

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI VIDEO CONFERENCE BAGI DOSEN DAN MAHASISWA UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMIC COVID-19

Deri Teguh Santoso^{1*}, Rianita Puspa Sari²

¹Teknik Mesin, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

²Teknik Industri, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

deri.teguh@ft.unsika.ac.id, rianita.puspasari@ft.unsika.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pandemi Covid-19 tidak hanya mengguncang sektor industri dan pariwisata, namun juga sektor Pendidikan di Dunia. UNESCO memberikan solusi pembelajaran jarak jauh bagi sistem Pendidikan, kehadiran industry 4.0 membuat transformasi digital semakin cepat yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh berupa pemanfaatan aplikasi video *conference*. *Zoom* merupakan aplikasi yang dirasa efektif dalam membuat interaksi setiap peserta secara visual, tulisan dan lisan. Aplikasi video conference dapat memberikan pembelajaran jarak jauh yang interaktif dan real-time sehingga dapat menjadi media pengganti tatap muka. Maka dari itu, pengabdian ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi aplikasi video conference bagi Dosen dan Mahasiswa dengan menggunakan metode video edukasi yang disebarluaskan melalui *platform* youtube untuk menunjang pembelajaran daring/jarak jauh di masa pandemic Covid-19. Proses pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring disebarluaskan pada grup *WhatsApp* Dosen dan Mahasiswa Fakultas Teknik Unsika, Dosen Magang UGM-2018, Dosen TMI 2013 dan grup *Facebook* Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI) dan Asosiasi Dosen Indonesia (ADI), dengan 234 responden yang mengisi kuesioner. Hasil menunjukkan adanya peningkatan penggunaan aplikasi *Zoom* dari 53% menjadi 94,9% setelah dilakukannya sosialisasi, serta dapat diketahui 94% aplikasi yang banyak digunakan setelah sosialisasi dari video di youtube merupakan aplikasi *zoom*. Selain itu, pengabdian ini memberikan dampak pada minat perilaku pada penggunaan aplikasi, pemahaman aplikasi, menambah informasi fitur-fitur aplikasi, menimbulkan ketertarikan, rekomendasi dan efektivitas, sehingga video conference khususnya aplikasi *zoom* dapat diterapkan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: *video conference; pembelajaran daring; video edukasi; COVID-19.*

Abstract: *The Covid-19 pandemic has not only shaken the industry and tourism sector, but also the education sector in the world. UNESCO provides distance learning solutions for the education system, the presence of industry 4.0 makes digital transformation faster which can be used for distance learning in the form of using video conferencing applications. Zoom is an application that is considered effective in making the interaction of each participant visually, in writing and orally. Video conferencing applications can provide interactive and real-time distance learning so that it can become a face-to-face replacement medium. Therefore, this service aims to disseminate the video conference application for lecturers and students by using the educational video method distributed through the YouTube platform to support online / distance learning during the Covid-19 pandemic. The process of implementing activities carried out online is distributed to the WhatsApp group for Lecturers and Students of the Unsika Faculty of Engineering, UGM Internship Lecturers-2018, 2013 TMI Lecturers and the Facebook group of the Indonesian Lecturer Association (IDRI) and the Indonesian Lecturer Association (ADI), with 234 respondents filling out questionnaires. The results show an increase in the use of the Zoom application from 53% to 94.9% after the socialization, and it can be seen that 94% of applications that are widely used after socializing from videos on YouTube are zoom applications. In addition, this service has an impact on behavioral interest in application use, understanding applications, adding information to application features, generating interest, recommendations and effectiveness, so that video conferencing, especially zoom applications, can be applied to support distance learning.*

Keywords: *video conference; e-learning; tutorial educational video; COVID-19.*



Article History:

Received : 04-10-2020

Revised : 30-10-2020

Accepted : 01-11-2020

Online : 14-12-2020



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Banyak negara di tengah krisis kesehatan pandemic covid-19 memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan universitas, setidaknya menurut data *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2020 terdapat 39 negara melaksanakan penutupan sekolah dan berdampak pada sekitar 421,4 juta siswa, sehingga UNESCO memberikan solusi pembelajaran jarak jauh yang inklusif (Purwanto et al., 2020). Pandemi Covid-19 yang terjadi menjadikan adanya beberapa kebijakan pada sistem pemerintah Indonesia, tidak terkecuali pada sistem Pendidikan. Dilansir pada pusdiklat.kemendikbud.go.id (2020) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran no.4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona. Salah Satu kebijakan yang dikeluarkan pemerintah berupa ketentuan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran daring/jarak jauh bukanlah hal yang baru di era digitalisasi saat ini, masuknya industry 4.0 memiliki pengaruh yang besar pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap proses pengajaran dan pembelajaran (Khusniyah & Hakim, 2019). Menurut Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, (2019) pembelajaran daring merupakan aksi nyata dalam menyelesaikan permasalahan keterbatasan perguruan tinggi dalam menyediakan Pendidikan tinggi yang bermutu bagi segenap bangsa Indonesia dalam waktu singkat dan murah yang dapat dilaksanakan melalui jaringan dengan memerhatikan proses yang berfokus pada mahasiswa, memberdayakan otonomi dan kemandirian mahasiswa.

Model pembelajaran daring menggambarkan sistem belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya internet pada perangkat computer maupun telepon seluler, sehingga mahasiswa dapat belajar dimana saja, kapan saja dan dalam situasi apa saja (Kuntarto, 2017). Salah satu karakteristik model pembelajaran daring yaitu komunikasi yang dilakukan secara serentak dan tak serentak, dengan memanfaatkan aplikasi maupun platform *video conference*, *chats rooms* atau *discussion rooms* (Mustofa dkk., 2019).

Pada saat ini, *video conference* menjadi semakin populer, dalam menggantikan pertemuan tatap muka akibat adanya pembelajaran daring yang diterapkan. Menurut Rop & Bett, (2012) Aplikasi *video conference* dapat digunakan untuk berinteraksi secara efektif, berkomunikasi dengan rekan kerja, siswa dan orang lain dalam pertemuan kelas secara virtual, serta memberikan kualitas video dan audio yang canggih, menyediakan akses berbagi file, dan berbagai layanan kolaboratif lainnya. Menurut Yodha dkk., (2019) pembelajaran daring dilakukan secara *online* melalui internet untuk mendukung pembelajaran tatap muka, internet menjadi bagian tidak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat, namun akses terhadap laman Pendidikan masih sangat kurang.

Tingkat penetrasi pengguna internet di Indonesia tahun 2018 sebesar 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia, dengan penetrasi pengguna internet berdasarkan pekerjaan guru sebanyak 100% dan mahasiswa 92,1%, dan sebanyak 12,6% tidak mengetahui penggunaan teknologi APJII, (2019), kenaikan 10,12% pengguna internet dibandingkan tahun 2017 hal ini menunjukkan bahwa Indonesia menjadi pasar potensial dalam penggunaan

internet. Data tersebut dipertegas dengan pengguna di usia 19-34 tahun sebesar 74,23%, yang merupakan usia produktif pelajar ataupun mahasiswa. Potensi pengguna internet yang tinggi tersebut, tidak sebanding dengan tingkat penggunaan internet untuk bidang pendidikan terutama penggunaan *video conferencing* pada kursus online hanya sebesar 17,85%, berbeda dengan pengguna internet bidang Pendidikan untuk keperluan membaca artikel sebesar 55,30%. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, 2018). Pemanfaatan aplikasi *video conferencing* bagi pendidik dapat memberikan pengalaman pembelajaran daring yang lebih interaktif dan memberikan komunikasi video, suara, dan data dua arah secara *real-time* dengan mahasiswa. (Rop & Bett, 2012).

Pembelajaran secara online yang harus berlangsung selama masa pandemic harus membangun keterkaitan antara proses perubahan manajemen dalam mengatasi gangguan akademik dan kepastian mulainya kegiatan pembelajaran jarak jauh sebagai prosedur normal dalam sistem Pendidikan (Mishra dkk., 2020). Maka dari itu, tujuan pengabdian ini memberikan edukasi pemanfaatan aplikasi *video conference* untuk menunjang pembelajaran daring/jarak jauh dikalangan dosen dan mahasiswa. Adapun sasaran kegiatan pada pengabdian merupakan Dosen (Pendidik) dan Mahasiswa (Pembelajar) yang ada di seluruh Indonesia, untuk memberikan pengenalan dan transfer keilmuan mengenai tutorial penggunaan salah satu aplikasi *video conference* sebagai model pembelajaran daring. Maka dari itu, dasar alasan dalam pengabdian ini agar Dosen dan Mahasiswa dapat memanfaatkan *video conference* karena menurut (Rop & Bett, 2012) masih rendahnya penggunaan teknologi khususnya pada bidang Pendidikan yang tidak seiring dengan penetrasi penggunaan internet, menjadikan suatu kebutuhan adanya sosialisasi penggunaan aplikasi *video conference* yang dapat menggantikan tatap muka secara *real-time* di masa pandemic covid-19. Pembelajaran daring biasanya mengaitkan banyak materi kelas dan persiapan bahan ajar, dengan aplikasi *video conference* yang merupakan teknologi komunikasi baru dapat mengaburkan perbedaan antara pengajaran tradisional dan pengajaran jarak jauh, serta menyediakan sarana untuk mengarahkan siswa dan tutor secara virtual.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan pada saat kondisi pandemic covid-19 yang tidak memungkinkan untuk melakukan sosialisasi secara langsung dengan pengumpulan khalayak ramai, dengan demikian lokasi kegiatan pada *platform youtube* berupa konten video edukasi. Menurut Goodman dkk., (2011) video edukasi merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan, memperbaharui keterampilan, dan minat terhadap objek yang di diskusikan. Konten video yang di unggah *online* melalui internet menjadi sebuah bentuk komunikasi massal yang dapat menjangkau *audiens* secara global, bahkan jumlah orang yang menonton melalui youtube terus berlanjut meningkat dan menjadi lebih populer Park dkk., (2011).

Video Edukasi disebarakan pada beberapa grup kelas mahasiswa dan dosen baik pada *platform* sosial media *whatsapp*, *google classroom*, hingga *facebook*. Menurut Kuntarto, (2017) sosial media merupakan media daring

yang memudahkan para pengguna dalam berkomunikasi antarmuka, berpartisipasi, dan berbagi, adapun jenis sosial media yang populer di Indonesia, yaitu *facebook*, *whatsapp*, *youtube*. Maka dari itu, lokasi kegiatan pengabdian pada media daring sosial media, agar sasaran kegiatan dapat terlaksana.

Materi pengabdian berupa video edukasi mengenai tutorial salah satu menggunakan aplikasi video conference yaitu *Zoom* yang dibuat untuk kebutuhan dosen dan mahasiswa yang dapat menunjang kebijakan pembelajaran daring yang diterapkan oleh institusi, video edukasi yang diberikan juga memberikan sosialisasi transfer keilmuan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi video conference. Pemilihan aplikasi video conference yang disosialisasikan merupakan aplikasi *zoom* merujuk Cuaca D dkk., (2017) aplikasi *zoom* lebih terasa interaktif dengan fitur *sharing display* sehingga *zoom* mampu membuat interaksi secara tertulis dan lisan, selain itu *zoom* memiliki kapasitas 200 hingga 3000 partisipan, bahkan *zoom* menyediakan ruang *breakout* untuk membagi peserta menjadi beberapa kelas yang lebih kecil.

Adapun peserta dalam pengabdian ini, merupakan Dosen (Pendidik) dan Mahasiswa (Pembelajar) sebagai pelaksana pembelajaran daring/jarak jauh pada Pendidikan tinggi.

Metode yang digunakan berupa sosialisasi aplikasi *video conference* bagi dosen dan mahasiswa pada *platform youtube*, sehingga pemateri memberikan pemahaman kepada peserta yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta memungkinkan adanya interaksi pemateri dan peserta pada kolom komentar. Menurut Rumangkit, (2016) sosialisasi merupakan proses mekanisme yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku, serta komitmen, dimana dalam proses sosialisasi memberikan pengetahuan, pemberian informasi secara terstruktur dalam pencapaian tujuan. Adapun Prosedur yang dilakukan dalam melaksanakan pengabdian menjadi 3 tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dengan membuat video edukasi yang akan di unggah pada *platform youtube*, kemudian membuat *feedback* berupa kuesioner *online*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian dengan mensosialisasikan video edukasi ke beberapa media daring sosial media, yaitu pada *whatsapp*, *google classroom*, hingga *facebook*.

3. Tahap Evaluasi

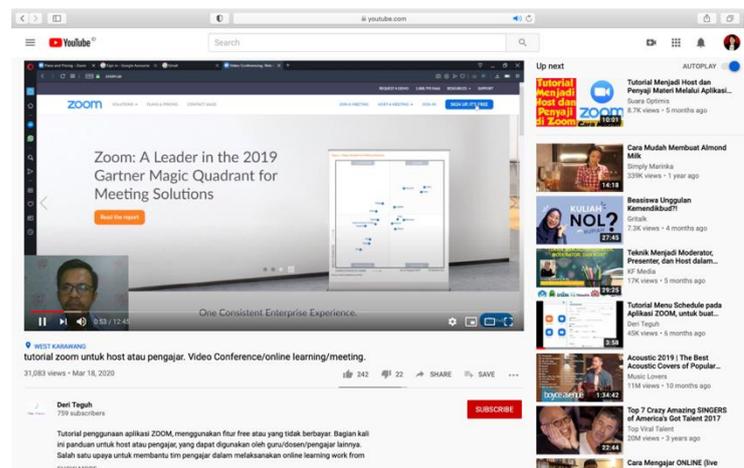
Evaluasi berupa dampak yang dihasilkan dari penyebaran *video conference* yang telah di sosialisasikan dengan menyebar kuesioner *online* pada link <https://forms.gle/TG1nSknV6N5QFki78> pada Dosen dan Mahasiswa yang telah menonton video edukasi dengan mencantumkan kembali video edukasi dalam kuesioner yang disebarkan. Adapun beberapa poin yang dinilai pada kuesioner berupa pengetahuan terhadap aplikasi video conference, serta perilaku minat pada aplikasi video conference.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

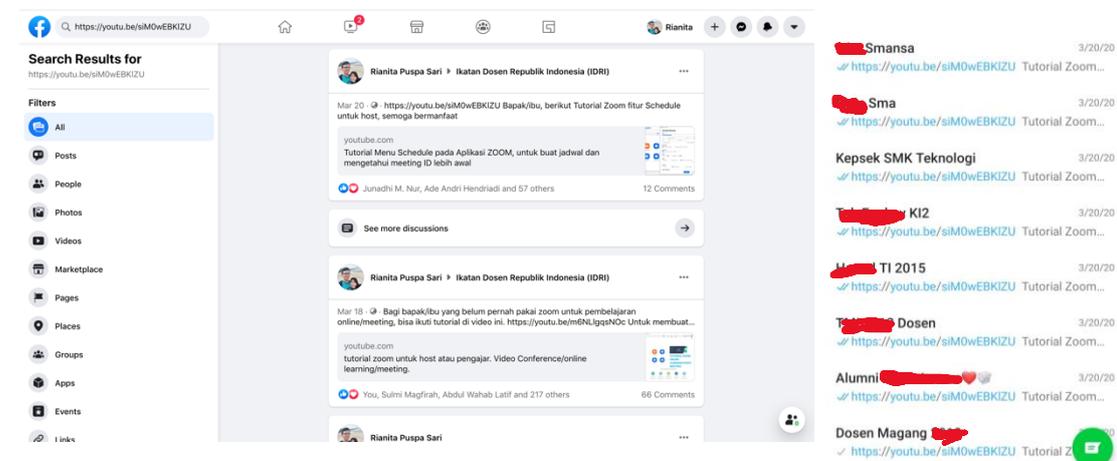
1. Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian ini dilaksanakan dengan kesulitan pengumpulan peserta dikarenakan kondisi pandemic Covid-19, sehingga pada tahap persiapan pelaksanaan kegiatan dilakukan berupa 3 video edukasi yang disebarluaskan dalam jejaring platform *Youtube* yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Pelaksanaan kegiatan setelah mengunggah video edukasi, kemudian tim pengabdian melakukan sosialisasi dari 18 Maret hingga 30 Maret 2020 berupa membagikan video edukasi ke beberapa platform jejaring sosial media, khususnya pada grup Dosen dan Mahasiswa whatsapp prodi, fakultas, universitas, himpunan hingga komunitas-komunitas Dosen dan Mahasiswa lainnya, serta melanjutkan sosialisasi pada platform facebook yang disebarakan pada grup facebook komunitas Dosen maupun komunitas mahasiswa yang dapat dilihat pada Gambar 2.



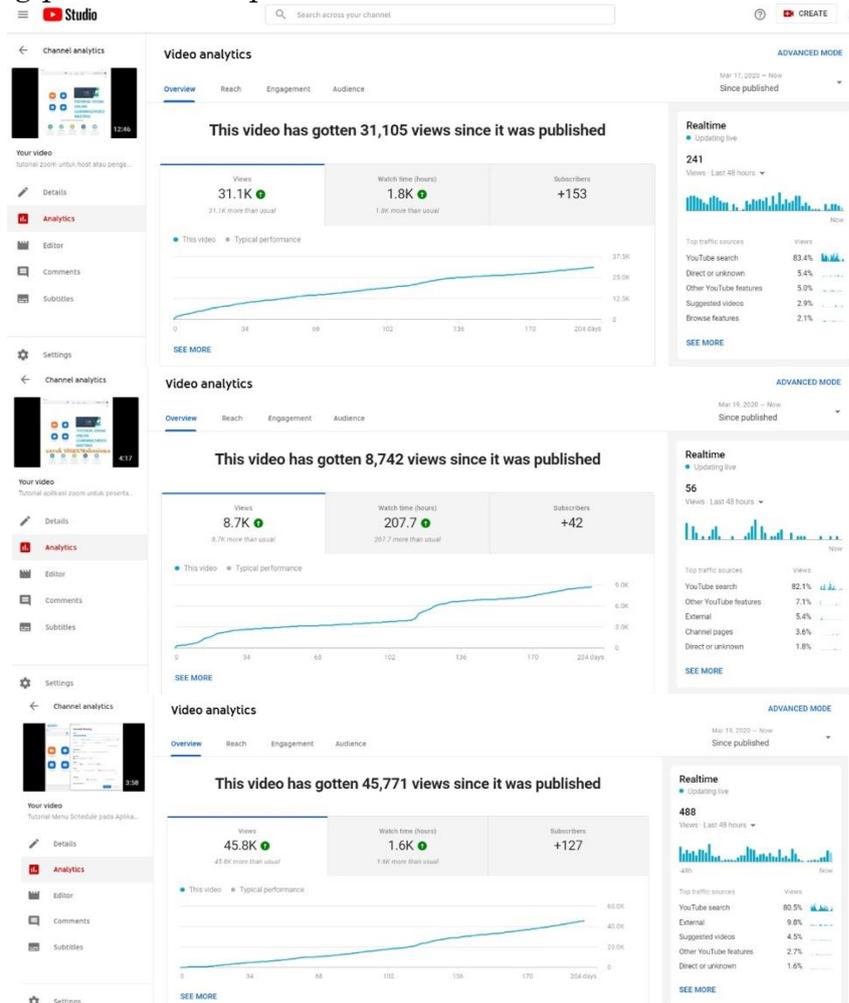
Gambar 1. Sosialisasi dengan Metode Video Edukasi melalui *Youtube* pada link <https://youtu.be/m6NLIggsNOc>



Gambar 2. Sosialisasi Pada Sosial Media *Facebook* dan *WhatsApp*

Pada Gambar 3 menunjukkan jumlah pengunjung pada sosialisasi aplikasi video conference melalui *youtube*. Video edukasi pertama dibuat oleh tim pengabdian berupa tutorial penggunaan aplikasi video conference untuk host yang dapat digunakan oleh Dosen, yang di unggah pada tanggal 18 Maret 2020 pada platform youtube yang dapat di akses

pada link berikut <https://youtu.be/m6NLIgqsNOc> mencapai 31.105 pengunjung pada akhir September 2020.



Gambar 3. Jumlah Pengunjung Sosialisasi Aplikasi Video Conference

Pada video kedua berupa tutorial penggunaan aplikasi video conference untuk participant yang dapat digunakan oleh mahasiswa di unggah pada tanggal 20 maret 2020 pada link <https://youtu.be/NbfIEG32KfK> mencapai 8742 pengunjung pada akhir September 2020, dilanjutkan dengan video edukasi ketiga sebagai feedback dari interaksi antara pemateri dan peserta berupa tutorial fitur dalam aplikasi video conference, video edukasi ke-empat di unggah pada 21 maret 2020 <https://youtu.be/siM0wEBKIZU> untuk fitur tambahan dalam pembelajaran daring berupa tutorial pembuatan quiz online telah disaksikan sebanyak 45.771 pengunjung pada akhir September 2020.

2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan sosialisasi 3 video edukasi yang kami lakukan melalui *youtube* dapat diketahui dari 85.618 pengunjung 54,3% berjenis kelamin perempuan, pengunjung berusia 18-34 tahun dimana usia tersebut merupakan rentang usia Mahasiswa dan Dosen muda, sehingga target sasaran pengabdian kami sudah tepat untuk sosialisasi ini.

Selain itu, pada pertengahan April dilakukan penyebaran kuesioner online menggunakan *g-form* pada link

<https://forms.gle/TG1nSknV6N5QFki78> untuk mengetahui efektifitas kegiatan yang dilaksanakan. Adapun hasil umpan balik kuesioner yang telah menonton video edukasi sebanyak 234 Responden yang tersebar pada daerah Karawang, Bekasi, Bogor, Jakarta, Cirebon, Kuningan, Depok, Bandung, Subang, Tangerang, Purwakarta, Sukabumi, Garut, Tasikmalaya, Pekalongan, Magelang, Pontianak, Tegal, Pati, Payakumbuh, Purwokerto, Purbalingga, Lampung, Sumedang, Purwakarta, Majalengka, Banjar. Dapat diketahui hasil evaluasi sosialisasi yang memberikan umpan balik kuesioner sebanyak 94,9 % Mahasiswa dan 5.1% Dosen. Hal ini sangat wajar karena mahasiswa termasuk kategori generasi milenial, menurut Anaya-s dkk., (2018) milenial sangat mudah dipengaruhi teman sebaya, mudah beradaptasi terhadap hal baru, kolaboratif dan interaktif, serta memiliki budaya digital yang paham teknologi.

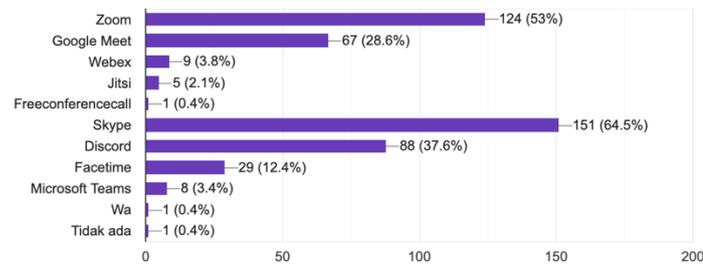
Pada kuesioner memiliki 12 pertanyaan yang terdiri dari 6 pertanyaan mengenai pengetahuan terhadap aplikasi video conference, serta 6 pertanyaan mengenai perilaku minat pada aplikasi video conference.

Hasil evaluasi sosialisasi mengenai pengetahuan terhadap aplikasi video conference dapat dilihat pada gambar 4, gambar 5, gambar 6, dan gambar 7. Pada gambar 2 dapat diketahui 92.3% responden merasa terbantu dengan sosialisasi berupa video edukasi yang di bagikan melalui youtube untuk dapat menggunakan aplikasi video conference. Selain itu, pengetahuan responden mengenai aplikasi video conference sebelum pandemic covid-19 sebanyak 75,6% mengetahui aplikasi video conference, dan meningkat menjadi 93,6% saat pandemic covid-19.

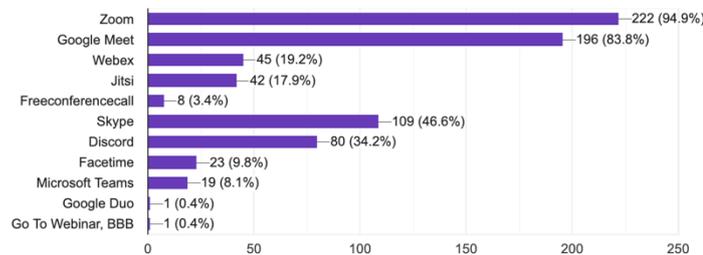


Gambar 4. Hasil Pengetahuan Responden terkait Aplikasi Video Conference

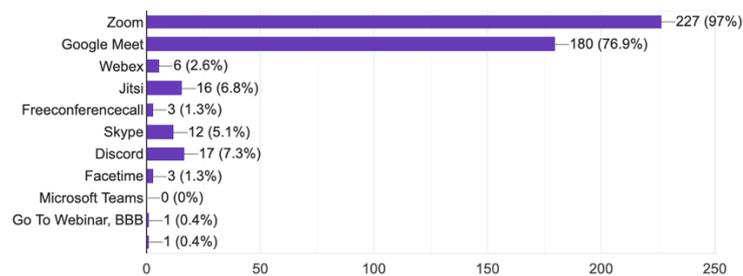
Adapun Aplikasi Video Conference yang diketahui sebelum pandemic covid-19 sebanyak 65,4% berupa aplikasi skype yang dapat dilihat pada gambar 3, sedangkan setelah dilakukan sosialisasi aplikasi video conference pada youtube mengenai zoom di masa pandemic aplikasi video meningkat menjadi 94,9% dari 53% yang mengetahui zoom sebelum sosialisasi berlangsung yang dapat dilihat pada gambar 4. Hasil sosialisasi menunjukkan 97% menggunakan zoom setelah dilakukan sosialisasi berupa video-video edukasi tutorial yang dibagikan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Pengetahuan Aplikasi Video Conference sebelum dilakukan Sosialisasi



Gambar 6. Hasil Pengetahuan Aplikasi Video Conference setelah dilakukan Sosialisasi



Gambar 7. Hasil Pengetahuan Aplikasi Video Conference yang digunakan setelah Sosialisasi untuk menunjang pembelajaran jarak jauh

Pada *feedback* kuesioner mengenai perilaku minat pada aplikasi video conference khususnya pada aplikasi zoom diukur menggunakan skala likert 1-5 yang menunjukkan rentang sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Hasil *feedback* kuesioner sosialisasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perilaku Minat Responden Pada Sosialisasi yang dilakukan

| No | Indikator | Jawaban Responden | | | | |
|----|-------------|-------------------|------|-------|-------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Penggunaan | 1,3% | 3,4% | 21% | 41,2% | 33% |
| 2 | Pemahaman | 1,3% | 3,4% | 20,6% | 42,5% | 32,2% |
| 3 | Informasi | 1,3% | 4,3% | 18,5% | 43,3% | 32,6% |
| 4 | Tertarik | 3% | 5,6% | 29,2% | 38,6% | 23,6% |
| 5 | Rekomendasi | 4,3% | 5,6% | 36,1% | 32,6% | 21,5% |
| 6 | Efektivitas | 3,9% | 3,4% | 27,9% | 33,5% | 31,3% |

Pada Tabel 1 responden menunjukkan kesetujuan dalam sosialisasi video conference untuk menunjang pembelajaran jarak jauh melalui video

edukasi/tutorial yang di bagikan melalui youtube memudahkan dalam menggunakan, memahami, memberikan informasi, menimbulkan ketertarikan, rekomendasi dan efektivitas aplikasi video conference *zoom*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi aplikasi video conference bagi Dosen dan Mahasiswa pada masa pandemi covid-19 ini sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Video edukasi melalui platform *youtube* yang menjadi media dalam pelaksanaan sosialisasi terbukti efektif memberikan informasi terhadap fitur-fitur yang ada pada aplikasi *zoom* dan menimbulkan ketertarikan bagi dosen khususnya bagi mahasiswa untuk dapat menggunakan dan memahami aplikasi *zoom* yang saat masa pandemi covid-19 menjadi salah satu aplikasi video conference yang banyak digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Sosialisasi yang dilakukan saat adanya ketentuan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh, membuat responden lebih siap dalam hal teknis penggunaan aplikasi *zoom* yang sebelumnya belum banyak diketahui khususnya bagi mahasiswa.

Penerapan aplikasi video conference untuk menunjang pembelajaran jarak jauh yang telah di sosialisasikan mampu meningkatkan pengetahuan dan juga meningkatkan minat dosen dan mahasiswa sebagai media pembelajaran pengganti tatap muka yang interaktif dan real time secara visual, tulisan dan lisan.

Transformasi digital di era industry 4.0 dengan kehadiran video conference menjadi solusi bagi sistem Pendidikan untuk tetap tangkas dalam beradaptasi di masa pandemic covid-19 ini, peran pemerintah dan juga akademisi harus mampu menerapkan dan mengikuti perkembangan bukan menjadikan sebuah kendala dalam melaksanakan pembelajaran. Pengabdian selanjutnya dapat menerapkan dan mensosialisasikan media pembelajaran lainnya di era industry 4.0 agar sistem Pendidikan tetap bertahan walau di masa pandemic Covid-19 ataupun era adaptasi kebiasaan baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen dan Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Singaperbangsa Karawang, Anggota Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI), Anggota Asosiasi Dosen Indonesia (ADI), Dosen Magang UGM-2018, Dosen TMI-ITB 2013.

DAFTAR RUJUKAN

- Anaya-s, R., Molinillo, S., & Li, F. (2018). *DMO online platforms: Image and intention to visit*. 65, 116–130. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.09.021>
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. *Apjii*, 51. www.apjii.or.id
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. (2018). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017. *Teknopreneur*, 2018(31 August 2018), Hasil Survey.
- Cuaca Dharma, H. R., Asmarani, D., & Dewi, U. P. (2017). Basic Japanese Grammar and Conversation e-learning through Skype and Zoom Online Application. *Procedia Computer Science*, 116, 267–273. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.055>

- Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2019). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0*. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Goodman, K., Nowacki, A., Wu, J., & Hickner, J. (2011). Patient Education and Counseling Utilization and impact of pre-office visit video health maintenance education. *Patient Education and Counseling*, *85*(2), e65–e68. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2011.02.012>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020*.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, *17*(1), 19–33. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, *3*(1), 53–65. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820> 99
- Mishra, D. L., Gupta, D. T., & Shree, D. A. (2020). Online Teaching-Learning in Higher Education during Lockdown Period of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, *1*(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Park, N., Jung, Y., & Min, K. (2011). Computers in Human Behavior Intention to upload video content on the internet: The role of social norms and ego-involvement. *Computers in Human Behavior*, *27*(5), 1996–2004. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.05.006>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Budi Santoso, P., Mayesti Wijayanti, L., Chi Hyun, C., & Setyowati Putri, R. (2020). Universitas Muhammadiyah Enrekang Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*, *2*(April), 1–12.
- Rop, K. V, & Bett, N. K. (2012). Video Conferencing and Its Application in Distance Learning. *Annual Interdisciplinary Conference, The Catholic University of Eastern Africa, Nairobi Kenya., June*. http://www.researchgate.net/publication/251237239_video_conferencing_and_its_application_in_distance_learning
- Rumangkit, S. (2016). Pengaruh Sosialisasi Organisasi Pada Komitmen Afektif Yang Dimediasi Oleh Kesesuaian Nilai. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, *2*(1), 34–56.
- Yodha, S., Abidin, Z., & Adi, E. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(3), 181–187. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>