

MEDIA KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL SYNCRONOUS

Oleh

I Made Pustikayasa

Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya
imdpus@gmail.com

Diterima....., direvisi....., diterbitkan.....

Abstract

Communication in the form of dialogue in the learning process is very important between teachers and students as well as between students. During the pandemic, the government has made a policy that allows distance learning to be carried out online media. One of the learning processes carried out by teachers is the use of virtual synchronous learning based on video conferencing. Virtual synchronous learning processes based on videoconferencing are widely used to replace learning processes in the classroom. But this became interesting to discuss after the government allowed every educational unit to do the learning process in the classroom again, considering that the spread of Covid-19 has been declining. Considering that the learning process is starting to be implemented in the learning process in the classroom again, whether virtual synchronous learning based on video conferencing is still relevant to be used is reviewed based on its advantages and disadvantages. Virtual synchronous learning based on video conferencing is still very relevant to be used to replace conditions that do not allow teachers and students to perform the learning process in the classroom so that the learning process can continue. However, the virtual synchronous learning process based on video conferencing cannot be implemented in all meetings because it requires the ability of teachers to organize, present, and teach virtually. In addition, direct social interaction is also needed between teachers and students and between students as individuals.

Keywords: Communication Media, Virtual Learning, Video Conference.

Abstrak

Komunikasi dalam bentuk dialog dalam proses pembelajaran sangat penting diantara pendidik dan peserta didik maupun diantara peserta didik. Pada masa pandemi hingga saat ini pemerintah membuat kebijakan yang mengizinkan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan secara online (daring). Salah satu proses pembelajaran yang laksanakan pendidik yaitu menggunakan pembelajaran virtual synchronous berbasis *video conference*. Proses pembelajaran virtual synchronous berbasis *video conference* banyak digunakan untuk menggantikan tatap muka langsung di dalam kelas yang disebut dengan pembelajaran tatap muka (PTM). Hal ini menjadi menarik untuk dibahas setelah pemerintah memperbolehkan kembali setiap satuan pendidikan untuk melaksanakan PTM mengingat penyebaran Covid-19 telah melandai. Mengingat proses

pembelajaran mulai dilaksanakan kembali secara PTM, apakah pembelajaran virtual synchronous berbasis *video conference* masih relevan digunakan ditinjau berdasarkan kelebihan dan kekurangannya. Pembelajaran virtual synchronous berbasis *video conference* masih sangat relevan digunakan untuk menggantikan kondisi yang tidak memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan PTM sehingga proses pembelajaran masih dapat berjalan. Tetapi proses pembelajaran virtual synchronous berbasis *video conference* juga tidak dapat dilaksanakan diseluruh pertemuan karena dibutuhkan kemampuan pendidik dalam menyusun, menyajikan, dan strategi mengajar secara virtual. Selain itu interaksi sosial secara langsung juga dibutuhkan diantara pendidik dengan peserta didik dan diantara peserta didik sebagai individu.

Keywords: Media Komunikasi, Pembelajaran Virtual, *Video conference*.

I. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aktivitas naluriiah manusia yang senantiasa berhubungan, berinteraksi dan membutuhkan dalam kelompok masyarakat (Sudjana & Rivai, 2007, hlm. 27). Dalam proses pembelajaran komunikasi juga sangat penting. Dengan adanya komunikasi pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran sebagai bagian stimulus dan respons. Proses komunikasi memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Karena proses pembelajaran dalam sudut pandang komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep yang sengaja dirancang sehingga dapat diterima oleh penerima pesan (Sudjana & Rivai, 2007). Komunikasi dalam pembelajaran berperan untuk mewujudkan keberhasilan dan berpengaruh pada mutu pendidikan (Mahadi, 2021). Dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Pandemi Covid-19 mengacaukan pelaksanaan seluruh jenjang pendidikan, seolah menyekat proses komunikasi

dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Namun demikian berdasarkan UUD 1945 menerangkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Juga dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ditetapkan tujuan pendidikan nasional mencakup pengembangan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Mengingat pentingnya mencapai tujuan pendidikan secara nasional, pemerintah memberlakukan kebijakan WFH (*Work From Home*) dan SFH (*School From Home*) agar proses pembelajaran dapat berjalan. Kebijakan pemerintah terkait penyelenggaraan pendidikan pada masa pandemi Covid-19 mengakibatkan proses pembelajaran tatap muka seketika berubah menjadi pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 mengacu pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Berdasarkan edaran tersebut seluruh aktifitas

pembelajaran siswa dan mahasiswa dilaksanakan secara daring dari rumah masing-masing. Hal ini dilakukan dalam upaya pencegahan penularan Covid-19 di masyarakat pendidikan.

Pada masa pembelajaran daring secara tidak langsung pendidik dan peserta didik diarahkan untuk menggunakan berbagai platform teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran. Akan tetapi awal penerapan pembelajaran daring tidak serta merta pembelajaran dilaksanakan dengan cara *synchronous* (tatap muka secara virtual), akan tetapi masih menggunakan pembelajaran *asynchronous*. Hal ini dapat disebabkan oleh ketidaksiapan pendidik maupun peserta didik dalam memanfaatkan teknologi *video conference* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran daring yang bersifat *virtual syncronous*.

Komunikasi visual sangat penting dalam proses pembelajaran untuk melihat ekspresi peserta didik. Sehingga platform media komunikasi yang dapat menampilkan visual menjadi penting dalam proses belajar mengajar. Seiring berjalannya waktu pembelajaran daring berbasis *video conference* menjadi ramai digunakan dalam proses belajar mengajar.

Era transformasi digital, TIK berperan penting dalam pendidikan saat ini. TIK juga merupakan salah satu faktor yang memungkinkan percepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Darmawan, 2017, hlm. 4). Salah satu contoh pemanfaatan TIK bagi dunia pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Proses pembelajaran daring dibutuhkan media untuk menyampaikan

pesan kepada peserta didik. Dalam kasus ini pendidik membutuhkan suatu media komunikasi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. salah satu media komunikasi yang dapat digunakan adalah *virtual synchronous* yakni menggunakan *video conference*. Suryani dkk (2019, hlm. 56–57) menjelaskan bahwa teknologi sinkron mengharuskan semua orang yang berpartisipasi bersama meskipun tidak berada ditempat yang sama.

Sesungguhnya pelaksanaan pembelajaran daring telah ada sebelum pandemi Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran daring kala itu bertujuan tujuan untuk mengatasi masalah rendahnya mutu pendidikan. Pada mulanya *e-learning* merupakan salah satu media pembelajaran daring yang diperkenalkan untuk membantu meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan sejarahnya E-learning pertama kali diperkenalkan oleh universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Pada tahun 1976 *e-learning* sudah mulai diperkenalkan di Indonesia dalam misi dalam rangka pemerataan pendidikan, komunikasi data (Agustina, 2014).

Misi pemerataan pendidikan melalui *e-learning* tidak serta merta dapat terlaksana dengan berbagai kendala teknis di lapangan. Hal ini ditunjukkan dengan berbagai faktor seperti: 1) ketersediaan infrastruktur jaringan internet; 2) sumber daya manusia yang belum memadai dalam memanfaatkan teknologi informasi. Sementara itu perkembangan TIK sangat pesat dimana sangat membutuhkan kompetensi tertentu dalam pemanfaatan dalam bidang

pembelajaran. Secara tidak langsung perkembangan TIK menggiring model pembelajaran tradisional menjadi model pembelajaran modern berbasis TIK. Karena penggunaan TIK merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, generasi bangsa secara lebih luas (Darmawan, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas media komunikasi dalam pembelajaran daring sangat penting untuk dikaji lebih mendalam, untuk mengetahui pentingnya dan keberlanjutan penggunaan media komunikasi *virtual synchronous* dalam proses pembelajaran daring, meskipun proses pembelajaran sudah dapat dilaksanakan secara tatap muka langsung di kelas atau pelaksanaan pembelajaran juga dapat dilaksanakan secara campuran (*blended learning*).

II. PEMBAHASAN

1. Media Komunikasi

Gazzaniga dan Wedantam dalam (Eggen & Kauchak, 2012) disebutkan penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa manusia secara naluriah merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi. Komunikasi dapat dibedakan menjadi tiga yakni satu arah, interaksi, dan transaksi (Mutiah & Tandyonomanu, 2021). Dalam konteks pembelajaran, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, secara umum adalah saling berhadapan di kelas dalam kegiatan pembelajaran kooperatif atau diskusi. Komunikasi dalam pembelajaran tatap muka sesungguhnya sangat penting terutama untuk membaca petunjuk nonverbal, memberi dan memperoleh umpan balik langsung.

Komunikasi dipandang sebagai proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna (Sudjana & Rivai, 2007). Tanpa komunikasi informasi tidak akan pernah tersampaikan atau diterima oleh orang lain. Salah satu bentuk komunikasi dalam proses pembelajaran adalah dialog antara pendidik dan peserta didik juga antar peserta didik. Proses pembelajaran membutuhkan komunikasi yang jelas, alat dan saluran komunikasi yang efektif sebagai prasyarat yang diperlukan untuk menjadikan pembelajaran kolaboratif yang efektif (Coventry, 1995). Media komunikasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik dan melampaui batasan ruang kelas melalui penggunaan ruang virtual. Oleh karena itu media komunikasi memiliki peranan mempercepat dan mempermudah proses penyampaian informasi kepada penerima informasi. Dunia teknologi masa kini komunikasi elektronik seperti surat elektronik (surel), SMS (*short message service*), WhatsApp, Facebook, *video conference*, serta media sosial lainnya menjadi semakin penting dalam proses komunikasi yang tidak lagi membatasi ruang dan waktu.

Media komunikasi elektronik merupakan alat atau perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Pada era teknologi informasi dan komunikasi media komunikasi dapat berupa komunikasi satu atau dua arah. Contoh media komunikasi satu arah yaitu televisi, sedangkan media komunikasi dua arah yaitu *handphone*. Dalam proses pembelajaran *virtual synchronous* media komunikasi berupa audio visual seperti Zoom meeting, Google Meet, Jitsi Meet. Media ini akan

mempermudah dalam melakukan komunikasi dalam satu wadah dari tempat yang berbeda secara bersamaan atau *real time*.

2. Media Komunikasi Pembelajaran *Virtual Synchronous*

Era transformasi digital dalam bidang pendidikan pemanfaatan *video conference* merupakan salah transformasi dari pembelajaran tatap muka (PTM) di dalam kelas secara langsung menjadi pembelajaran tatap muka di dalam kelas secara virtual. Pemanfaatan *video conference* dapat memudahkan penyampaian informasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik.

Kehadiran *video conference* ini mengubah persepsi publik terhadap pelaksanaan pembelajaran, dimana pembelajaran PTM dengan pembelajaran melalui teknologi *video conference* saat ini semakin sulit untuk dibedakan antara PTM di dalam kelas dengan kelas Jarak Jauh (PJJ). Karena pembelajaran virtual melalui *video conference* juga dilaksanakan tatap muka langsung, hanya saja dilaksanakan secara virtual.

Aplikasi *video conference* saat ini merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar. *Video conference* mempermudah pembelajaran interaktif jarak jauh. Pemanfaatan *video conference* dalam pembelajaran daring dapat digunakan melaksanakan pembelajaran alternatif ketika pendidik tidak dapat melaksanakan pembelajaran di kelas secara langsung. Pembelajaran menggunakan *video conference* menjadi solusi bagi pendidik agar proses pembelajaran tetap terlaksana untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil survei tentang pengalaman pembelajaran daring yang dilakukan oleh IPB University menunjukkan bahwa sebanyak 51.9% mahasiswa lebih senang mengikuti kuliah *online* menggunakan *video conference* (IPB University, 2020). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Universitas Negeri Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan *video conference* dapat membantu komunikasi peserta didik dalam pembelajaran secara daring dan cenderung menumbuhkembangkan minat peserta didik (Artanti & Subekti, 2022).

Perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran virtual dengan *video conference* adalah sebagai berikut.

a. Zoom Meeting

Zoom Meeting merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan berbagai pertemuan secara virtual. Saat ini zoom meeting juga dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran tatap muka secara virtual. Zoom meeting memiliki berbagai fitur untuk mendukung proses pembelajaran secara virtual, yaitu: 1) *Breakout Room* berfungsi untuk membuat kelompok atau sesi, 2) *Focus Mode* berfungsi untuk membuat fokus ke masing-masing peserta didik, 3) *Immersive View* berguna untuk membentuk tampilan seperti di ruang kelas, 4) *Lock meeting* untuk pembatasan peserta didik yang tidak tepat waktu, 5) *Record* berguna untuk merekam aktivitas selama proses pembelajaran, 6) *Share Screen* berfungsi untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, dan 7) *Multiple Participants Can Share Simultaneously* untuk

berbagi layar secara bersamaan (Pustikayasa, 2021).

b. Google Meet

Google meet merupakan layan *video conference* yang disediakan oleh perusahaan google. Penggunaan google meet sebagai media komunikasi dalam pembelajaran pengguna hanya perlu menautkan akun gmail dari perangkatnya.

Penggunaan google meet dalam proses pembelajaran mendapat persepsi positif, karena terdapat berbagai kemudahan dalam penggunaannya. Studi membuktikan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap sikap menggunakan google meet (Purwanto & Tannady, 2020). Berdasarkan hasil temuan penelitian Putra (2021) juga disebutkan bahwa dengan menggunakan google meet pada proses belajar mengajar daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dari jumlah siswa yang mengikuti kelas tersebut selama pembelajaran daring melalui google meet.

Google meet didukung berbagai fitur sebagai media komunikasi dalam pembelajaran. Selain panggilan audio dan video dua arah fitur google meet yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran virtual adalah: 1) Presentasikan, digunakan untuk menampilkan materi kepada peserta didik. Presentasi ini dibagi menjadi tiga yaitu menampilkan seluruh layar, jendela, dan tab yang dapat digunakan untuk menampilkan video atau animasi; 2) Papan tulis virtual, dapat digunakan untuk menulis atau membagikan ide; 3) reaksi, fitur ini dapat digunakan untuk memberi apresiasi kepada peserta didik;

4) chat, digunakan untuk berkomunikasi secara tertulis; 5) angkat tangan, sebagai indikator bagi peserta didik yang ingin bertanya; 6) kontrol penyelenggara, dapat digunakan untuk mengontrol peserta didik dalam membagi layar, kirim pesan, kirim reaksi, aktifkan mikrofon, dan aktifkan video.

c. WhatsApp Grup

Berdasarkan laman web statista.com, disebutkan bahwa pada tahun 2021, jumlah pengguna WhatsApp di Indonesia mencapai 78,5 juta pengguna dan diproyeksikan akan mencapai 83,86 juta pengguna pada tahun 2025. Hal ini menunjukkan pengguna WhatsApp akan terus meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan peningkatan pengguna WhatsApp sangat memungkinkan untuk di manfaatkan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran Virtual. Salah satu fitur WhatsApp yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka virtual yaitu WhatsApp grup dengan panggilan video. Hanya saja jumlah peserta yang dapat bergabung dalam satu waktu maksimal 8 peserta (faq.whatsapp.com). Namun demikian pendidik dapat mengatur jadwal temu dengan sesuai dengan jumlah peserta didik agar seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran. Bagi kelas dengan jumlah peserta didik lebih dari 8 orang, pendidik dapat mengombinasikan dengan pembelajaran *asynchronous*.

d. Jitsi Meet

Jitsi Meet adalah aplikasi *video conference* yang bersifat *open source* dan menyediakan layanan akses gratis tanpa akun sehingga dapat digunakan oleh siapa saja. Artinya pengguna tidak

perlu melakukan registrasi untuk menggunakan aplikasi ini. Pengguna hanya perlu membuat ruangan untuk memulai pertemuan secara virtual. Jitsi Meet tidak memiliki batasan peserta seperti di beberapa aplikasi *video conference* lainnya. Meskipun layanan gratis dan bersifat *open source*, Jitsi meet dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran. Jitsi meet juga dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yakni: 1) *sharing screen*, untuk membagikan/menampilkan materi kepada peserta didik; 2) *open chat*, berfungsi untuk melakukan percakapan secara tertulis; 3) *show whiteboard*, fitur ini untuk menunjukkan papan tulis virtual; 4) *share video dan audio*, dapat digunakan untuk membagikan video kepada peserta didik; 5) *statistik talk time*, dengan fitur ini pendidik dapat mengetahui peserta didik yang aktif atau pasif; dan 6) *raise hand*, dapat dimanfaatkan peserta didik meminta izin untuk bertanya dengan menekan fitur *raise hand*.

Jitsi meet juga dapat di kolaborasi dengan aplikasi lain dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dalam penelitian Walilu dkk (2021) disebutkan bahwa kolaborasi jitsi meet dengan google form sangat efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Penggunaan Jitsi meet secara intensif dalam proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat belajar dan berdampak positif bagi peserta didik (Dagasou dkk., 2022). Hal ini ditunjukkan dengan penerimaan peserta didik terhadap penggunaan Jitsi Meet dalam proses pembelajaran virtual, dimana peserta didik lebih aktif dalam mengikuti

pembelajaran secara daring (Octaberlina & Muslimin, 2022). Penggunaan media Jitsi Meet dapat dijadikan sebagai salah satu solusi alternatif dan berkelanjutan dalam penyampaian materi kepada peserta didik (Asfar & Asfar, 2021).

3. Kelebihan Pembelajaran Virtual dengan *Video conference*

Penggunaan *video conference* dalam pembelajaran proses komunikasi menjadi lebih efektif, karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Artinya, proses pembelajaran dapat dilaksanakan dari mana saja dengan waktu bersamaan dalam satu ruangan virtual.

Kelas virtual memiliki banyak keunggulan, seperti mobilitas tinggi dan harga murah, terjadi inter aktivitas antar pendidik dan peserta didik (Novantara dkk., 2018). Ruang belajar virtual dibutuhkan untuk membantu pendidik menyampaikan pesan atau materi agar peserta didik beradaptasi dengan pembelajaran di ruang virtual sehingga memiliki pemahaman yang baik, serta pembelajaran dapat dilaksanakan secara aktif dan fleksibel sebagaimana pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

Aktivitas dalam proses pembelajaran virtual dapat direkam dan disimpan dalam suatu media baik *offline* maupun *online*, sehingga dapat diakses kapan saja untuk dipelajari kembali oleh peserta didik. Pendidik dan peserta didik juga dapat melakukan kolaborasi untuk mengumpulkan bagian penting dari proses pembelajaran yang sering ditanyakan untuk membantu peserta didik mempelajari secara berulang dalam bentuk Q&A atau pertanyaan dan jawaban. Pertanyaan dan jawaban yang tersimpan serta dapat diakses secara berulang dalam teori modern sangat

penting untuk mengatasi masalah umum yang dihadapi peserta didik (Al-Hudhud, 2015).

4. Kekurangan Pembelajaran Virtual dengan *Video conference*

Kehadiran *video conference* sangat memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran sebagai pengganti PTM. Namun demikian komunikasi dalam proses pembelajaran tidak selalu sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemanfaatan teknologi ini dibutuhkan kesiapan dan kompetensi tenaga pendidik dalam mengolah materi, teknik mengajar, kreativitas, dan inovasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran secara daring. Tanpa kesiapan dan peningkatan kompetensi pendidik dalam menavigasi media pembelajaran dapat menurunkan efektivitas pembelajaran (Jatmiko, 2022).

Pembelajaran daring dengan *video conference* masih perlu dilengkapi dengan metode lain untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Karena dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan *e-learning*, penting dilakukan kombinasi antara pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* (Yulianti & Bandung, 2021). Penggunaan *e-learning* sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran sudah efektif, namun pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah tanpa dilengkapi penjelasan secara detail dari pendidik (Yuliana dkk., 2021).

5. Pemanfaatan *Video conference* dalam Proses Pembelajaran Virtual

Keputusan Bersama (SKB Empat Menteri) Nomor 01/KB/2022, Nomor 408 Tahun 2022, Nomor HK.01.08/MENKES/1140/2022, Nomor 420-1026 Tahun 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 dijelaskan bahwa proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, tingkat menengah, maupun tingkat pendidikan tinggi sudah dapat dilaksanakan secara tatap muka langsung (*offline*) atau pembelajaran tatap muka di dalam kelas (PTM). PTM dapat dilaksanakan dengan persyaratan yang harus terpenuhi, yakni level penyebaran Covid-19 pada satuan pendidikan masing-masing daerah yang ditetapkan pemerintah pusat dan capaian vaksinasi pendidik dan tenaga kependidikan (PTK), serta warga masyarakat lansia.

Pemberlakuan PTM ini, pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan secara virtual dengan *video conference* mulai ditinggalkan, karena pembelajaran virtual dianggap tidak efektif selama pandemi berlangsung. Hasil penelitian Shadiqien (2020) dijelaskan bahwa dalam pembelajaran dengan komunikasi virtual sebagian besar peserta didik merasakan pengaruh kurang efektif yang dapat disebabkan berbagai faktor seperti dari faktor teknis fasilitas, konsep cara pembelajaran dan motivasi.

Terlepas dari berbagai kendala yang dihadapi dalam penggunaan media komunikasi dalam pembelajaran, pasca pandemi masih sangat relevan dimanfaatkan oleh pendidik untuk melaksanakan pembelajaran. *Video conference* sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai pengganti pada saat pendidik sedang di lokasi yang berbeda melaksanakan tugas lain dan

tidak dapat melaksanakan PTM, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana mestinya.

III. SIMPULAN

Media komunikasi dalam pembelajaran *synchronous* dengan memanfaatkan aplikasi *video conference* dapat membantu tugas pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik tanpa dibatasi ruang dan waktu. Penggunaan teknologi ini sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran memungkinkan pendidik dan peserta didik dapat bertatap muka secara virtual dan melakukan diskusi secara langsung.

Saat ini penggunaan *video conference* sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran masih sebagai alternatif. Hal ini dikarenakan membutuhkan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi ini yang benar-benar menjadi media komunikasi yang efektif dalam penyampaian pesan atau informasi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Kemampuan peserta dalam penggunaan teknologi juga sangat diperlukan sehingga mampu memahami secara utuh setiap informasi yang disampaikan oleh pendidik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media komunikasi secara virtual juga membutuhkan infrastruktur yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagai mana mestinya dan tujuan pembelajaran dapat dicapai yakni hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, E. (2014). *Perkembangan Pemanfaatan E-Learning*.

Al-Hudhud, G. (2015). Aspect oriented design for team learning management system. *Computers in Human Behavior*, 51, 627–631. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.01.032>

Artanti, A. H., & Subekti, H. (2022). *Persepsi Pelajar Terhadap Video Conference Saat Pandemi Covid-19: Studi Eksplorasi*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>

Asfar, A. M. I. T. T., & Asfar, A. M. I. A. T. (2021). The effectiveness of distance learning through Edmodo and Video Conferencing Jitsi Meet. *Physics Education Journal of Physics: Conference Series*, 1760, 12040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012040>

Coventry, L. (1995). *Video Conferencing in Higher Education*. Support Initiative for Multimedia Applications.

Dagasou, M. O., Lesnussa, A., Mahanangingtyas, E., Johannes, N. Y., Huliselan, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pattimura, U. (2022). Survei Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Jitsi Meet Pada Siswa SD Negeri 4 Ambon. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 41–49. <https://doi.org/10.30598/PEDAGOGIKAVOL10ISSUE1PAGE41-49>

Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan*

Keterampilan Berfikir (6 ed.).
Indeks.

- IPB University. (2020). *Survei Pengalaman Pembelajaran Daring Mei 2020 Divisi Analisis dan Pemodelan Statistika-Departemen Statistika FMIPA*.
- Jatmiko, B. (2022). Pelatihan Optimalisasi Media Pembelajaran Daring untuk Menunjang Synchronous dan Asynchronous Learning System. *International Journal of Community Service Learning*, 6(1), 20–29.
<https://doi.org/10.23887/IJCSL.V6I1.43367>
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90.
- Mutiah, & Tandyonomanu, D. (2021). *Komunikasi Pendidikan*. Lakeisha.
- Novantara, P., Muhammad, A., & Md, A. (2018). Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning Pada Pembelajaran di Universitas Kuningan. *Buffer Informatika*, 4(1).
<https://doi.org/10.25134/BUFFER.V4I1.1290>
- Octaberlina, L. R., & Muslimin, A. I. (2022). Perceived usefulness of jitsi meet in an EFL classroom. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(1), 177–181.
<https://doi.org/10.47750/PEGEGO.G.12.01.17>
- Purwanto, E., & Tannady, H. (2020). *The Factors Affecting Intention to Use Google Meet Amid Online Meeting Platforms Competition in Indonesia*. 62(06).
- Pustikayasa, I. M. (2021). Optimasi Zoom Meeting Sebagai Media Pembelajaran Virtual Synchronous. *Tampung Penyang*, 19(2), 140–149.
<https://doi.org/10.33363/TAMPUNG-PENYANG.V19I2.751>
- Putra, R. W. P. (2021). Improving the Students' Motivation in Learning English through Google Meet during the Online Learning. *English Learning Innovation*, 2(1), 35–42.
<https://doi.org/10.22219/englie.v2i1.14605>
- Shadiqien, S. (2020). *Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring Dalam Masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin)*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Walilu, R. F., Laim, B. F. N., Mariasa, I. M., Riki, R., & Alberto, A. (2021). Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid19 Menggunakan Platform Jitsi pada Institusisi Pendidikan Menggunakan Server Ubuntu. *JPB : Jurnal Patria Bahari*, 1(1), 1–8.
<https://doi.org/10.54017/JPB.V1I1.15>
- Yuliana, M. E., Nugroho, N. T., & Puspitasari, N. (2021). *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Komunikasi Dalam Proses*

*Pembelajaran Mahasiswa
Universitas Duta Bangsa
Surakarta. 2(6), 980–987.*

Yulianti, Y., & Bandung, Y. K. S. V. A.
P. S. D. S. K. D. S. K. (2021).
Sinkronus Vs Asinkronus
Pembelajaran Sejarah Daring:
Studi Korelasional Di SMA Kota

Bandung. *FACTUM: Jurnal
Sejarah dan Pendidikan Sejarah*,
10(2), 135–146.
[https://doi.org/10.17509/FACTUM
.V10I2.39019](https://doi.org/10.17509/FACTUM.V10I2.39019)