

Peran Komunikasi Virtual sebagai Metode Pembelajaran Jarak Jauh

Syarifah Hudhriah^{a*}, Amanda Mutiara Rahman^a, Alfridho Rayhansyah^a,
Pia Khoirotun Nisa^a

^a Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 22-04-2024

Revised : 24-05-2024

Accepted : 29-05-2024

Keywords: *Communities, Duolingo, Virtual*

Kata Kunci: *Duolingo, Komunitas, Virtual*

Corresponding Author:

shudhriah@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out how the role of virtual communities and what are the forms of the role of virtual communities in supporting distance learning. The research was conducted using qualitative research methods. The approach used by the author is a descriptive approach with data collection using the results of studies from previous research as well as several news sources that describe factual and reliable conditions. The result of the research conducted is that virtual communities have a role as a forum for people who have the same hobbies, interests and even goals in exchanging information or interacting actively. When viewed from the role of the Duolingo Application, it has uses as a medium in learning English vocabulary, including making it easier for users to understand the material. Apart from being a place for individuals to interact and exchange ideas about their favourite things, virtual communities or in the Duolingo application have the following roles: 1. Emotional and Social Support, meaning that the existence of a virtual community can create a supportive environment, where community members provide emotional support and motivate each other in facing the challenges of distance learning so as to present a spirit that continues to exist in individuals to continue learning. 2. Educator and Material Provider Support. 3. Increased Motivation and Engagement.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran dari komunitas virtual dan apa saja bentuk peran komunitas virtual dalam mendukung pembelajaran jarak jauh. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan deskriptif dengan pengambilan data menggunakan hasil-hasil kajian dari penelitian terdahulu juga beberapa sumber berita yang menggambarkan kondisi yang faktual dan dapat dipercaya. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah komunitas virtual memiliki peran sebagai wadah untuk orang-

orang yang memiliki hobi, ketertarikan bahkan tujuan yang sama dalam bertukar informasi atau berinteraksi secara aktif. Jika dilihat peran Aplikasi Duolingo memiliki kegunaan sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, di antaranya adalah para pengguna lebih mudah memahami materi. Selain sebagai wadah bagi individu dalam berinteraksi dan bertukar pikiran mengenai hal yang digemari, komunitas virtual atau dalam aplikasi Duolingo memiliki bentuk peran sebagai berikut: 1. Dukungan Emosional dan Sosial, maksudnya adanya komunitas virtual dapat menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana para anggota komunitas saling memberikan dukungan emosional dan memotivasi satu sama lain dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh sehingga menghadirkan semangat yang teras dalam diri individu untuk terus belajar. 2. Dukungan Pendidik dan Penyedia Materi. 3. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pun turut mengalami kemajuan. Hal tersebut tentu memudahkan keperluan manusia dalam mencapai tujuan dan kepentingan yang dimilikinya. Termasuk juga kebutuhan manusia dalam berinteraksi terhadap sesamanya, yang saat ini dimudahkan dengan adanya teknologi canggih berupa ponsel pintar atau semacamnya, dan hanya memerlukan internet untuk dapat terkoneksi antar satu orang dengan yang lainnya. Bukan hanya untuk berkomunikasi saja, adanya kemajuan teknologi juga memberikan kemudahan bagi seseorang yang ingin menimba ilmu namun terhalang ruang atau waktu.

Namun, saat terjadinya Pandemi Covid-19 pada tahun 2020 yang lalu, ruang gerak setiap individu ataupun komunitas menjadi terbatas dan juga membuat aktivitas belajar mengajar antara pelajar dengan pendidik yang biasanya dilakukan di sekolah atau kampus menjadi dilaksanakan di rumah masing-masing. Akan tetapi, pada saat itulah kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik yaitu membantu terlaksananya proses belajar mengajar dari jarak jauh. Hanya saja, dalam berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut tidak selalu berjalan mulus, ada rintangan yang harus dihadapi, terutama bagi pelajar. Pelajar yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses belajar yang dilakukan di rumah tentu akan mencari solusi, maka saat seperti itulah komunitas virtual memiliki peran yang bermakna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peran adalah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Peran dalam ilmu sosial berarti suatu fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki jabatan tertentu, seseorang dapat memainkan fungsinya karena posisi yang didudukinya tersebut (Duryat, M., Abdurohim, S., & Permana, A., 2021).

Menurut Friendman M, peran merupakan serangkaian perilaku yang diharapkan

pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal. Peran didasarkan pada ketentuan dan harapan agar peran yang menerangkan individu-individu harus melakukan apa dalam suatu situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau orang lain yang menyangkut peran-peran tersebut. Sedangkan pengertian komunitas secara umum ialah kumpulan individu (bisa juga dalam bentuk kelompok) yang memiliki tingkat kepedulian dan interaksi antar anggota masyarakat yang menempati suatu wilayah yang relatif kecil (lokalitas) dengan batas-batas yang jelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas adalah orang yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. Selain itu, komunitas juga dapat diartikan sebagai sebuah kelompok yang menunjukkan adanya kesamaan kriteria sosial sebagai ciri khas keanggotaannya, misalnya seperti kesamaan profesi, tempat tinggal, atau kegemaran. Contohnya ialah kelompok petani, kelompok suporter sepak bola. Tujuan dibentuknya komunitas yaitu untuk dapat saling membantu satu sama lain dalam menghasilkan sesuatu, sesuatu tersebut adalah tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Ritonga, Fajar Utama dkk., 2022).

Sedangkan pengertian kata virtual dalam KBBI Kemendikbud meliputi tiga hal yaitu: (secara) nyata, mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan, dan tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer misalnya di internet. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kata virtual memiliki makna yaitu suatu hal yang dilakukan pada aktivitas dunia internet mirip dengan yang dilakukan dalam keadaan real atau sebenarnya ketika berinteraksi di dunia nyata. Setelah mengetahui apa arti dari peran komunitas virtual secara terpisah, perlu diketahui bahwa komunitas virtual sering juga disebut sebagai e-community atau komunitas online yang maknanya adalah sekelompok orang yang media utama hubungannya adalah internet dan tidak menggantungkan pertemuannya secara fisik. Semua orang bebas membuat komunitas online, seperti untuk keperluan pekerjaan, pendidikan, sosial, dan sebagainya. Terdapat banyak media yang dapat digunakan untuk membentuk komunitas virtual seperti chat room, forum, video, suara, dan lainnya. Adanya komunitas virtual dapat menyatukan manusia dalam ruang lingkup global yang bisa mendatangkan banyak manfaat. Meski begitu, karena cakupannya yang luas, komunitas virtual juga bisa menjadi tempat strategis bagi orang yang berniat jahat. Kejahatan yang sering terjadi biasanya ialah pencurian identitas dan pelecehan (Media Susolindo, 2008).

Secara umum, masyarakat menyebut kata "metode" dengan kata "cara". Sebagai salah satu kata ilmiah, kata metode biasa digunakan oleh kalangan dunia pendidikan, khususnya di lingkungan institusi perguruan tinggi. Kata metode berasal dari bahasa Yunani "methodos" yang memiliki arti cara atau jalan yang ditempuh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia/KBBI, pengertian metode yang pertama ialah suatu cara teratur

yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, kedua, yaitu sikap sekelompok sarjana terhadap bahasa atau linguistik, misalnya metode preskriptif dan komparatif, serta pengertian yang ketiga ialah prinsip dan praktik pelajaran bahasa, misalnya metode terjemahan. Kata metode sering kali disangkut pautkan dengan terjadinya pembelajaran antara pelajar dengan pendidik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, berbunyi: "Pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidikan serta sumber belajar yang berada dalam suatu lingkungan belajar". Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dimana pendidik membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat (Palupi, Anggini Tyas. 2023).

Seperti yang telah diketahui dari penjelasan diatas, bahwa saat Pandemi Covid-19 terjadi pada tahun 2020 yang lalu, peran komunitas virtual begitu bermakna bagi pelajar yang terutama mengalami kesulitan dalam memahami atau mengikuti proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring, atau bisa juga disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh sendiri merupakan proses pendidikan yang terorganisasi, yang menjembatani keterpisahan antara pelajar dengan pendidik melalui perantara berupa pemanfaatan teknologi dan pertemuan tatap muka yang minimal. Dalam Permendikbud No. 109 Tahun 2013 dijelaskan bahwa Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini memiliki ruang yang sangat luas serta bisa dilaksanakan dengan berbagai metode pembelajaran yang salah satunya dengan memanfaatkan peran komunitas virtual.

Adanya Pandemi Covid-19 yang juga melanda Indonesia pada tahun 2020 yang lalu, mengubah pola atau cara komunikasi masyarakat. Komunikasi yang biasanya dilakukan secara tatap muka, namun karena kebijakan pembatasan sosial yang ditetapkan oleh pemerintah, maka komunikasi harus dilakukan secara virtual. Pandemi ini telah membuka cara komunikasi yang baru yaitu salah satunya melalui komunitas virtual atau online , yang pertemuannya tidak harus tatap muka atau bertemu secara langsung, melainkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Bukan hanya dalam berkomunikasi saja, dalam segi pendidikan pun juga ikut terdampak akibat Pandemi Covid- 19 ini yang mengharuskan proses belajar mengajar antara pelajar dengan pendidik terlaksana dari jarak jauh atau disebut juga Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Komunitas adalah sekumpulan individu yang biasanya memiliki minat yang sama. Sebuah komunitas biasanya terbentuk karena memiliki kebutuhan yang sama pada sebuah tujuan tertentu. Sebuah komunitas biasanya diawali dengan berkumpul bersama. Awalnya dengan beberapa orang (minimal 2 orang) yang saling kenal, memiliki minat yang sama dan kemudian berkembang dan bertambah anggotanya. Istilah kata komunitas

berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Wikipedia Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Komunitas (*community*) adalah sebuah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, komunitas dalam konteks manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. Menurut Mac Iver dalam Mansyur, *community* diistilahkan sebagai persekutuan hidup atau paguyuban dan dimaknai sebagai suatu daerah masyarakat yang ditandai dengan beberapa tingkatan pertalian kelompok sosial satu sama lain. Keberadaan komunitas biasanya didasari oleh beberapa hal.

Virtual adalah dunia yang biasanya kita sebut sebagai dunia maya atau *Cyberspace*, yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas baru. Dunia Virtual juga merupakan sesuatu yang diciptakan oleh ilusi digital untuk memberikan ruang rasa dan waktu dan tempat berisikan fenomena yang memiliki keterkaitan dengan realitas dunia nyata. Di Dalam dunia virtual ini semua orang bebas mengekspresikan dirinya, bahkan bisa dikatakan tanpa batas, ada juga yang terjun dalam suatu bidang tanpa ia mengetahui ataupun ahli dalam bidang tersebut.

Komunitas Virtual dapat didefinisikan sebagai sebuah komunitas yang terbentuk dan tergabung dari berbagai elemen yang biasanya memiliki hobby yang sama dan menyalurkan semua yang berkaitan dengan hobinya tersebut melalui sebuah dunia maya yaitu Virtual. komunitas online (*online community*) atau seringkali diacu sebagai komunitas virtual (*virtual community*). Bahkan kenaikan dramatis dalam populasi penggunaan internet (*online population*) telah menarik minat berbagai organisasi atau perusahaan terhadap pembentukan komunitas virtual berbasis komersial. Semenjak penggunaan internet yang meluas pada era 1980-an, berbagai definisi komunitas virtual muncul dan dibahas di dalam literatur tanpa kesepakatan (*common consensus*) mengenai batasan untuk definisi tersebut. Hal ini disebabkan karena sifat konsep komunitas virtual itu sendiri yang cukup baru pada masa tersebut.

Di samping itu, Preece menyatakan bahwa komunitas virtual merupakan sebuah konsep multidisiplin (*multi-disciplinary concept*) yang sukar didefinisikan, di mana para peneliti cenderung untuk mendefinisikan konsep tersebut berdasarkan perspektif dari disiplin ilmu mereka masing-masing. Perspektif tersebut dapat berkembang dari ilmu

sosiologi, teknologi, bisnis, ekonomi, dan e-commerce. Dari fenomena tersebut, maka peneliti dewasa ini sependapat bahwa salah satu langkah yang tepat untuk mendefinisikan komunitas virtual atau komunitas online adalah dengan memandangnya sebagai kasus khusus yang berkembang dari komunitas tradisional atau komunitas non online (conventional community), meskipun pada kenyataannya pakar maupun akademisi dalam ilmu sosial – khususnya di bidang sosiologi- pun masih berjuang untuk mendefinisikan komunitas tradisional. Permasalahan lain dalam mendefinisikan komunitas virtual ialah meskipun koneksi atau hubungan dengan orang lain melalui internet merupakan kunci dari komunitas virtual, namun gagasan mengenai komunitas (tradisional) tidak dapat diterapkan sepenuhnya bagi semua wacana online (Ridings, C. M., & Gefen, D. 2004).

Sebagai contoh, berbagai ruang percakapan (chat rooms) dan kelompok diskusi (discussion groups) hanya berfungsi sebagai tempat di mana individu bertemu secara online tanpa kesadaran akan permanensi atau konsistensi di antara anggotanya. Eksistensi chat rooms, misalnya, memenuhi kepentingan individu yang ingin bertemu dengan individu lain, masing-masing ruang (room) memiliki chatter dengan latar belakang yang beragam, dan hampir tidak ada seorang pun yang kembali secara reguler. Contoh seperti chat rooms, karena grup-grup tersebut tidak memiliki partisipasi secara teratur (regular basis of participation) dari penggunaannya, maka tidak dapat dikualifikasikan sebagai komunitas virtual. Isu frekuensi partisipasi anggota ini yang menjadi salah satu faktor pembeda antara kelompok diskusi virtual dan komunitas virtual (Jones, Q. 1997). Seringkali anggota komunitas virtual pun menjadi lebih erat dengan komunitasnya dan lebih kerap berkunjung (ke komunitas virtual), terkadang ada pula yang menjadi bergantung pada komunitas tersebut – sehingga dapat dideskripsikan sebagai kecanduan (addicted). Ridings dan Gefen (idem) menambahkan bahwa karena belum ada literatur yang dapat menspesifikasikan tolok ukur frekuensi kunjungan atau partisipasi anggota yang dapat menjelaskan keaktifan atau seberapa aktif anggota tersebut dalam komunitas virtual (di mana ia tergabung), komunitas virtual dipahami secara umum terdiri dari anggota-anggota yang berinteraksi terus-menerus. Komunitas virtual tidak terbatas hanya bagi entitas sosial dan dapat berupa gabungan dari orang-orang yang tidak mengenal satu sama lain (Etzioni, A. & Etzioni, O. 1999).

Komunitas virtual dapat dideskripsikan sebagai sekelompok orang yang mengkomunikasikan minat yang sama (shared interests) secara elektronik, berinteraksi secara online, repetitif, berkesinambungan, dan tidak terikat oleh unsur fisik dan geografis. Di dalam penelitian lain komunitas virtual didefinisikan sebagai sekelompok individu yang mungkin bertatap muka atau tidak bertatap muka, yang bertukar pendapat dan ide melalui mediasi jaringan (networks). Ridings, Gefen, dan Arinze pada tahun 2002 merangkum definisi komunitas virtual sebagai sekelompok orang dengan kesamaan minat dan kebiasaan yang berkomunikasi secara reguler dengan durasi tertentu di

internet, dalam cara yang terorganisasi melalui lokasi atau mekanisme yang sama. Keberadaan komunitas virtual yang semakin banyak mendorong kalangan akademisi untuk melakukan kajian pada jenis-jenis komunitas virtual dan sarana komunikasi virtual. Namun perlu diketahui bahwa sebuah komunitas virtual dapat memasukkan berbagai unsur – lebih dari yang telah diidentifikasi ke dalam satu jenis komunitas (Buhrmann, C. H. 2003).

Teori yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Teori Komunitas Virtual yang dicetuskan oleh Peter Kollock dan Marc Smith. Dalam teori ini menjelaskan bahwa komunitas virtual adalah sekelompok orang-orang yang berinteraksi untuk berbagi informasi dalam dunia maya dan mendiskusikan kepentingan bersama. Komunitas Online, menurut Smith, dibedakan dari banyak komunitas tatap muka karena batas-batasnya yang terbuka atau tidak memiliki batas kontrol yang jelas. Dalam komunitas online, jumlah anonimitas interaksi dan kemungkinan memiliki keragaman sosial sangat besar (anggota dapat berasal dari berbagai negara atau kelompok etnis yang berbeda, dan mungkin memiliki ekspektasi yang sangat berbeda mengenai apa tujuan komunitas).

Lebih Jauh lagi, Smith menyoroti banyak orang memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap privasi dalam interaksi yang dimediasi oleh komputer, meskipun faktanya mereka berinteraksi di tempat yang dapat dilihat sebagai ruang publik. Namun, perangkat teknis baru mengubah dan menggeser sifat ruang ini. Smith mengeksplorasi implikasi dari alat dan data ini bagi para peneliti yang tertarik untuk mengembangkan studi lebih lanjut berdasarkan catatan interaksi di dunia maya. Dia menyimpulkan bahwa meskipun catatan online merupakan sumber data yang luar biasa, catatan tersebut juga ambigu dan terbatas dan mengharuskan peneliti untuk menanganinya dengan hati-hati (Kollock Peter and Smith Marc. 1999). Menurut Peter dan Marc, efek interaksi online pada aktivitas retorika tidak sederhana atau kesatuan; melainkan hasilnya bermata dua.

Di satu sisi, interaksi online memungkinkan individu untuk memobilisasi massa dengan lebih cepat, murah, dan efisien daripada yang biasanya dilakukan. Informasi yang relevan dapat diposting secara publik atau diteruskan ke individu atau kelompok tertentu dengan sedikit atau tanpa biaya. Selain itu, juga relatif mudah bagi individu untuk menemukan individu lain yang memiliki kepedulian dan minat yang sama. Peter dan Marc menyebutkan kontrol sosial merupakan komponen penting dalam komunitas online. Bentuk-bentuk yang dikaji di sini - pelaksanaan kekuasaan dan rekonsiliasi kepentingan melalui mediasi - semuanya masih terus berkembang, dan bentuk yang terakhir ini masih dalam tahap awal. Karena jumlah orang yang berinteraksi secara online terus meningkat, dan karena interaksi online menjadi lebih penting, mengembangkan bentuk-bentuk mediasi, dan pada akhirnya adjudikasi, akan menjadi tugas yang penting meskipun sulit .

Penelitian ini dilakukan oleh penulis karena adanya rasa ingin tahu bagaimana

peran komunitas virtual sebagai metode pembelajaran jarak jauh dan bentuk peran komunitas virtual sebagai metode pembelajaran jarak jauh.

Peter dan Marc menambahkan bahwa mereka melihat adanya interaksi antara komunitas online dan dunia "nyata". Internet telah digunakan sebagai alat yang sangat efektif untuk menyuarakan protes sosial, tetapi banyak fitur yang sama yang membuat Internet efektif untuk koordinasi dan komunikasi juga mendorong penyebaran informasi yang tidak akurat dan memaksa keluarnya suara-suara yang berbeda pendapat. Jaringan online digunakan untuk menghubungkan masyarakat pedesaan yang terpencar-pencar, namun upaya ini juga memunculkan isu-isu yang kompleks tentang adopsi teknologi baru. Internet digunakan sebagai alat untuk perubahan di komunitas yang kurang beruntung, menunjukkan cara untuk mencari jalan keluar dari lembaga- lembaga pemerintah yang tidak membantu untuk menemukan orang-orang yang memiliki informasi dan keahlian yang bersedia untuk berbagi. Namun, kemampuan untuk membawa pelajaran ini ke komunitas lain yang kurang beruntung mungkin dibatasi oleh kurangnya peralatan dan informasi untuk membuatnya berhasil.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan deskriptif dengan pengambilan data menggunakan hasil-hasil kajian dari penelitian terdahulu juga beberapa sumber berita yang menggambarkan kondisi yang faktual dan dapat dipercaya sehingga hasil penelitian yang dilakukan menjadi lebih faktual berdasarkan data.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pandemi COVID-19 telah membawa dampak terhadap dunia dengan berbagai sektor di dalamnya, salah satu sektor yang terkena dampak dari pandemi adalah sektor pendidikan. Pendidikan di seluruh dunia terpaksa harus menjalankan pembelajarannya secara daring dan secara signifikan mempengaruhi jutaan pelajar, pendidik, dan orang tua, serta mengubah cara dalam memandang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Seperti di Indonesia terpaksa beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat tanpa adanya kesiapan yang matang dalam menghadapi kemajuan teknologi.

Pengadaptasian metode pembelajaran melalui daring secara struktural membangun komunitas online untuk belajar berbagai macam ilmu juga aplikasi belajar yang sangat memudahkan dan efisien karna dapat diakses kapan-pun dan dimana-pun. Menurut Eggen & Kauchak dalam penelitian Budiharto dan Syahroni (2020) yang merasa bahwa pendidikan masa kini sangat memerlukan dan menekankan adanya pemanfaatan kemajuan teknologi. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi di dunia pendidikan

adalah aplikasi belajar seperti Duolingo yang merupakan aplikasi pembelajaran bahasa yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone. Duolingo diciptakan oleh Luis Von Ahn dan Severian Hacker pada November 2011 dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pada pengguna untuk belajar bahasa dengan bebas dan membuat pembelajaran bahasa lebih menyenangkan dan beragam.

Penggunaan aplikasi Duolingo di Indonesia mulanya hanya dipakai oleh golongan yang relatif kecil seperti pada golongan pelajar dan profesional yang membutuhkan kemampuan berbahasa Inggris untuk tujuan karier. Namun, dengan munculnya pandemi Covid-19, penggunaan Duolingo meningkat secara drastis. Hal ini dikarenakan banyak dari penduduk Indonesia yang tidak dapat mengakses fasilitas belajar tradisional karena tutupnya sekolah dan kantor akibat pandemi yang mengharuskan adanya lockdown secara keseluruhan, sehingga mereka mencari alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka sehingga memilih aplikasi Duolingo yang memiliki fitur-fitur interaktif dan aksesibelnya menjadi pilihan yang sangat populer untuk mencapai tujuan mereka.

Peningkatan penggunaan aplikasi ini juga disebabkan oleh kombinasi faktor-faktor seperti kebutuhan masyarakat Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka, kemudahan dan aksesibilitas aplikasi ini, serta peran teknologi dalam meningkatkan aksesibilitas pendidikan. Dengan demikian, Duolingo telah menjadi salah satu aplikasi belajar bahasa Inggris yang paling populer di Indonesia, dan keberadaannya telah membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris masyarakat Indonesia secara signifikan. Dengan merujuk pada studi kasus, dapat dilihat bahwa aplikasi Duolingo diharapkan bertujuan untuk membantu dan mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan meningkatkan kosakata berbahasa dengan fitur-fiturnya yang interaktif.

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan hasil bahwa:

Peran Komunitas Virtual sebagai Metode Pembelajaran Jarak Jauh

Masyarakat pengguna aplikasi online banyak memanfaatkan internet untuk mencari ataupun mendapatkan informasi dan juga untuk menjalin interaksi dengan individu lain dengan berbagai motif dan tujuan yang berbeda maupun serupa. Media baru memiliki peranan yang penting dalam memberikan kemudahan bagi masyarakat, terkhususnya para pengguna aktif internet untuk memperoleh pembelajaran virtual. Salah satunya pembelajaran bahasa dalam aplikasi Duolingo. Duolingo merupakan salah satu aplikasi yang digemari dan populer di kalangan pelajar bahkan para pekerja profesional dalam mempelajari bahasa. Duolingo biasa digunakan untuk saling berinteraksi dengan berbagai individu dari belahan dunia.

Menurut Hidayati dkk., dalam hasil penelitian yang mereka lakukan menemukan

bahwa dalam penggunaan aplikasi Duolingo untuk kegiatan pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris yang lebih kreatif, menarik, dan inovatif, aplikasi Duolingo ini memberikan peningkatan kosakata bahasa Inggris karena metode dan bentuk pembelajaran yang cenderung lebih santai tanpa adanya beban atau tekanan membuat para pelajar lebih mudah dalam menangkap materi yang ada. Dikarenakan fleksibilitas aplikasi Duolingo juga sangat berdampak pada mood dan semangat belajar para pengguna.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Jaelani dan Sutari mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Duolingo sebagai media. Jaelani melanjutkan bahwa ada beberapa keuntungan yang dapat diambil dari penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, diantara-Nya adalah para pengguna lebih mudah memahami materi, mereka lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar kosakata bahasa Inggris, Duolingo dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar dan juga dapat memunculkan ide baru dalam belajar karena bersifat fleksibel.

Bentuk Peran Komunitas Virtual sebagai Metode Pembelajaran Jarak Jauh

Pada masa pandemi COVID-19, komunitas virtual telah memainkan peran dan memberikan dampak baik yang signifikan dalam pembelajaran jarak jauh. Komunitas virtual dijadikan wadah interaksi antara individu yang memiliki minat, tujuan atau kepentingan yang sama dalam satu hal. Dilihat dari konteks pendidikan, komunitas virtual memberikan banyak sekali dalam kemudahan akses, dukungan, kolaborasi serta sumber daya yang penting bagi pembelajaran jarak jauh. Komunitas virtual memberikan sarana bagi siswa dan pendidik untuk saling mendukung secara emosional dan sosial. Menurut penelitian yang diterbitkan dalam jurnal "Computers & Education" oleh Kebritchi et al., menemukan bahwa adanya komunitas virtual dapat menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana para anggota komunitas saling memberikan dukungan emosional dan memotivasi satu sama lain dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh sehingga menghadirkan semangat yang terus ada dalam diri individu untuk terus belajar. Dengan adanya Komunitas virtual juga dapat berperan sebagai wadah bagi pendidik untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan sumber daya pembelajaran.

Seperti hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Czerkowski dan Lyman menunjukkan bahwa komunitas virtual dapat menjadi tempat bagi pendidik untuk bertukar informasi, strategi pengajaran, serta materi pembelajaran yang efektif dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Seperti hasil penelitian dalam pembahasan poin sebelumnya, dimana adanya komunitas virtual dirasa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Komunitas virtual seperti Duolingo dapat menciptakan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran ruang lingkup dikarenakan banyaknya rekan dengan visi dan misi yang sama, sehingga meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam proses belajar.

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Dari paparan pembahasan kasus diatas, dapat disimpulkan bahwa komunitas virtual memiliki peran sebagai wadah untuk orang-orang yang memiliki hobi, ketertarikan bahkan tujuan yang sama dalam bertukar informasi atau berinteraksi secara aktif. Jika dilihat peran Aplikasi Duolingo memiliki kegunaan sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, di antaranya adalah para pengguna lebih mudah memahami materi, mereka lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar kosakata bahasa Inggris, Duolingo dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar dan juga dapat memunculkan ide baru dalam belajar karena bersifat fleksibel. Selain sebagai wadah bagi individu dalam berinteraksi dan bertukar pikiran mengenai hal yang digemari, komunitas virtual atau dalam aplikasi Duolingo memiliki bentuk peran sebagai berikut; 1) Dukungan Emosional dan Sosial, maksudnya adanya komunitas virtual dapat menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana para anggota komunitas saling memberikan dukungan emosional dan memotivasi satu sama lain dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh sehingga menghadirkan semangat yang terus ada dalam diri individu untuk terus belajar, 2) Dukungan Pendidik dan Penyedia Materi, maksudnya komunitas virtual dapat menjadi tempat bagi pendidik untuk bertukar informasi, strategi pengajaran, serta materi pembelajaran yang efektif dalam konteks pembelajaran jarak jauh, 3)Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan, maksudnya adalah adanya komunitas virtual dirasa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Komunitas virtual seperti Duolingo dapat menciptakan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran ruang lingkup dikarenakan banyaknya rekan dengan visi dan misi yang sama, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J., Jarwati, & Restanti, D. K. (2020). *Pembelajaran Luring*, Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Budiharto, R. A., & Syahroni, A. W. (2020). *Pendampingan Pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone Sebagai Alat Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Masyarakat*. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), h. 339–346. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i2.374>
- Buhrmann, C. H. (2003). *Virtual communities: implications for companies*. *South African Journal of Information Management*, Vol. 5 (4), December 2003. Diunduh pada 27 Januari 2014, dari <http://www.sajim.co.za/index.php/SAJIM/article/viewFile/383/369>

- Czerkawski, B. C., & Lyman, E. W. (2016). *An instructional design framework for fostering student engagement in online learning environments*. *TechTrends*, 60(6), h. 532–539.
- Duryat, M., Abdurohim, S., & Permana, A. (2021). *Mengasah Jiwa kepemimpinan: Peran Organisasi Kemahasiswaan*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Etzioni, A. & Etzioni, O. (1999). *Face-to-face and computer-mediated communities, a comparative analysis*. *The Information Society* 15(4), h. 241-248.
- Hidayati, Rahmaniah, R., Irwandi, Hudri, M., & Zitri, I. (2021). *Use of Duolingo Application to Improve English Vocabulary During Covid-19 for Mining Engineering Students*. *Journal of Character Education Society (JCES)*, 4(3), h. 623–634. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
- Jaelani, A., & Sutari, D. R. (2020). *Students' Perception of Using Duolingo Application as A Media in Learning Vocabulary*. In: *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, 2, h. 40–47.
- Jones, Q. (1997). *Virtual-communities, virtual settlements & cyber-archaeology: A theoretical outline*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(3). <https://doi.org/10.1111/j.1083.6101.1997.tb00075.x>
- Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santi, M. (2017). *Issues and challenges for teaching successful online courses in higher education: A literature review*. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), h. 4–29.
- Kollock Peter and Smith Marc. (1999). *Communities In Cyberspace*, New York: Routledge, Cet 1, h 9- 25
- Media Susolindo, (2008) *Membangun Komunitas Online secara Praktis dan Gratis*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, h 17.
- Palupi, Anggini Tyas. (2023). *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil dalam Berbahasa*. Jawa Tengah: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Putri, Fitri Ariana. (2020). “*Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang)*”. *Jurnal Komunikasi Islamika: Jurnal Komunikasi Islam*, 7(2), h 260.
- Ridings, C. M., & Gefen, D. (2004). *Virtual community attraction: Why people hang out online*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1).
- Ritonga, Fajar Utama dkk. (2022). *Intervensi Komunitas dan Gerakan Sosial Birmingham Small Arm Owner's Motorcycle Siantar (BOM'S)*. Yogyakarta: Jejak Pustaka