

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia sekarang tengah menghadapi suatu pertanda luar biasa terkait dengan suatu permasalahan di bidang kesehatan atau yang kita kenal sebagai corona virus atau COVID-19. Banyak sekali Negara-Negara di penjuru dunia yang terkena konsekuensi negatif dari corona virus, Indonesia juga termasuk dari banyaknya Negara-Negara yang terkena konsekuensi dari COVID-19. Sejak COVID-19 ini mulai masuk ke Indonesia, banyak sekali kebijakan yang dibuat oleh pemerintah terkait dengan wabah virus yang mematikan ini. Dimulai dari penerapan *social distancing*. *Social distancing* adalah suatu aktifitas yang dimana setiap orang diwajibkan untuk menjaga diri dari orang-orang lainnya agar tidak adanya sentuhan serta kerumunan yang tercipta sehingga menyebabkan COVID-19. Kemudian muncul lagi PSBB dan adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Dalam hal ini segala bentuk aktifitas antara orang satu dengan yang lain menjadi terhambat, begitu juga dengan kegiatan belajar mengajar. Aktifitas pembelajaran yang biasa dilaksanakan secara langsung dengan bertemu dikelas, kini diubah menjadi berbasis daring atau online dikarenakan untuk menghindari penyebaran pandemi virus COVID-19 serta laju perkembangan COVID-19 ini dapat diatasi dengan baik agar wabah ini cepat berakhir.

COVID-19 merupakan sebuah penyakit yang menyerang sistem saluran pernafasan dan dapat menular secara cepat. Persoalan ini ditandai dengan adanya perkara pneumonia yang tidak terdeteksi asal-usulnya di Wuhan, China. Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia Kemenkes (2020, hlm. 23) disebutkan bahwa penjangkitan COVID-19 dapat menyebar dari orang bergejala ke orang lain di dekatnya serta penjangkitan COVID-19 pun dapat disebabkan oleh benda atau barang yang telah terkontaminasi oleh orang yang terjangkit virus tersebut. Sebab itu, penyebaran COVID-19 bisa

terkontaminasi baik bersentuhan secara langsung maupun tidak, baik melalui benda atau barang yang digunakan oleh orang yang terjangkit virus tersebut.

Pendidikan adalah suatu upaya transfer ilmu pengetahuan dari seseorang yang satu dengan seseorang yang lain dengan tujuan agar seseorang itu mampu hidup mandiri dikemudian hari dan mampu memberikan pengetahuannya kepada generasi yang akan datang. Hal ini dikuatkan dengan UU no 20 (2003) mengenai sisdiknas bahwa Pendidikan merupakan suatu konsep rencana yang terukur untuk mewujudkan suasana belajar yang dimana peserta didik berperan secara aktif untuk menumbuhkan kemahiran yang berada didalam dirinya baik itu bidang keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta dapat memberikan manfaat bagi lingkungan sekitarnya.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang tersirat pada UU No 20 th 2003 perihal Sisdiknas bertujuan untuk membangun penjiwaan karakter yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini dikuatkan menurut Widiyanto (2017) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan beberapa bagian dari disiplin ilmu yang di isinya untuk menghimpun dan menciptakan warga negara dengan karakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Adapun materi yang dimuat di dalam Pendidikan Kewarganegaraan berisi tentang ketentuan menjadi warga Negara yang baik. Namun sejak COVID-19 ini datang ke Indonesia membuat segala bentuk aktifitas kegiatan secara langsung yang menimbulkan kerumunan ditiadakan untuk sementara waktu sehingga dalam hal ini berdampak kepada Dunia pendidikan termasuk Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun dampak dari tidak mempelajari PPKn dengan baik adalah membuat seseorang tersebut kurang menguasai tutur kata dan sikap budi pekerti yang baik sesuai dengan Pancasila dan Agama. Banyaknya contoh penyimpangan sosial seperti tawuran, membuat suatu karya yang tidak mencerminkan etika dan moral, pencurian, narkoba, korupsi dan lain-lain menandakan bahwa sangat pentingnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini untuk membentuk dan membangun karakter Bangsa Indonesia.

Kemudian untuk memenuhi kebutuhan hak peserta didik dalam bidang pendidikan selama pandemi COVID-19, Pemerintah melahirkan sebuah

program yang dimana telah dicetuskan oleh Kemendikbud (2020) yaitu surat edaran no 4 th 2020 mengenai perwujudan program pendidikan disaat situasi COVID-19 berlangsung bahwa segala bentuk rupa aktifitas pembelajaran di rumah bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hak peserta didik dalam memperoleh hak pendidikan pada saat COVID-19 berlangsung. Kemudian untuk menaungi masyarakat, pendidik serta jajarannya dari akibat buruk COVID-19 serta menangkal laju perkembangan COVID-19, dan yang terakhir adalah untuk membuktikan kepuasan dukungan dari pemerintah secara kejiwaan untuk masyarakat pendidikan.

Pembelajaran daring yakni suatu kegiatan pengiriman ilmu pengetahuan yang diawali oleh pendidik menemui peserta didik menggunakan media elektronik dan tatap secara virtual. Adapun pendapat ini dikuatkan oleh teori Bates dalam Sanjaya (2020, hlm. 52) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk metode pendidikan belajar dan berkegiatan di rumah yang dimana dalam penguraian pokok sumber pembahasan materi dapat dilakukan melalui internet, metode ini bisa di mediakan secara langsung (*synchronous*) serta tidak langsung (*asynchronous*). Dalam tahap perkembangannya, sistem pembelajaran daring ini digunakan oleh hampir seluruh institusi pendidikan di Indonesia sebagai bagian alternatif pembelajaran tatap muka. Media telekomunikasi ini memiliki suatu kinerja yang sangat krusial dalam membantu terciptanya proses pembelajaran, karena selain dunia pendidikan juga yang tidak bisa terlepas dan saling memiliki hubungan timbal balik dengan teknologi, juga berguna dalam menghadapi kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat. Contohnya seperti rapat, bekerja, seminar, dan lain-lain.

Dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran daring, tentunya kita membutuhkan sebuah media yang dimana media tersebut dapat menunjang pengiriman suatu ilmu pengetahuan yang diawali oleh pendidik menuju peserta didik sebagai bagian dari perwujudan kegiatan belajar mengajar. Untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh, di diperlukan sebuah *platfrom*. *Platfrom* ini dimediakan sebagai penunjang sarana kegiatan edukasi oleh

sekolah juga Universitas. Termuat berbagai macam *platform* yang kita bisa dikenakan, diantaranya *Zoom*, *WA*, *Google Meet*, dan macam-macam lainnya.

Zoom Meeting sendiri adalah sebuah media dalam mengaplikasikannya menggunakan video. Pencipta dari *Zoom* ini sendiri yaitu Eric Yuan didirikan di tahun 2011 berpusat di San Jose, California. *Platform* ini tidak semata-mata bisa dimanfaatkan untuk suatu yang berkaitan dengan kegiatan belajar saja, tetapi juga bisa untuk kegiatan perkantoran, rapat, seminar, dan sebagainya. *Zoom* ini gratis, tidak dipungut biaya apapun dengan maksimal waktu 40 menit. Adapun yang membayar itu kelebihanannya tidak ada batasan waktu. Dengan adanya media telekomunikasi seperti *Zoom* ini kita sanggup mengobrol langsung secara *virtual* dengan siapapun dan kapanpun melalui video. Maka dari itu, sangat kompeten sekali bila diterapkan sebagai sarana pembelajaran.

SMA Pasundan 7 Bandung yang tempatnya berada di jalan Kebonjati No. 31 Kota Bandung mempunyai pandangan bahwa SMA Pasundan 7 Bandung responsif dengan perkembangan teknologi terkini. Dengan adanya SDM yang mumpuni, siap untuk bersaing dengan sekolah lain. Adapun proses aktifitas belajar mengajar daring di SMA Pasundan 7 Bandung yaitu dengan memanfaatkan media media *Zoom*, *Google Classroom*, dll. Namun yang lebih sering dan lebih mudah digunakan adalah *Zoom Meeting*. Permasalahan yang berasal mula dari dampak COVID-19 ini bagi dunia pendidikan terhadap proses program belajar mengajar yang awalnya bertemu secara fisik di dalam kelas, kini menjadi pembelajaran *online*, dari pemaparan diatas, maka peneliti termotivasi untuk menetapkan judul “**Analisis Media *Zoom Meeting* Untuk Pembelajaran Daring Dimasa COVID-19 Pada Mata Pelajaran Ppkn Di SMA Pasundan 7 Bandung**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan diatas yang sudah diberitahukan oleh penulis, maka demikianlah dapat diidentifikasi bahwa analisis media *Zoom Meeting* untuk pembelajaran daring dimasa COVID-19 pada mata pelajaran PPKn di SMA Pasundan 7 Bandung ini terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Masa pandemi COVID-19 yang mengharuskan melakukan pembelajaran secara daring.
2. Sebagai alternatif Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pengganti pertemuan tatap muka di dalam kelas pada mata pelajaran PPKn.
3. Penggunaan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran PPKn di SMA Pasundan 7 Bandung.

C. Rumusan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terstruktur kepada inti pokok persoalan, maka persoalan-persoalan mendasar tersebut di jabarkan menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media *Zoom Meeting* sebagai alat untuk pembelajaran daring PPKn yang terjadi saat masa pandemi COVID-19 di SMA Pasundan 7 Bandung?
2. Bagaimana kendala dan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media *Zoom Meeting* pada mata pelajaran PPKn saat pandemi COVID-19 di SMA Pasundan 7 Bandung?
3. Bagaimanakah kontribusi penggunaan *Zoom Meeting* untuk pembelajaran daring dimasa covid-19 pada mata pelajaran PPKn di SMA Pasundan 7 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Selepas mengkaji rumusan masalah yang dipaparkan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah implementasi media *Zoom Meeting* sebagai alat untuk pembelajaran daring PPKn yang terjadi saat masa pandemi COVID-19 di SMA Pasundan 7 Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana kendala dan solusi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media *Zoom Meeting* pada mata pelajaran PPKn saat pandemi COVID-19 di SMA Pasundan 7 Bandung.

3. Untuk mengetahui bagaimana kontribusi penggunaan *Zoom Meeting* untuk pembelajaran daring dimasa COVID-19 pada mata pelajaran PPKn di SMA Pasundan 7 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Ada berbagai manfaat yang dirasakan dengan terciptanya hasil penelitian ini, berikut diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan untuk hasil penelitian ini agar mampu menambah wawasan mengenai media *Zoom Meeting* untuk pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

- a) Peserta Didik

Manfaat yang diperoleh bagi peserta didik adalah sebagai tolak ukur bagaimana penerapan media *Zoom Meeting* untuk pembelajaran daring dimasa COVID-19 dengan mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Akhir Negeri 10 Bandung apakah dapat berjalan semestinya atau tidak.

- b) Pendidik

Manfaat yang diperoleh bagi pendidik adalah dapat menjadi pemecahan masalah bagi pendidik dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapi saat ini, serta dapat memberikan motivasi dan dorongan kepada para pendidik agar lebih kreatif khususnya pembelajaran jarak jauh atau daring.

- c) Sekolah dan Universitas

Diharapkan dalam penelitian ini dapat menjadi suatu karya yang bermanfaat dan membanggakan bagi Sekolah maupun Universitas.

- d) Mahapeserta didik

Dengan adanya penelitian ini, berkeinginan memperbesar pandangan, pengetahuan serta keahlian bagi penulis dalam hal media pembelajaran serta untuk menjadi motivasi bagi penulis untuk membuat sebuah karya selanjutnya dimasa yang akan datang.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yakni perangkat saluran komunikasi yang dimana alat tersebut dapat dikenakan sebagai penghubung pesan dari pengirim kemudian kepada penerima pesan dengan tepat, sehingga proses belajar mengajar membuat lebih efisien dan terarah.

Menurut Susanto & Akmal (2019, hlm. 16) bahwa media pembelajaran merupakan semua hal yang terhubung agar mampu menghubungkan pesan dari narasumber menuju penerima pesan secara tepat sehingga terjadinya suatu komunikasi yang terarah kepada penerima pesan dapat berinteraksi dalam kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

2. Zoom Meeting

Zoom Meeting adalah sebuah media *online* yang dimana media ini memiliki konsep tatap muka secara *virtual*. Adapun teori ini dikuatkan oleh Brahma (2020) bahwa *Zoom* merupakan suatu media berbasis *online* yang dimana menerapkan gagasan berbagi layar. *Zoom* ini juga membolehkan bagi pemakainya untuk berkonsultasi dengan banyak pengguna. Media berbasis *online* ini juga tidak hanya diperuntukkan di komputer maupun laptop saja, tetapi bisa di publikasikan melalui gadget, sehingga mudah untuk aktifitas harian.

3. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah kegiatan memberikan suatu ilmu pengetahuan yang diperoleh pendidik yang kemudian dibagikan kepada peserta didik menggunakan media elektronik dan tatap secara *virtual*. Adapun Bates yang termuat pada Sanjaya (2020, hlm. 52) ia menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk metode pendidikan belajar dan berkegiatan di rumah yang dimana dalam penguraian pokok sumber pembahasan materi dapat dilakukan melalui internet, metode ini bisa di mediakan secara langsung (*synchronous*) ataupun secara tidak langsung (*asynchronous*). Menurut Isman dalam jurnal Dewi (2020) bahwa pembelajaran daring merupakan suatu keberkahan dengan hadirnya internet yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

4. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang dirujuk UU No. 20 Tahun 2003 perihal Sisdiknas yang mengupas maksud dari tatacara menjadi warga Negara yang sesuai Pancasila dan UUD NRI 1945. Hal ini didukung oleh Mulyono (2018) yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan separuh dari sekian mata pelajaran untuk diwajibkan tercantum pada setiap derajat pendidikan, dan diterapkan menjadi sebuah gagasan yang padu dalam tatacara proses pembelajaran sebagaimana terlampir di UU No 20 tahun 2003 mengenai Sisdiknas.

5. COVID-19

COVID-19 adalah spesies jenis virus yang menginvasi bagian pernapasan sehingga sirkulasi oksigen yang masuk ke tubuh menjadi terhambat. Hal ini dikuatkan oleh Fadli (2020) bahwasannya COVID-19 merupakan bagian keluarga dari virus yang mematikan, menyebabkan fungsi alat saluran pernapasan menjadi rusak. Kemudian menurut Kemenkes (2020, hlm. 19) bahwa COVID-19 merupakan suatu jenis komplikasi yang menular dan menyebar dengan cepat hingga menyerang sistem pernafasan. COVID-19 sendiri merupakan sejenis virus yang tidak diketahui sebelumnya dan ada pada diri manusia.

G. Sistematika Skripsi

Dalam menyusun skripsi diperlukan sebuah sistematika yang dimana agar membantu serta mempermudah pengerjaan skripsi ini menjadi lebih sistematis dan tersusun secara rapih. Adapun untuk penyusunan sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian

F. Definisi Operasional

G. Sistematika Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

B. Zoom Meeting

C. Pembelajaran Daring

D. Pendidikan Kewarganegaran

E. COVID-19

F. Kajian Peneliti Terdahulu

G. Kerangka Pemikiran

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

B. Kehadiran Peneliti

C. Instrumen Penelitian

D. Sumber Data

E. Populasi dan Sampel

F. Prosedur Pengumpulan Data

G. Teknik Pengumpulan Data

H. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

B. Temuan Penelitian

C. Pembahasan

D. Pembahasan Penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN