

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak akhir tahun 2019 yang lalu, dunia digemparkan dengan munculnya pandemi covid-19. Dampak yang ditimbulkan oleh pandemi ini melumpuhkan hampir segala bidang kehidupan yang ada. Maka dari itu, tidak membutuhkan waktu yang lama bagi wabah ini untuk dapat menarik perhatian dan menjadi pembahasan utama bagi semua pihak yang ada, baik dalam skala nasional maupun internasional. Adapun pembahasan mengenai wabah pandemi covid-19 ini juga diberitakan secara masif di berbagai lini media massa. Hal ini menyebabkan semua ruang publik yang ada didominasi oleh pemberitaan mengenai wabah pandemi tersebut. Hal ini lantas menyebabkan wabah pandemi covid-19 menjadi bencana yang perlu segera ditanggulangi. Hal ini dapat didukung dari pernyataan WHO pada tanggal 30 Januari 2020 yang lalu. WHO dalam salah satu kesempatannya menyebutkan bahwa covid-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat yang menjadi perhatian internasional (dikutip dalam Dong, dkk, 2020).

Kasus covid-19 sendiri pada mulanya muncul di Wuhan, China. Dari saat itu, jumlah untuk kasus covid-19 terus meningkat setiap harinya hingga memuncak di antara akhir Januari hingga awal Februari 2020. Berdasarkan jumlah kasus yang terus bertambah tersebut membuat WHO menetapkan wabah covid-19 sebagai pandemi global pada Rabu, 11 Maret 2020. Dari adanya penetapan tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan khusus sebagai langkah tindakan pencegahan wabah pandemi covid-19. Adapun kebijakan yang ditetapkan yaitu melakukan *lockdown* untuk wilayah hingga negara hingga diharapkan dapat memutus jumlah penyebaran covid-19 yang semakin meluas. Kebijakan untuk melakukan *lockdown* ini banyak dilakukan oleh negara-negara di dunia tidak terkecuali untuk negara Indonesia.

Untuk menjalankan *lockdown* negara, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan terkait pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada bulan April 2020 yang lalu. Adapun kebijakan ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah No 21 Tahun 2020 tentang PSBB dalam rangka percepatan penanganan covid-19. Beberapa hal yang diatur dalam pemberlakuan PSBB yaitu seperti pembatasan aktivitas di sekolah dan tempat kerja, kegiatan keagamaan, kegiatan di fasilitas umum, kegiatan sosial dan budaya, serta operasional

transportasi umum (Kemenkes RI, 2020). Hal inilah lantas yang membuat bidang-bidang seperti yang telah disebutkan di atas mengalami penyesuaian agar selalu dapat beroperasi walaupun tidak dalam keadaan normal.

Untuk melakukan penyesuaian tersebut dunia pendidikan dalam sementara waktu harus menerapkan metode belajar yang baru. Adapun metode belajar tersebut dilakukan menggunakan sistem daring atau *online* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan adanya sistem daring atau *online* ini, memungkinkan para pengajar dan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh. Hal inilah yang selanjutnya disebut dengan *e- Learning* yakni sistem pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media digital dengan konsep pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya konsep *e- Learning* ini selanjutnya diharapkan dapat membantu peserta didik agar tetap dapat mengikuti dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pengajar.

Sistem *e-Learning* ini sejatinya telah ada sebelum wabah pandemi covid-19 terjadi, khususnya untuk dunia perkuliahan. Namun penggunaannya baru dimaksimalkan ketika di masa pandemi seperti ini. Meskipun telah memanfaatkan kecanggihan teknologi, ternyata masih banyak hambatan yang ditemui. Banyak mahasiswa yang merasa kesusahan dalam

mengikuti kuliah secara *online*. Berdasarkan artikel yang peneliti dapatkan dari portal berita *online* Detik.com dengan judul “Curhat Para Mahasiswa, Ini 7 Masalah Kuliah Online”, artikel ini membahas terkait keluhan kesah mahasiswa terhadap sistem perkuliahan secara *online*. Artikel tersebut memuat hasil wawancara yang dilakukan tim Detik.com dengan salah satu mahasiswa di wilayah Padang, Sumatera Utara berinisial A. Beberapa poin yang menarik bagi peneliti terkait masalah kuliah *online* yang disebutkan dalam artikel tersebut yakni terkait semangat belajar yang menurun, materi perkuliahan yang tidak mampu terkejar, serta metode mengajar dari dosen yang membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif.

Proses belajar mengajar yang tidak dilakukan secara tatap muka cenderung akan membuat mahasiswa menjadi tidak aktif dan kurang bersemangat. Tidak hanya itu, proses pembelajaran yang menjenuhkan juga mengakibatkan penurunan minat belajar dari para mahasiswa. Penurunan minat belajar inilah yang selanjutnya membuat mahasiswa kesulitan dalam mengikuti serta memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan tidak berjalan dengan efektif sebagaimana mestinya. Maka dari itu, dibutuhkan adanya suatu media serta komunikasi yang baik bagi para pengajar dan mahasiswa agar dapat tetap menjaga

kedinamisan proses belajar mengajar di dalam kelas. Dalam hal ini, ketika pengajar dan mahasiswa dituntut untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh, interaksi yang terjadi dapat difasilitasi dengan media digital. Sehingga proses pembelajaran ini nantinya akan menghasilkan proses komunikasi secara virtual.

Dikutip dalam Severin (2001) mengemukakan bahwa komunikasi virtual merupakan komunikasi yang memuat proses penyampaian dan penerimaan pesan melalui *cyberspace*/ruang maya dengan sifat interaktif. Dalam hal ini komunikasi virtual bersifat *reality* karena sistem elektronik yang digunakan bersifat konkrit sebagai representasi informasi digital. Salah satu bentuk komunikasi virtual pada kehidupan sehari-hari yakni adalah penggunaan internet. Internet merupakan media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan menyediakan layanan fasilitas seperti *web*, *e-mail*, serta *platform-platform* media sosial lainnya. Tidak hanya itu, terdapat pula beberapa media pembelajaran *online* yang digunakan dalam dunia Pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya di saat pandemi Covid-19. Kecenderungan karakteristik media-media pembelajaran *online* tersebut berfokus pada fitur video *teleconference* karena interaksi dalam pembelajaran dianggap dapat terwakili oleh komunikasi virtual yang terjadi dalam

video teleconference tersebut.

Penelitian ini akan berfokus untuk membahas topik terkait dengan *cyberspace* yang digunakan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Merujuk pada Buku Pedoman Akademik Semester Gasal T.A. 2020/2021 yang dikeluarkan oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta, terkait pedoman pelaksanaan perkuliahan daring yang membahas penyesuaian aturan, kebijakan, serta petunjuk teknis terkait dengan proses belajar mengajar secara daring. Sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum, model pembelajaran dapat dilakukan secara sinkron, yaitu interaksi antara dosen dan mahasiswa dilakukan dalam waktu bersamaan sesuai dengan yang telah disepakati, misalnya tatap muka daring (*video conference*), *online chat*, kuis *online*. Kemudian model pembelajaran daring secara asinkron, yaitu interaksi pembelajaran antara dosen dan mahasiswa pada waktu yang tidak bersamaan, misalnya pemberian tugas dan dikumpulkan pada waktu yang berbeda. Untuk menunjang pemenuhan Capaian Pembelajaran tersebut, UAJY menggunakan dua media pembelajaran utama yaitu Situs Kuliah (kuliah.uajy.ac.id) dan Microsoft Teams (Ms Teams). Ms. Teams merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *online* yang mayoritas digunakan saat proses belajar mengajar selama pandemic covid-19. Terlebih,

kemendikbud Indonesia telah bekerja dan mengakui penggunaan Ms.Teams sebagai sarana pembelajaran yang ada.

Dikutip dalam Microsoft (2018), Ms.Teams merupakan *platform* digital yang dapat menyatukan orang-orang, percakapan, konten, dokumen di satu tempat, sehingga memungkinkan terciptanya suatu kegiatan yang dinamis. Ms. Teams memiliki tujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih produktif dengan membuat pekerjaan yang mudah diakses serta komunikasi dan informasi yang terdapat di dalamnya dapat berjalan dengan lancar. Terdapat enam fitur utama yang ditawarkan oleh Microsoft Teams yaitu *chat*, panggilan audio dan video, *meeting*, *file*, *live events*, dan konektivitas ke perangkat yang lain. Dalam aktivitas pembelajaran *online*, Microsoft Teams menawarkan pengalaman belajar yang interaktif karena dapat membuat semua anggota terlibat melalui diskusi selama proses pembelajaran terjadi. Hal tersebut tentunya membuat serta mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang terasa seperti dilakukan dalam ruangan kelas. Berdasarkan manfaat serta fitur layanan yang ditawarkan tersebutlah yang mendasari Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk memilih menggunakan Ms. Teams dalam mendukung kegiatan proses belajar mengajar.

Penggunaan Microsoft Teams sebagai media pembelajaran selama proses perkuliahan *online* telah berjalan selama kurang lebih delapan bulan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Mulai dari proses penyampaian materi ataupun informasi lainnya dari dosen pengajar hingga sampai dengan presentasi dari mahasiswa telah dilakukan menggunakan Microsoft Teams. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran *online* melalui komunikasi virtual, diperlukan adanya evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran tersebut terhadap perkembangan belajar mahasiswa. Hal tersebutlah yang selanjutnya mendasari keinginan peneliti untuk mengetahui gambaran efektivitas komunikasi virtual dalam proses pembelajaran saat pandemi covid-19, khususnya pada penggunaan media Ms. Teams.

Penelitian dengan objek serupa sebenarnya sudah pernah dilakukan sebelumnya dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran *E-Learning* Bagi Guru Selama Pandemi COVID-19”. Penelitian tersebut membahas mengenai efektivitas dari penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran berdasarkan sudut pandang pengajar. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa Microsoft Teams memiliki efektifitas yang tinggi dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis *e-learning* dan telah

dimanfaatkan secara maksimal oleh para pengajar, melalui presentase pemahaman dan kesiapan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Dompas (2021) dengan judul penelitian yakni “Analisis Penerimaan Microsoft Teams sebagai Sarana Pembelajaran Daring bagi Mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta” juga menunjukkan bahwa mahasiswa UAJY menerima penggunaan Microsoft Teams sebagai sarana pembelajaran daring yang dapat mempengaruhi mereka dalam niatan berperilaku.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa penelitian terkait dengan penggunaan *e-Learning*, khususnya Ms. Teams telah pernah dilakukan sebelumnya. Namun yang membedakannya pada penelitian pertama yakni adalah dinilai dari sisi tenaga pengajar, bukan dari sisi peserta didik atau mahasiswa selaku penerima proses belajar mengajar tersebut. Tidak hanya itu, diketahui pula pada penelitian kedua bahwa penggunaan Ms. Teams sudah diterima keberadaannya sebagai media pembelajaran bagi para mahasiswa hingga memunculkan atau menghasilkan niatan untuk berperilaku. Namun dalam kedua penelitian ini belum dapat diketahui besaran tingkat efektivitas yang terjadi akibat penggunaan media Ms. Teams sebagai sarana dari proses

belajar mengajar.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN SAAT PANDEMI COVID-19 (Studi Deskriptif-Kuantitatif pada Penggunaan Media Ms Teams bagi Mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UAJY)”. Hal ini karena penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya dan juga dapat menjadi bahan pertimbangan evaluasi bagi para pihak terkait seperti pihak FISIP UAJY.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan pada sub bab sebelumnya, maka dapat diketahui rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana efektivitas komunikasi virtual dalam proses pembelajaran saat pandemi Covid-19?.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat menjawab permasalahan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas komunikasi virtual dalam proses pembelajaran saat pandemi Covid-19.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Dari sisi akademis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi untuk perkembangan bidang komunikasi khususnya komunikasi virtual. Tidak hanya itu, penelitian juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan dari sisi praktis, penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan informasi untuk pihak-pihak terkait seperti Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam hal penggunaan sarana virtual bagi komunikasi yang efektif.

E. Kerangka Teori

1. Komunikasi Efektif

a. Pengertian Komunikasi Efektif

Dikutip dalam Shadiqien (2020:12), komunikasi efektif dapat dipahami sebagai cara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dengan tujuan untuk mendatangkan hasil atau *feedback* yang nyata. Adapun yang dimaksud hasil nyata dalam hal ini yakni seperti perubahan perilaku baik itu afektif, kognitif, atau behavior, dari lawan komunikator setelah proses komunikasi dilakukan.

Dalam realisasinya, pelaksanaan komunikasi efektif melibatkan unsur-unsur utama komunikasi sehingga proses komunikasi tersebut dapat berjalan secara mudah dan lancar.

Untuk mengetahui apakah komunikasi yang dilakukan sudah efektif atau belum, maka dapat dilihat melalui beberapa hal berikut, seperti:

- 1) Pesan yang diterima komunikan dapat dimengerti serta dipahami dengan jelas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh komunikator.
- 2) Pesan yang dikirim oleh komunikator dapat diterima dan disetujui oleh komunikan sehingga menghasilkan tindakan atau perubahan perilaku.
- 3) Dalam proses komunikasi tersebut tidak terdapat adanya hambatan yang berarti bagi komunikan untuk menerima hingga menghasilkan sebuah tindakan.

b. Unsur Komunikasi Efektif

Terdapat beberapa unsur utama dalam membangun komunikasi efektif menurut Muhammad (2002), yakni:

1) Komunikator

Komunikator dalam hal ini merupakan unsur pembawa pesan yang dapat berupa perorangan, kelompok, atau bahkan organisasi.

2) Komunikan

Unsur komunikan adalah penerima pesan yang disampaikan oleh komunikator. Komunikan dituntut untuk dapat memahami pesan yang disampaikan dan menghasilkan tanggapan atau *feedback*.

3) Saluran

Saluran yang digunakan merupakan media dimana proses komunikasi tersebut berlangsung. Pemilihan saluran harus disesuaikan dengan sifat pesan yang ingin disampaikan.

4) Pesan

Unsur utama dalam komunikasi efektif yakni adalah pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Pesan yang baik merupakan pesan yang telah direncanakan atau dipersiapkan dengan matang.

5) Efek

Efek atau *feedback* merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam komunikasi efektif. Unsur ini juga dipahami sebagai bentuk respons atas penerimaan pesan yang terjadi dalam proses komunikasi

2. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Kata efektif memiliki kesamaan dengan efek, pengaruh, akibat, dampak, atau membawa hasil, sehingga efektivitas dapat dipahami pula sebagai pengertian dari taraf dari tercapainya sebuah keberhasilan (dikutip dalam Mingkid, 2017:3).

Sedangkan menurut Gibson dalam bukunya yang berjudul 'Organisasi' (2001:120) mengemukakan bahwa efektivitas merupakan pencapaian tujuan serta sasaran yang pada awalnya sudah disepakati dalam rangka mencapai tujuan bersama, dimana tingkatan dari tujuan serta sasaran tersebutlah yang disebut dengan tingkat efektivitas. Dari kedua definisi mengenai efektivitas tersebut maka dapat diketahui bahwa efektivitas menjadi unsur utama dalam suatu proses karena hasil dari proses

tersebutlah yang akan menunjukkan ukuran efektivitas. Apabila tujuan dan sasaran telah tercapai maka dapat dikatakan proses tersebut efektif.

b. Kriteria Efektivitas

Untuk mengetahui apakah tujuan serta sasaran dikatakan efektif maka dapat diketahui berdasarkan kriteria atau karakteristik seperti di bawah (dikutip dalam Siagan, 2002):

- 1) Tujuan yang jelas. Dengan memperjelas tujuan yang hendak dicapai maka harapannya pelaksanaan dapat dilaksanakan secara terarah dan sistematis sehingga tujuan dapat dicapai dengan mudah.
- 2) Kejelasan strategi yang digunakan. Untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka diperlukan strategi sebagai upaya dalam mencapai tujuan. Dengan strategi yang jelas, maka pelaksana dapat dituntun dengan Langkah-langkah yang strategis.
- 3) Perencanaan yang matang. Dalam mencapai efektivitas maka setiap hal yang termasuk di dalam proses pelaksanaan

perlu dipersiapkan dan diperhatikan dengan baik untuk menghindari dan menanggulangi hal-hal yang tidak diinginkan.

4) Adanya sarana dan pra-sarana. Dengan tersedianya fasilitas yang mumpuni maka efektivitas dapat dicapai dengan mudah.

5) Terdapat badan pengawas dan pengendalian. Dalam proses pelaksanaan, badan pengawas dan pengendalian menjadi hal yang penting karena bertugas untuk mengkoordinir proses agar tetap berada pada pedoman yang berlaku.

c. Indikator Efektivitas

Adapun untuk mengukur tingkatan efektivitas, maka dapat dilihat melalui aspek-aspek berikut seperti yang dikemukakan oleh Steers (1985:53):

1) Pencapaian Tujuan

Indikator ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kesesuaian antara tujuan awal dengan hasil yang didapatkan. Dikarenakan pencapaian tidak terlepas dari sebuah proses yang sistematis maka indikator pencapaian

tujuan perlu diukur secara keseluruhan. Hal ini dapat dilihat dari sisi kurun waktu dan sasaran yang menjadi target pelaksanaan.

2) Integrasi

Indikator integrasi dimaksudkan untuk mengukur tingkat kemampuan dalam melaksanakan sosialisasi dan proses komunikasi terhadap pihak-pihak yang terlibat.

Indikator integrasi menjadi awal penentu keefektivitasan karena pada indikator ini pengetahuan dan kesadaran *audience* akan dibentuk.

3) Adaptasi

Adaptasi merupakan kemampuan dalam rangka memenuhi serta menyesuaikan diri dengan lingkungan. Indikator adaptasi menuntut pelaku untuk menggunakan mekanisme yang terdapat dalam dirinya agar dapat memenuhijujuan yang ingin dicapai.

3. Komunikasi Virtual

a. Pengertian Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan proses penyampaian hingga penerimaan pesan yang

dilakukan melalui ruang maya, atau dalam konteks ini disebut dengan *cyberspace*, dimana proses pertukaran pesan tersebut bersifat interaktif (dikutip dalam Severin, 2001). Adapun dalam beberapa pemahaman, komunikasi virtual sering juga disebut dengan *reality*. Walaupun demikian, pemahaman ini tidak dapat disamakan dengan ‘alam maya’ karena keberadaan sistem elektronik merupakan benar adanya walaupun direpresentasikan ke dalam bentuk informasi digital.

Selain itu, komunikasi virtual juga dapat dipahami sebagai salah satu pengembangan dari inovasi media baru. Sehingga komunikasi virtual membuat individu manusia mengalami perubahan pola komunikasi. Dimana pada awalnya manusia berkomunikasi melalui tatap muka (tradisional), namun lambat laun manusia mulai menyukai pola komunikasi dengan menggunakan media (dikutip dalam Werner, 2001:447).

Adapun bentuk komunikasi virtual secara sederhana dapat dilihat melalui penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari. Dalam

penggunaannya sendiri, internet menawarkan berbagai layanan fasilitas yang menyenangkan dan memudahkan para penggunanya. Beberapa bentuk layanan tersebut seperti *web*, *e-mail*, *platform* aplikasi *chatting*, dan sebagainya.

b. Konsep Komunikasi Virtual

Dikutip dalam Severin (2001), terdapat beberapa konsep dasar yang merupakan bagian dari komunikasi virtual. Berikut merupakan beberapa diantaranya:

1) Dunia maya

Konsep dasar komunikasi virtual yang paling umum merupakan dunia maya. Dunia maya merupakan jaringan informasi dengan cakupan yang cukup luas, sehingga dapat menghubungkan masyarakat global secara multidimensi dengan didukung oleh penggunaan komputer.

2) Komunitas maya

Komunitas maya merupakan wadah yang memungkinkan para komunitas-komunitas untuk berkumpul dan bersosialisasi secara virtual. Adapun beberapa bentuk komunikasi virtual yang umum digunakan oleh komunitas

maya yaitu seperti ruang *chatting*, *e-mail*, kelompok diskusi via elektronik, dan lain-lainnya.

3) Interaktivitas

Salah satu sifat yang ditawarkan oleh komunikasi virtual yakni adalah interaktif. Adapun interaktivitas disini dapat dipahami dengan berbagai makna. Contohnya saja seperti interaksi antara pengguna dengan komputer, atau bahkan komunikasi antara dua individu yang terjadi di dalam ruang virtual.

4) *Hypertext*

Hypertext merupakan spot dalam halaman *web* yang di-klik oleh para penggunanya sehingga memungkinkan mereka untuk pergi ke spot lain secara *real time*. Penggunaan *hypertext* ini membuat efisien para pengguna karena dapat dengan cepat mengakses konteks yang berkaitan.

5) Multimedia

Komunikasi dengan gabungan penggunaan teks, grafis, suara, video, ataupun animasi disebut dengan multimedia. Hal ini karena di

dalam sebuah pesan terdapat gabungan dari media- media lainnya. Maka dari itu penggunaan dari multimedia ini memerlukan alat bantu dan koneksi agar pengguna dapat berinteraksi atau berkomunikasi di dalamnya.

4. Proses Pembelajaran

a. Pengertian Proses Pembelajaran

Dikutip dalam Sulfemi (2017:8), pembelajaran merupakan sebuah kegiatan dalam rangka memperoleh ilmu untuk dapat merubah perilaku akibat adanya interaksi yang terjadi di dalam lingkungan pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran sendiri juga dapat dipahami sebagai kegiatan belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik sehingga terjadi suatu interaksi diantaranya dalam rangka mencapai tujuan yang lebih baik.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas maka secara sederhana proses pembelajaran dapat dipahami sebagai proses untuk membantu peserta didik untuk belajar dengan baik. Adapun dalam hal ini pendidik atau pengajar menuntun atau mengarahkan peserta didiknya sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Sehingga nantinya

pengajar atau pendidik memerlukan adanya materi yang ditujukan sebagai pesan atau ajaran yang akan disampaikan kepadapeserta didik.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:39-41) terdapat ciri-ciri yang menunjukkan proses pembelajaran yaitu:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran
- 2) Terdapat prosedur yang disesuaikan dengan materi ajar
- 3) Kesiapan materi ajar
- 4) Peserta didik menunjukkan adanya aktivitas
- 5) Peran guru sebagai pembimbing
- 6) Batas waktu yang telah ditentukan
- 7) Evaluasi untuk mengetahui tingkat capaian pembelajaran

b. Konsep Pembelajaran

Adapun konsep proses pembelajaran sejatinya dibedakan menjadi dua karakteristik. Pertama, proses pembelajaran melibatkan proses mental dari peserta didik. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk tidak hanya mengikuti, mendengar, dan mencatat pembelajaran yang didapatkan, tetapi juga dituntut untuk melalui proses berfikir. Karakteristik kedua yakni dalam proses pembelajaran, suasana dialogis seperti proses tanya-jawab perlu dibangun.

Hal ini diperlukan agar kemampuan peserta didik semakin meningkat dan terarah sehingga harapannya mereka dapat merekonstruksi pengetahuan yang telah mereka dapatkan dengan sendirinya.

c. *Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran*

Terdapat beberapa faktor penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran menurut Supriyadi (2015:68), yaitu seperti:

1) *Interaksi dan Metode*

Dalam tiap proses pembelajaran, pengaruh dari interaksi dan metode akan mengarahkan pada hasil pembelajaran. Apabila interaksi serta metode yang digunakan sudah tepat, maka hasil yang ditunjukkan akan sesuai dengan capaian.

Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi interaksi dan metode dalam proses pembelajaran ini yaitu peserta didik, pendidik, ruang pembelajaran, serta kelompok peserta didik.

2) *Fasilitas*

Fasilitas fisik yang tersedia dengan baik juga akan menunjang proses pembelajaran dengan baik. Adapun fasilitas fisik yang dimaksud

yaitu seperti ruangan pembelajaran, laboratorium, perpustakaan, serta sarana lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3) Lingkungan Luar

Lingkungan luar mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik secara tidak langsung. Hal ini dikarenakan ketika di lingkungan luar, peserta didik juga mendapatkan pengalaman serta berinteraksi untuk menambah pengetahuan serta informasinya. Adapun dalam hal ini lingkungan luar yang dimaksud yakni lingkungan sekitar sekolah serta lingkungan sekitar rumah peserta didik.

5. Media Pembelajaran *e-Learning*

a. Pengertian Media Pembelajaran *e-Learning*

Menurut Hartley dikutip dalam Purwandani (2008) *e-learning* yaitu merupakan jenis kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan para peserta didik mendapatkan materi ajar melalui media internet, intranet, ataupun jaringan komputer lainnya. Selain itu pengertian *e-learning* menurut Hakim (dikutip dalam Sari, 2018) adalah sistem

pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media digital dengan konsep pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-learning* merupakan wadah yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

b. *Komponen Media Pembelajaran e-Learning*

Komponen dalam media pembelajaran *e-Learning* dapat dipahami juga sebagai sistem dan aplikasi yang digunakan dalam *e-Learning*. Adapun sistem yang sering juga disebut dengan *Learning Management System* (LMS) ini termasuk ke dalam sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional (dikutip dalam Hartanto, 2016). Adapun kegiatan yang termasuk didalamnya yaitu seperti administrasi, dokumentasi, ruangan kelas *online*, program *e-learning*, serta laporan kegiatan.

Tidak hanya itu LMS juga meliputi segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar lainnya seperti manajemen kelas, manajemen konten ajar, forum yang digunakan untuk berdiskusi, sistem penilaian, sistem

manajemen ujian secara *online*, dan lain-lainnya. Dalam hal ini media pembelajaran seperti *platform* yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga termasuk ke dalamnya. Terdapat berbagai macam jenis *platform* yang menawarkan berbagai fitur dan layanan yang dapat mempermudah kegiatan *e-learning*. Contohnya seperti Ms Teams, Zoom, Google Meet, dan beberapa *platform* lainnya.



F. Definisi Operasional

Tabel 1.1 Definisi Operasional

Variabel	Indikator	Definisi Operasional	Skala Pengukuran
Efektivitas Komunikasi Virtual	Pencapaian Tujuan	Mengukur seberapa jauh kesesuaian antara tujuan awal dengan hasil yang didapatkan.	Skala Likert (1-4)
	Integrasi	Mengukur tingkat kemampuan dalam melaksanakan sosialisasi dan proses komunikasi terhadap pihak-pihak yang terlibat.	
	Adaptasi	Kemampuan untuk memenuhi serta menyesuaikan diri dengan lingkungan dalam rangka mencapai tujuan.	

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian dengan judul 'Efektivitas Komunikasi

Virtual dalam Proses Pembelajaran saat Pandemi Covid-19' ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Adapun penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengukur suatu tingkatan tertentu menggunakan prosedur statistik (dikutip dalam Sujarweni, 2014:39). Sehingga hasil temuan data yang didapatkan dapat berupa besaran atau digambarkan secara numerik. Maka dari itu peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif karena peneliti ingin melihat besaran efektivitas yang hanya dapat dilakukan melalui perhitungan statistik.

b. Metode Penelitian

Sedangkan dari segi metode penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mendeskripsikan hasil temuan secara apa adanya tanpa melakukan atau memberikan intervensi terhadap objek penelitian. Adapun metode penelitian deskriptif juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi-informasi berkaitan dengan suatu fenomena tertentu. Sehingga penelitian dengan metode ini umumnya tidak diperuntukkan

untuk menguji hipotesis (dikutip dalam Arikunto, 2005).

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis data yakni data primer atau data utama dan data sekunder atau data pendukung.

1) Data Primer

Adapun menurut Sugiyono (2012:225), data primer merupakan sumber dimana data didapatkan secara langsung oleh pengumpul data.

Data primer juga merupakan data yang akan diolah sehingga dapat menghasilkan informasi yang dapat menjelaskan fenomena penelitian.

Dalam penelitian ini, data primer yang akan diolah adalah hasil jawaban responden melalui kuesioner.

2) Data Sekunder

Data sekunder dimaksudkan sebagai data yang dapat mendukung hasil analisis temuan penelitian. Data sekunder juga dapat dikumpulkan melalui sumber lainnya yang telah tersedia

sebelum penelitian dilakukan (dikutip dalam Sugiyono, 2012:141). Dalam penelitian ini yang termasuk ke dalam data sekunder merupakan

data terkait populasi mahasiswa di UAJY dan dokumentasi pelaksanaan proses pembelajaran melalui media MS Teams.

b. Metode Pengumpulan Data

Dikarenakan dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat keterbatasan waktu serta tenaga yang dialami oleh peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan metode survei. Menurut Lawrence (2003), metode penelitian survei dilakukan dengan cara menanyakan keyakinan, pendapat, atau karakteristik mengenai suatu objek atau perilaku tertentu ke beberapa orang dengan cara yang telah dipersiapkan dan terstruktur. Untuk itu, peneliti memilih alat pengumpulan data berupa kuesioner. Kuesioner merupakan suatu alat yang berisikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun dan ingin ditanyakan oleh peneliti kepada beberapa orang tersebut. Sehingga keberadaan kuesioner tersebutlah yang nantinya menggantikan kehadiran peneliti di lapangan.

Skala yang digunakan adalah skala Likert. Skala likert sendiri dapat digunakan untuk mengukur sikap, opini, atau persepsi individu terhadap

fenomena sosial tertentu. Dalam hal ini fenomena sosial tersebut dapat berupa rencana program, pelaksanaan program, hingga tingkat keberhasilan program (Riduwan, 2012). Penggunaan skala likert pada umumnya diberlakukan untuk mengukur bagaimana subjek penelitian menunjukkan tingkat persetujuan terhadap pertanyaan atau pernyataan yang tertuang di dalam kuesioner. Tingkat persetujuan tersebut digambarkan ke dalam 4 poin skala dengan interval yang sama. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa penggunaan skala likert juga bisa digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat subjek terhadap keefektivitasan sebuah proses atau program.

Skala likert dilakukan dengan cara memberi bobot nilai pada setiap jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 1.2 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2011: 87)

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Dikutip dalam Arikunto (2005:173) diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang diteliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh mahasiswa prodi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2019 yang masih berstatus aktif. Adapun cakupan spesifik yang diinginkan peneliti yakni mahasiswa yang menggunakan Ms Teams sebagai media komunikasi pembelajarandi dalam kelas pada keseluruhan subjek mata kuliah yang ada. Maka dari itu diketahui bahwa jumlah populasi tersebut terdapat sebanyak 219 mahasiswa.

Pemilihan mahasiswa angkatan 2019 prodi ilmu komunikasi FISIP UAJY sebagai populasi dari penelitian ini pun didasari pula oleh faktor adanya perubahan sistem pembelajaran yang terjadi akibat wabah pandemi Covid-19. Jika dibandingkan dengan mahasiswa aktif angkatan lainnya, mahasiswa angkatan 2019 terhitung baru melaksanakan pembelajaran tatap muka di kampus yaitu selama kurang lebih 9 bulan. Hal ini lantas menyebabkan adanya suatu bentuk adaptasi dalam proses pembelajaran yang pada mulanya dilakukan secara konvensional berubah menjadi virtual.

Tidak hanya itu, perubahan sistem pembelajaran yang dirasakan oleh mahasiswa angkatan 2019 prodi ilmu komunikasi FISIP UAJY juga memberikan pengalaman yang berbeda bagi mahasiswa. Hal ini dikarenakan pengambilan mata kuliah – mata kuliah dasar dan penting pada proses pembelajaran selanjutnya dilakukan secara virtual. Inilah pembeda dengan mahasiswa aktif angkatan lainnya yang telah menempuh mata kuliah – mata kuliah dasar dan penting tersebut secara langsung atau tatap muka. Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut di atas,

maka peneliti memilih menggunakan mahasiswa angkatan 2019 program studi ilmu komunikasi FISIP UAJY sebagai populasi dari penelitian ini.

b. Sampel

Melihat banyaknya jumlah populasi dalam penelitian ini, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan sampel agar mempermudah penelitian. Adapun sampel merupakan perwakilan dari populasi yang diteliti (dikutip dalam Arikunto, 2010:174). Hasil dari penggunaan sampel ini diharapkan mampu menggambarkan keseluruhan dari populasi tersebut. Maka dari itu sampel yang dipilih harus representatif. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian. Berikut merupakan penjabaran dari rumus Slovin:

$$n = \frac{n}{1 + ne^2}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan (10%).

Dari hasil perhitungan tersebut di atas maka dapat diketahui jumlah minimum sampel yang

dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 69 responden.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan prosedur penentuan sampel yang akan digunakan dengan memperhatikan sifat serta sebaran populasi sehingga sampel yang diperoleh representatif (dikutip dalam Margono, 2004). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian efektivitas komunikasi virtual dalam proses pembelajaran saat pandemi Covid-19 menggunakan teknik *cluster sampling* yang termasuk ke dalam *probability sampling*. Adapun *probability sampling* berarti setiap satuan yang termasuk di dalam populasi memiliki peluang yang sama besarnya untuk menjadi sampel. Sedangkan *cluster sampling* merupakan Teknik sampling dengan membentuk beberapa *cluster* atau kelompok dari seleksi yang dilakukan terhadap sebagian satuan dari keseluruhan populasi.

4. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian efektivitas komunikasi virtual dalam proses saat pandemi Covid-19 akan menggunakan uji *Pearson*

Product-Correlation Moment. Untuk melakukan hal tersebut peneliti akan dibantu menggunakan program SPSS 25. Uji validitas sendiri digunakan untuk mengetahui apakah instrumen pengumpulan data dapat menggambarkan variabel yang ingin diukur atau tidak. Menurut Sugiyono (2012:133), untuk mengetahui apakah item pernyataan tersebut valid atau tidak maka r hitung harus lebih besar dibandingkan r tabel.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji instrumen untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran jika digunakan pada waktu yang berbeda dan peneliti yang berbeda (dikutip dalam Sugiyono, 2012:122). Adapun uji reliabilitas akan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan penggunaan program SPSS 25. Untuk menyatakan apakah instrument reliabel atau tidak maka peneliti perlu membandingkan hasil nilai *alpha cronbach*. Apabila nilai tersebut > 0.60 , maka instrumen dinyatakan reliabel.

5. Analisis Data

a. Olah Data

Adapun olah data dalam penelitian ini terdiri dari *editing, coding*, tabulasi, lalu pengukuran tendensi sentral yakni seperti *mean, median*, dan modus (dikutip dalam Muhson, 2006). *Editing* atau penyuntingan merupakan tahap dimana peneliti memeriksa kembali kelengkapan hasil jawaban kuesioner dari sisi jumlah hasil jawaban, identitas responden, serta isian kuesioner. Setelah itu akan dilanjutkan pada tahap *coding* yakni pemberian kode untuk masing-masing jawaban dari item pertanyaan atau pertanyaan. Pemberian kode tersebut lantas dituangkan ke dalam table yang disebut dengan tahapan tabulasi. Terakhir data akan dilanjutkan dengan analisis statistik deskriptif untuk mencari tendensi sentral.

b. Analisis Data

Hasil data yang telah dikumpulkan dan diolah selanjutnya dianalisis menggunakan analisis efektivitas. Adapun analisis efektivitas dilakukan dengan menguji variabel *input, process* dan *output*. Untuk dapat melakukan analisis efektivitas, maka

peneliti akan menggunakan perhitungan sesuai dengan rumus penentuan persentase keefektivitasan. Berikut adalah rumus efektivitas secara matematis menurut Sugiyono (2012) jika data yang diperoleh menggunakan skala likert :

$$E) \text{ Ektivitas} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Harapan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Riil : \sum Nilai yang diperoleh

Skor Harapan : \sum Jumlah item \times Skor ideal \times
Jumlah responden

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka selanjutnya analisis dapat dilakukan dengan mengkonversi hasil yang didapat dengan standar pengukuran efektivitas yang ditetapkan oleh Litbang Depdagri untuk melihat tingkat capaian efektivitas.

Tabel 1.3 Pengukuran Efektivitas

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
Di bawah 40 %	Sangat Tidak Efektif
40% - 59,9%	Tidak Efektif
60% - 79,9%	Cukup Efektif
Di atas 80%	Sangat Efektif

Sumber: Litbang Depdagri (dikutip dalam Heryendi dan Marhaeni,