

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada akhir tahun 2019, hampir seluruh dunia dikejutkan oleh menyebarnya virus baru yaitu *Coronavirus Disease* (COVID-19). *Coronavirus* adalah virus yang awalnya ditemukan di Wuhan, Cina, pada akhir tahun 2019 dan masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020 ([www.kompas.com](http://www.kompas.com)). Penyebaran COVID-19 di Indonesia semakin lama semakin meluas. Keadaan ini memiliki dampak di berbagai bidang, karena segala aktivitas yang dilakukan harus diminimalisir agar mengurangi penambahan jumlah kasus positif terpapar COVID-19.

Penyebaran COVID-19 juga berdampak pada sektor pendidikan. Demi mencegah dan memutus rantai penyebaran COVID-19, pemerintah menerbitkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Budaya Nomor 4 tahun 2020. Isi Surat Edaran ini yaitu mewajibkan proses belajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara dalam jaringan (daring).

Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Adapun menurut Widyastuti (2021: 23), sistem pembelajaran dalam jaringan (daring)

merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik, tetapi pembelajaran dilakukan menggunakan perangkat komputer, laptop, telepon genggam atau gawai lainnya yang dapat terhubung dengan koneksi internet. Pendapat lain yang serupa dikemukakan oleh Handarini dan Wulandari (2020: 498), yaitu sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan cara tidak bertatap muka langsung, tetapi memanfaatkan penggunaan *platform* sebagai media yang dapat mendukung proses belajar mengajar meskipun dilakukan melalui jarak jauh.

Sebelum pandemi COVID-19, sebagian besar sistem pembelajaran yang dilakukan secara luar jaringan (luring). Luring adalah akronim dari kata luar jaringan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), luring memiliki arti “terputus dari jaringan komputer”. Ambarita, dkk (2020: 5), menjelaskan bahwa aktivitas luring adalah sebuah aktivitas yang dilaksanakan tanpa terhubung dengan internet. Contoh dari aktifitas luring adalah ketika mengerjakan suatu tugas dengan membutuhkan bantuan buku, atau melakukan diskusi secara langsung tanpa menggunakan perantara internet. Putri (2020: 112) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran luring adalah suatu proses kegiatan belajar yang dilakukan dengan memanfaatkan media atau keadaan luar jaringan (tanpa membutuhkan media dan sarana internet sebagai perantaranya). Pendapat lain juga disampaikan oleh Ramadhan, dkk (2022: 1785), yaitu pembelajaran luring adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan tanpa

adanya terhubung dengan jaringan internet, sehingga pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran di sekolah sesuai dengan jadwal pelajaran.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sistem pembelajaran secara luring dan daring. Pembelajaran secara luring adalah kegiatan pembelajaran tatap muka antara pendidik dan peserta didik, sedangkan pembelajaran secara daring adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa memerlukan tatap muka secara langsung dan membutuhkan sarana koneksi internet, media dan *platform* untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran. Perubahan situasi yang tak terduga ini, membuat para pendidik berpikir bagaimana cara menyiapkan dan melaksanakan sistem pembelajaran yang tepat, yang sebelumnya dilaksanakan dengan sistem luring menjadi PJJ Daring. Karena adanya perubahan sistem pembelajaran, PJJ secara daring pun membutuhkan metode, media dan alat yang sesuai supaya proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif.

Ramadhan, dkk (2022: 1785) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa PJJ Daring dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif yang membutuhkan adanya interaksi secara virtual. Namun, penelitian tersebut juga menambahkan bahwa selain adanya sisi baik dari PJJ Daring, sistem pembelajaran seperti ini memiliki kelemahan yaitu terletak pada pengawasan yang kurang baik selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat kehilangan fokus belajar bahkan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik yang disebabkan karena penggunaan gawai ketika PJJ Daring. Minimnya pengawasan berpeluang besar untuk peserta

didik dapat membuka aplikasi lain yang lebih menarik perhatian, seperti *game*, *chatting*, membuka browser, menonton film dan sebagainya. Untuk memastikan kegiatan PJJ Daring dapat berjalan dengan baik, maka para pendidik diharapkan dapat mendesain dan menggunakan media pembelajaran dalam memanfaatkan media daring atau *online*.

Masa pandemi COVID-19 membuat para pendidik dan peserta didik memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran. Berbagai aplikasi digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Sandiwarno (dalam Munasiah 2021: 1165), saat ini telah banyak aplikasi yang menyediakan fasilitas konferensi video yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga antara pendidik dan peserta didik tetap dapat melaksanakan tatap muka meskipun berada di tempat yang berbeda.

Konferensi video adalah suatu teknologi yang memungkinkan para pengguna dapat melakukan pertemuan tatap muka secara tidak langsung di berbagai lokasi yang berbeda tanpa harus berada di lokasi yang sama dengan mengandalkan bantuan perangkat. Salah satu aplikasi yang menyediakan layanan konferensi video adalah aplikasi *Zoom*. Dilansir melalui laman [explore.zoom.us](https://explore.zoom.us), aplikasi *Zoom* adalah platform atau media komunikasi yang dapat digunakan untuk melakukan panggilan telepon, panggilan video maupun keduanya. Sejak pandemi COVID-19, aplikasi *Zoom* semakin banyak digunakan oleh kalangan masyarakat. Per bulan Januari 2023, dilihat dari kolom deskripsi aplikasi *Google Play Store* mengenai *Zoom*, aplikasi *Zoom* telah diunduh sebanyak 500 juta lebih dan dengan penilaian 4.4. Aplikasi ini mulai dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi bagi

setiap orang yang melakukan pekerjaan dari rumah atau yang disebut dengan *Work From Home* (WFH). Para pengguna dapat mengunduh aplikasi *Zoom* secara gratis dan berbayar melalui browser maupun *platform* penyedia aplikasi seperti *App Store* dan *Google Playstore*.

Aplikasi *Zoom* bukanlah aplikasi media pembelajaran dan bukanlah aplikasi yang dirancang khusus untuk media pembelajaran selama PJJ Daring. Namun sejak pandemi COVID-19 yang tidak memungkinkan untuk melakukan Pertemuan Tatap Muka (PTM) dan mewajibkan melakukan PJJ Daring, semakin banyak orang yang memanfaatkan *Zoom* dalam melangsungkan pembelajaran. Irmada dan Yatri (2021: 2427) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan selama penggunaan *Zoom*. Kelebihan penggunaan *Zoom* antara lain, yaitu: 1) mudah digunakan, 2) efisien dan efektif karena dapat diakses di mana saja, 3) kualitas dan suara cukup baik, 4) fitur *Zoom* menarik dan mudah digunakan, 5) dapat bertatap muka layaknya pertemuan secara konvensional. Adapun kekurangan penggunaan *Zoom*, yaitu: 1) sinyal yang tidak stabil menyebabkan keluar/ masuk *Zoom*, 2) penggunaan kuota yang boros, 3) layanan *Zoom* premium (berbayar) tergolong mahal, dan 4) kurangnya fokus pada pembelajaran apabila metode dan media tidak menarik. Trihardini, dkk (2022: 27) dalam penelitiannya terkait evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan mata kuliah berbicara Bahasa Mandarin menyebutkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *Zoom*. Kelebihan yang dirasakan oleh pengajar adalah dengan *Zoom* dapat melakukan interaksi langsung dengan pemelajar, sedangkan kekurangan

yang dirasakan adalah aplikasi *Zoom* memerlukan penggunaan kuota internet yang banyak, membutuhkan jaringan internet yang stabil, dan terganggunya konsentrasi apabila harus berulang kali mengizinkan mahasiswa yang keluar dari *Zoom* akibat kendala jaringan untuk (admit) masuk kembali.

Dengan hal ini, diketahui bahwa dalam penggunaan *Zoom* tidak terlepas dari adanya kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi tersebut. Terlepas dari kekurangan-kekurangan tersebut, *Zoom* menjadi salah satu pilihan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran daring selama masa COVID-19, termasuk pada kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) Nomor 36 tahun 2018, bahasa Mandarin ditetapkan sebagai mata pelajaran peminatan. Mata pelajaran Bahasa Mandarin diselenggarakan di sekolah bertujuan supaya peserta didik dapat mengasah dan mendalami kemampuan non akademik atau bakat kebahasaan yang dimiliki.

Menurut Carol (dalam Rohmatillah 2013: 156), bahasa Mandarin menjadi bahasa kedua yang paling banyak digunakan setelah bahasa Inggris. Rohmatillah juga menjelaskan bahwa hal ini pun disebabkan karena semakin pesatnya kemajuan ekonomi dan teknologi dari negara Cina, sehingga semakin banyak negara yang mau mempelajari bahasa Mandarin. Ina, dkk (2022: 93) menjelaskan bahwa bahasa Mandarin memiliki peranan yang penting jika ingin mendapatkan pekerjaan yang lebih baik. Seseorang

yang mempelajari dan menguasai bahasa Mandarin dianggap memiliki kelebihan atau nilai tambah yang dapat membantu dalam mendapatkan pekerjaan. Tidak heran, bahasa Mandarin saat ini semakin populer untuk dipelajari. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Mandarin yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu, ada pula 5 unsur kebahasaan yang perlu dipelajari dalam pembelajaran bahasa Mandarin yaitu fonetik, kosakata, tata bahasa, aksara Han dan budaya. Wardani juga menambahkan bahwa tujuan dari pembelajaran bahasa adalah mampu mempraktikkan bahasa yang dipelajari baik secara lisan maupun tulis.

Salah satu sekolah yang menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran selama PJJ Daring berlangsung adalah SMAN 11 Jakarta, yang berlokasi di Jl. Pendidikan Komarudin Lama No.I, RW.5, Pulo Gebang, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Prov. DKI Jakarta. SMAN 11 Jakarta merupakan SMA yang menyelenggarakan mata pelajaran bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran peminatan. Di SMAN 11 Jakarta, terdapat dua jurusan yaitu jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di SMAN 11 Jakarta, terdapat 8 kelas yang mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin, yaitu kelas X MIPA-1, X IPS-2, X IPS-3, XI MIPA-1, XI MIPA-2, XI MIPA-3, XII IPS-2 dan XII IPS-3.

Pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, penulis melakukan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) pada mata pelajaran Bahasa Mandarin di kelas X MIPA-1 dan XI MIPA-2. PKM adalah mata

kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa jurusan kependidikan. Mata kuliah ini memiliki bobot sebanyak 2 SKS dan dilaksanakan selama 1 semester (4 bulan). Berdasarkan Pedoman Praktik Keterampilan Mengajar, PKM yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2021/2022 ditetapkan sistem PKM Jarak Jauh. PKM Jarak Jauh ini dilangsungkan dengan cara 80% *online* dan 20% hadir di lembaga mitra sekolah PKM sesuai protokol kesehatan.

Sebelum melakukan PKM pada mata pelajaran bahasa Mandarin, penulis melakukan observasi pembelajaran terlebih dahulu. Selama observasi, ada beberapa hal yang ditemukan saat pelaksanaan PJJ Daring, yaitu (1) Pihak sekolah menyarankan untuk menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran berbasis video konferensi, (2) Peserta didik tidak diwajibkan untuk membuka kamera apabila jaringan sedang tidak stabil. Dalam melangsungkan PKM mata pelajaran bahasa Mandarin, penulis membagikan layar presentasi berupa *Power Point* baik ketika menjelaskan materi maupun mengerjakan latihan soal. Penulis juga menggunakan fitur-fitur aplikasi *Zoom* yang tersedia untuk dapat mendukung berjalannya proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis memilih kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta tahun pelajaran 2021/2022 sebagai subjek penelitian. Kelas XI MIPA-2 telah mendapatkan mata pelajaran bahasa Mandarin saat kelas X tahun pelajaran 2020/2021 dan pernah mendapatkan pengalaman belajar bahasa Mandarin menggunakan *Zoom*. Penulis menggunakan metode observasi berdasarkan video rekaman selama pembelajaran menggunakan



*Zoom* untuk mendeskripsikan penggunaan *Zoom* selama PKM pada mata pelajaran bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta. Penulis juga menggunakan metode dokumentasi untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan aplikasi *Zoom* selama PKM mata pelajaran bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 bahasa Mandarin di SMAN 11.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk meneliti “**Penggunaan *Zoom* Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Mata Pelajaran Bahasa Mandarin di SMAN 11 Jakarta**”.

## **B. Fokus dan Subfokus Penelitian**

Fokus dan subfokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Fokus penelitian

Fokus utama yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Zoom* pada kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar melalui Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMAN 11 Jakarta.

2. Subfokus penelitian

Subfokus penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a) Kelebihan aplikasi *Zoom* saat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta saat penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar.

- b) Kekurangan aplikasi *Zoom* saat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta saat penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apa saja kelebihan aplikasi *Zoom* saat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta saat penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar?
2. Apa saja kekurangan aplikasi *Zoom* saat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta saat penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan kelebihan aplikasi *Zoom* saat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Bahasa Mandarin di kelas XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta saat penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar.
2. Mendeskripsikan kekurangan aplikasi *Zoom* saat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan Bahasa Mandarin di kelas

XI MIPA-2 SMAN 11 Jakarta saat penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran bahasa Mandarin, yang dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara dalam jaringan (daring) yang optimal.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi pendidik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kelebihan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran bahasa Mandarin secara daring. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk menemukan solusi dari berbagai kekurangan atau kendala yang terjadi saat menggunakan aplikasi *Zoom*.

##### **b. Bagi peserta didik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pengetahuan, dan referensi dalam penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai media PJJ secara daring bahasa Mandarin.

c. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kelebihan dan kekurangan, serta solusi dari kendala penggunaan aplikasi *Zoom* pada PJJ Daring.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan untuk penelitian berikutnya dengan konteks permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran.

