

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran jarak jauh kini makin marak digunakan semenjak pandemi *COVID-19* (Corona Virus Disease-2019) melanda dunia. *COVID-19* pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020.¹ Akibat wabah itu, berbagai kebijakan dikeluarkan pemerintah Indonesia untuk mengurangi tingkat penyebaran virus ini, mulai dari *social distancing*, *physical distancing*, Penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), hingga penerapan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di wilayah di Indonesia. Bidang pendidikan pun terkena imbasnya.

Wabah *COVID-19* memaksa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, yang notabene belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, pendidik, bahkan orang tua. Mengingat pada masa pandemi ini, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat ini.² Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan

¹ Adityo Susilo and others, 'Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini', *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 2020, hal. 43

² Jaka Wijaya Kusuma and Hamidah Hamidah, 'Pebandingan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Platform WhatsApp Group dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada masa Pandemi Covid 19', *JIPMat*, 2020, hal.56

pembelajaran secara tatap muka langsung. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah/ perguruan tinggi telah ditutup.³

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membutuhkan media yang dapat mendistribusikan ilmu pengetahuan atau sebagai wadah dalam proses kegiatan pembelajaran.⁴ Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.⁵ Salah satu media yang bisa digunakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan pada mahasiswa adalah dengan video conference. Pembelajaran dengan *video conference* dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas menjadi kegiatan tatap muka secara *virtual* melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet.⁶

Menurut Karen Hyder, dkk (2007), pengertian *video conference* adalah gabungan dari video dan audio dalam mode layar penuh, serta

³ Luh Devi Herliandry and others, 'Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22.1 (2020), hal. 65–70.

⁴ Dwi Ismawati and Iis Prasetyo, 'Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, hal. 86

⁵ Dylan Trotsek, 'Penerapan Media ICT', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110.9 (2017), hal. 99.

⁶ Junita Monica and Dini Fitriawati, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19', *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9.2 (2020), hal. 40

memungkinkan seorang dengan yang lain berbagi layar dan mendokumentasikan input sumber kamera (tatap muka). *Video conference* bekerja paling efektif ketika pembelajaran kelas dikontrol dalam jarak jauh, melalui *microphone* yang memungkinkan semua partisipan untuk memberikan komentar, *split screen*, dan *multistream video feeds*.⁷ Adapun lima *platform video conference* yang umum digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah *Zoom Meeting, Google Meets, Cisco Webex, Skype, dan GoToMeeting*.⁸

Kegiatan pengalaman pembelajaran dengan menggunakan video conference juga diterapkan pada program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dalam pembelajaran jarak jauh, dosen dan mahasiswa menggunakan berbagai aplikasi video conference seperti *Zoom Meetings, Google Meet, dan Microsoft Teams*.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti kepada beberapa mahasiswa angkatan aktif program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, mereka setidaknya melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *video conference* setiap minggunya. Aplikasi *video conference* yang paling sering digunakan

⁷ Nattaya Emerald Ekawardhana, 'Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference', *Prosiding Seminar Nasional Dan Ilmu Terapan*, 4.Vol 4 No 1 (2020) (2020), hal. 1–7.

⁸ Miftah Ulfania Fajrin, Ermina Tiorida, and Kata Kunci, 'Faktor Yang Memengaruhi Minat Perilaku Penggunaan Teknologi (Studi : Pengguna Aplikasi Video Conference Selama Physical Distancing)', *Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2020, hal. 84.

adalah *Zoom Meetings*, dan untuk beberapa mata kuliah lainnya menggunakan *Google Meet* dan *Microsoft Teams*. Setiap kali pertemuan dengan menggunakan *video conference*, mereka melakukan aktivitas tersebut dengan frekuensi 60 menit hingga 120 menit tiap pertemuannya. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *video conference*, biasanya sering diisi untuk presentasi materi oleh kelompok dari para mahasiswa dan juga biasa diisi oleh dosen untuk menerangkan suatu materi.

Sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan, peneliti tertarik melihat fenomena yang ada. Menurut kondisi yang sudah dijelaskan sebelumnya, secara tidak langsung kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan merupakan salah satu kegiatan pemanfaatan dalam kawasan Teknologi Pendidikan. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui lebih dalam lagi bagaimana penerapan aplikasi *video conference* selama pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada sebelumnya, maka dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pembelajaran selama pandemi pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana cara pendistribusian ilmu pengetahuan dalam proses kegiatan pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
3. Bagaimana penerapan aplikasi video conference selama pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
4. Bagaimana persepsi mahasiswa tentang penerapan aplikasi *video conference* selama pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

1. Jenis Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih terarah dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, peneliti akan mengkaji penerapan aplikasi video conference selama pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

2. Lingkup Lokasi Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang terdiri atas mahasiswa angkatan 2019, 2020, dan 2021.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang sudah dikemukakan pada bagian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya menjadi “Bagaimana penerapan aplikasi *video conference* selama pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di

program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang penerapan aplikasi video conference selama pembelajaran jarak jauh pada angkatan aktif di program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini pun sendiri adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan, informasi, pemikiran, dan ilmu pengetahuan ini kepada pihak lain yang berkepentingan.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengetahui penerapan *video conference* selama ini di

program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

- b. Untuk peneliti sendiri, penelitian ini adalah pengalaman belajar di mana peneliti dapat menuangkan segala yang didapat dari masa perkuliahan ke dalam penelitian ini.

