

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Konteks Penelitian**

Adanya Pandemi covid 19 yang tengah mewabah di Indonesia, berdampak besar terhadap sistem pembelajaran di sekolah, dimana proses belajar mengajar yang seharusnya dilakukan secara langsung dengan proses tatap muka, diharuskan untuk bertransformasi ke dalam kegiatan yang dilakukan secara virtual. Hal ini dilakukan berdasarkan peraturan pemerintah No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease 19 (COVID 19) sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran covid 19. Ini merupakan kali pertama Indonesia menerapkan pembelajaran jarak jauh secara Nasional, sehingga seluruh sekolah yang ada di Indonesia mematuhi peraturan pemerintah yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Ristek tersebut, termasuk sekolah yang berada di daerah 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal). Tentunya hal ini merupakan tantangan baru bagi sekolah-sekolah yang berada di daerah 3T, dimana sekolah-sekolah tersebut diharuskan untuk beradaptasi dan memaksimalkan peranan ruang realitas virtual untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar.

Daerah 3T merupakan daerah yang memiliki banyak tantangan, terlebih dalam sistem pendidikan, diantaranya yaitu akses yang sulit ditempuh dan juga persebaran tenaga pengajar yang tidak merata, hal tersebut berdampak pada

kualitas pendidikan yang ada di daerah 3T . Oleh karena itu kebijakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menghadirkan tantangan baru bagi sekolah yang berada di daerah 3T.

Nadim Anwar Makarim Menyebutkan bahwa dengan adanya peraturan ini bukan berarti guru hanya memberikan pekerjaan saja kepada murid nya, tetapi juga ikut berinteraksi dan berkomunikasi membantu murid dalam mengerjakan tugas nya (kemendikbud, 2020). berdasarkan *statement* yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, interaksi dan komunikasi guru sangat penting pada saat proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, agar peserta didik dapat dibimbing dengan baik meskipun dilaksanakan di dalam ruang realitas virtual.

Komunikasi virtual memang bukan aktivitas baru bagi masyarakat Indonesia, banyak penduduk Indonesia yang menggunakan internet untuk melakukan komunikasi secara virtual, karena tidak dapat dipungkiri bahwasanya medium inti untuk dapat melakukan aktifitas komunikasi virtual adalah jaringan internet. Dapat dilihat dari jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021 yaitu sebanyak 196.71 juta jiwa dari total populasi 266.91 juta jiwa penduduk Indonesia berdasarkan hasil survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), bahkan pengguna internet di provinsi Jawa Barat ada sebanyak 35,100,611 pengguna ( Irawan, Yusufianto, Agustina, & Dea, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa aktifitas komunikasi virtual bukanlah hal yang asing bagi penduduk Indonesia.

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) cyberspace/ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual (*virtual communication*) tersebut yang dipahami sebagai *reality* sering di salah pahami sebagai “alam maya” padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit (Werner , Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media , 2001). Maka dari itu dalam proses komunikasi virtual yang dilakukan melalui cyberspace/ ruang maya atau saat ini lebih dikenal dengan sebutan daring (dalam jaringan) haruslah bersifat interaktif.

Menurut Ana Nadya Abrar komunikasi interaktif memiliki ciri-ciri yang sangat sederhana, yaitu orang yang terlibat bisa berinteraksi dengan leluasa, memiliki umpan balik yang bersifat positif ataupun negatif, penyampaian pesan dilakukan secara verbal maupun gambar, dan menggunakan media interaktif Selain harus dilakukan secara interaktif atau ada timbal balik antara komunikator dengan komunikan (Abrar & Dermawan, 2003). Hal-lain yang tak kalah penting mengenai komunikasi secara virtual adalah menganggap bahwa komunikasi secara virtual itu merupakan sesuatu yang nyata atau *real*, karena masih banyak orang yang menganggap bahwa komunikasi secara virtual itu hanya ada dalam “dunia maya” padahal seperti yang disebutkan oleh Werner J. Severin (2001) bahwa sistem elektronik itu adalah konkrit dan informasi digital bersifat diskrit. Dengan begitu diharapkan antara komunikasi virtual dengan komunikasi secara tatap muka tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Pada saat ini komunikasi virtual digunakan dalam ranah pendidikan melalui pembelajaran daring (Dalam jaringan) di seluruh Indonesia termasuk di daerah 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal). Di dalam bukunya, Handoko menyebutkan bahwa daerah tertinggal didefinisikan berdasarkan kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan wilayah (fungsi inter dan intra spasial baik pada aspek alam, aspek manusianya, maupun prasarana penduduknya). Penentuan wilayah Tertinggal menggunakan kriteria berdasarkan 6 pendekatan yaitu perekonomian masyarakat, sumber daya manusia, prasarana (infrastruktur), kemampuan keuangan lokal (fiskal), aksesibilitas dan karakteristik daerah (Hastoro & Ambarwati, 2016). Berdasarkan definisi tersebut dan mengacu kepada data dari kemendesa (kementerian Desa Pembangunan Daerah dan Transmigrasi) Kecamatan Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya masuk ke dalam daerah tertinggal dan menjadi salah satu desa prioritas dari 15.000 desa yang telah ditetapkan, dan menjadi salah satu desa dari 5000 desa yang berstatus tertinggal di Indonesia (kemendesa). Hal tersebut tentunya membutuhkan perhatian lebih dikarenakan berbagai persoalan yang dimiliki daerah tertinggal, termasuk permasalahan dalam sistem pendidikan di masa pandemi yang mengharuskan menerapkan pembelajaran daring, tentunya bukan hal yang mudah bagi praktisi pendidikan di daerah 3T mengubah sistem pendidikan dari tatap muka menjadi pembelajaran daring.

Kabupaten Tasikmalaya memiliki luas wilayah 2.708,81 km<sup>2</sup> yang dibagi ke dalam 39 kecamatan, salah satunya kecamatan Cigalontang yang menjadi lokus dalam penelitian ini, tentunya keberadaan fasilitas pendidikan sangat

diperlukan untuk membangun peradaban yang berkualitas, sehingga berdasarkan data dari Kemendikbud Ristek jumlah sekolah yang ada di Kabupaten Tasikmalaya ada sebanyak 2.124 dari jenjang SD hingga SMA, dengan jumlah Sekolah Dasar sebanyak 1.315, Sekolah Menengah Pertama sebanyak 505, dan untuk Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan ada sebanyak 304 (Kemendikbud, 2021).

Kabupaten Tasikmalaya memang memiliki banyak sekolah yang memadai, namun tidak dapat dipungkiri bahwasanya setiap daerah memiliki beberapa permasalahan di dalamnya, salah satu permasalahannya yaitu ketidakmerataan dalam pembangunan dan pengembangan, khususnya di daerah 3T (Terdepan Terpencil dan Tertinggal) dalam bidang pendidikan, sehingga daerah 3T kesulitan untuk beradaptasi dan bersaing di era globalisasi. Apalagi dalam keadaan pandemi seperti saat ini, dimana sekolah-sekolah di daerah 3T harus melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Sehingga hal tersebut menambah tantangan belajar untuk para pelajar yang ada di daerah 3T, karena Metode pembelajaran baru tidak menyebabkan cara pandang baru bagi masyarakat yang berada di daerah terpencil. Mereka masih tidak bisa melepaskan sosok “pengajar” di depan kelas. Guru atau pengajar merupakan sosok sempurna saat tampil mengajar di depan kelas. Menggunakan seragam, bertemu tatap muka, menjelaskan secara rinci dan lengkapnya fasilitas membuat proses komunikasi dalam pembelajaran lebih efektif (Febrianto, P. T., Mas’udah, S., & Megasari, L.A, 2020). Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti **“Efektivitas Komunikasi Virtual di daerah 3T (Terdepan Terpencil dan Tertinggal ) Pada Masa**

**Pandemi Covid 19 (studi kasus: pembelajaran dalam jaringan di SDN  
Cidugaleun Kecamatan Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya.)”**

**1.2. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

**1.2.1 Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada efektivitas komunikasi virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID-19 dengan studi kasus pembelajaran daring di SDN Cidugaleun Kecamatan Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya. Dengan fokus tersebut diharapkan bahwa peneliti dapat lebih seksama memilah-milah data yang akan dikumpulkan, direduksi serta digunakan sebagai data yang pasti.

**1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang merupakan pembatasan masalah, maka pertanyaan dari hasil identifikasi masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Efektivitas penerima atau pemakai pesan (*Reciever*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
2. Bagaimana Evehktivitas penerimaan Isi Pesan (*Content*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
3. Bagaimana Efektivitas penggunaan Media Komunikasi (*Media*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?

4. Bagaimana Efektivitas kesesuaian penggunaan Format Pesan (*Format*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
5. Bagaimana Efektivitas Sumber Pesan (*Source*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
6. Bagaimana Efektivitas Ketepatan Waktu (*Timing*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?

### **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui Efektivitas penerima atau pemakai pesan (*Reciever*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
2. Mengetahui Efektivitas penerimaan Isi Pesan (*Content*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
3. Mengetahui Efektivitas penggunaan Media Komunikasi (*Media*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
4. Mengetahui Efektivitas kesesuaian penggunaan Format Pesan(*Format*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?

5. Mengetahui Efektivitas Sumber Pesan (*Source*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?
6. Mengetahui Efektivitas Ketepatan Waktu (*Timing*) dalam proses komunikasi Virtual di daerah 3T pada masa pandemi COVID 19?

### **1.3.2. Kegunaan Penelitian**

#### 1.3.2.1 Kegunaan secara Teoritis dan akademis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat berkontribusi dalam kajian ilmu komunikasi lebih spesifik nya mengenai komunikasi virtual yang ada di daerah 3T, peneliti juga berharap penelitian ini bisa dijadikan sebagai dokumen pendukung atau referensi bagi akademisi yang akan meneliti fenomena serupa.

#### 1.3.2.2 Kegunaan secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi *role model*, acuan, atau cerminan bagi praktisi pendidikan terlebih didaerah 3T mengenai pelaksanaan komunikasi secara virtual dan diharapkan dengan adanya faktor penghambat dan pendukung aktifitas komunikasi virtual dalam pembelajaran daring didaerah 3T, dapat membuat praktisi pendidikan khusus nya guru untuk mengambil tindakan – tindakan pencegahan dan pengembangan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tolak ukur pemerintah baik pusat maupun daerah dalam membuat kebijakan agar dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di daerah 3T.