

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO CONFERENCE TERHADAP PELAKSANAAN PERKULIAHAN BAGI MAHASISWA DI UNIVERSITAS HARAPAN BANGSA

¹Azkiyatun Nadroh*, ²Khoirun Nisa, ³Retno Agus Setiawan

^{1,2,3}Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa

Jl. Wahid Hasyim No. 274 A, Karangklesem, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah

¹azkiyatunnadroh56@gmail.com, ²khoirunnisa@uhb.ac.id, ³retnoagussetiawan@uhb.ac.id

*) Penulis Korespondensi

Abstrak

Kebijakan tentang pembelajaran online telah dihapus setelah pandemi COVID-19 mereda, tetapi banyak tenaga pendidik dan penyelenggara masih menggunakannya karena berbagai alasan, seperti fleksibilitas dan kebiasaan selama pandemi. Salah satu metode pembelajaran daring adalah dengan e-learning. Pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan berbagai platform sebagai media perkuliahan jarak jauh, salah satunya adalah dengan video conference. Pembelajaran jarak jauh melalui media video conference memiliki banyak kelebihan dan kelemahan sebagai pengganti tatap muka. Tidak selalu pembelajaran jarak jauh menyenangkan dan menyenangkan bagi siswa. Banyak siswa menghadapi kesulitan untuk memahami pelajaran online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengaruh penggunaan media video conference, seperti Zoom Meeting dan Microsoft Teams, terhadap perkuliahan mahasiswa di Universitas Harapan Bangsa Purwokerto. Penelitian ini dilakukan di Universitas Harapan Bangsa dengan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner untuk mendeskripsikan tanggapan responden. Pengolahan data dilakukan dengan Microsoft Excel, aplikasi spreadsheet dasar yang banyak digunakan untuk penghitungan dan pengolahan data penelitian. Uji realibilitas dan validitas Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konferensi video memiliki dampak yang signifikan. Uji validitas menunjukkan bahwa dari 9 pernyataan, ada 6 yang valid dan 3 yang tidak valid, dan mereka memiliki nilai reliabilitas yang sangat tinggi, yaitu 0,837.

Kata Kunci: Covid-19, E-Learning, Video Conference, Microsoft Teams, Zoom Meeting

Abstract

Policies regarding online learning were removed after the COVID-19 pandemic subsided, but many educators and administrators still use it for various reasons, such as flexibility and habits during the pandemic. One online learning method is e-learning. Online learning is carried out using various platforms as a medium for distance lectures, one of which is video conferences. Distance learning via video conferencing has many advantages and disadvantages as a face-to-face substitute. Distance learning is not always fun and enjoyable for students. Many students face difficulties in understanding online lessons. The aim of this research is to understand the effect of using video conference media, such as Zoom Meeting and Microsoft Teams, on student lectures at Harapan Bangsa University, Purwokerto. This research was conducted at Harapan Bangsa University using descriptive methods and a qualitative approach. To collect data, this research uses questionnaires to describe respondents' responses. Data processing was carried out using Microsoft Excel, a basic spreadsheet application that is widely used for calculating and processing research data. Reliability and validity test The research results show that the use of video conferencing media has a significant impact. The validity test shows that of the 9 statements, there are 6 valid and 3 invalid, and they have a very high reliability value, namely 0.837.

Keywords: Covid-19, E-Learning, Video Conference, Microsoft Teams, Zoom Meeting

PENDAHULUAN

Selama pandemi Covid-19 yang terjadi dari tahun 2019 seluruh kegiatan publik diberlakukan suatu kebijakan pembatasan yang disebut *social distancing* untuk meminimalisir penularan Covid-19. Pembatasan tersebut sangat berpengaruh pada kegiatan ekonomi dan pendidikan. Pandemi Covid-19 secara dramatis mengubah lingkungan pembelajaran secara masif dan revolusioner[1]. Terkait hal ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan tentang bagaimana melakukan pembelajaran atau perkuliahan selama pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa mengikuti kelas secara online atau melalui jaringan. Pembelajaran dari rumah menggantikan pembelajaran tatap muka[2].

Meski sekarang pandemi Covid-19 telah mereda dan kebijakan pembelajaran daring telah dihapuskan tetapi banyak penyelenggara pendidikan dan tenaga pendidik yang masih menerapkan pembelajaran secara daring dengan berbagai alasan mulai dari fleksibilitas hingga kebiasaan yang telah berlangsung selama pandemi Covid-19. Pembelajaran daring adalah metode pendidikan yang memungkinkan siswa untuk belajar jarak jauh dengan bantuan platform yang digunakan[3]. Salah satu metode pembelajaran daring adalah dengan *e-learning*. Bullen & Jeans (2007:176) mendefinisikan *e-learning* sebagai proses pembelajaran yang menggunakan teknologi

internet untuk memfasilitasi, melaksanakan dan memungkinkan proses pembelajaran jarak jauh[4]. Pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan berbagai platform sebagai media perkuliahan jarak jauh, salah satunya adalah dengan *video converence*[5].

Konsep *video conference* mirip dengan percakapan point-to-point antara dua orang atau multi-point antara lebih dari satu orang di ruangan besar yang berbeda. *Video Conference* menggunakan sistem kompresi digital audio dan *streaming video*[6]. *Video conference* termasuk dalam *synchronous learning*, *synchronous learning* merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama pen didik dan peserta didik. *Synchronous learning* bersifat *real time*[7].

Pembelajaran jarak jauh melalui media *video conference* memiliki banyak kelebihan dan kelemahan sebagai pengganti tatap muka. Pembelajaran jarak jauh tidak selalu menyenangkan bagi siswa. Banyak siswa menghadapi kesulitan untuk memahami pelajaran online. Selain itu, ada faktor tambahan, seperti kurangnya kemampuan teknologi informasi, saluran internet yang tidak stabil karena situasi kelas, dan lain – lain[8].

Media *video conference* yang digunakan dalam penelitian adalah aplikasi *Zoom Meeting* dan *Microsoft Teams*. Tiffanie[9] mengemukakan bahwa, *Zoom Meeting* adalah sebuah layanan konferensi video berbasis *cloud computing* yang memungkinkan orang untuk melakukan

pertemuan dan konferensi video dan audio di berbagai perangkat, seperti ponsel, desktop, dan sistem ruang. Sedangkan, *Microsoft Teams* adalah layanan dan aplikasi yang dikembangkan langsung oleh *Microsoft* yang memungkinkan orang terhubung secara virtual atau secara langsung, dan dapat dilakukan di mana saja. Ini juga menawarkan kualitas video yang sangat baik dan memungkinkan orang bekerja sama dalam grup yang telah dibuat sendiri oleh pengguna [10]. Dalam penelitiannya, Wandi [11] melakukan penelitian tentang seberapa efektif aplikasi *Zoom Meeting* sebagai alat pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. Penelitiannya menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Zoom Meeting* sangat bagus untuk pembelajaran online atau jarak jauh, terutama untuk program studi Pendidikan Masyarakat di IKIP Siliwangi. Namun, jaringan yang tidak stabil adalah salah satu masalah yang dihadapi siswa saat menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* untuk pembelajaran jarak jauh. Studi ini menemukan bahwa pertemuan *Zoom* adalah alat yang bagus untuk belajar secara jarak jauh selama pandemi Covid-19.

Penelitian lain oleh Hikmah [12] melihat seberapa baik *Microsoft Teams* berfungsi untuk siswa di sebuah sekolah menengah di Surabaya, Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa melihat *Microsoft Teams* sebagai alat yang efektif untuk belajar secara online.

Menurut 29 siswa, atau 93% dari siswa, *Microsoft Teams* adalah aplikasi belajar terbaik. Siswa dapat lebih mudah belajar dan menyelesaikan tugas dengan *Microsoft Teams*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Wea dan Agustina [13] menjelaskan tentang persepsi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* untuk pembelajaran online selama pandemi Covid-19. Studi ini mengungkapkan bagaimana siswa melihat penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* selama pandemi Covid-19 dan bagaimana mereka berharap ada perbaikan untuk membuat pembelajaran online lebih efisien dan efektif. Dengan menggunakan kuesioner, penelitian ini mengumpulkan data dari 176 siswa yang terdaftar dalam berbagai program pendidikan. Dalam artikel ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan selama pandemi sangat penting.

Selain itu, Monica dan Fitriawati [14] melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif berdasarkan paradigma *post positivisme*. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi *Zoom* sudah efektif untuk pembelajaran online. Karena lebih fleksibel saat digunakan, pembelajaran online mendapat tanggapan yang sangat baik dari siswa. Pembelajaran online membuat siswa lebih mandiri dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kelas.

Dalam penelitian Fuady, Sutarjo dan Ernawati[15] mempelajari tentang analisis persepsi siswa terhadap media pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan zoom, google meet, google class dan LMS yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei dengan menggunakan *convenience sampling*. Studi ini melibatkan 43.755 mahasiswa di Universitas Padjadjaran dan Universitas Telkom Jawa Barat. Hasil penelitian menunjukkan Siswa melihat *Zoom*, *Google meet*, *Google classroom*, dan LMS secara relatif mudah digunakan. Aplikasi dan platform *Zoom* dianggap paling mudah digunakan dibandingkan ketiga media tersebut, sedangkan LMS dianggap lebih sulit digunakan dibandingkan ketiga media tersebut. Lebih dari 75% responden menganggap keempat media ini sebagai mudah atau sangat mudah. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perspektif kemanfaatan media pembelajaran juga positif: *Zoom* adalah aplikasi atau *platform* yang paling menguntungkan dari semua media, tetapi LMS dianggap kurang menguntungkan dari ketiga media.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah proses atau kegiatan penelitian pemahaman yang berdasarkan pada metodologi adalah

menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia untuk mendapatkan hasil yang akurat[16]. Mukhtar (2013) menggambarkan metode deskriptif sebagai "metode yang mendeskripsikan atau menggambarkan suatu penomena atau gejala yang dihubungkan dengan teori-teori yang relevan dengan teori yang digunakan pada variabel penelitian"[17].

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa data kualitatif yang bisa didapatkan dengan metode kuesioner. Kuesioner ini berupa pertanyaan terbuka dan tertutup yang berkaitan dengan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan video *conference* tersebut dan pengaruhnya pada pelaksanaan perkuliahan. Pertanyaan yang diajukan terdapat 11 pertanyaan, 9 pertanyaan diantaranya disertai 5 opsi pilihan yang disusun mengacu skala linkert. Kuesioner dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner dalam bentuk *google form* melalui media online *Whatsapp*.

Pengolahan data dilakukan dengan *Microsoft Excel*. *Excel* adalah aplikasi spreadsheet dasar yang banyak digunakan untuk penghitungan dan pengolahan data penelitian. Mengolahnya dengan *Microsoft Excel* membuat data lebih mudah dipahami dan dihitung, dan juga dapat menguji validitas data untuk mendukung kegiatan penelitian. Adapun data kuesioner ini bersumber dari mahasiswa Universitas Harapan Bangsa sebanyak 25 responden. Setelah mendapatkan data dari responden, dilakukan uji validitas dan

uji reliabilitas untuk mengetahui kevalidan dan reliabel instrumen yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media video *conference* berupa *Zoom Meeting* dan *Microsoft Teams* terhadap perkuliahan mahasiswa Universitas Harapan Bangsa Purwokerto.

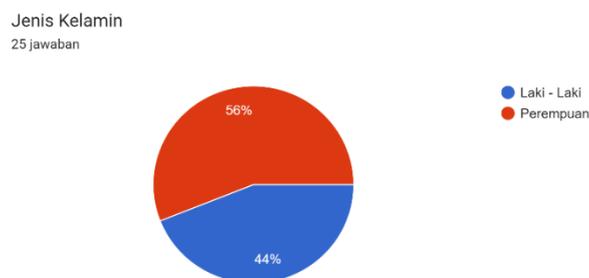
Deskripsi Responden

Peneliti mendapatkan data responden dari kuesioner yang telah disebarakan melalui *Google Form*. Pada bagian ini peneliti mengklasifikasikan data diri responden dalam beberapa bagian. Responden dikelompokkan

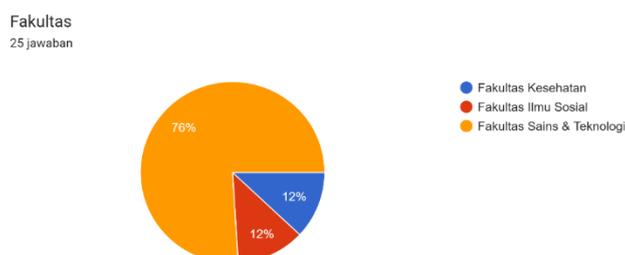
berdasarkan jenis kelamin responden yaitu laki – laki dan perempuan.

Dari 25 responden, lebih banyak perempuan daripada laki-laki, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. 14 responden perempuan menunjukkan persentase 56%, sedangkan 11 responden laki-laki menunjukkan persentase 44%.

Selanjutnya, responden dikelompokkan berdasarkan fakultas, terdapat 3 fakultas yaitu Fakultas Kesehatan, Fakultas Ilmu Sosial dan Fakultas Sains & Teknologi. Diagram menunjukkan Fakultas dari 25 responden. Pada Fakultas Kesehatan menunjukkan 12% frekuensi responden, Fakultas Ilmu Sosial menunjukkan 12%, dan Fakultas Sains dan Teknologi menunjukkan 76% frekuensi responden.



Gambar 1. Presentase Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 2. Presentase Jumlah Responden Berdasarkan Fakultas

Tabel 1. Skor Angket untuk Pertanyaan yang Diajukan

No	STS		TS		N		S		SS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	0	0	5	20	14	56	5	20	1	4
2	1	4	6	24	10	40	7	28	1	4
3	1	4	2	8	4	16	13	52	5	20
4	0	0	4	16	11	44	8	32	2	8
5	3	12	3	12	5	20	6	24	8	32
6	3	12	1	4	3	12	16	64	2	8
7	1	4	2	8	5	20	13	52	4	16
8	2	8	1	4	2	8	10	40	10	40
9	4	16	8	32	7	28	4	16	2	8

Deskripsi Data Variabel Penelitian

Hasil data kuesioner responden menunjukkan bahwa data tersebut diperoleh dari 25 mahasiswa. Hasil dari pengolahan data uji frekuensi telah dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*, yang ditunjukkan dalam Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1. diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Jawaban responden tentang Apakah penggunaan Zoom Meeting dan Microsoft Teams membuat proses belajar lebih efektif, sangat setuju 1 responden (4%), setuju 5 responden (20%), netral 14 responden (56%) dan tidak setuju 5 responden (20%).
- b. Jawaban responden tentang Apakah perkuliahan menggunakan Zoom Meeting dan Microsoft Teams sangat bermanfaat untuk Anda, karena dapat membantu anda dalam mendalami materi yang telah disampaikan oleh dosen, sangat setuju 1 responden (4%), setuju 7 responden (28%), netral 10 responden (40%), tidak setuju 6 responden (24%) dan sangat tidak setuju 1 responden (4%).
- c. Jawaban responden tentang Apakah penggunaan Zoom Meeting dan Microsoft Teams memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses belajar mengajar, sangat setuju 5 responden (20%), setuju 13 responden (52%), netral 4 responden (16%), tidak setuju 2 responden (8%) dan sangat tidak setuju 1 responden (4%).
- d. Jawaban responden tentang Apakah penggunaan Zoom Meeting dan Microsoft Teams membantu dalam interaksi dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa, sangat setuju 2 responden (8%), setuju 8 responden (32%), netral 11 responden (44%), dan tidak setuju 4 responden (16%).
- e. Jawaban responden tentang Apakah Anda merasa penggunaan Zoom Meeting dan Microsoft Teams efisien

- dalam menghemat waktu dan biaya perjalanan ke kampus, sangat setuju 8 responden (32%), setuju 6 responden (24%), netral 5 responden (20%), tidak setuju 3 responden (12%) dan sangat tidak setuju 3 responden (12%).
- f. Jawaban responden tentang Apakah Anda merasa adanya pembelajaran online dengan Zoom Meeting dan Microsoft Teams mengurangi interaksi sosial dengan mahasiswa lainnya, sangat setuju 2 responden (8%), setuju 16 responden (64%), netral 3 responden (12%), tidak setuju 1 responden (2%) dan sangat tidak setuju 3 responden (12%).
- g. Jawaban responden tentang Apakah fitur-fitur yang disediakan oleh Zoom Meeting dan Microsoft Teams (misalnya, fitur chat, berbagi layar, breakout room, dll.) mudah digunakan, sangat setuju 4 responden (16%), setuju 13 responden (52%), netral 5 responden (20%), tidak setuju 2 responden (8%) dan sangat tidak setuju 1 responden (4%).
- h. Jawaban responden tentang Apakah Anda merasa terganggu oleh faktor-faktor eksternal (misalnya, gangguan suara, koneksi internet yang buruk, dll.) saat menggunakan Zoom Meeting dan Microsoft Teams, sangat setuju 10 responden (40%), setuju 10 responden (40%), netral 2 responden (8%), tidak setuju 1 responden (4%) dan sangat tidak setuju 2 responden (8%).
- i. Jawaban responden tentang Menurut anda, apakah penggunaan Zoom Meeting dan Microsoft Teams efektif untuk pembelajaran jarak jauh dalam jangka panjang, sangat setuju 8 responden (8%), setuju 4 responden (16%), netral 7 responden (28%), tidak setuju 8 responden (32%) dan sangat tidak setuju 4 responden (16%).

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk memastikan apakah kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan dan pengukuran data penelitian. Dalam menentukan valid atau tidaknya butir pernyataan dalam kuesioner, maka perlu diketahui *df* atau *degree of freedom* melalui rumus:

$$df = N - 2$$

$$df = 25 - 2$$

$$df = 23$$

Sehingga, *r* tabel untuk kuesioner yang berjumlah 23 adalah 0.396. Berdasarkan pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* didapat hasil uji validitas pada Tabel 2.

Tabel 2. Perhitungan Uji Validitas

Responden	Nomor Pertanyaan									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	5	5	5	5	5	1	4	3	3	36
2	3	3	4	3	5	4	4	4	5	35
3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	23
4	2	1	4	3	3	4	5	5	2	29
5	4	4	4	3	5	4	3	4	5	36
6	3	3	5	4	5	4	5	5	2	36
7	4	4	4	3	4	4	4	4	3	34
8	2	3	4	4	5	3	4	5	1	31
9	3	3	4	3	2	4	4	4	3	30
10	4	2	5	2	5	5	2	5	2	32
11	3	3	5	3	2	5	5	5	3	34
12	3	4	3	4	3	4	4	4	4	33
13	3	3	2	3	1	2	2	1	1	18
14	3	4	4	5	3	3	3	4	4	33
15	2	2	4	4	4	4	4	5	2	31
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
17	3	4	4	2	3	4	4	4	2	30
18	3	2	2	3	1	1	3	3	1	19
19	3	2	3	2	3	4	3	4	3	27
20	3	4	3	3	4	4	4	4	2	31
21	2	3	4	3	4	4	4	5	3	32
22	4	3	1	4	1	1	3	1	1	19
23	3	3	4	2	5	4	4	5	4	34
24	3	2	5	4	4	4	5	5	2	34
25	2	2	4	4	5	4	4	5	2	32
r_{xy}	0.130	0.341	0.842	0.201	0.806	0.605	0.583	0.731	0.612	
r_{tabel}	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	
Status	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Jumlah Valid	6									
Jumlah tidak valid	3									

Hasil dari uji validitas angket media video conference terhadap pelaksanaan perkuliahan menunjukkan bahwa dari total 9 pernyataan, ada 6 yang valid dan 3 yang tidak

valid. Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen jika pengukuran dengan kuesioner dilakukan secara berulang. Hasil yang diperoleh melalui

pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*, adalah seperti pada Tabel 3. Pada uji reliabilitas, nilai r_{11} pada angket pengaruh penggunaan media video *conference* terhadap pelaksanaan perkuliahan adalah 0,837, dan dianggap reliabel dengan keterangan interpretasi yang tinggi.

Tabel 3. Perhitungan Uji Reliabilitas

Responden	Nomor Pertanyaan						Total
	3	5	6	7	8	9	
1	5	5	1	4	3	3	21
2	4	5	4	4	4	5	26
3	3	2	3	1	2	3	14
4	4	3	4	5	5	2	23
5	4	5	4	3	4	5	25
6	5	5	4	5	5	2	26
7	4	4	4	4	4	3	23
8	4	5	3	4	5	1	22
9	4	2	4	4	4	3	21
10	5	5	5	2	5	2	24
11	5	2	5	5	5	3	25
12	3	3	4	4	4	4	22
13	2	1	2	2	1	1	9
14	4	3	3	3	4	4	21
15	4	4	4	4	5	2	23
16	4	4	4	4	4	4	24
17	4	3	4	4	4	2	21
18	2	1	1	3	3	1	11
19	3	3	4	3	4	3	20
20	3	4	4	4	4	2	21
21	4	4	4	4	5	3	24
22	1	1	1	3	1	1	8
23	4	5	4	4	5	4	26
24	5	4	4	5	5	2	25
25	4	5	4	4	5	2	24
Varians Butir	1.0233	1.9267	1.2600	0.9767	1.4167	1.3933	26.4733
Jumlah Varians Butir	7.9967						
Varians Total	26.4733						
r_{11}	0.837522035						
Reliabilitas	Sangat Tinggi						

Pengaruh Penggunaan Media Video

Conference

Penggunaan media video *conference* dalam konteks perkuliahan memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi, keterlibatan, aksesibilitas, dan efektivitas. Namun, perlu diingat bahwa komponen lain, seperti infrastruktur teknologi, kualitas koneksi internet, dan kemampuan adaptasi pengguna, juga dapat memengaruhinya. Oleh karena itu, penting untuk terus mengawasi dan mengevaluasi penggunaan media ini untuk memaksimalkan manfaatnya untuk mendukung proses perkuliahan.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami pengaruh penggunaan media *video conference*, seperti *Zoom Meeting* dan *Microsoft Teams*, terhadap pelaksanaan perkuliahan mahasiswa di Universitas Harapan Bangsa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *video conference* memiliki dampak yang signifikan terhadap pelaksanaan perkuliahan.

Meskipun terdapat keterbatasan seperti keterbatasan *interaksi fisik dan masalah teknis yang mungkin muncul*, penggunaan media *video conference* dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas waktu dan tempat, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan keterbatasan penggunaan media *video conference* dalam konteks perkuliahan jarak jauh.

Deskripsi Data

Tahapan penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang disebarakan kepada 25 responden, dengan mayoritas perempuan sebesar 56% dan minoritas laki-laki sebesar 44%. Mayoritas fakultas dalam penelitian ini adalah Sains dan Teknologi sebesar 76%, dengan Fakultas Kesehatan dan Ilmu Sosial masing-masing 12% dari total responden.

Kualitas Data

Pemilihan pertanyaan dalam kuesioner dilakukan dengan menyusun pertanyaan berdasarkan skala Likert, di mana terdapat 9 pertanyaan dengan 5 opsi pilihan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai r_{11} yang menghasilkan nilai 0,837, menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi. Uji validitas dilakukan dengan mengidentifikasi pernyataan yang valid dan tidak valid, di mana dari total 9 pernyataan, 6 dianggap valid dan 3 dianggap tidak valid.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *video conference*, seperti *Zoom Meeting* dan *Microsoft Teams*, memiliki dampak signifikan terhadap pelaksanaan perkuliahan bagi mahasiswa di Universitas Harapan Bangsa. Meskipun terdapat beberapa pernyataan yang tidak valid, hasil uji reliabilitas menunjukkan konsistensi instrumen dalam pengukuran dengan nilai reliabilitas yang sangat tinggi, yaitu 0,837. Hal

ini menunjukkan bahwa penggunaan media video conference dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas waktu dan tempat, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Namun, keterbatasan seperti keterbatasan interaksi fisik dan masalah teknis yang mungkin muncul juga perlu dipertimbangkan. Oleh karena itu, penggunaan media video conference dalam konteks pembelajaran jarak jauh perlu dikelola dengan baik untuk memaksimalkan manfaatnya dan mengatasi kendala yang mungkin timbul.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris untuk penggunaan media video *conference* saat mengadakan kuliah. Penggunaan media ini dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas waktu dan tempat, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Namun, keterbatasan seperti keterbatasan interaksi fisik dan masalah teknis yang mungkin muncul harus dipertimbangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Minhas, T. Hussain, A. Ghani, K. Sajid, and L. Pakistan, "Exploring Students Online Learning: a Study of Zoom Application," *Gazi Univ. J. Sci.*, vol. 34, no. 2, pp. 171–178, 2021, doi: 10.35378/gujs.691705.
- [2] dan T.-R. I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, "Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah," *kemdikbud.go.id*, 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>
- [3] L. Sofyana and A. Rozaq, "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgri Madiun," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 81, 2019, doi: 10.23887/janapati.v8i1.17204.
- [4] D. N. Fitriani, "PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PERPUSTAKAAN NASIONAL RI," *PUSDIKLAT*, 2021. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/83/pembelajaran-e-learning-pada-pusat-pendidikan-dan-pelatihan-perpustakaan-nasional-ri>
- [5] F. H. Fuada, H. Sawiji, and Winarto, "APLIKASI VIDEO CONFERENCE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MASA PANDEMI COVID-19 DI PRODI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN," *J. Inf. dan Komun. Adm. Perkantoran*, vol. Volume 6, No.4, pp. 121–132, 2022.
- [6] R. and Horak, "Telecommunications and Data Communications Handbook," *New York A John Wiley Sons*, 2017.
- [7] and T. L. N. S. Chen, H. C. Ko, Kinshuk, "A model for synchronous

- learning using the Internet,” *Innov. Educ. Teach. Int.*, vol. 42, no. 2, pp. 181–194, 2005, doi: <https://doi.org/10.1080/14703290500062599>.
- [8] W. Hassan, A. Ariffin, F. Ahmad, S. N. K. Rubani, and N. Zakaria, “Students’ Perceptions of using Zoom Meet Webinar during Covid-19 Pandemic in Technical and Vocational Education,” *J. Crit. Rev.*, vol. 7, no. 19, pp. 5853–5858, 2020.
- [9] A. Tiffanie, “Aplikasi Zoom Meeting.” https://babelprov.go.id/artikel_detil/aplikasi-zoom-meeting
- [10] H. Herminingsih, “Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Melalui Aplikasi Teams Meeting,” *Sukma*, vol. 5, no. 1, pp. 63–78, 2021.
- [11] W. Kuswandi, “Efektivitas Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Ikip Siliwangi Angkatan 2018,” *Comm-Edu (Community Educ. Journal)*, vol. 4, no. 2, p. 76, 2021, doi: 10.22460/comm-edu.v4i2.7201.
- [12] F. Hikmah, “Efektivitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Daring,” *Intel. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 103–108, 2022, doi: 10.33366/ilg.v4i2.2990.
- [13] K. N. Wea and A. Dua Kuki, “Students’ Perceptions of Using Microsoft Teams Application in Online Learning during the Covid-19 Pandemic,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1842, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1842/1/012016.
- [14] J. Monica and D. Fitriawati, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19.”
- [15] I. Fuady, M. A. S. Sutarjo, and E. Ernawati, “Analysis of Students’ Perceptions of Online Learning Media During the Covid-19 Pandemic (Study of E-learning Media: Zoom, Google Meet, Google Classroom, and LMS),” *Randwick Int. Soc. Sci. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–56, 2021, doi: 10.47175/rissj.v2i1.177.
- [16] H. Darmadi, *Metode penelitian pendidikan dan sosial*. Bandung, 2014.
- [17] Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta Selatan, 2013.