

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Akhir tahun 2019 memiliki catatan sejarah tersendiri bagi ratusan negara di dunia. Saat itu seluruh perhatian tertuju pada provinsi Wuhan, China. Pada awal kemunculannya, virus ini sementara dinamakan sebagai 2019 *novel coronavirus* (2019-nCoV). Setelah diteliti lebih lanjut, WHO mengumumkan nama baru virus ini yaitu *Coronavirus Disease* (COVID-19) pada 11 Februari 2020. Virus COVID-19 menyerang saluran pernapasan melalui *droplet*, artinya menular melalui percikan air yang keluar dari dalam tubuh penderita seperti air liur atau bersin (Yunus dan Rezki, 2020). Pencegahan penyebaran *droplet* dapat dilakukan dengan menaati protokol kesehatan.

Di Indonesia, COVID-19 pertama dilaporkan pada tanggal 2 Maret 2020. Pemerintah segera melakukan pencegahan penyebaran virus ini (Zahrotunnimah, 2020) dengan memberlakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dalam peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 tahun 2020 dan membolehkan beberapa kota melakukan *lockdown* mandiri yaitu menutup akses masuk maupun keluar sepenuhnya di suatu wilayah.

Dan tentu saja akibat pandemi COVID-19 ini turut mempengaruhi kebijakan-kebijakan sistem pendidikan (Firman dan Rahman, 2020), melalui surat edaran No. 3 tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan dan No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 salah satunya memberlakukan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran jarak jauh biasanya dilakukan dalam jaringan (daring) untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Kesuksesan pembelajaran daring dinilai dari tumbuhnya minat dan kemauan peserta didik untuk menerima ilmu pengetahuan berupa materi pelajaran ataupun (yang paling diutamakan) materi kontekstual, secara interaktif maupun tidak interaktif. Jika pendidik dan orang tua hanya memberikan materi tanpa diterangkan dan memaksakan peserta didik untuk mengerjakan soal, yang tentu saja akan membuat peserta didik merasa jenuh untuk belajar.

Menurut Hakim T (Nurkholis, 2020), kejenuhan belajar adalah keadaan mental seseorang saat mengalami rasa sangat penat dan lelah sehingga menimbulkan rasa lesu dan tidak bersemangat melakukan aktivitas apapun, keadaan ini dapat menghambat peserta didik dalam proses kematangan berpikir serta menggapai tujuan belajarnya secara akademis dan psikologis. Hal ini tentunya membutuhkan kerja sama antar pendidik, peserta didik dan orang tua.

Faktor penentu kesuksesan pembelajaran daring (Roman A.P, dkk. 2020) terdapat 3 yaitu: a.) Teknologi yang mendukung b.) Kualitas SDM Pengajar dan c.) Karakteristik Siswa.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring, dibutuhkan dukungan perangkat yang mampu menangkap jaringan internet dan dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013), seperti *smartphone*, laptop, komputer dan gawai lainnya.

Selain itu, dalam pembelajaran daring dibutuhkan media berupa aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Misalnya aplikasi kelas virtual, diantaranya *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Quizizz*. Aplikasi pesan instan, diantaranya *Line* dan *WhatsApp* (So, 2016). Bahkan aplikasi sosial media populer seperti *Youtube*, *Facebook* dan *Instagram* turut berperan menjadi aplikasi yang mendukung pembelajaran daring (Kumar & Nanda, 2018).

Untuk peserta didik tingkat sekolah dasar sendiri, pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet ini tidak lepas dari beberapa pertimbangan. Karena jika tidak tepat guna akan memberikan dampak yang tidak diinginkan terhadap anak.

Seorang pendidik harus mempelajari prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital pada proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Artinya seorang pendidik memahami bagaimana karakter anak usia sekolah dasar ketika berhadapan dengan teknologi. Selain itu, pendidik juga harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas tentang teknologi agar selalu siap dalam kondisi apapun ketika melaksanakan pembelajaran.

Seperti yang diketahui, karakter anak usia 7-12 tahun (usia anak rata-rata pada sekolah dasar) diantaranya adalah mampu berpikir logis, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek dalam klasifikasi, mampu mengingat, memahami dan memecahkan masalah yang bersifat konkret (Teori Piaget). Penerapan teori Piaget ini dalam pembelajaran ialah pembelajaran dengan menggunakan benda konkret, alat visual, contoh nyata atau realistik, melakukan

pembelajaran yang padat dan terorganisasi dan selalu ajak peserta didik berlatih memecahkan masalah konkret.

Sesuai dengan penerapan teori Piaget tersebut, salah satu interaksi pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan pada peserta didik sekolah dasar adalah dengan menggunakan konferensi video (*video conference*). Pembelajaran melalui konferensi video dirasa dapat menggantikan proses pembelajaran tatap muka di kelas, hal ini tentulah dibutuhkan seperti kondisi saat ini dikarenakan proses interaksi pembelajaran tetap dilaksanakan langsung tatap muka dengan peserta didik secara *real time* meskipun terpisah ruang.

Beberapa contoh aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran melalui interaksi *video conference* ini adalah *Skype*, *Webex*, *Google Meet*, dan *Zoom Cloud Meeting*. Diantara keempat aplikasi yang telah disebutkan, aplikasi *Zoom Meeting* memiliki peminat yang cukup banyak. *Zoom Meeting* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan fitur konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler.

Terdapat kajian terbaru telah dilakukan oleh para peneliti yang membahas topik penggunaan *Zoom Meeting* dalam proses pembelajaran ini, diantaranya kajian dari Ismiwati. D., & Prasetyo. I. (2020) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video *Zoom Cloud Meeting* pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19”. Serta kajian penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriyani., Febriyeni. M. D., & Kamsi., N (2020) dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* Pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi Di Masa Pandemi COVID-19”.

Hasil penelitian menunjukkan (1) pembelajaran jarak jauh menggunakan interaksi konferensi video dapat mendukung proses pembelajaran dengan tingkat keberhasilan yang tinggi ketimbang penggunaan interaksi teknologi lainnya, (2) kekreatifan seorang pendidik dalam membuat kelas *online* terasa lebih menyenangkan sangatlah diperlukan.

Pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di sekolah dasar perlu ditinjau lebih dalam lagi, terkait penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran, guna mensukseskan pembelajaran jarak jauh. Terutama untuk seluruh sekolah yang melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*, salah satunya SDN 47/IV Kota Jambi.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan, SDN 47/IV Kota Jambi telah memanfaatkan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media belajar selama pembelajaran jarak jauh, hal ini dikarenakan banyak fitur yang dinilai guru cukup efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan minimal tiap 1 pekan sekali pertemuan, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* di SDN 47/IV telah dilakukan oleh beberapa guru yang terlebih dahulu berdiskusi dengan orang tua mengenai kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui konferensi video ini.

Terutama untuk peserta didik kelas rendah, yang masih harus dibimbing oleh orang tuanya selama pembelajaran. Sedangkan tak sedikit para orang tua yang bekerja pada jam pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu pihak guru mengajak peserta didik dan orang tua untuk melaksanakan kelas *Zoom Meeting* pada malam harinya. Hal ini menjadi salah satu permasalahan beserta solusi yang ditemukan

selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran di SDN 47/IV Kota Jambi.

Dari temuan awal tersebut, peneliti akan melanjutkan penelitian mengenai pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi yang bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang peneliti butuhkan secara akurat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Pemanfaatan *Zoom Meeting* Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi COVID-19 Di Sekolah Dasar.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian:

- a. Bagaimana pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi?
- b. Bagaimana keefektifan pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi?
- c. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi?
- d. Bagaimana Solusi yang dilakukan dalam mengatasi kendala dalam pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pada penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi.

- b. Mendeskripsikan keefektifan pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi.
- c. Mendeskripsikan berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi.
- d. Mendeskripsikan Solusi yang dilakukan dalam mengatasi kendala dalam pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di SDN 47/IV Kota Jambi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis, secara teoritis yaitu untuk menambah informasi tentang pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di sekolah dasar, serta menambah masukan terhadap pengembangan teori. Secara praktis:

- a. Sebagai bahan perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan berteknologi.
- b. Memberikan masukan dan menambah pengetahuan tentang pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi COVID-19 di sekolah dasar.
- c. Menambah pengetahuan dan memberikan bekal serta pedoman pada saat mengajar di Sekolah Dasar.