

## PENGGUNAAN INTERNET DAN KETERAMPILAN DIGITAL: PEMBELAJARAN DARING DI KALANGAN DOSEN DAN MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Diah Febrina<sup>1</sup>, Umar Halim<sup>2\*</sup>, Rosmalia Ahmad<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila, Jakarta Selatan, Indonesia

\* Corresponding Author: [umarhalim@univpancasila.ac.id](mailto:umarhalim@univpancasila.ac.id)

### Abstrak

Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan dengan kemunculan virus COVID-19 yang diduga berasal dari kota Wuhan, Tiongkok. Pandemi COVID-19 mempengaruhi berbagai bidang tidak terkecuali pendidikan. Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan langkah pencegahan penyebaran *corona virus disease* (COVID-19) dengan membuat surat edaran tentang pembelajaran daring dan bekerja dari rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan internet sebagai media pembelajaran daring antara dosen dan mahasiswa, dan perbedaan tingkat keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan melibatkan 31 dosen dan 91 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa menggunakan internet untuk berselancar di media sosial, berselancar melalui mesin pencarian seperti *Google* atau *Yahoo*, dan melakukan aktivitas menonton menggunakan aplikasi *YouTube*, *Netflix*, dan lain-lain. Dosen dan mahasiswa menggunakan laptop atau *notebook* dan *smartphone* serta memanfaatkan aplikasi *Zoom* dan *WhatsApp* untuk pembelajaran daring. Hasil lainnya mengungkapkan terdapat perbedaan keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa.

**Kata Kunci:** keterampilan digital, penggunaan media, pembelajaran daring

### Abstract

*At the end of 2019, the world was shocked by the emergence of the COVID-19 virus which is thought to have originated from the city of Wuhan, China. The COVID-19 pandemic has affected various fields, including education. Indonesia, through the Ministry of Education and Culture, has taken steps to prevent the spread of the corona virus disease (COVID-19) by issuing a circular regarding online learning and working from home. This study aims to determine the level of internet use as a medium for online learning between lecturers and students, and the differences in digital skill levels between lecturers and students. The method used is quantitative, involving 31 lecturers and 91 students. The results of the study showed that lecturers and students use the internet to surf social media, surf through search engines such as Google or Yahoo, and watch using YouTube, Netflix, and other applications. Lecturers and students use laptops or notebooks and smartphones and utilize the Zoom and WhatsApp applications for online learning. Other results reveal differences in digital skills between lecturers and students.*

**Keywords:** digital skills, media use, online learning.

### PENDAHULUAN

Pada tahun 2019 dunia digemparkan dengan munculnya virus COVID-19. Varian baru Sars-Cov 2 ini diduga berasal dari kota Wuhan, Tiongkok. Penyebarannya yang begitu cepat di seluruh dunia membuat virus ini terus mengalami peningkatan signifikan. Data per

tanggal 17 Maret 2021 menunjukkan terdapat 120.383.919 kasus terkonfirmasi, termasuk kematian sebanyak 2.664.386 jiwa di seluruh dunia (World Health Organization, 2021). Data lain yang dirilis oleh World Health Organization menampilkan Asia Tenggara berada pada urutan ketiga dimana kasus terkonfirmasi COVID-19 yaitu 13.492.895 jiwa. Dari data tersebut, Indonesia merupakan negara kedua dengan total kasus kumulatif berjumlah 1.329.074, dan total kematian 35.981 (COVID-19.go.id). Di Indonesia, salah satu kota yang merasakan dampak virus COVID-19 adalah Jakarta. Berdasarkan data terbaru COVID-19 per 16 Juni 2022, menyebutkan jumlah kasus konfirmasi positif sebanyak 1.255.810 jiwa dengan total kematian berjumlah 15.305 jiwa ([www.corona.jakarta.go.id](http://www.corona.jakarta.go.id)).

Kemunculan COVID-19 memengaruhi semua aspek aktivitas manusia secara global mulai dari pendidikan, penelitian, olahraga, hiburan, transportasi, ibadah, interaksi, ekonomi, bisnis, dan politik (Onyema et al., 2020). Sejumlah negara melakukan langkah pencegahan untuk mengatasi virus tersebut. Beberapa langkah tersebut diantaranya dengan membatasi kunjungan wisatawan, pembatasan pergerakan manusia, pembatasan waktu operasional bisnis dan kebijakan pembelajaran daring (*online*) bagi dunia pendidikan. Pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring mengubah proses belajar mengajar di sekolah maupun kampus yang awalnya dilakukan secara luring. Kebijakan ini hampir dilaksanakan di semua negara tidak terkecuali Indonesia. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka mencegah penyebaran *corona virus disease* (COVID-19) (Kemendikbud.go.id). Pemerintah mengharapkan kerja sama serta konsistensi dari semua pihak agar pembelajaran tetap dapat dilakukan secara optimal selama masa pandemi COVID 19.

Dutta (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari pendidikan akademis dan *professional* selama pandemi ini. Begitupun dengan Dubey and Pandey (2020) menyatakan pembelajaran daring sebagai cara alternatif institusi pendidikan untuk melanjutkan proses belajar mengajar. Hal ini karena pembelajaran daring mempunyai kelebihan tidak adanya batasan ruang, jarak dan waktu. Pada praktik pembelajaran daring, teknologi menjadi aspek utama. Korkmaz and Toraman (2020) mengungkapkan fakta bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan menjadi semakin penting di semua tingkat pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan yang fleksibel dari sistem pengelolaan pembelajaran digital baru-baru ini berubah menjadi kebutuhan yang mengubah lembaga pendidikan, pengajar serta kebiasaan pelajar. Lembaga pendidikan menggunakan teknologi untuk menyediakan pendidikan *online* sebagai upaya mencegah siswa mengalami ketertinggalan secara akademis (Morgan, 2020). Teknologi digunakan dalam bidang pendidikan bertujuan untuk menyukseskan proses belajar mengajar serta menarik bagi siswa dan pengajar (Bhattacharjee & Deb, 2016).

Selama pelaksanaan pembelajaran daring, beberapa media telah digunakan sebagai alat pembelajaran digital diantaranya aplikasi *Zoom*, *G-education*, *learning management system*, media sosial, dan sebagainya. Agormedah et al. (2020) mengungkapkan penggunaan email, forum diskusi, *Wiki*, dan *Video Conference* memungkinkan interaktivitas pembelajaran siswa dan pengajar dilakukan kapan dan dimana saja. Optimalisasi pembelajaran daring juga harus didukung dengan perangkat yang digunakan, seperti komputer, laptop, *smartphone*, dan *tablet*. Hal ini dikarenakan secara keseluruhan pembelajaran daring bergantung dengan teknologi jenis ini.

Penerbitan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat banyak institusi pendidikan memutuskan pembelajaran daring sampai saat ini. Demi terlaksananya kegiatan pembelajaran secara maksimal maka sudah seharusnya dosen dan mahasiswa menggunakan teknologi sebaik mungkin. Secara tidak langsung, selama pelaksanaan pembelajaran daring masih berlanjut, baik dosen maupun mahasiswa akan selalu

menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi membutuhkan seperangkat keterampilan yang berbeda memungkinkan seseorang untuk secara efektif mengatasi media yang umumnya tidak memiliki syarat (verbal dan visual) (Yu, Lin, & Liao, 2017). Ini artinya penggunaan teknologi baik media maupun perangkat menuntut keterampilan digital dari sisi dosen maupun mahasiswa.

Pemanfaatan teknologi (media dan aplikasi) mensyaratkan setiap orang mempunyai akses fisik ke berbagai teknologi serta melengkapinya dengan keterampilan digital (Soomro, Kale, Curtis, Akcaoglu, & Bernstein, 2020). Ini menunjukkan keterampilan digital guru sangat penting dalam pengembangan proses pembelajaran ketika menggunakan teknologi sebagai alat layanan pendidikan (Cruz & Díaz, 2016). Hal yang sama berlaku juga dengan mahasiswa, mengingat mereka juga memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Ketika keterampilan digital tidak dimiliki oleh kedua kelompok tersebut (dosen dan mahasiswa) maka akan menimbulkan kesenjangan digital.

Dijk and Deursen (2014) mengukur penggunaan media internet dengan frekuensi dan lamanya penggunaan media, jumlah dan variasi aplikasi, jenis aplikasi yang digunakan seperti informasi, komunikasi, perdagangan, pekerjaan, hiburan, dan pendidikan), serta jenis penggunaan yaitu produktif atau konsumtif. Selain menjadi alat untuk pembelajaran, penggunaan media pun cukup variatif oleh individu. Aspek kemudahan penggunaan menjadi faktor penentu penggunaan media untuk pembelajaran. Penggunaan media sosial terus tumbuh sebagai hasil dari peningkatan kemudahan penggunaan, kenyamanan berkomunikasi, dan instan (Balakrishnan, Teoh, Pourshafie, & Liew, 2017).

Media sosial berfungsi sebagai sarana dinamis untuk memfasilitasi perkembangan lingkungan belajar dengan mendorong kolaborasi dan artikulasi antar siswa. Penggunaan media komunikasi memungkinkan siswa untuk meningkatkan diskusi kelas, keterlibatan, dan integrasi sesama teman (Sarwar, Zulfiqar, Aziz, & Chandia, 2018). Sobaih et al. (2016) mengungkapkan bahwa pengajar menggunakan media sosial untuk tujuan akademik, mendapatkan informasi terbaru, mengemukakan sudut pandang, dan menjaga konektivitas atau tetap terhubung dengan teman, keluarga, dan rekan kerja. Selain itu, pengajar menggunakan media digital untuk mendukung pengajaran, berkomunikasi, administrasi, dan penelitian (Amhag, Hellström, & Stigmar, 2019).

Bal and Bicen (2017) dalam temuannya menyebut mahasiswa menggunakan media sosial untuk mengirim pesan, mengikuti teman, mengikuti informasi berita, mengambil dan membagikan video atau foto, serta mengikuti *trend*. Sejalan dengan itu, Moghavvemi et al. (2018) menyatakan selain tujuan pendidikan, mahasiswa menggunakan media sosial untuk hiburan dan mencari informasi. Sama halnya Gall et al. (2020) menyebutkan mahasiswa menggunakan media sosial untuk hiburan (rekreasi) dan tujuan akademik. Selain itu, Rashid et al. (2018) mengatakan bahwa penggunaan email dan *Facebook* oleh mahasiswa bertujuan untuk berkomunikasi dengan guru.

Soomro et al. (2020) menemukan adanya perbedaan keterampilan oleh pengajar di sebuah pendidikan tinggi dan menjadikan keterampilan operasional merupakan jenis keterampilan yang paling mencolok perbedaannya. Ahmad et al. (2019) mengkaji kesenjangan digital diantara siswa sekolah menengah menemukan adanya perbedaan signifikan pada tingkat di semua keterampilan digital kecuali keterampilan sosial. Ini menunjukkan bahwa ketidaksetaraan keterampilan digital memang ada pada siswa laki-laki dan perempuan. Siswa laki-laki memiliki tingkat keterampilan lebih tinggi dibandingkan perempuan pada hampir semua keterampilan seperti keterampilan komputer, keterampilan operasional, keterampilan kreatif, dan keterampilan *mobile*. Manakala siswa perempuan lebih terampil dalam keterampilan navigasi informasi.

Awalnya kesenjangan digital dianggap sebagai klasifikasi ganda antara “punya” dan “tidak punya” (Deursen & Mossberger, 2018). Kesenjangan digital merupakan kesenjangan antara

orang yang memiliki dan tidak memiliki akses ke bentuk teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk-bentuk ini terutama adalah komputer dan internet termasuk juga telepon seluler atau telepon pintar, perangkat keras, dan perangkat lunak digital lainnya (Dijk, 2017). Kesenjangan digital mempunyai empat urutan atau jenis tingkatan dalam akses. Tingkatan paling dasar adalah akses motivasi, diikuti akses material, keterampilan, (strategis, informasional, dan instrumental) dan akses penggunaan (Dijk, 2006).

Keterampilan digital dianggap sebagai kompetensi individu yang memungkinkan mereka memanfaatkan penggunaan teknologi baru (Hidalgo, Gabaly, Morales-Alonso, & Uraena, 2020). Terminologi lain dari keterampilan digital diantaranya kompetensi digital, keterampilan internet, dan keterampilan elektronik (Scheerder, Deursen, & Dijk, 2017). Artinya ada kesamaan makna dari keterampilan tersebut. Pentingnya *skills* atau keterampilan individu dalam memanfaatkan teknologi tentu diperlukan agar keberadaan komputer dan juga ketersediaan akses internet dapat digunakan dengan sebaik-baiknya (Oktavianoor, 2020). Keterampilan merupakan fase penting dalam penggunaan teknologi digital. Dijk and Deursen (2014) mengungkapkan hanya setelah melakukan keterampilan digital maka individu dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media digital.

Dijk and Deursen (2014) memperkenalkan enam keterampilan digital yaitu keterampilan operasional, formal, informasi, strategis, komunikasi, dan pembuatan konten. Dua keterampilan terakhir (komunikasi dan pembuatan konten) adalah hasil pengembangan yang dilakukan oleh Dijk and Deursen (2014). Enam keterampilan tersebut berhubungan dengan media dan konten disajikan dalam urutan tertentu karena memiliki sifat bersyarat dan berurutan. Ini artinya, keterampilan terkait konten memerlukan keterampilan yang berhubungan dengan media, dan penguasaan keterampilan yang berhubungan dengan media saja tidak cukup (Dijk & Deursen, 2014).

Keterampilan operasional adalah kompetensi teknis yang diperlukan untuk menggunakan komputer atau internet (Dijk & Deursen, 2014). Akses keterampilan menempatkan operasional pada urutan pertama penggunaan komputer, kemudian berkembang pada keterampilan informasi sampai dengan keterampilan strategis (Dijk, 2006). Kesenjangan digital tingkat kedua, khususnya keterampilan operasional merupakan masalah sosial yang penting baik di negara berkembang maupun negara maju. Keterampilan formal merupakan kompetensi yang berkaitan dengan penelusuran maupun navigasi internet. Keterampilan informasi dianggap sebagai kemampuan mencari, memilih, dan mengevaluasi informasi di media digital. Keterampilan ketiga ini terkait dengan konten, dimana diperlukan dalam menghadirkan konten dan juga sumber dari berbagai jenis pilihan seperti internet (Dijk & Deursen, 2014).

Kemudian, jenis keterampilan keempat adalah keterampilan strategis. Keterampilan strategis merupakan kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sarana kepada tujuan *professional* dan pribadi (Dijk & Deursen, 2014). Manakala keterampilan komunikasi merupakan keterampilan yang digunakan untuk penggunaan media digital seperti internet berfokus kepada komunikasi, yaitu: penggunaan email, *tweeting*, *chatting*, menyiapkan profil media sosial, dan berkontribusi pada komunitas secara *online* (Dijk & Deursen, 2014). Terakhir, keterampilan pembuatan konten dianggap penting dengan melihat perkembangan internet yang awalnya bersifat konsumtif (relatif pasif) bergeser pada penggunaan dalam memproduksi media aktif. Keterampilan digital harus dipelajari agar pembuatan konten menjadi efektif (Dijk & Deursen, 2014).

Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tingkat penggunaan media dan apakah terdapat perbedaan keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat penggunaan media antara dosen dan mahasiswa dan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa

selama melaksanakan pembelajaran daring. Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran jenis media yang banyak digunakan serta mengetahui tingkat keterampilan kedua kelompok. Secara teoretis penelitian ini melengkapi penelitian terdahulu tentang konsep penggunaan media dan keterampilan digital di dunia pendidikan

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa survei menggunakan kuesioner dan disebarikan secara *online* melalui *Google Form*. Adapun populasi penelitian adalah dosen dan mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila Jakarta. Kedua populasi tersebut kemudian dijadikan sampel yang ditentukan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Teknik ini digunakan karena sampel yang dibutuhkan adalah dengan kriteria dosen dan mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring. Sampel dosen sebanyak 31 orang adalah dosen pengampu mata kuliah semester gasal 2020/2021, dan mahasiswa berjumlah 91 orang adalah mahasiswa aktif di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila.

Terdapat dua variabel yang akan dianalisis yaitu penggunaan media dan keterampilan digital. Pengukuran penggunaan media dianalisis berdasarkan rata-rata waktu penggunaan internet (sebelum dan selama masa pandemi), penggunaan perangkat (laptop atau *notebook*, *smartphone*, *tablet*, serta komputer PC), penggunaan internet (berselancar di media sosial, *E-shopping*, *Game*, menonton lewat aplikasi *YouTube*, *Netflix* dan sejenisnya, berselancar di mesin pencari yaitu *Google* atau *Yahoo*), terakhir penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran daring (*WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Gmeet*, *Brightspace* atau *Learning Management System*).

Variabel keterampilan digital dalam penelitian ini mengacu kepada jenis keterampilan operasional dari Dijk and Deursen (2014). Keterampilan digital didefinisikan sebagai keterampilan yang perlu dimiliki dalam memanfaatkan komputer ataupun internet. Keterampilan digital adalah keterampilan dalam memanfaatkan media digital. Terdapat lima pernyataan yang dijadikan pertanyaan yaitu pemahaman menggunakan media daring, kemampuan menggunakan, kemampuan mengatasi masalah teknis, kemampuan menggunakan berbagai aplikasi dan kecepatan dalam mempelajari aplikasi.

Penelitian ini menguji satu hipotesis yaitu terdapat perbedaan keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran daring. Analisis univariat dengan tabel distribusi frekuensi dan uji perbedaan melalui uji t untuk pengujian hipotesis merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Uji t yang digunakan adalah *independen t test*. Uji ini dipakai karena ingin melihat perbedaan rerata antara dua kelompok yaitu dosen dan mahasiswa. Analisis data pada penelitian dilakukan dengan menguraikan temuan penelitian dari penggunaan media antara dosen dan mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran daring serta menjelaskan perbedaan keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran daring.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei telah dilakukan kepada 122 responden yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Responden disesuaikan dengan kriteria yaitu dosen pengampu mata kuliah semester gasal 2020/2021, dan mahasiswa aktif di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila selama penerapan pembelajaran daring.

Tabel 1. Jenis Kelamin

	Dosen	Mahasiswa
--	-------	-----------

	Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
<i>Jenis Kelamin</i>				
Laki-laki	18	58,1	19	20,9
Perempuan	13	41,9	72	79,1
Jumlah	31	100	91	100

Berdasarkan tabel 1 penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dari kelompok dosen adalah berjenis kelamin laki-laki (58.1%), sedangkan kelompok mahasiswa adalah perempuan dengan persentase 79.1%.

Tabel 2. Koneksi Wi-Fi dan Biaya Pembelian Paket Data

	Dosen		Mahasiswa	
	Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
<i>Koneksi Wi-Fi</i>				
Ya	26	83,9	16	17,6
Tidak	5	16,1	75	82,4
Jumlah	31	100	91	100
<i>Biaya</i>				
0-Rp.100.000	4	12,9	22	24,2
Rp.100.001-Rp.200.00	2	6,5	29	31,9
Rp.200.001 keatas	21	67,7	35	38,5
Tidak membeli paket data	4	12,9	5	5,5
Jumlah	31	100	91	100

Pada tabel 2 menampilkan temuan penelitian tentang koneksi Wi-Fi dan biaya pembelian paket. Hasil olah data SPSS mengungkapkan bahwa dosen sebanyak 83,9% memiliki koneksi atau berlangganan Wi-Fi di rumahnya. Selain itu, dosen juga mengeluarkan biaya sebesar lebih dari dua ratus ribu rupiah setiap bulannya untuk membeli paket data (67,7%). Ini artinya, meskipun dosen mempunyai koneksi atau berlangganan Wi-Fi di rumahnya tetapi tetap mengeluarkan biaya paket data lebih dari 200 ribu setiap bulannya. Sebaliknya, mayoritas mahasiswa (82,4%) tidak memiliki koneksi Wi-Fi di tempat mereka tinggal. Oleh karenanya hampir semua mahasiswa melakukan pembelian paket data dengan harga yang bervariasi.

Tabel 3. Rata-Rata Waktu Penggunaan Internet

Rata-Rata Waktu Penggunaan Internet	0-3 jam (%)	3-6 jam (%)	>6 jam (%)
<i>Dosen (n=31)</i>			
Sebelum masa pandemi	16,1	29,0	54,8
Selama masa pandemi	0	25,8	74,2
<i>Mahasiswa (n=91)</i>			
Sebelum masa pandemi	7,7	57,1	35,2
Selama masa pandemi	0	19,8	80,2

Tabel 3 menguraikan temuan penelitian dosen dan mahasiswa yang berkaitan dengan rata-rata waktu penggunaan internet sebelum dan selama masa pandemi COVID-19. Berdasarkan data pada tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum masa pandemi dosen yang menggunakan internet di atas 6 jam sebanyak 54,8% dan meningkat menjadi 74,2% selama masa pandemi. Mahasiswa menggunakan internet selama 3-6 jam (57,1%) sebelum masa pandemi, mengalami peningkatan rata-rata penggunaan yaitu di atas 6 jam (80,2%). Data ini menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan rata-rata waktu penggunaan internet di kalangan dosen dan mahasiswa selama masa pandemi.

Data pada tabel 4 memperlihatkan hasil olah data temuan penelitian tentang penggunaan perangkat antara dosen dan mahasiswa selama pembelajaran daring. Penelitian ini menemukan bahwa selama mengikuti kegiatan pembelajaran daring, dosen lebih sering menggunakan laptop atau *notebook* (M=4.45) dan *smartphone* (M=3.52). Demikian juga dengan mahasiswa yang lebih sering memanfaatkan laptop atau *notebook* (M=4.19) dan *smartphone* (M=4.12).

Tabel 4. Penggunaan Perangkat

	Sangat Tidak Sering/ Tidak Pernah (%)	Tidak Sering (%)	Cukup Sering (%)	Sering (%)	Sangat Sering (%)	Rata-rata (M)
Dosen (n=31)						
Laptop/ <i>Notebook</i>	3.2	0	6.5	29.0	61.3	4.45
<i>Smartphone</i>	6.5	22.6	16.1	22.6	32.3	3.52
<i>Tablet</i>	77.4	12.9	0	9.7	0	1.42
Komputer PC	71.0	16.1	6.5	3.2	3.2	1.52
Mahasiswa (n=91)						
Laptop/ <i>Notebook</i>	0	7.7	15.4	27.5	49.5	4.19
<i>Smartphone</i>	2.2	6.6	13.2	33.0	45.1	4.12
<i>Tablet</i>	53.8	22.0	5.5	14.3	4.4	1.93
Komputer PC	61.5	14.3	4.4	12.1	7.7	1.90

Dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, *smartphone*, dan bantuan jaringan internet (Handarini & Wulandari, 2020). Pada penggunaan media dosen dan mahasiswa sama-sama memanfaatkan laptop atau *notebook* dan telepon sebagai perangkat untuk mengikuti pembelajaran daring. Sejalan dengan temuan ini, Raimanu (2020) dalam kajiannya menyebutkan mahasiswa menggunakan ponsel pintar dan laptop untuk mengikuti pembelajaran daring. Hal sama juga ditemukan pada penelitian Amhag et al. (2019) di Swedia terhadap 405 orang guru. Temuannya menunjukkan bahwa pengajar (guru) lebih banyak menggunakan laptop dan ponsel pintar sebagai alat digital untuk pembelajaran daring.

Tabel 5 menampilkan temuan penelitian tentang penggunaan internet oleh dosen dan mahasiswa selama masa pandemi. Pada data penggunaan internet (tabel 5), penelitian ini menemukan bahwa selama masa pandemi dosen lebih banyak berselancar di media sosial (M=4.06), diikuti dengan berselancar di mesin pencari (*Google* atau *Yahoo*) (M=3.52), serta menonton melalui aplikasi (*YouTube*, *Netflix*, dan sejenisnya) (M=3.45). Begitu pun dengan

mahasiswa memanfaatkan internet untuk berselancar di media sosial (M=4.65). Mahasiswa juga menonton melalui aplikasi (*YouTube*, *Netflix*, dan sejenisnya) (M=4.31), dan berselancar di mesin pencari (*Google* atau *Yahoo*) (M=4.31). Temuan ini juga memperlihatkan kesamaan penggunaan antara dosen dan mahasiswa di mana aktivitas berselancar di media sosial, berselancar di mesin pencari (*Google* atau *Yahoo*), dan menonton melalui aplikasi (*YouTube*, *Netflix*, dan lain-lain) memiliki tingkat penggunaan yang tinggi, meskipun ketiga penggunaan tersebut lebih tinggi dimanfaatkan oleh mahasiswa.

Tabel 5. Penggunaan Internet

	Sangat Tidak Sering/ Tidak Pernah (%)	Tidak Sering (%)	Cukup Sering (%)	Sering (%)	Sangat Sering (%)	Rata-rata (M)
Dosen (n=31)						
Berselancar di media sosial	0	12.9	9.7	35.5	41.9	4.06
<i>E-shopping</i>	12.9	25.8	32.3	12.9	16.1	2.94
<i>Game</i>	51.6	32.3	3.2	0	12.9	1.90
Menonton melalui aplikasi ( <i>YouTube</i> , <i>Netflix</i> , dll)	6.5	12.9	32.3	25.8	22.6	3.45
Berselancar di mesin pencari ( <i>Google</i> / <i>Yahoo</i> )	9.7	9.7	22.6	35.5	22.6	3.52
Mahasiswa (n=91)						
Berselancar di media sosial	0	2.2	6.6	15.4	75.8	4.65
<i>E-shopping</i>	3.3	11.0	33.0	28.6	24.2	3.59
<i>Game</i>	18.7	31.9	27.5	9.9	12.1	2.65
Menonton melalui aplikasi ( <i>YouTube</i> , <i>Netflix</i> , dll)	0	4.4	15.4	25.3	54.9	4.31
Berselancar di mesin pencari ( <i>Google</i> / <i>Yahoo</i> )	0	1.1	18.7	27.5	52.7	4.31

Temuan berikutnya membahas tentang penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran daring yang ditampilkan pada tabel 6. Berdasarkan data pada tabel 6 menunjukkan aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh dosen untuk media pembelajaran daring adalah *Zoom* (M=3.77), *WhatsApp Group* (M=3.55) dan *Gmeet* (M=3.52). Pemilihan pada ketiga aplikasi tersebut berada pada kategori peringkat atas, karena dosen sering bahkan sangat sering menggunakannya sebagai media pembelajaran. Sebaliknya, aplikasi *Brighstspace* atau *learning management system* (M=2.84) juga dimanfaatkan oleh dosen selama masa pembelajaran daring, tetapi mempunyai kategori tingkatan rendah karena berada pada pilihan sangat tidak sering atau tidak pernah dan tidak sering.

Tabel 6. Penggunaan Aplikasi sebagai Media Pembelajaran Daring

	Sangat Tidak Sering/ Tidak Pernah (%)	Tidak Sering (%)	Cukup Sering (%)	Sering (%)	Sangat Sering (%)	Rata-rata (M)
Dosen (n=31)						
<i>WhatsApp Group</i>	12.9	16.1	9.7	25.8	35.5	3.55

<i>Google class room</i>	22.6	16.1	22.6	16.1	22.6	3.00
<i>Zoom</i>	3.2	16.1	22.6	16.1	41.9	3.77
<i>Gmeet</i>	9.7	22.6	9.7	22.6	35.5	3.52
<i>Brightspace/LMS</i>	25.8	22.6	12.9	19.4	19.4	2.84
Email	22.6	12.9	19.4	22.6	22.6	3.10
Mahasiswa (n=91)						
<i>WhatsApp Group</i>	0	1.1	12.1	26.4	60.4	4.46
<i>Google class room</i>	0	11.0	33.0	34.1	22.0	3.67
<i>Zoom</i>	0	3.3	18.7	36.3	41.8	4.16
<i>Gmeet</i>	0	5.5	27.5	37.4	29.7	3.91
<i>Brightspace/LMS</i>	39.6	29.7	18.7	9.9	2.2	2.05
Email	1.1	1.1	38.5	25.3	24.2	3.60

Berbeda dengan dosen, mahasiswa justru lebih banyak menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* (M=4.46) dan *Zoom* (M=4.16), dibandingkan dengan aplikasi lainnya yaitu *Gmeet* (M=3.91), *Google class room* (M=3.67), dan Email (M= 3.60) sebagai media pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan aplikasi *WhatsApp Group* serta *Zoom* berada pada kategori sering dan sangat sering atau dapat dikatakan berada pada peringkat atas. *Brightspace* atau *learning management system* (2.05) menjadi aplikasi yang rendah digunakan mahasiswa.

Dari temuan penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran di atas terdapat perbedaan yang signifikan dimana dosen lebih menggunakan *Zoom* sementara mahasiswa menggunakan *WA group*. Sementara itu, persamaan antara dosen dan mahasiswa menunjukkan aplikasi *Brightspace* atau *learning management system* merupakan aplikasi yang jarang digunakan sebagai media pembelajaran daring.

Temuan media pembelajaran dalam penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Kolhar et al. (2021) yang mengungkapkan bahwa selain dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan rekreasi (menghabiskan waktu) *WhatsApp* digunakan untuk tujuan akademik. Widiyono (2020) juga mendapatkan hasil dimana selama melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring mahasiswa lebih suka dan sering menggunakan aplikasi *WhatsApp Group*.

Kebebasan yang diberikan Kemendikbud dalam memanfaatkan jenis media apa pun membuat berbagai kampus dapat bebas memilih media. Nadeak (2020) melakukan penelitian di Universitas Kristen Indonesia. Temuannya mengungkapkan bahwa mayoritas dosen di kampus tersebut menggunakan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram* dan *YouTube* untuk melaksanakan pembelajaran daring dan memberikan tugas.

Tabel 7. Keterampilan Operasional Dosen dan Mahasiswa

Pernyataan	Kelompok	Sangat Tidak Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Cukup Setuju (%)	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)	Rata-rata (M)
Saya memahami berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring yang digunakan	Dosen (n=31)	0	0	9.7	51.6	38.7	4.29
	Mahasiswa (n=91)	0	4.4	30.8	47.3	17.6	3.78

Saya bisa menggunakan berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring	Dosen (n=31)	0	3.2	6.5	54.8	35.5	4.23
	Mahasiswa (n=91)	0	2.2	33.0	46.2	18.7	3.81
Saya bisa mengatasi masalah teknis yang terjadi saat menggunakan media pembelajaran daring	Dosen (n=31)	0	3.2	12.9	71.0	12.9	3.94
	Mahasiswa (n=91)	1.1	16.5	48.4	27.5	6.6	3.22
Penggunaan berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran daring adalah hal yang mudah	Dosen (n=31)	0	3.2	19.4	64.5	12.9	3.87
	Mahasiswa (n=91)	1.1	13.2	45.1	29.7	11.0	3.36
Saya cepat mempelajari berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran daring	Dosen (n=31)	0	3.2	22.6	54.8	19.4	3.90
	Mahasiswa (n=91)	2.2	8.8	37.4	39.6	12.1	3.51

Data berikutnya pada tabel 7 merupakan temuan penelitian tentang keterampilan digital dosen dan mahasiswa. Berdasarkan tabel tersebut, dosen menyatakan memahami berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring yang digunakan ( $M=4.29$ ). Selain itu, dosen bisa menggunakan berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring yang digunakan ( $M=4.23$ ) serta dosen bisa mengatasi masalah teknis yang terjadi saat menggunakan media pembelajaran daring ( $M=3.94$ ). Ini artinya, dosen mempunyai keterampilan digital untuk memahami dan bisa menggunakan berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring. Oleh karena itu, ketika terjadi permasalahan teknis dosen mampu mengatasinya.

Sementara itu, keterampilan digital tertinggi yang dimiliki oleh mahasiswa adalah bisa menggunakan berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring ( $M=3.81$ ). Diikuti dengan keterampilan memahami berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring yang digunakan ( $M=3.78$ ). Pada urutan ketiga adalah mahasiswa cepat dalam mempelajari berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran daring ( $M=3.51$ ). Dari data temuan yang telah diuraikan dapat dikatakan mahasiswa bisa menggunakan dan memahami berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring. Namun, ketika melihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh kedua kelompok responden (dosen dan mahasiswa) menunjukkan adanya perbedaan meskipun hanya sedikit. Dimana dosen mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa. Oleh karena itu, data tersebut menunjukkan ada ketidaksetaraan dalam hal keterampilan digital antara dosen dan mahasiswa.

Analisis tentang keterampilan digital yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa menunjukkan bahwa baik dosen maupun mahasiswa menyatakan bisa menggunakan serta memahami berbagai fungsi dalam media pembelajaran daring. Hasil ini sesuai dengan penelitian Cantú-Ballesteros et al. (2017) yang menyatakan bahwa mayoritas guru berada pada tingkatan ahli dalam faktor operasional dan konsep TIK (teknologi informasi komunikasi) atau dapat dikatakan bahwa mereka mampu mengoperasikan atau menggunakan teknologi seperti perangkat digital, berbagai aplikasi dan juga internet.

Pernyataan-pernyataan tentang isu keterampilan digital dalam penelitian ini adalah keterampilan operasional yang mana keterampilan tersebut diperlukan dalam menggunakan berbagai teknologi digital. Berdasarkan hasil temuan diatas, dapat disimpulkan baik dosen maupun mahasiswa memiliki keterampilan digital yaitu keterampilan operasional karena kedua kelompok tersebut menyatakan bisa dan memahami

berbagai fungsi dari media maupun perangkat yang digunakan untuk pembelajaran daring. Sesuai dengan pernyataan dari Dijk (2006) mengenai tiga asumsi dari *skills access* yang salah satunya adalah pengguna komputer harus memiliki yang namanya keterampilan operasional.

Tabel 8 berikut adalah hasil pengujian hipotesis. Uji t yang dilakukan memperoleh hasil penelitian yaitu signifikan ( $t = 3.992$ ,  $dk = 120$ ,  $sig < 0.05$ ) atau dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara dosen ( $M=4.05$ ) dan mahasiswa ( $M=3.53$ ) terhadap keterampilan digital.

Tabel 8. Uji Perbedaan

	Rata-rata Dosen	Rata-rata Mahasiswa	t	dk	sig
Keterampilan digital	4.05	3.53	3.992	120	0.000*

\*sig<0.05

Meskipun dosen dan mahasiswa dianggap memiliki keterampilan digital karena bisa dan memahami berbagai fungsi dari media maupun perangkat, namun terdapat perbedaan diantara keduanya. Perbedaan ini membuktikan bahwa terdapat kesenjangan antara dosen dengan mahasiswa. Sejalan dengan temuan tersebut, Soomro et al. (2020) menemukan adanya perbedaan keterampilan oleh pengajar, dan keterampilan operasional mempunyai perbedaan mencolok, diikuti keterampilan informasional, dan keterampilan strategis. Sama dengan Ahmad et al. (2019) menyebutkan terdapat perbedaan signifikan di semua keterampilan digital kecuali keterampilan sosial. Siswa laki-laki dianggap memiliki tingkat keterampilan lebih tinggi dibandingkan perempuan pada keterampilan komputer, keterampilan operasional, keterampilan kreatif, dan keterampilan *mobile*. Manakala siswa perempuan lebih terampil dalam keterampilan navigasi informasi.

Margaryan et al. (2011) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat tiga masalah utama terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran di universitas yaitu keterampilan digital, keengganan untuk berubah serta masalah sistemik seperti kurangnya waktu dan masalah infrastruktur. Baik siswa maupun staf, keduanya menganggap bahwa minimnya keterampilan dalam menggunakan teknologi menjadi masalah utama. Selama melaksanakan pembelajaran daring, baik dosen maupun mahasiswa tentunya akan terus berhubungan dengan berbagai perangkat teknologi digital dimana perangkat tersebut dimanfaatkan sebagai media untuk pembelajaran daring. Oleh karenanya, dosen dan mahasiswa memerlukan adanya keterampilan menggunakan media pembelajaran daring. Hal ini juga diungkapkan oleh Oktavianoor (2020) bahwa keterampilan individu dalam menggunakan perangkat teknologi tentu diperlukan agar keberadaan komputer serta ketersediaan akses internet dapat digunakan dengan baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan media di antara dosen dan mahasiswa di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila yang melakukan pembelajaran daring di era pandemi ini. Selama masa pandemi COVID-19 rata-rata penggunaan internet dosen dan mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, baik dosen dan mahasiswa menggunakan internet untuk berselancar di media sosial, berselancar melalui mesin pencarian seperti *Google* atau *Yahoo*, dan melakukan aktivitas menonton menggunakan aplikasi *YouTube*, *Netflix*, dan lain-lain. Dari segi perangkat disebutkan bahwa laptop atau *notebook* dan ponsel pintar merupakan perangkat yang lebih sering dimanfaatkan oleh dosen maupun mahasiswa untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran daring. Terdapat dua aplikasi yang banyak digunakan oleh dosen serta mahasiswa yaitu *Zoom* dan *WhatsApp* sebagai aplikasi pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil temuan, dapat disimpulkan baik dosen maupun mahasiswa memiliki keterampilan digital karena kedua kelompok tersebut menyatakan bisa dan memahami berbagai fungsi dari media maupun perangkat yang digunakan untuk pembelajaran daring, meskipun diantara keduanya masih terdapat kesenjangan. Kesenjangan keterampilan digital terhadap aplikasi pembelajaran bisa diatasi dengan cara mendorong mahasiswa untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran selain *WhatsApp group*. Selama ini dosen mengoperasikan media pembelajaran sementara mahasiswa hanya membuka tautan aplikasi yang telah diberikan dosen. Selain itu, dosen juga didorong untuk memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi/*platform* seperti *Zoom* atau *Gmeet* agar mahasiswa juga dapat mengetahui bahwa aplikasi yang mereka gunakan tidak hanya bisa digunakan sebagai media *conference*/ pengganti tatap muka saja namun lebih jauh lagi bisa dimanfaatkan selayaknya pembelajaran luring, seperti berbagi ppt/ *slide*, *whiteboard* dan diskusi kelompok kecil (*breakout*).

Saran penelitian selanjutnya adalah menguji ada atau tidaknya kesenjangan keterampilan digital pada lima dimensi lainnya yaitu: formal, informasi, strategis, komunikasi, dan pembuatan konten. Pengujian kelima dimensi dalam meninjau kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa akan sangat menarik dimana diprediksikan untuk dimensi strategis dan pembuatan konten lebih dikuasai mahasiswa daripada dosen. Prediksi tersebut diasumsikan mahasiswa sebagai *native* lebih mampu memanfaatkan teknologi daripada dosen sebagai *imigrant* dalam penggunaan teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agormedah, E. K., Henaku, E. A., Ayite, D. M. K., & Ansah, E. A. (2020). Online learning in higher education during COVID-19 pandemic: A case of Ghana. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 3(3), 184-210. <https://doi.org/10.31681/jetol.726441>
- Ahmad, N. A., Ayub, A. F. M., & Khambari, M. N. (2019). Gender digital divide: Digital skills among Malaysian secondary school. *International Journal of Academic Research in Progressive Education & Development*, 8(4), 668-687. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v8-i4/6692>
- Amhag, L., Hellström, L., & Stigmar, M. (2019). Teacher educators' use of digital tools and needs for digital competence in higher education. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(4), 203-220. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1646169>
- Bal, E., & Bicen, H. (2017). The purpose of students' social media use and determining their perspective on education. *Procedia Computer Science*, 120, 177-181. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.226>
- Balakrishnan, V., Teoh, K. K., Pourshafie, T., & Liew, T. K. (2017). Social media and their use in learning: A comparative analysis between Australia and Malaysia from the learners' perspective. *Australasian Journal of Education Technology*, 33(1), 81-97. <https://doi.org/10.14742/ajet.2469>
- Bergdahl, N., Nouri, J., & Fors, U. (2020). Disengagement, engagement, and digital skills in technology-enhanced learning. *Education and Information Technologies*, 25, 957-983. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09998-w>
- Bhattacharjee, B., & Deb, K. (2016). Role of ICT in 21st century's teacher education. *International Journal of Education and Information Studies*, 6(1), 1-6.
- Cantú-Ballesteros, L., Urías-Murrieta, M., Figueroa-Rodríguez, S., & Salazar-Lugo, G. M. (2017). Teacher's digital skills in relation to their age, gender, time of usage and

- training with a tablet. *RedFame: Journal of Education and Training Studies*, 5(5), 46–57. <https://doi.org/10.11114/jets.v5i5.2311>
- Cruz, F. F., & Díaz, M. F. (2016). Generation Z's teachers and their digital skills. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 46, 97–105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>
- Deursen, A. J. A. M. V., & Mossberger, K. (2018). Any thing for anyone? A new digital divide in internet-of-thing skills. *Policy and Internet*, 10(2), 122–140. <https://doi.org/10.1002/poi3.171>
- Dijk, J. A. G. M. V. (2006). Digital divide research, achievements and shortcomings. *Poetics*, 34(4–5), 221–235. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2006.05.004>
- Dijk, J. A. G. M. V. (2017). Digital divide: Impact of access. In *The International Encyclopedia of Media Effects*. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0043>
- Dijk, J. A. G. M. V., & Deursen, A. J. A. M. V. (2014). *Digital skills: Unlocking the information society*. New York: Palgrave Macmillan.
- Dubey, P., & Pandey, D. (2020). Distance learning in higher education during pandemic challenges and opportunities. *International Journal of Indian Psychology*, 8(2), 43–46.
- Dutta, A. (2020). Impact of digital social media on indian higher education: Alternative approaches of online learning during COVID-19 pandemic crisis. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 10(5), 604–611. <https://doi.org/10.29322/IJSRP.10.05.2020.p10169>
- Gall, C. L., Gall, I. L., & Jalali, A. (2020). Social media usage among university students during exams: Distraction or academic support? *Education in Medicine Journal*, 12(3), 49–53. <https://doi.org/10.21315/eimj2020.12.3.6>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 469–503.
- Hidalgo, A., Gabaly, S., Morales-Alonso, G., & Uraena, A. (2020). The digital divide in light of sustainable development: An approach through advanced machine learning technique. *Technological Forecasting & Social Change*, 150, 1–7.
- Kolhar, M., Kazi, R. N. A., & Alameen, A. (2021). Effect of social media use on learning, social interactions, and sleep duration among university students. *Saudi Journal of Biological Sciences*, 28(4), 2216–2222. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2021.01.010>
- Korkmaz, G., & Toraman, Ç. (2020). Are we ready for the post-COVID-19 educational practice? An investigation into what educators think as to online learning. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 4(4), 293–309. <https://doi.org/10.46328/ijtes.v4i4.110>
- Margaryan, A., Littlejohn, A., & Vojt, G. (2011). Are digital natives a myth or reality? University students' use of digital technologies. *Computers & Education*, 56(2), 429–440. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.004>
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N. I., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of Youtube. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>
- Morgan, H. (2020). Best practices for implementing remote learning during a pandemic. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 91(3), 134–140. <https://doi.org/10.1080/00098655.2020.1751480>
- Nadeak, B. (2020). The effectiveness of distance learning using social media during the pandemic period of COVID-19: A case in Universitas Kristen Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(9), 1764–1772.
- Oktavianoor, R. (2020). Kesenjangan digital akibat kondisi demografis di kalangan masyarakat rural. *Journal of Information and Library Science*, 11(1), 9–57.

- Onyema, E. M., Eucheria, N. C., Obafemi, F. A., Sen, S., Atonye, F. G., Sharma, A., & Alsayed, A. O. (2020). Impact Coronavirus pandemic on education. *Journal of Education and Practice*, 11(13), 108–121.
- Raimanu, G. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap implementasi pembelajaran daring pada masa pandemic COVID-19 (studi pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sintuwu Maroso). *Jurnal EKOMEN*, 19(2), 1–9.
- Rashid, S., Cunningham, U., Watson, K., & Howard, J. (2018). Revisiting the digital divide(s): Technology-enhanced English language practices at a university in Pakistan. *Australian Journal of Applied Linguistics*, 1(2), 64–87. <https://doi.org/10.29140/ajal.v1n2.7>
- Sarwar, B., Zulfiqar, S., Aziz, S., & Chandia, K. E. (2018). Usage of social media tools for collaborative learning: The effect on learning success with the moderating role of cyberbullying. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 246–279. <https://doi.org/10.1177/0735633117748415>
- Scheerder, A., Deursen, A. V., & Dijk, J. V. (2017). Determinants of internet skills, uses and outcomes: A systematic review of the second-and third-level digital divide. *Telematics and Informatics*, 34(8), 1607–1624. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.07.007>
- Sobaih, A. E. E., Moustafa, M. A., Ghandforoush, P., & Khan, M. (2016). To use or not to use? Social media in higher education in developing countries. *Computers in Human Behavior*, 58, 296–305. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.002>
- Soomro, K. A., Kale, U., Curtis, R., Akcaoglu, M., & Bernstein, M. (2020). Digital divide among higher education faculty. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(21), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00191-5>
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas perkuliahan daring (online) pada mahasiswa PGSD di saat pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177.
- World Health Organization. (2021). WHO Coronavirus (COVID-19) dashboard. Retrieved March 18, 2021, from <https://covid19.who.int/>
- Yu, T. K., Lin, M. L., & Liao, Y. K. (2017). Understanding factors influencing information communication technology adoption behavior: The moderators of information literacy and digital skill. *Computer in Human Behavior*, 71, 196–208. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.005>