

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan mendasar untuk berpartisipasi dalam komunikasi global (Rao, 2019). Urgensi penguasaan ini semakin terlihat jelas dari tren digitalisasi yang mengubah mode komunikasi dunia. Data Digital 2024 menunjukkan akses internet telah mencapai 65% populasi dunia dengan rata-rata penggunaan 6 jam 40 menit per hari (Statista.com), sementara *Internet World Stats* mencatat 25.9% pengguna internet berkomunikasi dalam bahasa Inggris, melebihi Mandarin (19.4%) dan Spanyol (7.9%). Dominasi bahasa Inggris dalam komunikasi digital ini menjadikannya keterampilan krusial bagi masyarakat global. Meski demikian, kesenjangan kemampuan bahasa Inggris masih menjadi tantangan serius di negara non-penutur asli seperti Indonesia yang berada pada peringkat 79 dari 113 negara dalam *EF English Proficiency Index 2023*. Data ini menunjukkan bahwa keterbatasan penguasaan bahasa Inggris merupakan urgensi penting di Indonesia. Diperlukan pendekatan pembelajaran bahasa yang inovatif, fleksibel dan dapat menjangkau kalangan. Menghadapi kesenjangan ini, perkembangan teknologi justru menawarkan solusi potensial. Transformasi digital telah menghilangkan batasan geografis dan temporal dalam pembelajaran, mendorong munculnya metode pembelajaran bahasa yang lebih efektif dan fleksibel melalui berbagai *platform* digital, salah satunya dengan memanfaatkan *Computer-Mediated Communication* (CMC).

CMC merupakan komunikasi dengan perantara komputer. Walther (dalam Thurlow, 2004) memaparkan bahwa CMC merupakan suatu bentuk komunikasi

yang terjadi dengan mediasi peralatan elektronik seperti komputer dan ponsel cerdas. Thurlow (2004) menjelaskan elemen-elemen yang tercakup di dalamnya seperti suara, teks dan video. Dengan adanya internet, proses komunikasi pada CMC dapat berlangsung secara *synchronous (real time)* dan *asynchronous* (tertunda) sehingga fleksibilitas dalam berkomunikasi tidak terbatas oleh ruang dan waktu. (Lim, 2017).

Saat ini, bentuk-bentuk komunikasi CMC dapat ditemukan di berbagai *platform* percakapan seperti WhatsApp, Zoom dan Discord, hingga gim berbasis komunikasi daring. Salah satu *platform* yang hadir dengan implementasi CMC adalah Discord. Discord merupakan media sosial yang menyediakan layanan multifungsi dengan berbagai fitur komunikasi dan *interface* yang menarik sehingga dapat menciptakan komunikasi virtual yang mendukung terciptanya *server* berbasis minat dan hobi (Kusumaningrum, & Fadhilah, 2021). Berkat keunggulan tersebut, membuat Discord menjadi tempat berkumpul orang-orang yang memiliki visi yang sejalan. Berdasarkan data dari (Backlinko.com, 2024), tercatat pengguna aktif Discord mencapai 200 juta hingga April 2024, menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 33% dibandingkan dengan Januari 2023 yang hanya 150 juta pengguna aktif. Peningkatan jumlah pengguna aktif tersebut menjadi indikasi bahwa Discord sangat diminati oleh berbagai kalangan.

Discord dipilih sebagai media penelitian karena *platform* ini menawarkan fitur komunikasi yang secara khusus dirancang untuk mendukung interaksi dalam *server* (Lauricella et al, 2024). Tidak seperti media sosial lainnya yang cenderung berfokus pada personal branding atau konten satu arah, Discord memungkinkan

terbentuknya ruang-ruang diskusi (*channel*), baik secara sinkron melalui voice dan video call, maupun asinkron melalui teks (Yurianto & Febriana, 2023). Fitur ini mendukung terjadinya kolaborasi dan interaksi yang intens dan berkelanjutan antar anggota *server*.

Meskipun demikian, Discord juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Sebagai *platform* digital, Discord tidak sepenuhnya dapat menggantikan kelas konvensional, terutama dalam hal interaksi tatap muka langsung. Di samping itu, Discord belum inklusif sepenuhnya, khususnya bagi penyandang disabilitas seperti tunanetra yang mungkin menghadapi kesulitan dalam navigasi antarmuka. Dari sisi teknis, pengguna Discord juga memerlukan koneksi internet yang stabil, pengguna sering menghadapi kendala seperti gangguan suara (*noise*) di voice channel dan risiko misinterpretasi pesan dalam komunikasi teks. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa berdasarkan *Terms of Service* Discord, *platform* ini hanya dapat digunakan oleh individu yang berusia di atas 13 tahun. Discord sendiri menggunakan istilah *server* untuk menyebut ruang virtual tempat komunitas terbentuk dan beraktivitas.

The English Hub merupakan *server* pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis di *platform* Discord. *Server* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anggotanya melalui interaksi yang didukung oleh berbagai fitur komunikasi sinkron dan asinkron, untuk mengembangkan empat keterampilan bahasa: *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (menulis). Fitur Sinkron, seperti *voice channels*, *pronunciation*, *debate club* dan *english classes* memungkinkan anggota untuk berlatih kemampuan berbicara dan mendengarkan secara *real time*. Sementara itu,

fitur asinkron seperti *chat channels*, *book club* dan *proofreading* memberi kesempatan bagi anggota untuk berlatih kemampuan membaca dan menulis serta berdiskusi dan bertanya berbagai informasi kapan saja, mendukung pembelajaran fleksibel yang tidak terbatas oleh waktu

Selain itu, *server* ini juga menyediakan kelas bahasa Inggris dan materi pembelajaran yang membantu anggota dalam mengembangkan keterampilan secara mandiri maupun kolaboratif. Berkat berbagai fitur tersebut, *server* ini menyediakan segala kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Akses untuk bergabung ke dalam *server* ini terbuka luas melalui undangan yang tersedia di berbagai *platform* dan *website*. Pengalaman positif anggota *server* dalam memanfaatkan fitur-fitur Discord menghasilkan peningkatan kemampuan bahasa yang signifikan, mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam *platform* ini.

Penelitian ini berupaya mengeksplorasi bagaimana implementasi CMC pada *The English Hub* di Discord berdampak pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris penggunanya. Melalui studi komparatif, penelitian ini akan mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap perkembangan kemampuan bahasa Inggris mereka setelah berinteraksi melalui berbagai fitur komunikasi yang ditawarkan Discord. Penelitian ini lebih menekankan pada dimensi interaksi komunikatif yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa. Sebagaimana diungkapkan oleh Lantolf and Thorne (2007), interaksi sosial merupakan komponen krusial dalam akuisisi bahasa kedua, dimana pembelajaran terjadi melalui proses pertukaran makna dan pemahaman. Dengan menganalisis pengalaman dan evaluasi diri pengguna, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif komprehensif tentang efektivitas Discord sebagai *platform*

CMC pada pembelajaran bahasa Inggris yang berpusat pada interaksi komunikatif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu dari Deenoi (2017) dengan judul "*Attitude of Graduate Students Towards the Use of Computer-Mediated Communication Media as English Learning Channels.*" Penelitian tersebut bertujuan untuk meneliti sikap mahasiswa pascasarjana pembelajar bahasa Inggris. Dengan menggunakan metode kuantitatif berbasis kuesioner, penelitian ini menemukan bahwa mayoritas responden memiliki sikap positif terhadap penggunaan CMC dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam aspek konatif, kognitif dan afektif.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian Deenoi (2017) terletak pada fokus dan objek penelitian. Deenoi meneliti sikap mahasiswa pascasarjana di Thailand terhadap penggunaan CMC dalam pembelajaran bahasa Inggris secara umum. Temuan dari penelitian Deenoi menunjukkan bahwa komunikasi sinkron memberikan hasil pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan komunikasi asinkron. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada implementasi CMC baik secara sinkron maupun asinkron dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui *server The English Hub* di Discord, serta membandingkan efektivitas kedua jenis komunikasi tersebut terhadap pengalaman pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memperluas wawasan tentang bagaimana *platform* berbasis komunitas seperti Discord dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris secara interaktif dan efektif melalui fitur-fitur komunikasi yang dimilikinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti menarik judul penelitian, **Implementasi *Computer-Mediated Communication* (CMC) pada *Server The English Hub* di Discord sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi *Computer-Mediated Communication* (CMC) dalam fitur sinkron dan asinkron pada *server The English Hub* di Discord sebagai media pembelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana implementasi fitur sinkron dalam CMC pada *server The English Hub* di Discord dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris?
3. Bagaimana implementasi fitur asinkron dalam CMC pada *server The English Hub* di Discord dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui implementasi *Computer-Mediated Communication* (CMC) dalam fitur sinkron dan asinkron pada *server The English Hub* di Discord sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui implementasi fitur sinkron dalam CMC pada *server The English Hub* di Discord dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris.

3. Untuk mengetahui implementasi fitur asinkron dalam CMC pada *server The English Hub* di Discord dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menyalurkan sumbangsih ilmu pengetahuan dalam ranah ilmu komunikasi dan menjadi sumber referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya khususnya terkait pembahasan CMC.

1.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi bahan ajar yang berguna untuk memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan dalam memahami bagaimana memaksimalkan penggunaan aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang produktivitas. Terutama dalam lingkup komunikasi yang kini perkembangannya dikelilingi oleh teknologi-teknologi canggih yang memberikan segudang manfaat.

