
Studi Komunikasi Media Baru Pada Pengguna Aplikasi Konferensi Video Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Covid-19

Clara Owissa Harefa; Nuriyati Samatan

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma
claraowissa@gmail.com; nuriyatisamatan@gmail.com

Diterima 25 Agustus 2021 / Disetujui 6 Juli 2022

ABSTRACT

The occurrence of the Covid-19 case that entered Indonesia in March 2020 caused community activities that are usually carried out from outside the home such as going to school to be carried out indoors to anticipate the spread of the virus. So the government issued a warrant to implement Distance Learning (PJJ) from home. One of them is Gunadarma University by using new media, namely video conferencing as an intermediary medium between lecturers and students. This study aims to determine the experiences of Gunadarma University students in using video conferencing and to find out the supporting and inhibiting factors in using video conferencing applications in learning activities for students. This type of research is descriptive qualitative using the phenomenological paradigm. By using uses and gratification theory, cognitive learning theory, and new media. The author uses the technique of observation, interviews, and documentation. The results of this study explain that students get new experiences in terms of the learning process by using video conferencing and there are supporting factors in it such as it is easier to take classes anytime anywhere and the inhibiting factors are unsupported devices, limited quota, and constrained network problems.

Keywords: , cognitive learning theory, new media, video conferencing

ABSTRAK

Terjadinya kasus Covid-19 yang masuk ke Indonesia pada Maret 2020 menyebabkan kegiatan masyarakat yang biasa dilakukan dari luar rumah seperti bersekolah harus dilakukan di dalam rumah untuk mengantisipasi penyebaran virus tersebut. Sehingga pemerintah mengeluarkan surat perintah untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dari rumah. Salah satunya adalah Universitas Gunadarma dengan menggunakan new media yaitu konferensi video sebagai media perantara antara dosen dan mahasiswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengalaman Mahasiswa Universitas Gunadarma dalam menggunakan konferensi video dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan aplikasi konferensi video dalam kegiatan belajar bagi mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan paradigma fenomenologi. Dengan menggunakan teori *uses and gratification*, teori belajar kognitif, dan *new media*. Penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa mahasiswa mendapatkan pengalaman baru dalam hal proses belajar dengan menggunakan konferensi video dan terdapat

faktor pendukung di dalamnya seperti lebih mudah untuk mengikuti kelas kapanpun dimanapun dan faktor penghambat adalah perangkat yang tidak mendukung, keterbatasan kuota, dan masalah jaringan yang terkendala.

Kata Kunci: konferensi video, new media, teori belajar kognitif

PENDAHULUAN

Perkembangan media selalu berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Sehingga, membuat dunia media dan komunikasi terlihat sangat berbeda. Pertumbuhan media dari media lama atau tradisional ke media baru atau *new media* ikut mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia seperti dalam bidang sosial, budaya, dan ekonomi. Munculnya *new media* tidak luput dari pertumbuhan teknologi yang bersifat selalu bergerak atau dinamis. Di masa *new media*, perubahan bentuk media terlihat sangat bertautan atau kompleks.

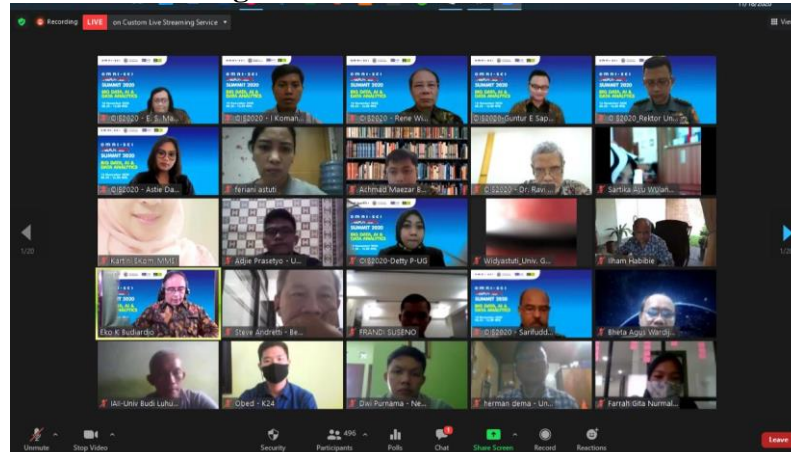
Kasus covid-19 pertama diumumkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 berjumlah dua kasus. Awal mula virus ini ditemukan pertama kali pada akhir tahun 2019 di wilayah Wuhan, China dan telah menyebar luas di China dan seluruh dunia virus ini dapat ditularkan melalui cairan atau cipratan partikel air liur yang dikeluarkan oleh manusia seperti bersin dan batuk atau bisa disebut dengan *droplet*. Apabila seseorang terkena atau terhirup droplet tersebut, maka terdapat resiko untuk tertular virus covid-19. Virus ini dapat menular antara individu ke individu lainnya dan mengganggu sistem pernapasan manusia.

Sehingga pada masa pandemic covid-19 seluruh kegiatan yang sering dilakukan di luar rumah seperti bekerja, belajar, bermain, berolahraga, atau aktifitas lainnya harus dilakukan di dalam rumah. Sehingga mayoritas khalayak pada saat ini banyak menggunakan waktu seperti bekerja dari rumah atau biasa disebut *Work From Home* (WFH). Dan tidak terkecuali dalam hal belajar dan mengajar pemerintah meliburkan semua instansi pendidikan mulai dari TK hingga perguruan tinggi. Sehingga kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring untuk meminimalisir terjadinya kontak fisik secara langsung yang dikenal juga dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Dan menyebabkan seluruh instansi perguruan tinggi baik negeri maupun swasta mengambil langkah untuk melakukan pembelajaran daring. Salah satunya adalah Universitas Gunadarma dengan menggunakan aplikasi konferensi video sebagai media perantara antara dosen dan mahasiswa. Penggunaan *video conference* juga dapat

memberikan keuntungan dalam hal kecepatan penyampaian materi atau materi kuliah yang disampaikan kepada mahasiswa dari pengajar. Konten atau materi juga dapat diberikan kepada beberapa audiens atau beberapa kelompok secara bersamaan.

Gambar 1. Salah satu bentuk kegiatan konferensi video di Universitas Gunadarma



Source: www.wartadepok.com

Media pembelajaran melalui konferensi video adalah hal yang sama seperti layaknya pembelajaran langsung dikelas seperti dapat beratap muka, dapat menampilkan presentasi maupun materi yang dapat dilihat oleh partisipan yang bergabung yang menggunakan perangkat teknologi seperti smartphone, laptop, tablet. Konferensi video efektif dalam mengatasi masalah jarak dan waktu. Melalui konferensi video memungkinkan didalamnya terdapat hambatan, seperti koneksi internet yang tidak stabil mengakibatkan konferensi terputus-putus, perangkat teknologi yang tidak bisa menggunakan konferensi video tersebut, dan di dalam konferensi video gratis memiliki durasi atau batas waktu setiap pemakaiannya.

Uses and Gratification Theory

Uses and gratification theory milik Blumer dan Katz menekankan pengguna media atau individu yang berperan aktif dalam pemilihan, pengambilan dan penggunaan media. Pengguna media merupakan partisipan aktif dalam proses komunikasi, dan pengguna media berusaha mencari sumber media terbaik untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, menggunakan dan memuaskan teori mengasumsikan bahwa pengguna memiliki pilihan lain untuk memenuhi kebutuhan mereka (Nurudin, 2003:181).

Teori uses and gratification ini lebih menitikberatkan pada pendekatan manusiawi di dalam melihat media. Artinya, manusia memiliki keleluasaan, hak dan wewenang untuk menggunakan media. Pengamatan yang memaiaki *uses and gratification* memfokuskan pengamatan pada kegunaan maupun manfaat isi media untuk mendapatkan gratifikasi atau pemenuhan kebutuhan.

Menurut Katz et.al (1973: 164-181) keperluan – keperluan khalayak dikategorikan sebagai : (Humaiz, 2018)

1. Keperluan Kognitif

Keperluan yang terkandung untuk memperkuat informasi, pengetahuan dan pemahaman sekitar. Keperluan ini berdasarkan kepada keinginan untuk memahami dan menguasai persekitaran dan juga untuk memuaskan atau untuk memenuhi perasaan ingin tahu.

2. Keperluan Afektif

Keperluan yang berhubungan dengan estetika, keindahan dan pengalaman emosi. Keindahan dan hiburan merupakan motivasi dan dapat dipenuhi melalui media.

3. Keperluan Integratif Individu

Integratif individu adalah yang berhubungan dengan pengukuhan kredibilitas, keyakinan, stabilitas dan status individu. Ini muncul dari keinginan individu untuk mencapai self-esteem.

4. Keperluan Integratif Sosial

Keperluan yang berhubungan dengan pengukuhan hubungan dengan keluarga, kawan dan dunia sekitar. Hal ini beradsarkan kepada keinginan individu untuk berafiliasi dengan kawan-kawan.

5. Keperluan Pelepasan (Escapism)

Keperluan yang berhubungan untuk menghilangkan atau mengurangkan tekanan dan keinginan untuk menghindar dari masalah yang dihadapi atau untuk melupakan sesuatu yang tidak menyenangkan.

Pendekatan *uses and gratification* mengarah kepada masyarakat yang berperan aktif dan cermat dalam memilah dan menggunakan media sesuai dengan keinginan atau kepenuhan individu tersebut. Individu sudah dapat menentukan media yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, yang menggambarkan upaya memenuhi

pemenuhan sesuai dengan motif. Masyarakat aktif dalam pemilihan media untuk kebutuhannya karena memiliki tingkat kebutuhan yang berbeda-beda.

Dalam buku Robert. M. Gagne: *The Conditioning of Learning* mengemukakan bahwa: *Learning is a change in human disposition or capacity, wich persists over a period time, and which is not simply ascribable to process of growth.* Yang berarti belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. (Warsita, 2018)

Gagne menguraikan bahwa belajar adalah proses di mana seorang individu menjadi anggota masyarakat yang berfungsi secara kompleks. Kompetensi tersebut mencakup, *skill*, pengetahuan, *attitude* (perilaku), dan nilai-nilai yang diperlukan oleh manusia, sehingga belajar adalah hasil dari berbagai macam tingkah laku yang selanjutnya disebut kapasitas. Kemampuan tersebut diperoleh dari stimulus dan lingkungan serta proses kognitif.

Menurut Gagne, belajar memberi peran akan adaptasi yang dibutuhkan dalam perkembangan proses yang logis, sehingga perkembangan tingkah laku (*behavior*) adalah hasil dari efek belajar yang kumulatif (Gagne, 1968). Selanjutnya, dia memaparkan bahwa belajar itu bukanlah suatu proses tunggal. Belajar menurut Gagne tidak dapat dijelaskan dengan mudah karena belajar bersifat kompleks. (Warsita, 2018)

Teori *new media* adalah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengungkapkan bahwa *new media* adalah teori yang menganalisis tentang pertumbuhan media dari media konvensional ke era digital. Dalam teori *new media* atau media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media berdasarkan hubungannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy melihat *World Wide Web (WWW)* menjadi bentuk lingkungan informasi yang terbuka, elastis serta bergerak, yang mengharuskan individu meluaskan pengetahuan yang baru.

New media atau media baru sering juga disebut dengan media online dapat dijelaskan sebagai hasil dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat termuat dengan computer digital. New media juga dapat diartikan sebagai media yang di dalamnya terdapat konvergensi media, dimana beberapa media menjadi satu. Media baru adalah digitalisasi yang dimana rancangan interpretasi dari kemajuan zaman akan teknologi dan sains, dari hal yang dilakukan secara manual menjadi otomatis dan dari hal yang kompleks menjadi singkat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Bogdan dan Taylor (1975:5) menyatakan bahwa kualitatif adalah sebagai pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berbentuk kata-kata berbentuk tulisan maupun ucapan dari individu dan sikap yang mampu diamati.

Kirk & Miller (dalam Nasution, 1988:23) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah pertama kali berawal dari pengamatan kualitatif yang berkontradiksi dengan pengamatan kuantitatif. Metode kualitatif adalah tradisi tersendiri dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara berpangkal dengan pengamatan terhadap individu.

Strauss dan Corbin (dalam Cresswell, J. 1998:24) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah model penelitian yang menciptakan penemuan-penemuan yang tidak mampu didapatkan dengan memanfaatkan metode statistik atau dengan cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Di dalam penelitian ini paradigma yang digunakan adalah fenomenologi. Paradigma ini memfokuskan dalam fenomenologi yang menggambarkan kejadian dalam lingkungan organisasi (Morissan, 2015: 64). Paradigma ini lebih mengamati kepada penegasan persepsi dan interpretasi dari pengalaman individu diri manusia. Sementara fenomenologi mendeskripsikan dunia dalam salah satu nilai yang dikonstruksi secara intersubjektif. Fenomenologi menangkap pengalaman seorang individu menurut dirinya sendiri, memahami pandangan kehidupan seseorang serta identitas diri (Engkus Kuswarno, 2010: 34-38).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian wawancara terhadap 6 narasumber Mahasiswa Universitas Gunadarma Fakultas Ilmu Komunikasi tentang pengalaman mahasiswa Universitas Gunadarma dalam menggunakan konferensi video.

“Menurut saya dampak media baru sangat membantu karena dengan adanya media baru kita dapat mengetahui informasi dengan cepat dan dapat membantu pekerjaan tanpa bersusah payah dengan begitu pekerjaan menjadi mudah dan adapaun dampak negatif yang ditimbulkannya oleh media baru yaitu media -media yang bersifat konvensional atau tradisional seperti banyaknya masyarakat yang sudah tidak banyak lagi peminatnya untuk mencari informasi dengan membaca koran karena sekarang ini berita maupun informasi sudah sangat canggih kita dapat kan dengan

membaca informasi di internet seperti berita online...”(Roidatun Nissa Nabila, 4 Mei 2021)

“Untuk dampak positifnya sendiri sih media baru itu kita jadi lebih mudah mencerna kayak informasi jadi kayak dengan adanya televisi radio dan sosial media kita jadi lebih gampang dapat informasi yang tadinya kita gak tau jadi tau, biasanya untuk sosial media sendiri itu lebih up to date misalkan kita pagi-pagi kan untuk remaja seumuran kita suka buka Instagram atau Twitter atau Line today deh contohnya. Karena kebanyakan untuk saya pribadi sih udah jarang banget nonton TV palingnya lebih sering untuk baca-baca berita di sosial media aja dan setelah itu untuk saya pribadi mempermudah banget untuk lebih tau berita yang lagi terjadi di Indonesia tau yang terjadi di luar negeri gitu...” (Shafira Julia Riyanto, 16 Juni 2021)

“...Untuk dampak positifnya itu membantu kita dalam segala hal dan mempermudah untuk mengirim sesuatu kayak pesan dan gak harus menggunakan surat terus tulis tangan tapi sekarang udah bisa mengirim lewat email karena udah ada internet. Dan untuk sekarang juga lagi pandemic ini kan terus memudahkan kita untuk belajar secara online”.
(Melisa Yuliani, 2 Juli 2021)

Seperti yang sudah dijelaskan oleh para narasumber di atas yaitu Roidatun, Shafira, dan Melisa bahwa mereka dapat merasakan betul dampak media baru kedalam kehidupan mereka. Dampak positif yang mereka dapatkan dari media baru adalah lebih cepat dalam mendapatkan informasi terbaru, membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, memudahkan pembelajaran saat masa pandemic Covid-19. Dan untuk dampak negatif new media yang dirasakan oleh para narasumber:

“...dan juga kebanyakan dari kita terkadang media baru membuat kita akan lebih sulit untuk berinteraksi langsung maupun bersosialisasi dengan teman sebaya nya dan maupun lingkungan sekitar nya dikarenakan kebanyakan orang yang sudah mengenal media baru dia akan lebih asik untuk bermain melalui media baru dibandingkan untuk bermain bertatap muka secara langsung”. (Roidatun Nissa Nabila, 4 Mei 2021)

“...dampak negatifnya, orang-orang bisa menyalah gunakan kayak dalam hoax-hoax yang orang kirim ke whatsapp dan gak di telaah dulu jadi mereka asal menerima hoax-hoax tersebut”. (Zafirah Mustapha, 5 Mei 2021)

“...Terus kalau untuk dampak negatif nya itu palingan kita nya jadi apa ya, lebih susah ngebedain mana yang berita fakta sama yang hoax gitu karena dengan mudahnya kita akses media jadi banyak banget dapet berita hoax gitu dari mana pun, kayak Facebook terutama tuh biasanya kayak ibu-ibu Facebook biasanya kan suka nge-share ke Whatsapp gitu ya itu salah satu

contohnya jadi dapat berdampak buruk buat yang lain jadi buat pada gampang percaya gitu”. (Shafira Julia Riyanto, 16 Juni 2021)

Dampak negatif yang mereka rasakan berbeda bagi Roidatun media baru membuat lingkungan disekitarnya sulit untuk berinteraksi secara langsung. Dan dampak negatif bagi Shafira adalah banyaknya berita hoaks yang beredar dari sosial media sama seperti Shafira, Zafirah pun merasakan dampak negatif dari new media yaitu penyebaran berita tidak benar dan penerima berita tersebut gampang untuk percaya terhadap berita tersebut.

“...media pembelajaran melalui daring saat itu saya menggunakan google meet, pada saat itu dosen saya menampilkan di layar laptop saya yaitu PPT (Power Point) matkul yang sedang dibahas dosen saya. Dan kemudian PPT tersebut di layar laptop saya rada burem gitu jadi membuat saya agak bingung untuk mencernanya mungkin karena sinyal dan juga suara dosen saya menjadi terputus-putus jadi saya tidak begitu mengerti. Namun, dari sisi lainnya pembelajaran tersebut dapat mempersingkat waktu ...Jadi kalau lewat daring ini, kita lebih menghemat waktu, kedua bisa dimana saja interkasi pembelajaran yang diberikan oleh dosen”. (Roidatun Nissa Nabila, 4 Mei 2021)

“Pengalaman saya tentang proses belajar selama ini masih enjoy-enjoy aja terus juga paling kadang suka agak grogi kalau disuruh on cam sama dosennya karena kayak gak pede aja gitu mukanya suka masih bare face atau ya gak pede aja gitu gak kelihatan kayak “ini loh diri gue sebenarnya” gitu kalau misalnya kuliah offline kan pasti yang lain juga bener-bener tampil pede gitu kan terus bisa pakai masker juga kalau misalkan gak pede. Sedangkan, kalau kita on cam kayak gini kan gak mungkin pakai masker apa lagi di rumah gitu gak ada alasan”. (Shafira Julia Riyanto, 16 Juni 2021)

“Pengalaman belajar kalau untuk saya adalah memudahkan saya untuk belajar di mana saja dan meskipun kita tanpa bertatap muka tapi bisa memahami apa yang disampaikan oleh dosennya gitu. Tapi tergantung dosennya juga ada juga dosennya mungkin menjelaskan kurang detail seperti itu dan terkadang dari dosennya sendiri sinyalnya terputus sehingga pembelajaran apa yang harus kita pahami itu jadi agak sulit untuk mencerna untuk belajar. Dan terkadang saya pernah terkendala sinyal kita nya juga atau tiba-tiba bermasalah dengan laptop”. (Suci Rizqia Pertiwi, 2 Juli 2021)

“Dalam proses belajar sekarang itu kita menjadi lebih sering dalam berdiskusi tentang pelajaran atau mata kuliahnya atau tentang hal-hal yang ada di dalam materi perkuliahan. Dari cara saya berdiskusi menggunakan konferensi video kita sebagai pengguna aplikasi konferensi video kita turut bergantian dalam berbicara untuk mendiskusikan sesuatu dan tidak secara bersamaan untuk berbicara karena bisa mengurangi informasi yang ada

saat berdiskusi tersebut jadi nya hal tersebut membuat tidak efektif saat berdiskusi". (Ilham Nursyamsu, 21 Juli 2021)

Dari pengalaman para narasumber di atas bahwa mereka dapat mengikuti pembelajaran melalui konferensi video dengan baik. Menurut Roidatun saat pembelajaran melalui daring saat membagi layar atau *share screen Power Point* yang ditampilkan oleh dosen terlihat buram sehingga dia kurang memahami materi tersebut dan juga dapat berinteraksi dalam pembelajaran dimana saja. Menurut Shafira pengalaman pembelajaran yang dia rasakan adalah menyenangkan namun, Shafira masih merasa malu jika harus menyalakan kamera karena dia merasa kurang percaya diri. Pengalaman belajar yang dirasakan oleh Suci adalah dapat melakukan pembelajaran di mana saja namun, dia memiliki kendala saat dosen tidak menjelaskan materi tidak secara detail sehingga sulit untuk memahami materi. Dan menurut Ilham pengalaman belajar yang dia alami membuatnya lebih sering berdiskusi akan materi.

Pembahasan

Pembelajaran melalui perantara *new media* atau media baru yaitu konferensi video memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan di dalamnya sehingga dapat memberikan rasa nyaman dan tidak nyaman kepada penggunanya terutama mahasiswa dan pengajar yang dapat merasakan langsung kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

Faktor pendukung dalam kegiatan belajar melalui konferensi video seperti yang dijelaskan bahwa dapat mendapatkan informasi dengan cepat. Dengan pembelajaran melalui konferensi video dapat lebih menghemat waktu dan ongkos yang biasanya dia keluarkan jika melakukan pembelajaran *offline* hal tersebut, pembelajaran melalui konferensi video dapat memudahkan mahasiswa belajar dalam masa Covid-19 seperti saat ini. Dan menurut Ilham pembelajaran melalui konferensi video juga dapat memudahkan mahasiswa nya tinggal di luar kota dan dapat mengikuti pembelajaran tanpa harus datang ke kampus tanpa adanya Batasan ruang dan waktu. Faktor penghambat atau kesulitan yang mereka hadapi selama melakukan pembelajaran jarak jauh yaitu jaringan atau koneksi internet yang tidak stabil, perangkat yang digunakan untuk melakukan pembelajaran kurang mendukung, materi yang kurang dipahami akibat jaringan yang buruk, kuota internet yang terbatas.

SIMPULAN

Pengalaman mahasiswa dalam menggunakan konferensi video memiliki dampak dari penggunaan *new media* baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan adalah perkembangan informasi yang cepat dibandingkan dengan informasi yang didapatkan dari media massa dan dapat lebih memudahkan untuk menjalankan komunikasi dengan orang lain. Namun, terdapat dampak negatif yang terdapat di dalamnya yaitu persebaran berita hoaks yang cepat menyebar sehingga dapat membuat percaya beberapa kalangan masyarakat. Semenjak terjadinya kasus covid-19 di Indonesia pemerintah pun mengeluarkan surat perintah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau daring dari rumah masing-masing. Sehingga penggunaan konferensi video dapat membuat mahasiswa belajar seperti belajar tatap muka dan tetap dapat melakukan tanya jawab, presentasi seperti halnya saat pembelajaran secara langsung dan mahasiswa mendapatkan pengalaman baru dalam hal proses belajar dengan menggunakan konferensi video.

Penggunaan konferensi video memiliki faktor pendukung dan penghambat di dalamnya. Faktor pendukung dalam hal pembelajaran adalah lebih mudah untuk mengikuti kelas kapan pun dan dimana pun. Faktor penghambat yang terjadi adalah perangkat yang tidak mendukung, keterbatasan kuota, dan masalah jaringan yang terkadang terkendala. Seperti yang sudah dijelaskan di atas terkendala jaringan, perangkat yang tidak mendukung, keterbatasan kuota yang dihadapi oleh para narasumber menjadi penyebab terganggunya proses pembelajaran yang dilakukan sehingga, peneliti dapat memberikan saran kepada pihak jaringan untuk bisa memperbaiki jaringan yang terkendala tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mahiroh, R.S. & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. Vol. 12 No. 2.
- Andriani, D. (2017). "*Kampanye Sosial Di Media Sosial (Studi Kasus Computer Mediated Communication Pada Platform Crowdfunding Kitabisa.com)*". Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Amalia, Swita. Et al. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*. DOI: <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Fanaqi, Chotijah. Et al. (2020). Efektivitas Media Instagram Dalam Branding Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut. *Jurnal Digital Media & Relationship*.
- Gustianfitri, N. (2021). “*Pola Komunikasi Daring Guru Pada Anak Usia Dini Playgroup Tarakan Mojokerto*”. Skripsi. Surabaya: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Humaizi. (2018). *Uses and Gratifications Theory*. Medan: USU Press.
- Indrawan, Jerry. et al. (2020). Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik. *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, DOI : [doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(1\).4820](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(1).4820)
- Levine, Michelle. Et al. (2020). Strategi Komunikasi Dosen Perguruan Tinggi Swasta dalam Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Univeritas Tarumanegara*. DOI : [10.24912/kn.v5i1.10220](https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10220)
- Manullang, J. (2020). “*Kepuasan Dan Kesenjangan Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee (Sebuah Analisis Isi Tentang Uses & Gratification Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*”. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
- Marsiding, Z. (2020). “*Efektivitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Covid-19*”. Skripsi. Makassar: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Timur.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, D. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nafrion. (2018). *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Samatan, N. (2018). *Riset Komunikasi II*. Jakarta: Gunadarma.
- Schunk, D. H. (2012). *Teori-teori Pembelajaran; Perspektif Pendidikan ed. VI*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suherman, A. (2020). *Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi*. Jogjakarta: Deepublish.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wiryanto. (2000). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Grasindo.