

**TEKNIK *VIRTUAL LEARNING* MELALUI APLIKASI JITSI SEBAGAI METODE
PENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI SAPBB**

STAHN MPU KUTURAN SINGARAJA

Oleh;

I Nengah Juliawan¹

camebinkjulian@gmail.com

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Putu Ersah Rahayu Dewi²

ersarahayu14@gmail.com

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik dengan adanya keterpisahan, baik keterpisahan secara fisik, psikologis maupun komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berbasis virtual merupakan salah satu alat yang didesain untuk mengoptimalkan dan meningkatkan metode pembelajaran dengan menggunakan internet. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah dalam proses pembelajaran *Virtual learning* berbasis media aplikasi jitsi. Media pembelajaran ini memberikan dampak efisien terhadap tenaga pendidik dalam proses pembelajaran, melalui penggunaannya, diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring di masa pandemic COVID 19. Pembelajaran berbasis aplikasi jitsi, dengan *video conference* memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

Kata Kunci : *Virtual learning*, Jitsi, pendidikan, Media Pembelajaran

Abstract

Distance learning is characterized by separation, both physically, psychologically and communication between educators and students. Virtual-based learning media is one of the tools designed to streamline and streamline learning methods using the internet. Distance and time are no longer a problem in the virtual learning process based on Jitsi application media. This learning media has an efficient impact on educators in the learning process, through its use, it is hoped that it can attract students' interest to take part in online learning during the COVID 19 pandemic. Jitsi application-based learning, with video conferencing,

has the advantage of being able to grow independent learning. The research method used is qualitative research.

Keywords: *Virtual learning, Jitsi, education, Learning Media*

Pendahuluan

COVID-19 (*Corona Virus Desese-2019*), merupakan virus dengan kecepatan penyebaran yang tinggi. Berdasarkan data WHO diperoleh bahwa COVID-19 telah menjadi pandemic global dengan 4.534.0731 kasus positif yang terkonfirmasi di 216 negara di seluruh dunia (Update:17-09-2021). Virus Corona juga telah mewabah di Indonesia sejak awal Maret 2020 hingga saat ini 12 agustus 2021 terdapat 17.514 kasus positif terkonfirmasi tersebar di 34 provinsi dan 415 kabupaten/kota (Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Indonesia, 2021). Wabah Covid-19 adalah jenis wabah yang tingkat penyebarannya sangat tinggi dan cepat. Wabah ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia. Pencegahan wabah ini dilakukan dengan menghindari interaksi langsung orang yang terinfeksi dengan orang-orang yang beresiko terpapar virus corona ini (Caley, Philp, & McCracken, 2008). Status pandemic global menandakan penyebaran COVID-19 berlangsung signifikan dengan penyebaran yang cepat, menandakan setiap negara tak luput dari terpaparnya pandemic COVID-19. Pemerintah Indonesia telah menghimbau warga untuk tetap di dalam rumah dan mengisolasi diri.

Salah satunya Pemerintah Indonesia menerapkan aturan PSBB yang merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar yang dibuat dalam rangka penanganan COVID-19. Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal. Melalui usaha pembatasan sosial ini Pemerintah Indonesia juga telah membatasi kegiatan di luar rumah seperti kegiatan pendidikan yang telah dilakukan melalui pembelajaran online. Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi

untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Hal ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup.

Tenaga pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran wajib melaksanakan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh. Seharusnya hal ini bukan masalah besar bagi para tenaga pendidik jika dalam peningkatan kualitas atau mutu internal mampu berjalan bersama dalam era digitalisasi saat ini, karena telah didukung oleh perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada era digitalisasi 4.0 saat ini.

Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet/*virtual learning*. Tenaga pendidik wajib memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, tenaga pendidik dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi jitsi ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran (*virtual learning*)

Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi baik secara langsung maupun tak langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis manfaat penggunaan teknik *virtual learning* dengan aplikasi Jitsi serta efektivitas teknik *virtual learning* sebagai

motivasi belajar peserta didik (mahasiswa) selama pembelajaran daring di STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Prodi Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Data penelitian diperoleh melalui hasil pengamatan, hasil wawancara, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituangkan dalam bentuk dan angka-angka.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik dengan adanya keterpisahan, baik keterpisahan secara fisik, psikologis maupun komunikasi, antara pengajar dan peserta belajarnya, sebagaimana yang dikemukakan Moore (1983). *Virtual learning* mengacu pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam *cyberspace* melalui jaringan Internet (Pannen, 1999). Penerapan *virtual learning* ditujukan untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antara peserta didik dan pengajar melalui media *computer* atau perangkat digital lainnya, dalam menerapkan *virtual learning*, peserta didik dapat mempelajari bahan belajar sendiri atau jika diperlukan

peserta didik meminta bantuan dalam bentuk interaksi yang difasilitasi oleh komputer, seperti belajar berbantuan computer (*computer-based learning/CAL*) atau *interactive web pages*, belajar berbantuan pengajar atau tutor secara *synchronous* (dalam titik waktu yang sama) dan *asynchronous* (dalam titik waktu yang berbeda). Pembelajaran daring, peserta didik tidak terkendala waktu dan tempat dimana dapat mengikuti pembelajaran dari rumah masing-masing maupun dari tempat dimana saja. Melalui pembelajaran daring, tenaga

pendidik memberikan pembelajaran melalui kelas-kelas virtual yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun tidak terikat ruang dan waktu.

Media pembelajaran berbasis virtual merupakan salah satu alat yang didesain untuk mengoptimalkan dan mengefektifkan metode pembelajaran dengan menggunakan internet. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah dalam proses pembelajaran dan dengan perkembangan yang pesat dewasa ini, muncul berbagai media atau sarana yang pada akhirnya diterapkan oleh para pengajar untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar daring. Secara umum STAHN Mpu Kuturan Singaraja menerapkan aturan pembelajaran daring/teknik *virtual learning* namun dengan cara dan media aplikasi yang berbeda-beda, pada awalnya secara umum pembelajaran daring dilakukan menggunakan media *whatsapp* (WA) dengan platform yang tergolong murah karena biaya kuota yang diperlukan untuk aplikasi ini sedikit dan mampu diakses dengan mudah sehingga memudahkan tenaga pendidik dan peserta didik mampu berinteraksi secara online dengan baik. Namun seiring update informasi dan melirik efisiensi maka perlahan para tenaga pendidik menggunakan berbagai macam aplikasi media pembelajaran tergantung situasi dan kondisi serta muatan materi yang ingin disampaikan. Adapun aplikasi media pembelajaran yang dipergunakan diantaranya ; *whatsapp*, *google meet*, *google classroom*, *zoom*, *jitsi* dan beberapa aplikasi kuis. Peneliti tertarik menggunakan media aplikasi *jitsi*, hal ini karena memberikan dampak efisiensi terhadap tenaga pendidik dalam proses pembelajaran, melalui penggunaan aplikasi *Jitsi meet*, diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring di masa pandemic COVID 19.

Jitsi meet merupakan layanan *video conference* dengan bebas biaya yang tidak memiliki batasan peserta dan terdapat layanan *video conference* yang sepenuhnya terenkripsi. Aplikasi *Jitsi meet* merupakan media *open source* sehingga aman karena dikerjakan banyak orang dengan keunggulan *Jitsi meet* yaitu tidak diperlukan untuk *sign in* atau membuat akun untuk melakukan *video conference*, dengan langkah yang mudah

membuat *meeting room* lalu *URL meeting room* yang telah dibuat dapat langsung dibagikan (*share*) kepada peserta didik untuk memulai proses pembelajaran melalui *video conference*. Berdasarkan kemudahan tersebut, *jitsi meet* tentu juga mengedapankan soal keamanan, demi kenyamanan para pengguna *jitsi meet*, yang mana keamanan *meeting room* yang dibuat dapat ditambahkan password untuk mencegah orang lain bebas masuk ke dalam *meeting room*. Selain *video conference*, *jitsi meet* memiliki fitur chat, share desktop dan share URL video dari youtube, serta efek blur pada latar belakang.

Peningkatan dalam penggunaan internet di Indonesia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Rahadian, D., 2017). Hasil penelitian memaparkan bahwa walaupun terdapat peserta didik yang belum memiliki laptop, akan tetapi seluruh peserta didik memiliki *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sukatri, 2020). Penggunaan aplikasi *jitsi meet* tentu memiliki beberapa hambatan baik dalam faktor internal maupun eksternal. Hambatan klasik dalam belajar online yang tidak hanya terdapat dalam aplikasi *jitsi meet* yakni gangguan ketersediaan signal layanan internet, sebab ini tidak semata-mata karena provider penyedia layanan internet namun dalam pembelajaran daring memiliki tantangan khusus, lokasi peserta didik dan pendidik yang terpisah saat melaksanakan, menyebabkan pendidik tidak dapat mengawasi secara langsung kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Tidak ada jaminan bahwa peserta didik sungguh-sungguh dalam mendengarkan ulasan dari pendidik dan peserta didik lebih sering kurang fokus pada pembelajaran daring dibandingkan ketika belajar tatap muka. Pembelajaran daring sebaiknya diselenggarakan dalam waktu tidak lama mengingat peserta didik sulit mempertahankan konsentrasinya apabila pembelajaran daring dilaksanakan lebih dari satu jam. Hasil penelitian mendapatkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi yang diberikan secara daring. Bahan ajar biasa disampaikan dalam bentuk bacaan yang tidak mudah

dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Peserta didik berasumsi bahwa materi dan tugas tidak cukup karena perlu penjelasan secara langsung oleh pendidik.

Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan pembelajaran daring terhadap mahapeserta didik prodi SAPBB STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Menurut Made Ariyana yang merupakan salah satu mahapeserta didik di Prodi SAPBB (wawancara, 2 september 2021)

Selain kendala signal yang tidak baik karena tempat tinggal di daerah perbukitan, agar tetap dapat mengikuti pembelajaran daring tentu mengeluarkan biaya cukup mahal untuk membeli kuota data internet. Rata-rata saya menghabiskan dana sampai Rp. 200.000 untuk 1 bulannya, terkadang lebih.

Dibalik kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran daring, tentu terdapat dampak positif yang berdampak, pembelajaran daring menggunakan teknik virtual learning diharapkan mampu memberikan input yang sesuai dengan harapan dan menekan mata rantai penyebaran Covid-19.

Efektivitas pembelajaran daring dengan teknik *virtual learning* yang dilaksanakan di Prodi Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali, STAHN Mpu Kuturan Singaraja dengan pembelajaran teknik *virtual learning* melalui aplikasi Jitsi dapat diakses dengan jaringan internet. Secara keseluruhan, peserta didik puas yang ditunjukkan dengan hasil kuisioner yang sangat baik, hal ini dikarenakan dengan sistem pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan yang mampu diberikan dalam penggunaan media pembelajaran *virtual learning* melalui *video conference*.

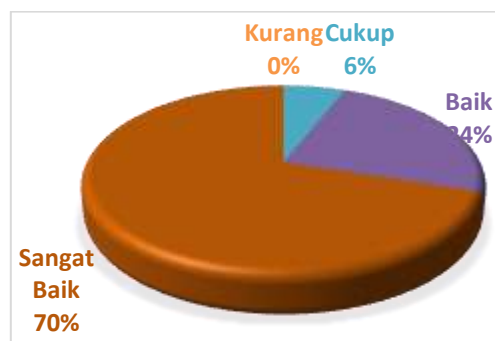


Diagram 1. Tingkat kepuasan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Jitsi.

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi jitsi, *video conference* memberikan dampak signifikan terhadap peserta didik yang merasa lebih nyaman dalam mengemukakan gagasan dan pertanyaan. Mengikuti pembelajaran dari rumah berbasis aplikasi jitsi, *video conference* membuat peserta didik tidak merasakan tekanan psikologis dari teman sebaya yang biasa dialami ketika mengikuti pembelajaran tatap muka. Ketidakhadiran tenaga pendidik secara langsung atau fisik juga menyebabkan peserta didik merasa tidak canggung dalam mengutarakan gagasan. Ketiadaan penghambat fisik serta batasan ruang dan waktu menyebabkan peserta didik lebih nyaman dalam berkomunikasi. Lebih lanjut, pembelajaran secara daring berbasis aplikasi jitsi, *video conference* menghilangkan rasa canggung yang pada akhirnya membuat peserta didik menjadi berani berekspresi dalam bertanya dan mengutarakan ide secara bebas.

Pembelajaran berbasis aplikasi jitsi, dengan *video conference* juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*), yang lebih bersifat berpusat pada peserta didik yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*learning autonomy*). Hal ini berdampak terhadap peserta didik untuk mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Simpulan

Sebagai lembaga atau institusi di bawah naungan pemerintah, STAHN Mpu Kuturan Singaraja melaksanakan pembelajaran daring/teknik *virtual learning* sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran di masa pandemic COVID 19 yang melanda dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran berbasis aplikasi jitsi, *virtual learning* melalui *video conference* efektif dan efisien untuk pembelajaran yang memungkinkan pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat peserta didik mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*) dan meningkatkan motivasi belajardi masa pandemi. Terdapat kelemahan pembelajaran daring diantaranya peserta didik tidak terawasi dengan baik selama proses pembelajaran daring, lemah sinyal internet dan mahalny biaya qouta menjadi tantangan tersendiri pembelajaran *virtual learning* melalui *video conference* di masa pandemic sekarang ini. Akan tetapi dengan melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan teknik *virtual learning* melalui *video conference* dapat menekan penyebaran Covid-19.

Daftar Pustaka

- Andri Anugrahana, Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10 No.3 3 September 2020.
- Anggrawan, A. (2019). *Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar* peserta didik. MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer, 18(2), 339-346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>

- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun* (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).
- Caley, P., Philp, D. J., & McCracken, K. (2008). *Quantifying social distancing arising from pandemic influenza*. *Journal of the Royal Society Interface*: <https://doi.org/10.1098/rsif.2007.1197>
- Dahar, Ratna Wilis, 1988, *Teori-Teori Belajar*, Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud, Jakarta.
- I Nengah Juliawan, I. N. (2020/12/16). Wawasan Sosiokultural Terhadap Peningkatan Mutu Siswa Dalam Pendidikan Karakter. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 7-8.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta.
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. Surat edaran no 4. Tahun 2020. Tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid- 19)
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. Surat edaran sekretaris jendral no. 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19)
- Kim, Y., Wang, Y., & Oh, J. (2016). *Digital Media Use and Social Engagement: How Social Media and Smartphone Use Influence Social Activities of College*
- Komalasari, K. (2010) *Pembelajaran Kontekstual (Kajian Teori dan Praktik di Sekolah)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). *Differences between m-learning (mobile learning)*
- Kusniati, e. (2016). Strategi pembelajaran berbasis multiple intelligences. *Jurnal nuansa*, 9 (2), 167-177.
- Lickona, Thomas. (1992). *Educating for Character, How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York : Bantam Books.

Rahadian, D. (2017). *Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas*. TEKNOLOGI PEMBELAJARAN, 2(1).

Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). *Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Peserta didik SMA*. BIODIK, 5(2), 131-138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>