

## BAB I: PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran *online* merupakan konsep yang sudah lama dikenal di sistem pendidikan dan telah menjadi bagian integral dari institusi pendidikan secara keseluruhan, meskipun sisi positifnya yaitu menciptakan peluang yang menarik bagi institusi, tetapi sisi negatifnya yaitu berupa tingkat putus sekolah yang tinggi di lingkungan pembelajaran *online* (Bowers & Kumar, 2015). Pembelajaran *online* biasanya disebut sebagai *e-learning*, membuat transformasi proses belajar yang ada di sekolah atau kampus bahkan lembaga pendidikan lainnya ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan fasilitas dan teknologi informasi yaitu internet (Muzid & Munir, 2005).

Pelaksanaan pembelajaran *online* “sepenuhnya” di Indonesia ditetapkan akibat adanya pandemi *Covid-19* yang berdampak pada sistem sosial masyarakat. Perihal tersebut ditetapkan dalam surat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 392/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Coronavirus Disease* (Argaheni, 2020) atau disingkat sebagai *Covid-19*. Menurut KBBI, kata daring merupakan akronim dalam jaringan, terhubung melalui jaringan komputer, internet dan sebagainya.<sup>1</sup> Pembelajaran daring dalam sistem pendidikan bisa disebut juga sebagai pembelajaran *online*, karena sama-sama memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran. Pembelajaran *online* “sepenuhnya” di Indonesia sekarang memasuki kurun waktu satu setengah tahun lamanya semenjak dari Maret 2020 lalu.

Fenomena pandemi *Covid-19* memberikan tantangan besar terutama pada ilmu pendidikan dan pengalaman belajar siswa, karena pembelajaran harus dilakukan secara daring untuk mengurangi penyebaran *Covid-19*. Sebelum muncul pandemi *Covid-19* di Indonesia, sistem pendidikan lebih

---

<sup>1</sup> KBBI Daring, “Daring”, KBBI Kemdikbud, diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring> pada tanggal 29 Mei 2021 pukul 11:56 WIB

didominasi oleh pembelajaran konvensional atau tradisional yang melibatkan kontak tatap muka secara langsung di kelas. Pembelajaran konvensional biasanya terikat di ruang kelas dengan waktu yang sudah dijadwalkan sebelumnya. Pembelajaran ini menentukan batasan jenis interaksi yang dapat dilakukan oleh siswa dan guru dan bagaimana pembelajaran tersebut berlangsung (Warner, 2016). Kelas konvensional membuat pertukaran tatap muka menjadi familiar, nyaman dan kaya akan atribut sekunder seperti bahasa tubuh, nada suara dan lainnya. Jika dilihat dari interaksinya, interaksi pendidikannya didasarkan pada komunikasi lisan antara guru dan siswa, dan cenderung bergerak cepat, spontan, bahkan hanya sekilas dan kurang terstruktur dibandingkan dengan komunikasi berbasis teks (Garrison, D. R., dkk, 2000). Kelas konvensional menjadi berkesan diantara murid dan guru, karena ada emosional yang tercipta akibat adanya interaksi di kelas tersebut.

Hal yang membuat pembelajaran daring berbeda dengan pembelajaran konvensional, yaitu kurangnya kehadiran sosial dan kehadiran guru sehingga menjadi tantangan karena tidak ada kontak tatap muka secara langsung (Bowers & Kumar, 2015). Tetapi salah satu keuntungan yang didapatkan dalam pembelajaran *online* adalah komunikasi berbasis teks yang menyediakan waktu untuk peserta didik untuk melakukan refleksi, terutama jika tujuannya pembelajaran kognitif yang tingkat tinggi (Garrison, D. R., dkk, 2000).

Argaheni (2020) menjelaskan lima dampak yang dirasakan oleh mahasiswa Indonesia tentang kuliah atau perkuliahan *online* saat berlangsung pandemi *Covid-19*, yaitu: (1) pembelajaran daring masih membingungkan bagi mahasiswa; (2) sikap mahasiswa menjadi pasif; (3) penumpukan informasi/konsep pada mahasiswa yang kurang bermanfaat; (4) mahasiswa bisa mengalami stress; dan (5) terdapat peningkatan kemampuan literasi bahasa mahasiswa. Hal tersebut tentunya diupayakan bisa menjadi evaluasi agar pembelajaran *online* menjadi lebih baik dan tidak mengurangi atensi terhadap pendidikan itu sendiri.

Dari dampak yang dirasakan mahasiswa dalam pembelajaran *online*, terdapat lima cara untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran tersebut,

yaitu: (1) dapat memperluas akses ke sumber daya dan pengalaman; (2) melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif; (3) instruksi individualisasi dan diferensiasi; (4) personalisasi pembelajaran; dan (5) memaksimalkan waktu guru dan siswa (Baika, 2012).

Sedangkan lima keuntungan utama yang didapatkan dalam pembelajaran *online* meliputi: (1) kenyamanan; (2) pembelajaran yang ditingkatkan; (3) pengaruh inovatif teknologi; (4) penghematan biaya; dan (5) memaksimalkan sumber daya fisik (Stern, n.d). Tetapi ada lima kekurangan dalam pembelajaran *online* itu berupa: (1) *e-learning* sebagai kontemplasi, keterpencilan serta kekurangan interaksi atau relasi; (2) metode *e-learning* kurang efektif dibandingkan pembelajaran konvensional/tradisional; (3) akan sulit mengontrol atau mengatur aktivitas buruk seperti menyontek; (4) *e-learning* dapat menurunkan peran sosialisasi, peran institusi atau peran instruktur, dan (5) tidak semua bidang ilmu dapat menggunakan *e-learning* (Arkorful & Abaidoo, 2014).

Karena belajar itu sendiri merupakan kegiatan sosial yang bergantung pada konteks dan situasi yang terjadi, terutama situasi pembelajaran *online* yang mempengaruhi banyak pelajar saat ini, dan pada akhirnya berdampak pada kehidupan mereka, keluarga mereka, komunitas dan lembaga pendidikan yang menyampaikan konten tersebut (Lynch, 1999). *Community of inquiry* (CoI) menekankan pembelajaran pada kualitas sosial dan kemungkinan pembentukan pengetahuan dalam ilmu pengetahuan, sehingga membutuhkan kesepakatan subjektif diantara mereka yang terlibat dapat melalui proses penyelidikan empiris atau konseptual ke dalam situasi yang bermasalah.<sup>2</sup>

*Community of inquiry* (CoI) sebagai teori kerangka kerja yang dibangun atas asumsi pendidikan konstruktivisme kolaboratif yang ada secara historis telah diidentifikasi dengan pendidikan kognitif tingkat tinggi, terutama digunakan secara luas untuk memahami dan memandu desain penyampaian

---

<sup>2</sup> Wikipedia, "Community of inquiry", Wikipedia, diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Community\\_of\\_inquiry](https://en.wikipedia.org/wiki/Community_of_inquiry) pada tanggal 3 Februari 2021 pukul 7:42 WIB

pembelajaran *online* dan campuran sehingga dapat membentuk komunitas pelajar yang aktif dan kolaboratif terlibat, sehingga dapat mengeksplorasi, menciptakan makna dan bahkan menegaskan pemahaman. Dengan adanya komitmen dan partisipasi dalam komunitas pelajar akan mendukung sikap refleksikritis dan keterlibatan kolaboratif, dengan hal ini CoI mengakui penting adanya lingkungan dalam pembentukan pengalaman pendidikan *online* dan campuran. CoI mengukur kehadiran pengajaran, sosial dan kehadiran kognitif dalam pembelajaran *online* dan campuran yang bisa menjadikannya pengalaman pembelajaran pendidikan yang sukses (Garrison, D. R., dkk, 2000).

CoI sudah memberi struktur yang jelas dalam mengidentifikasi keterlibatanpeserta didik di lingkungan pembelajaran *online* dan campuran (Akyol, Zehra., dkk, 2009; Lambert & Fisher, 2013; Damn, Carol A. V., 2016; Choo, Jinhee., dkk, 2019; Syarifuddin., dkk, 2020) dan juga terhadap program *online* (Kumar & Ritzhaupt, 2014).

Teori kerangka kerja *community of inquiry* (CoI) dipakai untuk mengetahui persepsi siswa tentang kehadiran pengajaran, sosial dan kehadiran kognitif dalam pembelajaran *online* dan campuran di pendidikan tinggi. Oleh karena itu, peneliti mengadaptasi teori kerangka kerja *community of inquiry* (CoI) untuk mengukur kehadiran pengajaran, sosial dan kehadiran kognitif dalam pembelajaran *online* sepenuhnya yang terjadi di Program Studi Sosiologi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta di tengah pandemi *Covid-19*. Karena sebelum adanya pandemi *Covid-19*, sistem pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran campuran yang didominasi pembelajaran konvensional, dan sekarang di tengah pandemi *Covid-19* berubah menjadi pembelajaran *online* yang “sepenuhnya” sehingga kegiatan kuliah dilakukan secara *online*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memilih melakukan penelitian menggunakan teori kerangka kerja *community of inquiry* (CoI) untuk mengetahui bagaimana tingkat kehadiran *community of inquiry* (CoI) (kehadiran pengajaran, sosial dan kehadiran kognitif) hadir dalam kuliah *online* di Program Studi Sosiologi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta di tengah pandemi *Covid-19*. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan

setiap individu dalam proses pembelajaran, maupun peserta didik atau pengajar mampu berkompetisi dalam pendidikan yang semakin ketat di tengah pandemi *Covid-19* ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana tingkat kehadiran *community of inquiry* dalam kuliah *online* di Program Studi Sosiologi Universitas Atma Jaya Yogyakarta di tengah pandemi *Covid-19*?

## **C. Kerangka Konseptual/Kerangka Berpikir**

### 1. Community of inquiry (CoI)

Teori kerangka kerja *community of inquiry* (CoI) menggambarkan bagaimana pembelajaran berlangsung untuk sekelompok peserta didik melalui pengalaman pembelajaran yang terjadi di persimpangan kehadiran pengajaran, sosial dan kognitif.<sup>3</sup> CoI membahas kebutuhan yang nyata untuk menyediakan ketertiban dan metodologi yang akan mempelajari fenomena pembelajaran *online* atau campuran yang sedang berkembang (Garrison, 2010). CoI pada mulanya mengukur tiga kehadiran di kursus *online* dan campuran, karena itu peneliti mencoba mengadaptasi CoI untuk bisa mengukur tiga kehadiran dalam kuliah *online* “sepenuhnya”. Berikut gambaran singkat tentang tiga elemen kehadiran untuk kuliah *online*.

#### 1.1 Kehadiran Pengajaran

Anderson dkk (2001) menjelaskan kehadiran pengajaran atau *teaching presence* (TP) sebagai desain dan organisasi, memfasilitasi wacana dan arah instruksi langsung yang mewujudkan hasil bermakna secara pribadi dan pendidikan yang berharga.

---

<sup>3</sup> “*Community of Inquiry*”, University of Toronto Centre For Teaching Support & Innovation, diakses dari <https://teaching.utoronto.ca/wp-content/uploads/2016/05/Community-of-Inquiry.pdf> pada tanggal 10 Februari 2021 pukul 14:46 WIB

Kehadiran pengajaran sangat penting dalam menyeimbangkan kehadiran kognitif dan sosial yang konsisten dengan hasil pendidikan yang diinginkan, sehingga tidak hanya guru yang harus aktif secara formal, melainkan bisa juga salah satu peserta melampaui kehadiran pengajaran (Garrison, D. R., dkk, 2001; 2010).

Kehadiran pengajaran memiliki tiga kategori, yaitu: (1) desain dan organisasi; (2) memfasilitasi wacana; dan (3) instruksi langsung. Berikut penjelasan singkat tentang kategori dalam kehadiran pengajaran, yaitu: (a) desain dan organisasi, mengarah pada struktur dan proses tingkat mikro yang lebih menuntut pada desain dan organisasi lingkungan agar serupa dengan kelas tatap muka; (b) memfasilitasi wacana, berarti membangun pemahaman, masuk ke inti pengalaman belajar dengan tujuan mengakui tujuan komunitas sebagai memungkinkan dan mendorong konstruksi makna pribadi secara kolaboratif membangun dan menegaskan pengertian; dan (c) instruksi langsung, dikaitkan dengan masalah akan konten seperti mendiagnosis kesalahpahaman (Garrison, 2016).

Garrison (2016) menyebutkan bahwa kehadiran pengajaran memiliki fungsi yaitu membawa unsur-unsur *community of inquiry* bersama-sama dalam hubungan yang seimbang dan fungsional dengan hasil saling menghormati kebutuhan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kehadiran pengajaran dalam kuliah *online* mengarah pada pihak pengajar atau dosen dalam hal memenuhi administrasi kegiatan mengajar dan berinteraksi dengan mahasiswanya dalam kuliah *online*.

## 1.2 Kehadiran Sosial

Kehadiran sosial atau *social presence* (SP) didefinisikan sebagai ekspresi yang afektif, komunikasi terbuka dan kohesi kelompok sebagai kemampuan untuk memproyeksikan seseorang dan membangun hubungan yang pribadi ke dalam komunitas dengan

menampilkannya sebagai “orang yang nyata” di lingkungan *online*. Kehadiran sosial merupakan kemampuan peserta untuk mengidentifikasi diri dengan komunitas belajar, berkomunikasi dengan sengaja dalam lingkungan yang saling percaya dan mengembangkan hubungan antarpribadi dengan cara memproyeksikan kepribadian individu mereka masing-masing (Garrison, 2009).

Kehadiran sosial memiliki tiga kategori, yaitu: (1) ekspresi yang afektif; (2) komunikasi terbuka; dan (3) kohesi kelompok. Berikut penjelasan singkat tentang kategori dalam kehadiran sosial, yaitu: (a) ekspresi yang afektif, mengatur iklim akademik untuk menciptakan komunikasi yang terbuka dan terarah, bertujuan mengutamakan identitas kelompok dalam lingkungan akademik yang bertujuan; (b) komunikasi terbuka, dibangun melalui proses mengenali, memuji dan menanggapi pertanyaan dan kontribusi orang lain, sehingga mendorong partisipasi dan wacana reflektif; dan (c) kohesi kelompok, merupakan keadaan dinamis yang berfungsi membangun kehadiran sosial dengan perilaku yang sederhana seperti memanggil orang lain dengan namanya (Garrison, 2016).

Dalam kehadiran sosial, Garrison (2016) menyebutkan bahwa pergeseran dari komunikasi lisan ke komunikasi tertulis dalam lingkungan *online* menghadirkan tantangan khusus dalam membangun kehadiran sosial. Kehadiran sosial dalam kuliah *online* mengarah pada interaksi yang terjadi antara mahasiswa dan dosen.

### 1.3 Kehadiran Kognitif

Kehadiran kognitif atau *cognitive presence* (CP) didefinisikan sebagai *event* yang memicu, eksplorasi, integrasi dan resolusi yang layak dieksplorasi lebih lanjut dalam lingkungan pembelajaran *online*. Kehadiran kognitif memiliki potensi yang menilai kritis dalam hal menyediakan sarana untuk menilai

perkembangan sistematis pemikiran dari waktu ke waktu (Garrison, D. R., dkk 2001).

Kehadiran kognitif memiliki empat kategori atau tahap, yaitu: (1) *event* yang memicu; (2) eksplorasi; (3) integrasi; dan (4) resolusi. Berikut penjelasan singkat tentang kategori dalam kehadiran kognitif, yaitu: (a) *event* yang memicu, menjadi kegiatan yang dipikirkan dengan matang untuk memastikan keterlibatan penuh dan dukungan dari kelompok; (b) eksplorasi, dalam memahami sifat masalah dan kemudian mencari informasi yang relevan dan penjelasan yang memungkinkan; (c) integrasi, membuat peserta didik terlibat secara dekat dalam wacana kritis yang akan membentuk pemahaman; dan (d) resolusi, mengurangi kompleksitas dengan membangun keteraturan atau menemukan solusi spesifik konseptual untuk masalah yang ditentukan (Garrison, 2016).

Garrison (2016) menjelaskan bahwa kehadiran kognitif adalah kondisi berpikir tingkat tinggi dan pembelajaran yang berfokus pada refleksi kritis dan wacana. Kehadiran kognitif dalam kuliah *online* mengarah pada konstruksi pengetahuan serta penerapan pengetahuan mahasiswa dan dosen yang terjadi selama kuliah *online*.

## 2. Kuliah *Online*

Pembelajaran *online* atau *e-learning* berdasarkan landasan teoritis pendekatan konstruktivis kolaboratif dalam pembelajaran. Dengan munculnya internet, diharapkan peserta didik dapat merancang pengalaman belajar kolaboratif yang tetap menjaga kemandirian. Hal itu yang diharapkan dalam kuliah *online* “sepenuhnya” saat ini.

Kuliah *online* tidak jauh beda dengan kegiatan kuliah yang biasanya dilakukan oleh mahasiswa, tetapi yang berbeda sekarang adalah kegiatan kuliah dilakukan secara *online*. Hal ini sangat membantu mahasiswa untuk

belajar dengan kecepatan dan kenyamanan mereka masing-masing. Di samping itu, kuliah *online* membutuhkan banyak sumber daya dan perencanaan yang cermat. Pengajar atau dosen lebih berperan sebagai fasilitator daripada penyampaian pengetahuan konten, dan teknologi informasi komunikasi (TIK) dianggap sebagai sumber daya yang meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa atau peserta didik.

Kuliah *online* dipengaruhi oleh tidak adanya komunikasi non-verbal yang terjadi dalam pengaturan tatap muka konvensional, dan pengurangan jumlah informasi paralinguistik yang dikirimkan. Penggunaan lingkungan *online* dalam kuliah diyakini memberikan kemudahan belajar, menjadikan sarana untuk berkomunikasi secara langsung *via* dunia maya, dan dapat menghindari kontak fisik secara langsung (Argaheni, 2020).

Dalam pendidikan kognitif tingkat tinggi, menurut Garrison (2016) tujuan melakukannya pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan penyelidikan, teknologi mendukung wacana menjadi sangat relevan dan menguntungkan. Sehingga yang dibutuhkan mahasiswa adalah konseptualisasi dan pendekatan baru untuk berpikir dan belajar, terutama dalam memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Peneliti akan menggunakan tiga kehadiran dalam kerangka *community of inquiry* (CoI) yang diadaptasi untuk kuliah *online* “sepenuhnya” untuk mengetahui tingkat kehadiran *community of inquiry* dalam kuliah *online*. Tiga kehadiran dalam CoI, yaitu: (1) kehadiran pengajaran; (2) kehadiran sosial; dan (3) kehadiran kognitif. Berikut adalah tabelnya:

Tabel 1-1 KERANGKA BERPIKIR



*Sumber: Peneliti*

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kehadiran *community of inquiry* dalam kuliah *online* di FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta di tengah pandemi *Covid-19*.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berdasarkan buku “PANDUAN MENYUSUN INTERNSHIP DAN SKRIPSI” yang disusun oleh: Andreas

A. Susanto, Ph.D., Lucinda, M.Lett dan Kristian Tamtomo, Ph.D. Substansi skripsi terdiri dari:

Bab I. Pendahuluan:

Peneliti akan menjelaskan latar belakang penelitian ini dan rumusan masalah, agar kerangka konseptual/kerangka berpikir bisa menjawab tujuan penelitian; dan penulisan disesuaikan dengan sistematika penulisan yang sudah ditetapkan.

Bab II. Metodologi dan Deskripsi Objek/Subjek Penelitian:

Peneliti akan menjelaskan jenis penelitian dan metode penelitian yang digunakan, sehingga sampel/informan, operasionalisasi konsep bahkan metode pengumpulan data yang juga berisi tentang jenis data dan cara menganalisis data berdasarkan deskripsi objek atau subjek penelitian.

Bab III. Temuan dan Pembahasan:

Peneliti akan menjelaskan hasil temuan dari proses pengumpulan data dan juga pembahasan dari proses pengolahan data.

Bab IV. Kesimpulan:

Karena peneliti mengambil penelitian kuantitatif maka peneliti akan menjelaskan terbukti atau tidaknya hipotesis dan juga ringkasan hasil temuan.

Dan juga peneliti akan melampirkan daftar pustaka yang berisi referensi pustaka yang dikutip dalam skripsi, beserta dengan lampiran yang berupa kuesioner dan cara mengolah data dari aplikasi *mircrosoft excel*.