



## Pembelajaran Daring dalam Perspektif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Nusa Cendana

Nirwaning Makleat<sup>1</sup>, Frans Selly<sup>2</sup>, Samrid Neonufa<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana

Email: [nirwaningmakleat@staf.undana.ac.id](mailto:nirwaningmakleat@staf.undana.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat respon mahasiswa Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (PLS) terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Dengan mengetahui pendapat mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah terhadap pelaksanaan pembelajaran daring maka selanjutnya dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran daring secara berkelanjutan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran online telah memberikan dampak yang cukup relevan terhadap pentingnya penguasaan dan penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Tantangan pembelajaran online lebih bersifat teknis, seperti terkait dengan bahan ajar, kondisi lingkungan dan interaksi dalam proses pembelajaran. Terpenulinya aspek-aspek tersebut dapat mendukung dan membentuk mahasiswa dalam menghadapi kuatnya arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

**Kata Kunci:** mahasiswa, pembelajaran *online*, pendidikan, covid 19

### *Students' Perceptions in Online Learning of Non-Formal Education Program Nusa Cendana University*

#### Abstract

This article aims to comprehend how students from the program study of Non-Formal and Community Education overcome the problem and how they respond to the implementation of online learning based on field research using a quantitative methodology with descriptive analysis. The results show that the online learning process has had a fairly relevant impact on the importance of mastering and using information technology in education. Online learning challenges are more technical in nature, such as related to teaching materials, environmental conditions, and interactions in the learning process. The fulfilment of these aspects can support and shape students in facing the strong current development of information and communication technology. Thus, the results will be used as an important input to the development of continuous online learning in the future.

**Keywords:** university student, online learning, education, covid 19

#### PENDAHULUAN

Tahun 2020 menjadi catatan kelam pandemi virus corona (covid-19) yang mengguncang dunia, tidak terkecuali bangsa Indonesia. Pembatasan sosial (*social distancing*) menjadi salah satu langkah antisipatif yang diambil

pemerintah dalam rangka mengurangi penyebaran Covid-19. Penerapan *social distancing* telah diatur dalam Undang-undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Keкарtinaan Kesehatan yang kemudian dipertegas dalam Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 dan Permenkes 9

Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Pemberlakuan *social distancing* jelas berdampak pada berbagai aspek kehidupan bangsa, khususnya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk berpikir keras mengenai masa belajar dan penyelenggaraan program pendidikan selama darurat Covid-19.

Berdasarkan uraian Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang telah dipaparkan dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran daring sangat bergantung pada konteks Perguruan Tinggi setempat. Berangkat dari pemahaman tersebut maka penulis ingin menggali pendapat mahasiswa, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Luar Sekolah mengenai pembelajaran daring. Penelitian ini akan dilaksanakan di lingkup kampus Universitas Nusa Cendana dengan melibatkan mahasiswa sebagai subyek penelitian.

## METODE

Penelitian diawali dengan mengkaji literatur yang mengandung konsep teori dan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan yang signifikan. Hasil kajian akan digunakan sebagai dasar permasalahan dari fenomena dimaksud di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (PLS). Kemudian menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk pengumpulan data.

Setelah membuat instrumen penelitian, akan dilakukan uji coba untuk menilai apakah instrumen yang dibuat valid dan reliabel. Uji validitas alat ukur bertujuan untuk melihat seberapa jauh item-item alat ukur dapat dapat mengukur hal yang sama dengan apa yang hendak diukur oleh peneliti (Kerlinger dalam Kumar, 2011). Jika hasil

uji coba menunjukkan instrumen tersebut sah dan mengukur apa yang ingin diukur maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data dengan mengisi instrumen yang telah diujicobakan.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Nusa Cendana, Jl. S.K. Lerik. Lokasi penelitian ini dipilih karena penulis ingin menggali lebih dalam pendapat mahasiswa program studi Pendidikan Luar Sekolah mengenai penerapan pembelajaran daring sebagai upaya pencegahan penyebaran covid-19 dalam sektor pendidikan.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif. Pengumpulan data dengan metode kuantitatif menggunakan kuesioner dengan skala Likert.

Teknik analisis dan interpretasi data dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah dalam penelitian kuantitatif. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan program *Statistical Product and Solution Service (SPSS V.22)*. Data dianalisis menggunakan uji *Product Moment* untuk mengetahui peubah yang diamati.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Profil Responden

Responden dari penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan luar sekolah semester IIIA dan IIIB dan juga mahasiswa semester VA dan VB berjumlah 40 orang dengan perinciannya sebagai berikut: 10 orang dari semester IIIA, 10 orang dari semester IIIB, 10 orang dari semester VA dan 10 orang dari semester VB. Adapun data sebaran responden sebagai berikut:

**Tabel 1. Jenis Kelamin**

	Frequency	Perc ent	Valid Percen t	Cumula tive Percent
Val laki-laki id	11	27.5	27.5	27.5
Peremp uan	29	72.5	72.5	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Responden dalam penelitian ini sebagaimana ditunjukkan oleh diagram 1 berjumlah 40 mahasiswa dengan rincian 29 orang mahasiswa perempuan atau 72,5% dan 11 orang mahasiswa laki-laki atau 27,5% dari total keseluruhan.

**Tabel 2. Umur**

	Freq	%	Valid %	Cum %
Val 18 id tahun	1	2.5	2.5	2.5
19 tahun	9	22.5	22.5	25.0
20 tahun	18	45.0	45.0	70.0
21 tahun	9	22.5	22.5	92.5
22 tahun	2	5.0	5.0	97.5
23 tahun	1	2.5	2.5	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Umur mahasiswa sebagaimana ditunjukkan oleh Tabel.2 dalam penelitian ini rata-rata adalah umur 20 tahun. Untuk usia tertinggi adalah 23 tahun dan terendah adalah 19 tahun.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III dengan jumlah 20 orang atau 50% dan semester V jumlah 20 orang atau 50% dari total

seluruh responden yang berjumlah 40 orang.

**Tabel 4. Pulau Tempat Tinggal Mahasiswa**

	Freq	Perc ent	Valid %	Cum %
Va timor lid	25	62.5	62.5	62.5
Sumba	2	5.0	5.0	67.5
flores	5	12.5	12.5	80.0
Alor	3	7.5	7.5	87.5
Rote	3	7.5	7.5	95.0
Sabu	2	5.0	5.0	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa berasal dari pulau Timor sebesar 62,5%, 12,5% mahasiswa berasal dari pulau flores dan sisanya berasal dari pulau sumba, alor, rote dan sabu dari total seluruh responden yang berjumlah 40 orang.

**b. Kondisi Pembelajaran Online**

Kondisi pembelajaran *online* adalah situasi yang mendukung siswa dalam melaksanakan pembelajaran *online*. Kondisi tersebut dapat berupa media atau alat yang digunakan untuk pembelajaran *online*, kendala yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran *online* serta aplikasi yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran *online*. Adapun data lengkapnya dapat dilihat pada tabel lima di bawah ini.

Tabel 5 menunjukkan bahwa alat atau *device* yang digunakan dalam pembelajaran *online* paling banyak menggunakan *Smartphones* atau telepon pintar yaitu 39 orang atau 97.5% dari total responden. Hal ini dikarenakan hampir seluruh mahasiswa telah memiliki telepon pintar dalam kesehariannya. Sebanyak 1 orang atau 2,5% menggunakan komputer jinjing atau laptop sedangkan untuk Komputer Desktop (PC) tidak ada mahasiswa yang menggunakannya.

Penggunaan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Anggrawan, A., 2019). Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019)

**Tabel 6. Kendala Belajar**

	Fre que ncy	Per cen t	Valid Perc ent	Cum ulativ e Percen t
V tidak al memiliki id perangkat	2	5.0	5.0	5.0
tidak memiliki kouta	17	42. 5	42.5	47.5
jaringan atau sinyal internet sulit	19	47. 5	47.5	95.0
pemadam an listrik	1	2.5	2.5	97.5
lainnya	1	2.5	2.5	100.0
Total	40	100 .0	100.0	

menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. Penelitian

**Tabel 5. Kondisi Pembelajaran Online**

	Freq uen cy	Per cen t	Valid Percen t	Cumu lative Percen t
Va komputer lid jinjing	1	2.5	2.5	2.5
Samrtpho ne	39	97. 5	97.5	100.0
Total	40	100. 0	100.0	

telah banyak dilakukan yang meneliti tentang penggunaan gawai seperti *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran. Kemampuan *smartphone* dan laptop dalam mengakses internet membantu mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran daring (Kay & Lauricella, 2011; Gikas & Grant, 2013; Chan, Walker, & Gleaves, 2015; Gokfearslan, Mumcu, Haşlamam, & Evik, 2016).

Pembelajaran dengan sistem *online* yang dilaksanakan oleh mahasiswa tentunya memiliki beberapa hambatan seperti tidak memiliki alat untuk belajar, keterbatasan kuota yang dimiliki, jaringan yang sulit dan tidak stabil, kondisi kesehatan saat mengikuti pembelajaran *online* serta masalah klasik yang sering ditemui yaitu pemadaman listrik berkala.

Dari sekian banyak kendala yang dialami oleh responden, terdapat dua jenis kendala yang paling banyak dialami selama siswa belajar *online*, yakni jaringan internet yang sulit sebanyak 19 orang atau 47,5%. Jaringan sulit merupakan hambatan dalam proses pembelajaran dengan sistem *online*, karena berkaitan dengan kelancaran proses pembelajaran. Keberadaan responden yang jauh dari pusat kota atau beberapa kota belum memiliki kualitas

Tabel 7. Aplikasi Belajar

	Freq uenc y	Per cen t	Valid Perce nt	Cumu lative Perce nt
Va elearn lid ng	11	27.5	27.5	27.5
zoom	27	67.5	67.5	95.0
google clasroo m	1	2.5	2.5	97.5
semua aplikasi	1	2.5	2.5	100.0
Total	40	100. 0	100.0	

provider yang mumpuni tentu menjadi kendala tersendiri dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lancar. Hal ini juga ditemui dalam penelitian yang dilakukan oleh Jamaluddin et al. (2020) terakait pembelajaran daring masa pandemi covid 19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi.

Hambatan berikutnya yang sering ditemui adalah tidak memiliki kuota atau terbatasnya kuota. Sebanyak 17 orang atau 42,5% menyatakan bahwa hambatan dalam belajar *online* adalah tidak memiliki kuota internet. Hal ini tentunya harus menjadi perhatian, karena tidak semua peserta didik memiliki kondisi ekonomi yang mencukupi untuk membeli kuota internet. Dalam hal ini institusi harus dapat menerapkan langkah strategis seperti halnya menyiapkan aplikasi pembelajaran *online* yang rendah kuota seperti aplikasi Elearning yang telah di pakai selama ini. *E-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan media elektronik atau *device* tertentu sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran (Rahmawati dan Narsa, 2017). Pembelajaran melalui *e-learning*

bisa memudahkan pengguna untuk dapat mengakses materi pembelajaran, mengirim tugas, forum diskusi, pengerjaan ujian, bahkan bisa digunakan untuk melaksanakan ujian proposal dan skripsi secara online.

Hambatan berikutnya adalah terjadinya tidak memiliki perangkat atau alat untuk mengakses internet, sebanyak 2 responden atau 5% menyatakan bahwa hambatan belajar *online* adalah karena tidak memiliki perangkat. Pemadaman listrik di beberapa daerah tempat tinggal responden juga menjadi hambatan belajar *online* sebanyak 1 responden atau 2,5% dan sisanya adalah karena Kendala lainnya yang tidak di sebutkan sebanyak 1 responden atau 2,5% dari total keseluruhan.

Aplikasi merupakan salah satu *tools* yang dapat membantu jalannya sistem pembelajaran *online*. Dalam penelitian ini, berdasarkan Tabel 7 diatas media yang paling banyak digunakan adalah aplikasi Zoom Meeting. Hal ini terlihat dari responden yang memilih media belajar *online* Zoom sebanyak 27 orang atau 67,5%. Salah satu alasan aplikasi ini banyak digunakan oleh Dosen adalah karena aplikasi ini tersedia secara gratis dan memiliki kuota peserta yang cukup representatif. Disamping itu, banyak kemudahan yang bisa dilakukan, salah satunya adalah *sharing* bahan ajar secara langsung dengan peserta didik. Penggunaan pembelajaran daring menggunakan *zoom cloud meeting* memiliki kelebihan dapat berinteraksi langsung antara mahasiswa dan dosen serta bahan ajar tetapi memiliki kelemahan boros kuota dan kurang efektif apabila lebih dari 20 peserta didik (Naserly, M. K.,2020).

Aplikasi berikutnya adalah *Elearning* sebanyak 11 responden atau 27,5%. Aplikasi

ini memang sudah lama dikenal oleh mahasiswa dan dosen namun dalam

**Tabel 8. Materi Ajar**

		Freq uenc y	Perc ent	Valid Perc ent	Cumul ative Percen t
Valid	TS	2	5.0	5.0	5.0
	Netral	12	30.0	30.0	35.0
	Setuju	22	55.0	55.0	90.0
	Sangat Setuju	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

penggunaanya baru-baru ini saja sering digunakan untuk membantu mahasiswa dan dosen. Sedangkan aplikasi *Google Classroom* hanya 1 responden atau 2,5%. Aplikasi ini memang belum familiar di kalangan dosen dan mahasiswa.

#### a. Dinamika Pembelajaran Online

Pembelajaran *online* atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran sudah dapat dilaksanakan. Pembelajaran *online* adalah sebuah jenis atau proses pembelajaran yang mengandalkan koneksi internet untuk mengadakan proses pembelajaran (Moore, Dickson, & Galyen, 2011). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Dosen dan mahasiswa dapat melakukan pembelajaran hanya dengan mengandalkan koneksi internet dan media pendukungnya serta tidak perlu ruang kelas untuk melakukan proses pembelajaran. Secara eksplisit sesungguhnya proses kegiatan dalam pembelajaran *online* memiliki suatu

konsekuensi bahwa segala aktivitas dapat dilakukan secara lebih *mobile* dan dinamis. Ini tentu saja sejalan dengan konsep merdeka belajar yang diamanatkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait dengan upaya sekolah dalam menanamkan aspek *Life Long Learning Capacity* (LLC) sebagai tema sentral Revolusi Industri Ke-4.

Menurut Fathul Jannah (2013) menjelaskan pendidikan seumur hidup atau pendidikan sepanjang hayat adalah sistem pendidikan yang menerangkan keseluruhan peristiwa kegiatan belajar mengajar dalam keseluruhan kehidupan manusia. Proses pendidikan seumur hidup berlangsung secara kontinyu dan tidak terbatas oleh waktu, dan tempat sepanjang perjalanan hidup manusia sejak lahir hingga meninggal dunia baik secara formal, informal maupun non formal.

Ada beberapa permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran *online*, seperti yang dikatakan oleh Fortune et al. (2011) bahwa ada tiga hal permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran *online* yaitu: Materi atau mode ajar, Interaksi mahasiswa, dan Suasana belajar.

#### 1. Dimensi Materi Ajar

Materi ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Materi ajar yang disajikan harus dapat memenuhi kriteria yang ideal bagi

mahasiswa diantaranya: Konten yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, materi ajar yang sistematis sehingga memudahkan mahasiswa dalam mempelajarinya, dan penggunaan kosakata dan gaya penulisan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh mahasiswa.

Berdasarkan Tabel 8 terkait dengan mode belajar yang berhubungan

dengan materi ajar atas respon terhadap pernyataan, “Secara umum, Saya senang dan puas dengan mode pembelajaran *online*”. Sebanyak 22 responden atau 55% menyatakan setuju. 12 responden atau 30% menyatakan netral, 4 responden atau 10% menyatakan sangat setuju dan 2 responden atau 5% menyatakan tidak setuju. Dari data yang ditampilkan tersebut, mayoritas responden menjawab setuju terkait mode pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran *online*.

**Tabel 9**

		Freq uenc y	Per cen t	Valid Perce nt	Cumul ative Perce nt
Va lid	TS	11	27.5	27.5	27.5
	Netral	13	32.5	32.5	60.0
	Setuju	14	35.0	35.0	95.0
	Sangat Setuju	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100. 0	100.0	

Berdasarkan Tabel 9 terkait pernyataan: “Saya senang dengan materi kuliah pada pembelajaran *online* dalam berbagai format multimedia dan diskusi *online* yang efektif dan variatif”. Sebanyak 14 responden atau 35% menyatakan setuju. 13 responden atau 32,5% menyatakan netral. 11 responden atau 27,5% menyatakan tidak setuju dan 2 responden atau 5% menyatakan sangat setuju. Data menunjukkan bahwa mayoritas jawaban terkait pernyataan diatas menjawab setuju. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa materi telah disampaikan dengan baik dalam bentuk multimedia dan diskuis *online* yang efektif dan variatif, akan tetapi dosen perlu lebih meningkatkan lagi kreatifitas dalam penyajian bahan ajar.

Berdasarkan Tabel 10 terkait pernyataan:

**Tabel 10**

		Freq uenc y	Per cent	Valid Perce nt	Cumul ative Perce nt
Va lid	STS	2	5.0	5.0	5.0
	TS	10	25.0	25.0	30.0
	Netral	12	30.0	30.0	60.0
	Setuju	14	35.0	35.0	95.0
	Sangat Setuju	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100. 0	100.0	

“Saya senang dengan sistem penilaian *online* untuk penilaian mata kuliah yang sudah saya programkan”. Sebanyak 14 responden atau 35% menyatakan setuju. 12 responden atau 30% menyatakan netral. 10 responden atau 25% menyatakan tidak setuju. 2 responden atau 5% menyatakan sangat tidak setuju dan 2 responden atau 5% menyatakan sangat setuju. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasannya kecenderungan mahasiswa senang dengan sistem penilaian *online* pada saat dosen memberikan nilai pada matakuliah yang mereka programkan.

## 2. Dimensi Suasana atau Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana nyaman dan memotivasi mahasiswa dalam belajar sehingga dapat menggapai hasil belajar yang lebih baik.

**Tabel 11**

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
STS	6	15.0	15.0	15.0
TS	26	65.0	65.0	80.0
Netral	6	15.0	15.0	95.0
Setuju	2	5.0	5.0	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 11 terkait pernyataan: “Belajar dari rumah lebih baik daripada belajar dari kampus”. Sebanyak 26 responden atau 65% menyatakan tidak setuju. 6 responden atau 15% menyatakan netral. 6 responden atau 15% menyatakan sangat tidak setuju dan 2 responden atau 5% menyatakan sangat setuju. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kecenderungan siswa tidak setuju jika

**Tabel 12**

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
STS	2	5.0	5.0	5.0
TS	9	22.5	22.5	27.5
Netral	7	17.5	17.5	45.0
Setuju	19	47.5	47.5	92.5
Sangat Setuju	3	7.5	7.5	100.0
Total	40	100.0	100.0	

dikatakan belajar dari rumah lebih baik dari pada belajar dari kampus.

### 3. Dimensi Interaksi Mahasiswa

Berdasarkan Tabel 20 terkait pernyataan: “Interaksi antara teman-teman lain sulit selama pembelajaran *online*”. Sebanyak 19 responden atau 47,8 % menyatakan setuju. 9 responden atau

22,5% menyatakan tidak setuju. 7 responden atau 17,5% menyatakan netral. 3 responden atau 7,5% menyatakan sangat setuju dan 2 responden atau 5% menyatakan sangat tidak setuju, dari data tersebut, mahasiswa memiliki kecenderungan setuju terkait sulitnya berinteraksi dengan teman-teman lain saat pembelajaran *online*.

### SIMPULAN

Proses belajar dari rumah melalui pembelajaran *online* yang merupakan manifestasi dari program pendidikan jarak jauh walaupun belum dapat dikatakan ideal, telah memberikan dampak yang cukup relevan terhadap pentingnya penguasaan dan penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Meskipun disadari bahwa tantangan pembelajaran *online* lebih bersifat teknis seperti terkait bahan ajar, kondisi lingkungan dan interaksi dalam proses pembelajaran. Pada pihak lain, kemampuan menumbuhkan pembelajaran yang bermakna menjadi suatu hal yang *urgent* untuk dipenuhi. Terpenuhi seluruh aspek yang dapat mendukung dan membentuk mahasiswa yang ideal tentu menjadi keharusan dan kewajiban dalam menghadapi semakin kuatnya arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, N., & Santosa, L. P. (2018). Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online. *Wanastra Jurnal*, 10(2), 105–110. <https://doi.org/2579-3438>
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat;Kajian*



- Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XII(7/1), 6. Retrieved from [http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info\\_singkat/Info\\_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf](http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan XIII. Jakarta. Rineka Cipta
- Azwar S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bentley, Y., Selassie, H., & Shegunshi, A. (2012). Design and Evaluation of Student-Focused eLearning. *Electronic Journal of E-Learning*, 10(1), 1-2.
- Bonk, S. ., Magjuka, C. ., Liu, R. ., & Lee, S. (2005). The Importance of Interaction in Web Based Education: A Program Level Case Study of Online MBA Courses. *Journal of Interactive Online Learning*, 4(1), 1-19.
- Briando, B., & Embi, M. A. (2020). Work Ethic Principles of State Civil Apparatus in The Ministry of Law and Human Rights of The Republic of Indonesia. *International Journal Advanced Science and Technology*, 29(7 Special Issue), 2770-2782.
- Fortune, M. ., Spielman, M., & Pangelinan, D. .(2011). Student;s Perception of Online or Face to face Learning and Social Media in Hospitality, Recreation and Tourism. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 7(1), 1-16.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, pp. 1- 10. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Jannah, F., 2013, *Pendidikan Seumur Hidup Dan Implikasinya: Dinamika Ilmu*, Vol. 13. No. 1
- Lin, E., & Lin, C. . (2015). The Effect of Teacher-Student Interaction on Students Learning Achievement in Online Tutoring Environment. *International Journal of Technical Research and Application*, 22(22), 19- 22.
- Moore, J. ., Dickson, D. ., & Galyen, K. (2011). E-Learning, Online learning, and Distance Learning Environemnet: Are They The Same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.
- Swan, K. (2002). Building Learning Communities in Online Courses: the importance of interaction. *Education, Communication & Information*. <https://doi.org/10.1080/1463631022000005016>

#### PROFIL SINGKAT

Penulis pertama, Nirwaning Makleat, lahir di Soe, Nusa Tenggara Timur, 03 November 1986. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Sains Theologia di Fakultas Theologia, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta pada tahun 2009 dan Magister Pendidikan Luar Sekolah di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012. Pekerjaan sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang.

Penulis kedua, Frans Selly, lahir di Rote, Nusa Tenggara Timur, 09 Februari 1987. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana pada tahun 2010 dan Magister Pendidikan di Universitas Nusa Cendana tahun 2012. Pekerjaan sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang.

Penulis ketiga, Samrid Neonufa, lahir di Soe, Nusa Tenggara Timur, 18 Mei 1991. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana pada tahun 2013 dan Magister Pendidikan di Universitas Negeri Malang tahun 2015. Pekerjaan sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang.