

EKSISTENSI APLIKASI ZOOM SEBAGAI RUANG INOVASI, INTERAKSI, DAN KEHADIRAN RUANG BARU DALAM AKSES PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19

Muhyi Aditya Supratman
Mahasiswa Program Studi Sosiologi, Fisip, Universitas Jember
Muhyiaditya87@gmail.com

Ardillah Abu
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
ardillahabu@uindatokarama.ac.id

Abstract

The subject matter in this paper discusses 3 basic things in using the Zoom Meeting application. 1). Zoom Meeting as an innovation presented in the context of social change, 2). Zoom Meeting application as a social symbol in the concept of interaction between students and educators, and 3). Zoom Meeting as a concept of dependency and media presence as access to new learning spaces during the Covid-19 pandemic. This study uses literature studies to explain the phenomenon of using the Zoom Meeting application as a new concept that is present in the social reality of educational institutions. The interpretations and explanations obtained by this study are based on e-books and journals related to the online teaching and learning process during the Covid 19 outbreak. Based on the search results through literature analysis and data interpretation, the following study results are obtained; 1). The Zoom Meeting application is an innovative concept presented as a virtual interaction service. Media as a social symbol in use has implications for dynamic societal change. The media as an educational agent places its form of presence as a process of serving human activities in terms of teaching and virtual interaction through the media that has been provided. On this day as a form of social change and the presence of Covid 19 and an effort to minimize the spread, online learning is applied as an alternative to delivering material to be provided in an effort to carry out the educational process. The concept of an innovation space that can frame distance in the Innovation Diffusion perspective places the presence of Zoom Meetings as a media space that can be widely accepted in its context as part of the learning process during the Covid 19 Pandemic. In addition to this, 3). Zoom Meeting is a symbol that presents interaction through a dialogic process when met face-to-face virtually. Furthermore, Zoom Meeting is a medium that is depended on by the community, especially for those who use it as access to information in the new space concept that is present in online learning.

Keywords: *Zoom Meeting, Interaction Space, Diffusion of Innovation.*

Abstrak

Pokok bahasan dalam tulisan ini membahas 3 hal dasar dalam penggunaan aplikasi *Zoom Meeting*. 1). *Zoom Meeting* sebagai inovasi yang dihadirkan dalam konteks perubahan sosial, 2). Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai simbol sosial dalam konsep interaksi antar peserta didik dan tenaga pendidik, serta 3). *Zoom Meeting* sebagai konsep ketergantungan dan kehadiran media sebagai akses pembelajaran ruang baru di masa pandemi *Covid-19*. Kajian ini menggunakan studi pustaka dalam menjelaskan fenomena penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai konsep baru yang hadir dalam realitas sosial institusi pendidikan. Interpretasi dan penjelasan yang diperoleh kajian ini berdasarkan *E-Book* dan jurnal yang berkaitan terhadap proses belajar mengajar secara daring selama selama terjadinya wabah *Covid-19*. Berdasarkan hasil penelusuran melalui analisis

kepastaan dan intepretasi data diperoleh hasil kajian sebagai berikut; 1). Aplikasi *Zoom Meeting* merupakan konsep inovasi yang dihadirkan sebagai layanan interaksi virtual. Media sebagai simbol sosial dalam penggunaan yang berimplikasi terhadap perubahan masyarakat secara dinamis. Media sebagai agen pendidikan menempatkan bentuk kehadirannya sebagai proses melayani kegiatan manusia dalam hal pengajaran dan interaksi secara virtual melalui media yang telah disediakan. Pada hari ini sebagai bentuk perubahan sosial dan kehadiran *Covid-19* serta upaya untuk meminimalisir penyebaran, pembelajaran daring diterapkan sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang hendak diberikan dalam upaya menjalankan proses pendidikan. Konsep ruang inovasi yang dapat membingkai jarak dalam cara pandang Difusi Inovasi menempatkan kehadiran *Zoom Meeting* sebagai ruang media yang dapat diterima secara luas dalam konteksnya sebagai bagian dari proses pembelajaran dimasa Pandemi *Covid-19*. Selain hal tersebut, 3). *Zoom Meeting* merupakan simbol yang menghadirkan interaksi melalui proses dialogis ketika dipertemukan secara tatap muka virtual. Selanjutnya, *Zoom Meeting* menjadi media yang digantungkan oleh masyarakat, khususnya bagi mereka yang menggunakannya sebagai akses informasi dalam konsep ruang baru yang hadir dalam pembelajaran daring.

Kata Kunci: Zoom Meeting, Ruang Interaksi, Difusi Inovasi.

PENDAHULUAN

Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai bentuk kehadirannya yang dapat menciptakan ruang interaksi merupakan proses perubahan sosial dalam akses pendidikan di kehidupan sosial masyarakat¹. Kenyataan sosial selama pandemi *Covid-19* memberikan perubahan yang cukup signifikan terhadap akses informasi didalamnya untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitas pembelajaran². *Covid-19* menghadirkan ruang keberjarakan yang dibingkai dalam sistematisa proses pembelajaran melalui media³.

Media sebagai ruang virtual yang mempertemukan para aktornya merupakan upaya yang dilakukan guna menjalankan agenda proses pembelajaran yang kontekstualisasinya terjadi ketika berhadapan dengan realitas yang merubah tatanan sosial dunia pendidikan⁴. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejak muncul dan berkembangannya Virus Corona atau *Covid-19* yang berasal dari Kota Wuhan Cina kemudian menyebar hingga ke 210 negara telah membawa perubahan terhadap kebutuhan teknologi yang semakin meningkat⁵. Di Indonesia antisipasi pemerintah dalam penanganan menyebar luasnya virus covid 19 merupakan langkah sigap dan tepat dengan menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Sosial Kegiatan Masyarakat (PPKM)⁶. Aplikasi zoom sebagai bukti

¹Roy Martin Simamora. "The Challenges of online learning during the COVID-19 pandemic: An essay analysis of performing arts education students." *Studies in Learning and Teaching* 1.2 (2020): 86-103. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i2.38>

²Michael B Cahapay. "How Filipino parents home educate their children with autism during Covid-19 period." *International Journal of Developmental Disabilities* 68.3 (2022): 395-398.

³Evrin Baran, and Dana AlZoubi. "Human-centered design as a frame for transition to remote teaching during the COVID-19 pandemic." *Journal of Technology and Teacher Education* 28.2 (2020): 365-372.

⁴Felipe Augusto Nobrega, and Cibele Cecílio de Faria Rozenfeld. "Virtual reality in the teaching of FLE in a Brazilian public school." *Languages* 4.2 (2019): 36.

⁵Zohair Malki, et al. "The COVID-19 pandemic: prediction study based on machine learning models." *Environmental science and pollution research* 28.30 (2021): 40496-40506.

⁶Rina Nurhayati, et al. "Digital Personal Branding of Sundanese Politicians in Indonesia (Case Study on Dedi Mulyadi During the Covid-19 Pandemic)." *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology* 19.1 (2022): 1123-1140.

dari efektivitas yang dihadirkan untuk melayani para penggunanya merupakan bentuk dari bagaimana media memberikan perubahan terhadap akses informasi yang hendak ditampilkan pada kerangka realitas keseharian sosial masyarakat.

Covid-19 telah banyak memberikan perubahan pada fungsi dan peran media dalam konstruksinya menjadi pembantu kehidupan manusia guna mempermudah kegiatan yang hendak dilakukan⁷. Institusi pendidikan sebagai institusi yang menghadirkan ruang intelektual bagi para peserta didik dari siswa hingga mahasiswa dalam kondisi sosial saat ini memerlukan apa yang disebut sebagai ruang komunikasi yang meliputi aplikasi yang digunakan sebagai konsekuensi penggunaan media dalam perubahan metode pembelajaran di sekolah maupun universitas. Senada dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang membahas mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid 19 yang mengatur bagaimana proses pembelajaran dilakukan melalui konsep daring. Pada aturan tersebut dijelaskan pada poin 2 Huruf A sampai huruf D yang berbunyi sebagai berikut :

- a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.⁸

Peraturan dibuat dalam konteks yang menempatkan kehadirannya sebagai aturan yang dapat diperhatikan dalam prosesnya menjadi tindakan. Aturan tentang pembelajaran secara daring merupakan proses transformasi media dalam bentuk kehadirannya menjadi sangat berarti bagi kehidupan masyarakat, terutama bagi mereka yang memiliki kesibukan dan akses informasi secara tatap muka virtual dengan menggunakan media⁹. Akses media yang cukup bermakna terhadap konteksnya sebagai peran tunggal dalam mempertemukan para penggunanya adalah representasi dari perubahan sosial yang bersifat progresif dan inklusif. Media memposisikan kehadirannya sebagai bentuk alat yang dapat memudahkan kehidupan manusia dalam kenyataan sosial yang sedang memberikan ketidakpastian ketika melakukan aktivitas diluar rumah. Pada proses ini, media memberikan layanan untuk membantu manusia

⁷Vanessa Ratten. "Coronavirus (covid-19) and entrepreneurship: changing life and work landscape." *Journal of Small Business & Entrepreneurship* 32.5 (2020): 503-516.

⁸I. Wayan Eka Santika. "Pendidikan karakter pada pembelajaran daring." *Indonesian Values and Character Education Journal* 3.1 (2020): 8-19.

⁹Julio Adisantoso. "Pembelajaran Di Era Digital: Kesiapan Teknologi Informasi Perguruan Tinggi." *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional Vol 1: "Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0"* 1 (2021).

mengerjakan tugas dan menyelesaikan kegiatannya. Proses pendidikan dan metode pembelajaran turut serta merubah konsep yang telah lama dilakukan menjadi konsep baru yang didorong dengan perubahan sosial secara cepat¹⁰.

Pendidikan dimasa pandemi *Covid-19* memberikan proses perubahan dalam metode pembelajaran yang hendak dihadirkan guna menciptakan ruang intelektual dan interaksi bagi para peserta didik¹¹. Melalui media, institusi pendidikan berkaitan dengan pola relasi bagaimana konteks pendidikan melakukan proses dan akses pendidikan melalui media, dalam hal ini media yang ingin dihadirkan sebagai eksistensinya adalah Media *Zoom Meeting*. *Zoom Meeting* sebagai ruang interaksi dan ruang intelektual yang memposisikan media dalam akses perubahan merupakan konsep inovasi pembelajaran yang dilakukan selama masa pandemi *Covid-19*. Intan Trivena Maria Daeng et al., dalam jurnal nya mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mahasiswa. Teori media baru yang di gunakan untuk menganalisis aktivitas perkuliahan terhadap mahasiswa Fisipol Unsrat Manado mengungkapkan bahwa mahasiswa memiliki kecenderungan untuk melakukan transformasi dalam mengakses informasi komunikasi yang berkaitan dengan aspek perkuliahan¹².

Efektivitas pembelajaran bergantung dari bagaimana akses internet dan sinyal yang sedang berlangsung disetiap daerah. Melalui media *Zoom Meeting*, ruang interaksi interaktif antara tenaga pendidik dan peserta didik hadir dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Konsep inti dalam pembelajaran dan pendidikan adalah menciptakan generasi selanjutnya dimasa depan yang memiliki wawasan serta intelektual yang dapat bersaing. Oleh karena itu, konsep media yang hadir selaras dalam pergerakan modernitas yang diimbangi dengan perubahan sosial menempatkan kehadiran ruang media *Zoom Meeting* sebagai *Agent of Change* dalam akses pembelajaran di saat pandemi *Covid-19*¹³. Kajian ini hendak menjelaskan tiga hal dasar dalam konsep pembelajaran daring yang ditinjau dari perspektif Sosiologi Media yang berfokus terhadap, konsep ruang inovasi, ruang interaksi, dan ruang ketergantungan yang mengarah terhadap pola pembelajaran baru dalam proses pendidikan online selama adanya pandemi Covid 19.

METODE

Metode yang digunakan merupakan metodeologi studi pustaka yang dihadirkan dalam kerangka teoretis guna menjelaskan fenomena pembelajaran daring selama penerapan anjuran kegiatan proses belajar mengajar dari rumah. Setting kajian dihadirkan untuk menjelaskan tiga hal dasar yang berupa Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media inovasi yang hadir dan diterima

¹⁰Kurt Lewin. "Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science; social equilibria and social change." *Human relations* (2016).

¹¹Gabriella Oliveira, et al. "An exploratory study on the emergency remote education experience of higher education students and teachers during the COVID-19 pandemic." *British Journal of Educational Technology* 52.4 (2021): 1357-1376.

¹²Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). 91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak. E-Journal "Acta Diurna," 1(1), 1–15.

¹³Kurt Lewin. "Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science; social equilibria and social change." *Human relations* (2016)

eksistensinya di masyarakat dalam rangka proses pembelajaran, *Zoom Meeting* sebagai simbol sosial dalam interaksi yang hadir sebagai bagian dari implementasi pembelajaran daring, serta aplikasi *Zoom Meeting* sebagai proses ketergantungan terhadap media yang mengarah kepada proses belajar mengajar selama Pandemi *Covid-19* melalui ruang baru yang kehadirannya diposisikan dalam bentuk aplikasi video virtual sehingga tujuan efektivitas hendak dihantarkan dalam kerangka masyarakat dalam interaksi sosial dan ruang dialogis antar subyek. Data dan rujukan serta interpretasi yang dijelaskan merupakan konsep teoretis yang ditemukan melalui *E-book* serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan fenomena yang di kontekstualisasikan dan di komparasikan sehingga dapat menjelaskan fenomena yang dikaji¹⁴.

PEMBAHASAN

Konsep Difusi Inovasi Dalam Pembelajaran Daring Melalui Zoom Meeting

Konsep Inovasi menghadirkan ruang gerak pergerakan dan perubahan sosial dalam kerangka realitas masyarakat¹⁵. Inovasi akan terus berkembang dalam kehidupan dan berkaitan dengan bagaimana inovasi dihadirkan dan di internalisasi kedalam kontruksi kehidupan masyarakat. Pada tahapan inovasi bergantung dari bagaimana inovasi dihadirkan dan di terima. Difusi Inovasi merupakan konsep yang dihadirkan dalam efektifitas kehidupan sosial. Konteks ini berkaitan dengan perubahan sosial di era modernitas dan globalisasi¹⁶. Dinn Wahyudin, mengungkapkan bahwa Inovasi merupakan suatu konsep ide yang memberikan terobosan dari cara pandang efektivitas dan pembaharuan¹⁷. Sementara itu Rogers et al., menyebutkan bahwa Inovasi diciptakan dalam kerangka penerimaan di masyarakat¹⁸. Sebuah inovasi merupakan suatu kebaruan yang diciptakan guna menghadirkan percepatan modernitas dalam kerangka mempermudah kegiatan manusia khususnya, dan umumnya masyarakat secara luas. Tanpa adanya sebuah inovasi, modernitas tidak akan berjalan sejauh ini, oleh karena itu, inovasi merupakan suatu hal fundamental dalam konteksnya di masyarakat saat ini. Inovasi berkaitan dengan bagaimana penerimaan ide dan perubahan diterima di masyarakat. Modernisasi dan Globalisasi turut andil dalam memposisikan media dalam akses pembelajaran. Pada tahapan ini, apa yang dinamakan oleh MC Luhan sebagai konsep *Global Village* menemukan arti yang cukup penting. *Global Village* merupakan konsep yang dicetuskan oleh Mc Luhan sebagai suatu konsep integrasi yang menempatkan media sebagai arus utama perubahan sosial¹⁹. Pamungkas, mengutip pendapat Mc Luhan didalam bukunya yang berkenaan dari proses

¹⁴Francis Kofi Andoh-Baidoo. "Context-specific theorizing in ICT4D research." *Information Technology for Development* 23.2 (2017): 195-211.

¹⁵Giovany Cajaiba-Santana. "Social innovation: Moving the field forward. A conceptual framework." *Technological Forecasting and Social Change* 82 (2014): 42-51.

¹⁶Giovany Cajaiba-Santana. "Social innovation: Moving the field forward. A conceptual framework." *Technological Forecasting and Social Change* 82 (2014): 42-51.

¹⁷Dinn Wahyudin, Rusman Rusman, and Yulia Rahmawati. "Penguatan Life Skills dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada SMA (Sekolah Menengah Atas) di Jawa Barat." *Mimbar Pendidikan* 2.1 (2017).

¹⁸E. M., Singhal Rogers, A., & Quinlan, M. M. (2019). *Diffusion of innovations*. In *An Integrated Approach to Communication Theory and Research*, Third Edition.

¹⁹Robert K Logan. *McLuhan misunderstood: Setting the record straight*. Toronto: Key Publishing House Incorporated, 2013.

perubahan sosial yang terintegrasi dengan media²⁰. Perubahan sosial di era 1950 menciptakan realitas sosial yang sejalan dengan cara pandang teknologi yang semakin pesat sehingga media yang berupa iklan, radio, televisi menempati posisi sentral yang saling bergantung terhadap masyarakat dan sebaliknya²¹. Unsur-unsur didalam masyarakat membentuk hubungan saling berkaitan sebab dan akibat yang saling berinteraksi. Apa yang dihadirkan hari ini adalah proses perubahan sosial. *Covid-19* sebagai virus yang menciptakan perubahan di bidang kehidupan sosial masyarakat telah merubah satu dimensi global yang turut berkaitan dengan bagaimana inovasi, global village, dan keberjarakan dibingkai dalam satu dimensi global yaitu penggunaan media sebagai basis interaksi sosial dan mempersempit bentangan jarak yang menjadi penghalang²². Pendidikan sebagai salah satu bidang kehidupan sosial di masyarakat turut andil merubah gerak mode pembelajaran yang terbingkai dalam akses perubahan metode yang diterapkan dan dihadirkan dalam bentuk penggunaan media sebagai akses pembelajaran.

Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media yang dapat menghantarkan ruang interaksi merupakan bentuk inovasi yang di posisikan kehadirannya dalam kerangka metode pembelajaran. *Zoom Meeting* dipandang sebagai proses penerimaan ide cemerlang dari proses perubahan sosial secara cepat dan mendasar sebagai konsekuensi kehadiran *Covid-19* dan anjuran belajar dari rumah yang dikeluarkan oleh pemerintah guna mengurangi penyebaran virus tersebut²³. Sebuah inovasi yang dikombinasikan melalui konsep perubahan yang progresif dan inklusif terbingkai dalam konsep integrasi satu dimensi melalui media dan internet sebagai penghubungnya merupakan komparasi yang lengkap dalam membangun interaksi sosial yang tidak terbatas oleh waktu, ruang, dan jarak. Metode pembelajaran daring baik disekolah hingga Universitas memerlukan media guna menciptakan efektifitas dan kemudahan dalam proses penyampaian bentuk pembelajaran agar materi yang diberikan dapat di sampaikan melalui media yang digunakan dalam akses mendapatkan informasi dan materi²⁴.

Melalui *Zoom Premium* akses pembelajaran dapat tercapai sebagai ruang interaksi yang berhadapan antar aktor dan individu didalamnya. Dalam dunia pendidikan zoom memiliki makna yang cukup penting sebagai proses *Transfer of Science* antara tenaga pendidik dan peserta didik²⁵. Di sejumlah Universitas sebagai serangkaian metode perkuliahan menggunakan aplikasi Zoom yang menjadikannya sebagai wadah dalam mengkomunikasikan bentuk proses metode belajar yang awalnya berada dalam kawasan ruang kelas sebagai identitas tempat beranjak

²⁰Cahyo Pamungkas. "Global village dan Globalisasi dalam Konteks ke-Indonesiaan." *Global Strategis* 9.2 (2015): 245-261.

²¹William E. Thompson., Joseph V. Hickey, and Mica L. Thompson. *Society in focus: An introduction to sociology*. Rowman & Littlefield, 2016.

²²Paul James, and Manfred B. Steger. "On living in an already-unsettled world: COVID as an expression of larger transformations." *Globalizations* 19.3 (2022): 426-438.

²³Hadar Neshet Shoshan, and Wilken Wehrt. "Understanding "Zoom fatigue": A mixed-method approach." *Applied Psychology* 71.3 (2022): 827-852.

²⁴Thierry Volery, and Deborah Lord. "Critical success factors in online education." *International journal of educational management* (2000).

²⁵Michael A. Peters, et al. "Reimagining the new pedagogical possibilities for universities post-Covid-19: An EPAT Collective Project." *Educational Philosophy and Theory* 54.6 (2022): 717-760.

menggunakan media dalam bentuk ruang virtual melalui aplikasi *Zoom Meeting*²⁶. Peraturan tentang pembelajaran daring menciptakan ruang keberjarakan yang relatif dapat dibingkai melalui penerapan media dalam skala nasional²⁷. Inovasi yang dibangun serta diterapkan dan di implementasikan dalam tindakan yang memiliki keterkaitan dengan perubahan struktur sekolah dan institusi pendidikan dalam proses pengajaran²⁸. Proses pembelajaran dapat dilakukan secara bebas dan efisien ketika berhadapan dengan media Zoom dalam penggunaannya sebagai simbol dan rang virtual. Konsep ruang yang termaniverstasi dalam bentuk tempat sekarang dapat dihubungkan melalui konsep *Golbal Village* yang menempatkan interaksi secara virtual sebagai keseharian masyarakat dalam proses komunikasi sehingga efektifitas dan efisiensi menunjukkan kinerjanya sebagai media yang dapat menjadi wadah dalam mempertemukan para penggunanya²⁹.

Konsep Interaksionis Simbolik Dalam Proses Pembelajaran Daring

Interaksi merupakan suatu hal yang fundamental bagi terciptanya bentuk masyarakat³⁰. Sementara itu, Herbert Mead dalam salah satu karyanya berjudul *Mind, Self and Society* memberikan argumentasi mengenai terciptanya masyarakat yang disertai berbagai pemikiran dan ide didalamnya³¹. Kontruksi pemikiran tentang diri merupakan ruang produksi bagi terciptanya pengalaman sosial setiap manusia. Setiap individu memiliki kecenderungan untuk memberikan tindakan yang sama melalui interaksi interpersonal yang diberikan individu lainnya melalui pemaknaan status simbol yang berkaitan dalam kerangka interaksi sosial di masyarakat³². Mead memandang kecerdasan manusia sebagai entitas kelanjutan dari proses penyesuaian setiap interaksi sosial yang dilakukan oleh individu yang terjadi melalui proses komunikasi, manusia dapat bertindak secara reflektif melalui kemampuannya menginterpretasikan makna, bahasa, dan simbol yang digunakan untuk mengidentifikasi arah komunikasi dan interaksi sosial³³. Setiap perilaku individu hanya dapat dipahami apabila individu tersebut menjadi salah satu anggota dalam kelompok masyarakat atau organisasi.

²⁶Michael A. Peters, et al. "Reimagining the new pedagogical possibilities for universities post-Covid-19: An EPAT Collective Project." *Educational Philosophy and Theory* 54.6 (2022): 717-760.

²⁷Husaini Husaini, and Happy Fitria. "Manajemen Kepemimpinan Pada Lembaga Pendidikan Islam." *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)* 4.1 (2019): 43-54.

²⁸Husaini Husaini, and Happy Fitria. "Manajemen Kepemimpinan Pada Lembaga Pendidikan Islam." *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)* 4.1 (2019): 43-54.

²⁹Jennifer Evans-Cowley, and Justin Hollander. "The new generation of public participation: Internet-based participation tools." *Planning Practice & Research* 25.3 (2010): 397-408.

³⁰AM Ar-rozy, Interaksionisme Simbolik & Studi Freja Erichsen State University] Lecturer : Dr . Argyo Demartoto Subject : Contemporary of Social. (2017) 4. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33662.38726>

³¹G. H. Mead. *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist - The Definitive Edition*. (2015), 440.

³²D.D Dionysiou. *Symbolic Interactionism* , The Sage Handbook of Process Organization Studies. January (2017).

³³G. H. Mead. *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist - The Definitive Edition*. (2015), 440.

Fink mengemukakan bahwa interaksi simbolis, merupakan teori yang menganalisis diri, interaksi sosial, makna, serta tindakan sosial individu³⁴. Mead berusaha untuk menjelaskan bagaimana makna dapat dipahami dalam konteks penggunaannya bagi individu dan kelompok masyarakat³⁵. Terdapat beberapa poin penting mengenai konsep yang dibangun dalam teori interaksionis simbolis diantaranya adalah percakapan gerak tubuh, yang menandakan interaksi sosial sebagai basis pertukaran sikap dengan sikap yang ingin dimulai. Tahap selanjutnya adalah komunikasi, pada tahapan ini komunikasi merupakan tahapan pengembangan simbol dan makna dari gerak tubuh yang merespon interaksi dan isyarat yang dipahami. Ruang interaksi sosial melalui berbagai makna seperti yang diargumentasikan Herbert Mead mendapati ide dasar sebagai bangunan untuk meletakkan interaksi simbolis sebagai teori yang menjelaskan bagaimana makna timbul sebagai bagian dari interaksi sosial dan proses komunikasi³⁶. Sebuah interaksi sosial dapat memiliki arti jika terdapat simbiolisasi yang terjadi melalui kontak sosial demi memudahkan suatu pemahaman yang di berikan oleh individu lainnya. Ruang dan waktu adalah manivestasi dari suatu pembentukan interaksi sosial.

Pada dasarnya simbol yang digunakan merupakan konteks yang hendak dihadirkan dalam integrasi yang dijalankan pada proses interaksi dan komunikasi³⁷. Komunikasi interaktif hendak memberikan bentuk dari percakapan yang hadir dari tenaga pengajar baik guru, dosen kepada peserta didik maupun mahasiswa. Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai ruang virtual merupakan simbol dari bagaimana kehadiran media merangkai jarak dalam proses interaksi dan komunikasi yang dibingkai dalam proses pembelajaran. Para aktor di dalamnya berkomunikasi dan melakukan percakapan melalui media *Zoom Meeting* sebagai basis ruang interaksi. Jarak bukan menjadi penghalang ketika kecangihan teknologi informasi memberikan inovasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Interaksionis Simbolis yang diargumentasikan dalam konteks ini menciptakan ruang tatap muka secara virtual dalam proses pembelajaran daring. Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai suatu aplikasi yang dihadapkan pada kontruksi tentang proses pembelajaran merupakan suatu simbol yang menghadirkan ruang interaksi dalam proses komunikasi. Asumsi yang bangun ialah konsep *Zoom Meeting* sebagai simbol interaksi yang hadir sebagai bagian dari proses pembelajaran ketika mempertemukan para tenaga pendidik dan peserta didik. Peserta didik dan tenaga pendidik dapat dipertemukan oleh ruang virtual *Zoom Meeting* dalam konteks pembelajaran maupun perkuliahan.

Aplikasi Zoom pada hari ini merupakan aplikasi yang familiar dalam konteksnya sebagai ruang pertemuan. Simbol sosial yang dapat mempertemukan para individunya. Selain hal tersebut, mendapatkan akses yang relatif terjangkau dalam proses menggunakannya

³⁴EL Fink. Symbolic Interactionism. The International Encyclopedia of Interpersonal Communication, (2015) 1–13. <https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic266>

³⁵G. H. Mead. Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist - The Definitive Edition. (2015), 440.

³⁶G. H. Mead. Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist - The Definitive Edition. (2015), 440.

³⁷EL Fink. Symbolic Interactionism. The International Encyclopedia of Interpersonal Communication, (2015) 1–13. <https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic266>

merupakan keunggulan dan implikasi yang progresif terhadap perkembangan media dan arus perubahan sosial. Media menjadi salah satu faktor dalam akses perubahan sosial menuju titik keseimbangan dan terus berkembang menghadirkan ruang inovasi yang akan terus berlanjut dalam realitas sosial masyarakat yang bersifat dinamis. Termasuk diantaranya *Zoom Meeting* sebagai bukti ruang simbolis dalam mempertemukan penggunaanya, terlebih ketika perubahan secara cepat dan mendasar yang dibarengi oleh realitas sosial saat ini yang masih menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan metode daring sebagai upaya meminimalisir penyebaran virus.

Zoom Meeting Sebagai Akses Ketergantungan Media Pembelajaran Daring Dalam Konteks Nasional.

Media pembelajaran yang hadir dalam menciptakan integrasi sosial merupakan konsep inovasi yang menempatkan posisinya sebagai kreativitas yang terbaharukan. Proses perubahan secara cepat menciptakan inovasi yang sebelumnya tidak disadari oleh masyarakat. Kehidupan masyarakat yang dinamis dan di barengi oleh arus globalisasi dan ketergantungan dalam proses komunikasi melalui media dapat menjadi salah satu indikator dalam konteksnya sebagai bagian dari keseharian masyarakat. Konsep ketergantungan muncul sebagai konsekuensi kenyataan sosial yang merombak tatanan sosial secara cepat dan tiba-tiba. Konsep ketergantungan terhadap media pada saat pandemi *Covid-19* adalah proses adaptasi melalui cara-cara baru dalam menghadirkan ruang interaksi dalam proses pembelajaran. Teori ketergantungan media menyatakan bahwa terdapat pergeseran pola pencaharian informasi yang merupakan gejala dari sebuah periodisasi perpolitikan. Tendensi pergeseran pencaharian informasi bergerak untuk menemukan informasi secara cepat dan aktual. Ketergantungan terhadap media memunculkan motivasi dalam pencaharian sumber daya ilmu pengetahuan yang dapat menambah pemahaman manusia³⁸. Mahmudah, mengutip pendapat klasik Durkheim yang menyatakan bahwa media massa merupakan representasi dari sebuah pergerakan masyarakat modern³⁹. Peran informasi yang semakin cepat menggeser proses interaksi sosial. Hal ini berkaitan dengan ekstensifnya sebuah ruang media. Semakin ekstensif media memproses informasi yang beredar, akan semakin besar pula sistem sosial yang akan membentuk keberagaman tujuan dari para pengguna media.

Refleksi dari pemikiran teori ketergantungan media diantaranya adalah kecenderungan masyarakat untuk mengkonsumsi media sebagai akses satu-satunya informasi yang mudah didapatkan melalui perangkat yang telah canggih di era digital saat ini⁴⁰. Dependency Theory yang di temukan oleh Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur (1976) merupakan teori yang dikembangkan dengan menggabungkan berbagai dimensi komunikasi yang dikategorikan

³⁸M Loveless,. Media dependency: Mass media as sources of information in the democratizing countries of Central and Eastern Europe. *Democratization*, 15(1), (2008), 162–183.

³⁹D. Mahmudah. Evolusi Teori Ketergantungan Sistem Media Menjadi Teori Infrastruktur Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(2), (2011), 237–250. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150207>

⁴⁰Sirkka L. Jarvenpaa, and D. Sandy Staples. "The use of collaborative electronic media for information sharing: an exploratory study of determinants." *The Journal of Strategic Information Systems* 9.2-3 (2000): 129-154.

menjadi lingkup dimensi sosial⁴¹. Kecenderungan media pada masyarakat modern telah memantik sebuah pergeseran akses informasi dengan terdistorsi oleh suatu kepercayaan yang dibentuk sebagai konsekuensi media yang semakin berkembang. Media dapat mengintegrasikan suatu perubahan sosial, konflik dalam masyarakat, kelompok, atau individu dalam aktivitas keseharian. Dasar fundamental yang dapat mempengaruhi seseorang terletak pada hubungan sistem sosial yang memiliki integrasi sosial yang lebih besar pada sistem sosial sebelumnya, peranan pada kalangan masyarakat mempertemukan suatu bentuk efek dari keberlangsungan media yang dilanggengkan pada kehidupan sosial manusia dan masyarakat di dalamnya. Poin penting dari teori ketergantungan adalah bahwa audiens yaitu masyarakat modern memiliki kecenderungan untuk mengakses sebuah informasi yang menjadi sumber arus utama dalam pencaharian dan pengembangan pengetahuan dan pemahaman yang terkait dengan realitas manusia dan masyarakat, termasuk diantaranya dipengaruhi oleh konflik, stabilitas politik, perubahan sosial, yang menjadi orientasi bagi terciptanya pemahaman dan kesadaran tentang ilmu pengetahuan di kehidupan yang bersifat dinamis di era digitalisasi saat ini⁴².

Eksistensi media dengan segala kecanggihannya menempatkan masyarakat modern sebagai subyek yang bergantung terhadap keberadaan media sehingga media menjadi suatu hal yang utama dalam kehidupan. Teori ketergantungan media merupakan konsep yang hadir sebagai proses perubahan sosial. Institusi pendidikan menghadirkan media sebagai agen pendidikan dan pengajaran. Media menjadi salah satu bagian terpenting ketika berhadapan dengan arus modernisasi dan perubahan sosial masyarakat yang dinamis.

Ketergantungan media dalam konteks ini hadir untuk menjelaskan bagaimana media dengan kekuatan melalui struktur sosial dapat menjadi alat dalam mendorong institusi pendidikan. Realitas sosial saat pandemi *Covid-19* turut mendorong untuk menggunakan media sebagai basis pengajaran dan kegiatan pendidikan. Agent disini sebagai sarana untuk menyokong pendidikan dan akses pembelajaran yang efektif dan adaptif serta kreatif. Transformasi pendidikan melalui digitalisasi adalah proses menuju pengembangan teknologi informasi, salah satunya penggunaan media sebagai proses ketergantungan yang merujuk kepada pengembangan kreatifitas bagi peserta didik dan tenaga pendidik. *Zoom Meeting* adalah salah satu proses tranformasi dunia pendidikan yang konteksnya sebagai ruang untuk menghadirkan pengajaran dan pembelajaran. Aktivitas sekolah hingga perkuliahan banyak dijumpai melalui zoom sebagai akses untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar di konteks kedaerahan dan konteks nasional. Pembelajaran dalam institusi pendidikan di tingkat nasional.

⁴¹Nul Widaya Mohamed Nawawi, et al. "New media use among youth in Malaysia: A media dependency theory perspective." *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology* 17.9 (2020): 836-851.

⁴²Carlos J Castro. "Sustainable development: mainstream and critical perspectives." *Organization & Environment* 17.2 (2004): 195-225 .

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, ruang media *Zoom Meeting* dalam realitas sosial saat ini menempatkan kehadirannya sebagai bagian dari bentuk inovasi yang dapat diterima secara luas untuk mempermudah kehidupan manusia secara tatap muka virtual. Konsep inovasi yang hadir dalam rangka perubahan sosial memberikan pembaharuan dan kreatifitas guna menunjang kegiatan-kegiatan yang hendak di lakukan. Institusi pendidikan dan lembaganya menggunakan Aplikasi *Zoom Meeting* sebagai identitas ruang media yang memberikan layanan dalam proses pembelajaran. Media *Zoom Meeting* dipandang sebagai agent pendidikan dalam proses pembelajaran di saat anjuran pemerintah untuk tidak keluar rumah. Inovasi yang hadir hari ini terjadi dalam proses yang cepat dan progresif. *Zoom Meeting* telah memberikan ruang simbolis untuk menciptakan komunikasi dan ruang interaksi bagi para aktornya. Selain itu, *Zoom Meeting* dapat dipandang sebagai poses ketergantungan dalam akses pembelajaran. *Zoom Meeting* hadir untuk memberikan layanan dalam suatu pola interaksi yang bergantung terhadap proses media dalam kerangka perubahan sosial.

REFERENSI

- Adisantoso, Julio. "Pembelajaran Di Era Digital: Kesiapan Teknologi Informasi PerguruanTinggi." *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional Vol 1: "Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0 1* (2021).
- Andoh-Baidoo, Francis Kofi. "Context-specific theorizing in ICT4Dresearch." *InformationTechnology for Development* 23.2 (2017): 195-211. <https://doi.org/10.1080/02681102.2017.1356036>
- Ar-rozy, AM. Interaksionisme Simbolik & Studi Freja Erichsen State University; Contemporary of Social. (2017) 4. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33662.38726>
- Baran, Evrim, and Dana AlZoubi. "Human-centered design as a frame for transition to remote teaching during the COVID-19 pandemic." *Journal of Technology and Teacher Education* 28.2 (2020): 365-372. <https://www.learntechlib.org/primary/p/216077/>.
- Cahapay, Michael B. "How Filipino parents home educate their children with autism during COVID-19 period." *International Journal of Developmental Disabilities* 68.3 (2022): 395-398. <https://doi.org/10.1080/20473869.2020.1780554>
- Cajaiba-Santana, Giovany. "Social innovation: Moving the field forward. A conceptual framework." *Technological Forecasting and Social Change* 82 (2014): 42-51. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2013.05.008>
- Castro, Carlos J. "Sustainable development: mainstream and critical perspectives." *Organization & Environment* 17.2 (2004): 195-225. <https://doi.org/10.1177/1086026604264910>

- Daeng, Intan Trivena Maria, N. N. Mewengkang, and Edmon R. Kalesaran. "Penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa fispol unsrat manado." *Acta Diurna Komunikasi* 6.1 (2017).
- Dionysiou, D. D.. Symbolic Interactionism , The Sage Handbook of Process Organization Studies. January (2017).
- Evans-Cowley, Jennifer, and Justin Hollander. "The new generation of public participation: Internet-based participation tools." *Planning Practice & Research* 25.3 (2010): 397-408. <https://doi.org/10.1080/02697459.2010.503432>
- Husaini, Husaini, and Happy Fitria. "Manajemen Kepemimpinan Pada Lembaga Pendidikan Islam." *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)* 4.1 (2019): 43-54. <http://dx.doi.org/10.31851/jmksp.v4i1.2474>
- Jarvenpaa, Sirkka L., and D. Sandy Staples. "The use of collaborative electronic media for information sharing: an exploratory study of determinants." *The Journal of Strategic Information Systems* 9.2-3 (2000): 129-154. [https://doi.org/10.1016/S0963-8687\(00\)00042-1](https://doi.org/10.1016/S0963-8687(00)00042-1)
- Lewin, Kurt. "Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science; social equilibria and social change." *Human relations* (2016). <https://doi.org/10.1177/001872674700100103>
- Logan, Robert K. *McLuban misunderstood: Setting the record straight*. Toronto: Key Publishing, 2013.
- Loveless, M. Media dependency: Mass media as sources of information in the democratizing countries of Central and Eastern Europe. *Democratization*, 15(1), (2008), 162–183. <https://doi.org/10.1080/13510340701770030>
- Mahmudah, D. Evolusi Teori Ketergantungan Sistem Media Menjadi Teori Infrastruktur Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(2), (2011), 237–250. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150207>
- Malki, Zohair, et al. "The COVID-19 pandemic: prediction study based on machine learning models." *Environmental science and pollution research* 28.30 (2021): 40496-40506. <https://doi.org/10.1007/s11356-021-13824-7>
- Mead, G. H. *"Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist"*. The Definitive Edition. (2015) 440.
- Nawi, Nul Widaya Mohamed, et al. "New media use among youth in Malaysia: A media dependency theory perspective." *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology* 17.9 (2020): 836-851. <https://doi.org/10.1080/15252019.2003.10722074>

- Nesher Shoshan, Hadar, and Wilken Wehrt. "Understanding "Zoom fatigue": A mixed-method approach." *Applied Psychology* 71.3 (2022): 827-852.
- Nobrega, Felipe Augusto, and Cibele Cecílio de Faria Rozenfeld. "Virtual reality in the teaching of FLE in a Brazilian public school." *Languages* 4.2 (2019): 36. <https://doi.org/10.3390/languages4020036>
- Nurhayati, Rina, et al. "Digital Personal Branding of Sundanese Politicians in Indonesia (Case Study on Dedi Mulyadi During the Covid-19 Pandemic)." *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology* 19.1 (2022): 1123-1140. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/10875>
- Oliveira, Gabriella, et al. "An exploratory study on the emergency remote education experience of higher education students and teachers during the COVID-19 pandemic." *British Journal of Educational Technology* 52.4 (2021): 1357-1376. <https://doi.org/10.1111/bjet.13112>
- Pamungkas, Cahyo. "Global village dan Globalisasi dalam Konteks ke-Indonesiaan." *Global Strategis* 9.2 (2015): 245-261. <https://doi.org/10.20473/jgs.9.2.2015.245-261>
- Peters, Michael A., et al. "Reimagining the new pedagogical possibilities for universities post Covid-19: An EPAT Collective Project." *Educational Philosophy and Theory* 54.6 (2022): 717-760. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1777655>
- Ratten, Vanessa. "Coronavirus (covid-19) and entrepreneurship: changing life and work landscape." *Journal of Small Business & Entrepreneurship* 32.5 (2020): 503-516. <https://doi.org/10.1080/08276331.2020.1790167>
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2019). Diffusion of innovations. In *An Integrated Approach to Communication Theory and Research*, Third Edition. <https://doi.org/10.4324/9780203710753-35>
- Santika, I. Wayan Eka. "Pendidikan karakter pada pembelajaran daring." *Indonesian Values and Character Education Journal* 3.1 (2020): 8-19. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27830>
- Simamora, Roy Martin. "The Challenges of online learning during the COVID-19 pandemic: An essay analysis of performing arts education students." *Studies in Learning and Teaching* 1.2 (2020): 86-103. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i2.38>
- Thompson, William E., Joseph V. Hickey, and Mica L. Thompson. *Society in focus: An introduction to sociology*. Rowman & Littlefield, 2016. <https://doi.org/10.1080/14747731.2021.1961460>
- Volery, Thierry, and Deborah Lord. "Critical success factors in online education." *International journal of educational management* (2000). <https://doi.org/10.1108/09513540010344731>

Wahyudin, Dinn, Rusman Rusman, and Yulia Rahmawati. "Penguatan Life Skills dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada SMA (Sekolah Menengah Atas) di Jawa Barat." *Mimbar Pendidikan* 2.1 (2017). <https://doi.org/10.2121/mp.v2i1.794>