard Collaborate, Adobe Connect dan BlueJeans (Rahman, 2020).



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan zoom meeting

Sumber: *TrustRadius dalam Cyberthreat.id*

Perubahan proses pembelajaran dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan bertatap muka secara langsung dengan Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan bertatap muka secara virtual menggunakan *video conference* yaitu *Zoom Meeting* seperti yang dilakukan pada saat ini menjadikan alasan peneliti untuk mengetahui seberapa besar efektivitas komunikasi yang dilakukan melalui *Zoom Meeting* sebagai media komunikasi di masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut yang sedang menjalani kegiatan e-learning dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting*.

Kehadiran *Zoom Meeting* yang relatif baru dalam ranah media informasi dan menjadi pilihan media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Teori *New Media* dapat digunakan dalam penelitian ini sebagai teori konseptual karena sesuai dengan penggunaan *zoom meeting* sebagai media baru saat ini. Pierre Levy mengatakan teori *New Media* ini berasal dari 2 kata yaitu *New* dan *Media*. *New* yang berarti baru, sedangkan *Media* yang artinya perantara. Jadi, *New Media* ini merupakan sarana perantara yang baru. Selain itu, karena sifat interaktifnya, maka interaktivitas menjadi ciri media baru karena pengguna dapat memilih sendiri informasi apa yang diperlukan. (Nova, 2018).

Teori yang menjadi arahan dan mendampingi penelitian ini adalah teori SOR. Teori SOR digunakan karena sama-sama mengkaji bagaimana stimulus (rangsangan) dapat mempengaruhi subjek atau organisme yang dilihat melalui respon dari subjek atau organisme komunikasi yang telah dilakukan.

Teori SOR sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response. Objek materialnya adalah manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen : sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi (McQuail, 2010:466). Menurut model ini, organism menghasilkan perilaku tertentu jika ada kondisi stimulus tertentu pula, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Asumsi dasar dari model ini adalah : media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikasi. Stimulus Response Theory atau SR theory. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini mengasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif; misal jika orang tersenyum akan dibalas tersenyum ini merupakan reaksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palangan muka maka ini merupakan reaksi negatif.

Asumsi dasar teori SOR menurut Houland, et. Al (1953) adalah penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung ada kualitas rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme.

Banyaknya media baru yang muncul dengan bantuan teknologi yang semakin canggih, maka semakin banyak hal menarik untuk diteliti. Dalam penelitian terdahulu yang sejenis, dapat peneliti simpulkan bahwa setiap media memiliki metode tersendiri dalam menyediakan fitur untuk pengguna agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif. Oleh karena itu, masih bertolak pada

penelitian yang sejenis dengan fokus penelitian yaitu media sosial yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Dengan perbedaan penelitian yaitu media sosial yang diteliti, fokus informasi yang disampaikan serta lokasi pemilihan penelitian yang berbeda dari penelitian terdahulu.

Penelitian tentang efektivitas komunikasi melalui media zoom terhadap sikap mahasiswa ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novi Herlina dalam judul Efektivitas Komunikasi akun Instagram @sumbar_rancak sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil perhitungan Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @sumbar_rancak mendapatkan perolehan nilai sebesar 3,26. Dimana nilai tersebut masuk kedalam rentang skala yang Sangat Efektif (3,26 – 4,00). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Akun Instagram @sumbar_rancak memiliki komunikasi yang sangat efektif sebagai media informasi online pariwisata Sumatera Barat dilihat berdasarkan enam indikator efektivitas komunikasi yaitu Penerima atau Pemakai (*Receiver or User*), Isi Pesan (*Content*), Media, Format, Sumber Pesan (*Source*), dan Ketepatan Waktu (*Timing*). (Herlina, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Eribka Ruthellia David, Mariam Sondakh, Stefi Harilama dalam jurnal “Acta Diurna” Volume VI. No. 1. Tahun 2017. Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi”. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa jika mahasiswa sering menonton konten vlog maka akan terjadi hubungan searah antara

konten vlog dengan sikap mahasiswa. Maka akan terjadi pembentukan sikap pada mahasiswa tersebut. Pembentukan sikap ini terjadi karena para mahasiswa senang dan gemar menonton vlog ingin mencoba hal-hal yang ada dalam vlog tersebut bahkan ada yang memiliki keinginan untuk menjadi Vlogger. (Eribka Ruthellia David, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Danin Haqien dan Aqillah Afiifadiyah Rahman dengan judul *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa *Zoom Meeting* dinilai kurang efektif sebab sering adanya kendala pada jaringan atau sinyal yang berdampak pada kualitas pembelajaran yang mereka terima. Namun, penggunaan *Zoom Meeting* memiliki kelebihan yaitu *Zoom Meeting* dinilai praktis dan efisien bagi mahasiswa karena memudahkan komunikasi dengan dosen dibandingkan dengan komunikasi melalui chat. (Haqien, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih sasaran mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut dikarenakan peneliti ingin mengetahui sikap, dampak dan tanggapan mahasiswa dalam menerapkan praktik ilmu komunikasinya dengan melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan media *Zoom Meeting*.

Unsur novelty atau kebaruan dalam penelitian ini dapat dilihat dari sudut pandang pendidikan yang menjadikan media sebagai sarana belajar nomor satu saat ini. Jika sebelumnya seorang dosen dengan mahasiswa perlu berinteraksi secara langsung dengan tatap muka dalam proses pembelajaran pada masa sebelum Pandemi. Adapun keunikan pada penelitian ini sehingga dapat membedakannya

dengan penelitian lain adalah bahwa penelitian yang dilakukan mengkaji sikap mahasiswa yang jarang disadari oleh sivitas pendidikan.

Penelitian ini dilakukan dengan alasan bahwa peneliti merasa tertarik dengan tema yang dikaji dan peneliti yang juga sebagai mahasiswa ingin mengetahui seberapa besar efektivitas pembelajaran saat ini yang mempengaruhi sikap mahasiswa.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan, maka penting kiranya bagi kita untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Komunikasi Melalui Media Zoom Meeting Terhadap Sikap Mahasiswa Fakultas ilmu komunikasi Universitas Garut Pada Masa Pandemi Covid-19” yang diharapkan dapat memberikan tambahan hasanah ilmu pengetahuan dan perkembangannya bagi ilmu komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : “Bagaimana Efektivitas Komunikasi Melalui Media Zoom Meeting Terhadap Sikap Mahasiswa Fikom Uniga Universitas Garut Pada Masa Pandemic Covid-19 ?

1.3 Identifikasi masalah

Dari rumusan masalah diatas penulis dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Seberapa besar efektivitas komunikasi terhadap sikap kognitif mahasiswa fikom uniga?

2. Seberapa besar efektivitas komunikasi terhadap sikap Afektif mahasiswa fikom uniga?
3. Seberapa besar efektivitas komunikasi terhadap sikap Konatif mahasiswa fikom uniga?

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas komunikasi melalui media zoom terhadap sikap mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yaitu :

1. Untuk mengetahui Seberapa besar efektivitas komunikasi terhadap sikap kognitif mahasiswa fikom uniga.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar efektivitas komunikasi terhadap sikap Afektif mahasiswa fikom uniga.
3. Untuk mengetahui Seberapa besar efektivitas komunikasi terhadap sikap Konatif mahasiswa fikom uniga

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penulis berharap penelitian ini dapat memberi kegunaan antara lain :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan masukan dan pengetahuan bagi ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang kajian efektivitas komunikasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan seputar dunia pendidikan sehingga penggunaan media zoom meeting ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

1.5.3 Manfaat untuk peneliti selanjutnya

1. Sebagai sarana acuan bagi penelitian selanjutnya
2. Sebagai pembandingan dengan penelitiann selanjutnya maupun yang sebelumnya.