



IMPLEMENTASI MODEL TIPOLOGI INTERAKSI UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS ONLINE

Cecep Wahyu Hoerudin

UIN Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia
cecepwahyu@uinsgd.ac.id

Abstract

Received: 01 Februari 2022
Revised: 18 Maret 2022
Accepted: 19 Maret 2022

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran dalam bidang ilmu lain, karena pembelajaran bahasa menuntut untuk mengkombinasikan empat kemampuan sekaligus, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis implementasi model tipologi interaksi untuk meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis online. Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan data yang berasal dari wawancara dengan lima responden pengajar bahasa Indonesia, dan berbagai penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengajar yang menjadi responden penelitian telah menerapkan tiga aspek utama dalam model tipologi interaksi, yaitu interaksi antar siswa, interaksi siswa dengan guru dan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran. Diantara tiga aspek yang diimplemetasikan, aspek yang paling berperan adalah interaksi antara siswa dengan guru beserta interaksi antar siswa. Dalam pembelajaran online, interaksi sangat dibutuhkan untuk tetap menjaga motivasi siswa dalam pembelajaran namun dalam praktiknya masih terdapat berbagai masalah.

Keywords: Pembelajaran Online; Pandemi Covid-19; Interaksi; Bahasa Indonesia

(*) Corresponding Author: Hoerudin, cecepwahyu@uinsgd.ac.id

How to Cite: Hoerudin, C. W. (2022). Implementasi Model Tipologi Interaksi Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Online. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 242-255.

INTRODUCTION

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran dalam bidang ilmu lain, karena pembelajaran bahasa menuntut untuk mengkombinasikan empat kemampuan sekaligus, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta berbagai komponen yang mendukung (tata kelola bahasa, kosa kata, dan teknik pengucapan).

Kompleksitas kemampuan ini tentu menuntut kompetensi guru yang memadai untuk dapat memaksimalkan pengajaran bahasa dalam kelas (Pham, 2018). Namun, bahkan jika guru memiliki pengetahuan umum dan pemahaman tentang penilaian, mereka tidak dapat melakukan dan memilih metode pengajaran bahasa dengan baik jika mereka juga tidak memiliki pemahaman khusus tentang metode yang tepat dalam pembelajaran bahasa. Guru dapat menilai pembelajaran bahasa dengan memilih pendekatan dan jenis metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada (Xiao, 2017). Menggunakan bahasa untuk komunikasi hampir selalu melibatkan lebih dari satu keterampilan. Dengan demikian, metode pembelajaran bahasa harus dilakukan secara baik, tepat dan integratif (Cicillini & Salusso, 2019).

Guru yang memiliki peran sebagai pengajar harus dapat menerapkan metode secara efektif karena pemilihan metode terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut penelitian terdahulu, metode yang efektif berkontribusi pada pengembangan konsep diri dan motivasi berprestasi serta sikap, keyakinan, dan kepercayaan diri siswa. Metode yang tepat juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan bahasa siswa. Namun hal ini menjadi semakin sulit akibat datangnya pandemi (Kyei et al., 2019).

Berbagai aspek kehidupan yang dimiliki oleh manusia mengalami perubahan sebagai akibat dari menyebarnya pandemi Covid-19 di seluruh dunia, termasuk di dalamnya Indonesia. Oleh karenanya, untuk dapat menghentikan penyebaran virus Covid-19, para pemimpin dunia menciptakan berbagai peraturan baru yang cukup ketat (Mulyono, 2021). Penjagaan jarak, baik fisik maupun sosial sangat direkomendasikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), sehingga menciptakan adanya pilihan yang sulit bagi negara-negara di dunia. Karena jumlah orang yang terinfeksi oleh Covid-19 terus menerus bertambah, maka Indonesia mulai menerapkan peraturan berupa pembatasan sosial dengan skala yang besar sejak bulan maret 2020. Pembatasan ini kemudian diikuti oleh adanya berbagai peraturan lainnya, seperti bekerja dari rumah, beraktivitas dari rumah, hingga sekolah dari rumah (Ilmar & Sh, 2020). Menurut Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa, sebanyak 1.186.127.211 pelajar telah terinfeksi di seluruh dunia, atau sekitar 67,7% dari total pelajar yang terdaftar dari 144 penutupan di seluruh negara, dan negara-negara harus mengubah sistem pembelajaran mereka karena COVID-19.

Sejak kemunculannya, terdapat adanya perubahan dalam sistem pembelajaran di sekolah ketika penerapan terhadap sistem pembelajaran jarak jauh atau *online learning* telah dimulai. Sistem belajar ini sama dengan berbagai sistem di berbagai sekolah-sekolah di seluruh dunia. Perencanaan terhadap *e-learning* telah dilaksanakan berdasarkan pendapat dari Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit, di mana opsi seperti pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh di terapkan selama masa pandemi Covid-19 (Surani et al., 2020). Banyak sekali sekolah yang telah menerapkan sistem *e-learning* ini, karena banyak sekolah yang ditutup sebagaimana akibat dari kemunculan peraturan baru untuk melakukan *social distancing*. Sebagai contoh, pada awal Februari 2020, China menerapkan sistem pembelajaran daring dengan mengadakan latihan pembelajaran daring secara simultan untuk memastikan pembelajaran bagi siswa tidak terganggu. Di Bulgaria, pada awal April 2020, Kementerian Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan negara tersebut meluncurkan sistem *e-learning* untuk membantu proses pembelajaran (Mhlanga & Moloi, 2020). Di Finlandia, karena penutupan sekolah, instruksi dan bimbingan untuk siswa telah dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh, lingkungan dan solusi pembelajaran digital dan, jika perlu, pembelajaran mandiri. Beberapa cara untuk mendukung *e-learning* telah ditemukan termasuk membuat *e-Content Repository*, yang menerbitkan materi spesialis pedagogis untuk bekerja di lingkungan *e-learning* pengajaran bahasa (Stockleben et al., 2017).

Rutinitas yang biasanya dilakukan oleh masyarakat dan siswa menjadi berubah karena adanya peraturan PSBB. Penerapan *School From Home* (SFH) menjadi suatu solusi bagi sekolah-sekolah yang dilarang melakukan kontak secara fisik melalui *e-learning* (Hidayat et al., 2020). Dapat dikatakan bahwa SFH merupakan suatu proses belajar yang dilakukan melalui rumah dibandingkan sekolah. Tanpa membebani para muridnya terhadap semua kurikulum yang ada, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan instruksi kepada sekolah-sekolah untuk memberikan murid suatu pengalaman belajar yang baik. Melalui pelaksanaan SFH, maka kondisi kesehatan berbagai unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar dapat terjaga kesehatannya (Kusuma & Sutapa, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran melalui internet yang sinkron ataupun asinkron merupakan dasar utama *e-learning*. Diskusi online ataupun melakukan chat merupakan contoh dari bentuk *synchronous learning*. Adapun pembelajaran asinkron merupakan suatu pembelajaran yang tidak dilakukan secara berbarengan dan lebih ke arah pembelajaran mandiri (Amin, 2020). Banyak sekali media yang dapat digunakan oleh guru dan murid dalam melaksanakan pembelajaran. Para guru harus dapat di akses oleh para muridnya, baik secara sinkron, asinkron ataupun kombinasi dari keduanya (Kalelioglu, 2017).

Selama masa pelaksanaan SFH (Maret hingga awal Juni 2020), para pemangku kepentingan menghadapi banyak kendala, terutama sekolah yang tiba-tiba harus menerapkan SFH. Penerapan SFH menghadirkan tantangan dalam penerapan sistem pembelajaran online, terutama dalam penggunaan sarana dan prasarana yang selama ini minim (Qowaid et al., 2020). Selain itu, peralihan metode pembelajaran yang secara tradisional melalui tatap muka ke metode yang lebih tidak langsung telah memaksa sekolah untuk terlibat dalam alur pembelajaran yang memiliki kompleksitas dan keterbatasan (Sulistya & Seni, 2019).

Terdapat banyak sekali kendala dalam pelaksanaan *e-learning* seperti prasarana sekolah dalam bentuk jaringan internet yang belum merata dan mahalnya harga paket internet, terutama di wilayah perdesaan. Banyak sekolah yang belum mampu melaksanakan SFH dengan lancar, walaupun biaya operasional sekolah telah diarahkan kepada pelaksanaan SFH. Sinyal yang jelek juga ikut menjadi permasalahan SFH selain mahalnya harga paket data. Banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga kemudian terlamdat dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas. Selain itu, dibandingkan dengan pra-SFH, keterlibatan orang tua menjadi jauh lebih tinggi ketika pelaksanaan SFH (Mandasari et al., 2020). Ketika guru tidak dapat menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan baik, maka orang tua memiliki peran dalam membantu anaknya memahami materi baru tersebut. Pelaksanaan pembelajaran online yang baik dapat dilakukan melalui adanya kolaborasi antara guru dan orang tua (Triwardhani et al., 2020).

Semua komponen pembelajaran perlu untuk dapat dikondisikan oleh guru sebagai pelaksana dalam pembelajaran online berbasis kebahasaan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh para guru bahasa adalah media dan waktu pelaksanaan pembelajaran online, serta faktor psikologis yang dapat mempengaruhi motivasi milik guru dalam mengajar (Nugraha, 2018). Ketika terdapat adanya perubahan dalam metode pembelajaran, maka guru harus dapat mengatasi berbagai permasalahan yang ada, walaupun sebelumnya belum pernah melaksanakan pembelajaran online sama sekali. Kemudian agar target pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka segala permasalahan ini harus dapat diselesaikan oleh seorang guru. Penelitian berfokus untuk menggali persepsi guru terhadap pembelajaran bahasa secara daring sebagai dampak dari sekolah dari rumah selama Pandemi COVID-19 di Indonesia.

LITERATURE REVIEW

Pembelajaran Online

Pelaksanaan pendidikan jarak jauh kini tampak lebih mudah sebagai akibat dari kemunculan teknologi. Sebagian besar istilah yang berkaitan dengan hal ini seperti (pembelajaran online, pembelajaran terbuka, pembelajaran berbasis web, pembelajaran yang dimediasi komputer, pembelajaran campuran, m-learning, misalnya) memiliki kesamaan kemampuan untuk menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan, yang menawarkan kemungkinan untuk belajar dari mana saja, kapan saja, dalam ritme apa pun,

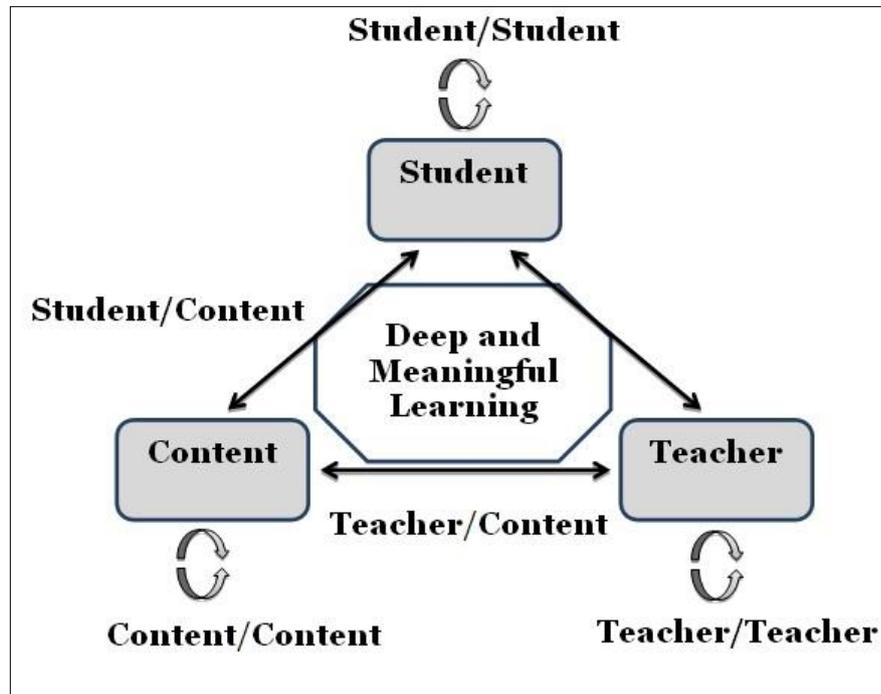
dengan cara apa pun. Melalui pembelajaran online, maka pusat dari proses belajar-mengajar akan menjadi lebih terarah kepada siswa, sehingga kemudian sifatnya akan berubah menjadi lebih inovatif dan lebih fleksibel. Pembelajaran online didefinisikan sebagai “pengalaman belajar di lingkungan sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (misalnya, ponsel, laptop, dan sebagainya) dengan akses internet. Dalam lingkungan tersebut, siswa dapat berada di mana saja (mandiri) untuk belajar dan berinteraksi dengan pengajar dan siswa lainnya” (Yuliani et al., 2020).

Ketika terdapat adanya kehadiran siswa secara langsung, interaksi yang terjadi antara siswa dan guru secara real-time serta memungkinkan terjadinya masukan yang diberikan secara instan, maka hal ini merupakan bentuk dari lingkungan belajar yang sifatnya sinkron dan terstruktur, sementara lingkungan yang tidak terstruktur memiliki sifat yang kurang baik. Dalam lingkungan yang asinkron, maka pembelajaran tidak muncul dalam bentuk kuliah secara langsung, melainkan ada pada format yang benar-benar berbeda. Kemudian dalam lingkungan ini juga tidak memungkinkan terjadinya pemberian masukan secara nyata ataupun langsung, karena sistemnya yang tidak mendukung. Adapun pembelajaran yang sifatnya sinkron akan memberikan banyak kesempatan untuk melakukan interaksi sosial (Chen et al., 2016). Platform online sangat dibutuhkan ketika sedang terjadinya pandemi virus dengan beberapa fitur berupa (a) konferensi video dengan setidaknya 40 hingga 50 siswa dimungkinkan, (b) diskusi dengan siswa dapat dilakukan untuk menjaga kelas tetap organik, (c) baiknya koneksi internet yang dimiliki, (d) laptop dan smartphone yang dapat menjadi media dalam melaksanakan proses pembelajaran online, (e) Kuliah yang dapat direkam, sehingga memungkinkan untuk ditonton ulang, dan (f) memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan respon secara instan (Dhawan, 2020).

Interaksi dalam Pembelajaran Online

Interaksi memiliki peran sebagai komponen dasar yang tidak hanya berlaku pada kelas tatap muka, namun juga pada pembelajaran jarak jauh. Mengingat bahwa interaksi antar siswa, pendidik, dan materi menjadi syarat yang harus dipenuhi dalam seluruh level pendidikan. Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan interaksi memiliki fokus utama pada interaksi sebagai media yang dapat mempengaruhi kepuasan peserta didik dan hasil belajar yang dirasakan oleh peserta didik pada tingkat menengah-atas (Namaziandost & Nasri, 2019).

Interaksi dalam pembelajaran online ditinjau dari tiga jenis yang telah diusulkan oleh Moore pada tahun 1989 yang membahas tentang efek diferensial dalam pembelajaran online. Kerangka model yang diajukan oleh Moore dipilih karena mudah diamati dan dikur guna mengevaluasi dampak dari interaksi dalam pembelajaran online. Meskipun hasil studi sebelumnya menghasilkan sejumlah wawasan tentang interaksi, hanya sedikit yang berfokus pada konteks pembelajaran bahasa pada khususnya (Quadir et al., 2022). Menggunakan kerangka interaksi Moore akan memungkinkan kita untuk memahami interaksi yang terjadi di antara instruktur, pelajar, dan konten—atau dalam arti yang lebih luas antara pendidik dan peserta didik—dan dalam skala yang lebih jauh interaksi ini berdampak pada pembelajaran bahasa secara online. Tiga model interaksi yang diajukan oleh Moore adalah sebagai berikut: 1) *Learner-Learner Interaction*; 2) *Learner-Instructor Interaction*; dan 3) *Learner-Content Interaction* yang disajikan dalam gambar berikut ini:



Sumber: Diolah Peneliti (2022)

Gambar 1.

Teori tipologi interaksi

Interaksi antar pelajar mengacu pada interaksi yang dilakukan siswa satu sama lain, atau interaksi yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kecil yang dibentuk. Berdasarkan teori sosiokultural dan didukung juga oleh teori kognisi terdistribusi yang menyatakan bahwa interaksi antar pelajar dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Fulan, 2008) menyatakan bahwa apabila terlibat dalam interaksi, maka pelajar akan terbantu untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih mendalam.

Selain itu, juga terdapat efek dari interaksi antar pelajar ini yang ditemukan antara lain oleh Oyarzun et al. (2018) dan yang menyatakan bahwa keinginan pelajar untuk berinteraksi di Carolina Virtual Public School sangat bermanfaat bagi proses belajar, pelajar merasakan bahwa interaksi yang terjadi bernilai pendidikan dan mampu memberikan motivasi lebih. Lebih jauh, bahkan penelitian terdahulu menjelaskan bahwa terjadi dampak buruk apabila tidak terjadi interaksi antar pelajar, hal ini bahkan dapat menyebabkan peningkatan tingkat putus sekolah. Kurangnya interaksi pelajar-pelajar dapat menyebabkan rasa kesepian dan frustrasi yang mendalam di antara siswa sekolah menengah di sekolah virtual. Penelitian lain menggunakan analisis regresi untuk menguji dampak interaksi dalam kursus bahasa Spanyol yang ditawarkan oleh Florida Virtual School, Zheng et al. (2020) dan Alqurashi (2019) menemukan bahwa frekuensi interaksi pelajar-pelajar berdampak positif pada prestasi siswa.

Interaksi selanjutnya membahas tentang interaksi antara siswa-guru, atau disebut juga interaksi antara siswa dengan instruktur (*Learner-Instructor Interaction*). Interaksi pelajar-instruktur mengacu pada interaksi yang terjadi antara siswa dan instruktur. Bentuk interaksi pelajar-instruktur mencakup spektrum aktivitas yang luas, mulai dari evaluasi formal dan disiplin hingga dukungan informal, bimbingan serta dorongan pada psikologis siswa. Hal tersebut dapat terjadi secara sinkron dan harus dilakukan secara bertahap, misalnya melalui konferensi video dan percakapan online, atau secara tidak sinkron

melalui email, slide power point, dan media lainnya. Frekuensi tinggi dan kualitas tinggi interaksi antara pelajar-pengajar dianggap penting untuk efektivitas pembelajaran jarak jauh.

Penelitian tentang praktik pengajaran instruktur online yang berkualifikasi tinggi telah menggarisbawahi pentingnya interaksi pelajar-instruktur. Berdasarkan tinjauan mereka terhadap penelitian pembelajaran online, Panyajamom et al. (2018) mengidentifikasi interaksi pelajar-pengajar sebagai standar pengajaran yang paling banyak dibahas dalam literatur. Beberapa penelitian telah memberikan bukti empiris yang konsisten bahwa interaksi pelajar-instruktur dalam pendidikan online dapat meningkatkan tingkat penyelesaian siswa. Selain meningkatkan tingkat penyelesaian, interaksi pelajar-instruktur ditemukan telah menciptakan lingkungan yang positif untuk belajar siswa di sekolah piagam cyber oleh Quadir et al. (2022). Berdasarkan wawancara dengan 42 pendidik di sekolah menengah online di Blankson et al. (2019) menegaskan bahwa interaksi pelajar-instruktur memiliki dampak positif pada motivasi siswa.

Bentuk interaksi yang terakhir adalah *Learner-Content Interaction*, yaitu interaksi yang terjadi antara pelajar dengan materi yang disampaikan, seperti ketika pelajar membaca materi pembelajaran atau berpartisipasi dalam kegiatan berorientasi tugas, telah dianggap sebagai bentuk dasar interaksi dalam pembelajaran online. Interaksi pelajar-materi dapat berupa aliran informasi satu arah dari materi pelajaran ke siswa dalam bentuk pemahaman. Dalam konteks pembelajaran online, bagaimanapun, interaksi pelajar-materi mengacu pada berbagai alat pedagogis dan tugas seperti presentasi audio dan video, proyek individu atau kelompok, link ke sumber daya lain, diskusi online dan forum diskusi. Dengan demikian, interaksi pelajar-materi berpotensi memperkuat peran siswa sebagai subjek ilmu pengetahuan.

METHODS

Penelitian akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur terhadap berbagai penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini. Responden penelitian berjumlah 5 orang guru bahasa Indonesia dari dua sekolah menengah atas di kota Bandung. Sumber data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara mendalam dengan responden, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari berbagai studi-studi dan penelitian-penelitian terdahulu, yang membahas mengenai bagaimana pembelajaran online dilakukan selama masa pandemi ini. Data yang berhasil dikumpulkan akan di reduksi sesuai dengan kajian yang sesuai, di olah dan dianalisis, sehingga kemudian akhirnya dapat memberikan hasil yang diharapkan.

RESULTS & DISCUSSION

Strategi Instruksional

Strategi instruksional adalah seperangkat komponen instruksional yang digunakan dalam kegiatan instruksional untuk mencapai tujuan instruksional. Strategi pembelajaran yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi tujuan, langkah pembelajaran, metode, media, waktu, dan penilaian pembelajaran (Asrori, 2013). Dengan memberikan pengalaman dalam belajar yang cukup berbeda, penggunaan media pembelajaran digunakan untuk dapat memberikan kemudahan bagi siswa sehingga minat siswa dapat dirangsang dan menyebabkan adanya motivasi untuk dapat belajar. Adapun berbagai media pembelajaran dalam bentuk video cukup populer, baik video yang dibuat oleh para

guru sebelum terjadinya pandemi Covid-19 ataupun video pembelajaran dari Youtube. Video pembelajaran merupakan bentuk media yang paling mudah untuk digunakan berdasarkan pendapat dari banyak guru karena waktu yang cukup luang untuk menciptakannya, serta mudah diakses dan dipahami oleh para murid.

Tentunya berbagai aplikasi selain video banyak digunakan oleh para guru sebagai media untuk memberikan materi pelajaran, seperti WhatsApp, Google Forms, Worksheets, YouTube, dan Zoom. Melalui orang tua murid, guru memberikan materi pelajaran mereka melalui berbagai aplikasi seperti WhatsApp, Google Forms, dan Worksheets untuk kemudian dapat diteruskan kepada para murid mereka. Hal ini dikarenakan media-media tersebut juga menjadi pilihan dari banyak orang tua sebagai aplikasi yang digunakan sehari-hari.

Umumnya tanya jawab (Q&A) dan juga ceramah menjadi metode pembelajaran yang utama. Hal ini dikarenakan untuk memberikan kesempatan bagi siswa dalam melakukan interaksi dua arah serta melihat tingkat pemahaman siswa dalam memahami pelajaran yang mereka pahami. Pelaksanaan tanya jawab ini dapat dilakukan oleh guru melalui Zoom, Google Classroom, dan PowToon. Sementara itu kondisi ruang kelas virtual yang tidak kondusif serta keterbatasan dalam jaringan internet yang buruk menyebabkan banyak guru memilih ceramah sebagai media pembelajarannya. Metode pembelajaran yang mudah terpaksa digunakan oleh guru dalam pelaksanaan SFH. Adapun tugas offline dengan batas waktu tertentu dapat menjadi alternatif yang dipilih oleh guru untuk melihat tingkat pemahaman siswa miliknya.

Waktu yang terbatas dimiliki oleh seorang guru menyebabkan kecepatan, tujuan dan penilaian pembelajaran harus terpengaruhi sebagai dampak dari SFH. Karena terbatasnya aplikasi yang dimiliki, serta adanya campur tangan dari orang tua, maka pertemuan yang biasanya dilaksanakan dalam waktu 1,5-2 jam dapat berkurang secara drastis ketika melakukan SFH. Banyak juga siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan cepat karena adanya bantuan dari orang tua mereka. Hal ini menyebabkan guru hanya dapat memberikan poin-poin penting dalam materi saja melalui aplikasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran juga kemudian sangat dipengaruhi oleh waktu pembelajaran yang selalu berubah-ubah, sehingga kemudian ikut mempengaruhi kedisiplinan yang dimiliki oleh para siswa. Disiplin dalam hal ini adalah disiplin dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan, sehingga kemudian siswa tidak terlambat dalam mempelajari materi baru. Pelaksanaan pembelajaran akan sangat terbantu jika ada berbagai fasilitas seperti internet yang baik, serta media berupa laptop atau smartphone dari orang tua. Cara serta bentuk dari penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh siswa akan sangat dipengaruhi oleh perubahan dalam tujuan dan langkah pembelajaran.

Implementasi Model Tipologi Interaksi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Model tipologi interaksi yang diterakan oleh para responden memiliki empat fase yang didasarkan pada tingkatan pemikiran kritis dan aspek kognitif. Empat fase tersebut adalah sebagai berikut: (a) fase inisiasi dengan peristiwa pemicu yang memulai dialog tentang masalah kebahasaan; (b) fase eksplorasi di mana peserta didik berpindah antara refleksi pribadi kepada eksplorasi sosial, bertukar informasi tentang masalah yang dihadapi; (c) fase integrasi di mana peserta mulai "membangun makna kebahasaan" atau solusi terhadap masalah dari ide-ide yang dieksplorasi pada fase sebelumnya; dan (d) fase resolusi di mana solusi yang diusulkan diuji melalui perwakilan kelompok untuk memperkuat interaksi antar siswa. Teknologi komunikasi telah diterapkan dalam sistem pendidikan untuk mengembangkan interaksi antar peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Dalam pengimplementasian tahap pertama, yaitu *Learner-Learner Interaction*, guru menginstruksikan untuk membagi kelas kedalam beberapa kelompok, kemudian

secara acak siswa ditugaskan untuk membuat sebuah forum diskusi yang terpisah untuk membahas materi yang diberikan dan diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah tersebut hanya dengan anggota kelompok mereka. Maka, para siswa tetap dalam kelompok untuk keseluruhan percobaan.

Sebelum pengimplementasian, sekitar satu minggu sebelumnya guru menggunakan fitur *Learning Management System (LMS)* untuk memberi tahu bahwa percobaan sedang dilakukan sebagai bagian dari kegiatan kelas. Tujuannya adalah untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta untuk merenungkan materi daripada melanjutkan langsung ke diskusi yang lebih luas. Pada hari ketiga, setiap siswa diminta untuk menyampaikan pemikiran awalnya mengenai isu, dilema, dan jawaban awal terkait materi bahasa yang telah diberikan. Peserta juga diminta untuk menghubungkan kasus lingkungan belajar perpustakaan dengan masalah utama sebagai bagian dari posting awal mereka dan kolaborasi berikutnya dengan anggota kelompok mereka. Tinjauan diskusi adalah untuk memberikan waktu kepada siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain, agar dapat bertukar pikiran dan saling berbagi pengetahuan yang diperlukan dalam diskusi

Pada hari-hari berikutnya, para peserta didorong untuk memanfaatkan kasus-kasus di lingkungan belajar perpustakaan sekolah (dalam bentuk PDF) untuk menghasilkan ide-ide untuk menyelesaikan masalah kebahasaan yang sedang dibahas. Setelah dua minggu berlalu, setiap kelompok diinstruksikan untuk mengembangkan proposal yang menyajikan solusi untuk masalah utama. Penugasan tersebut mengharuskan peserta untuk menyertakan rekomendasi dan justifikasi pendukung untuk memecahkan masalah.

Pada bagian kedua, yaitu *Learner-Instructor Interaction* menemukan beberapa fakta menarik. Dalam implementasinya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendapat mentor secara bergantian dari guru tentang materi bahasa yang sulit, sehingga siswa dapat merasakan keintiman interaksi sosial walaupun dalam pengajaran berbasis online. Namun berdasarkan hasil wawancara, terdapat dampak negatif dari komunikasi dan keintiman sosial yang berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa, yaitu nilai ulangan sebagai indikatornya. Ditemukan bahwa faktor-faktor yang berhubungan dengan interaksi instruksional secara signifikan memprediksi prestasi belajar yang dirasakan peserta didik dalam penelitian ini yang selaras dengan studi interaksi sebelumnya. Keintiman sosial yang terkait dengan interaksi sosial secara negatif memberikan efek buruk dalam pembelajaran yang dirasakan peserta didik.

Hasil ini tidak sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa interaksi pribadi dan pribadi seperti keintiman sosial terkait dengan prestasi belajar siswa. Tampaknya komunikasi pribadi antara pembelajar dan pengajar tidak dapat menjamin meningkatnya pemahaman dan dapat memfasilitasi prestasi siswa. Dapat diasumsikan bahwa terlalu banyak keintiman pribadi dapat berdampak negatif terhadap persepsi prestasi belajar peserta didik dalam penelitian ini. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor yang berhubungan dengan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa.

Ditemukan bahwa faktor-faktor yang berhubungan dengan interaksi instruksional dan kehadiran instruktur memiliki pengaruh besar terhadap kepuasan yang dirasakan peserta didik daripada faktor-faktor yang berhubungan dengan interaksi sosial. Selain itu, terungkap bahwa komunikasi pribadi seperti keintiman sosial dapat menurunkan kepuasan yang dirasakan peserta didik. Ditemukan bahwa faktor-faktor yang berhubungan dengan interaksi instruksional secara signifikan berpengaruh terhadap kepuasan yang dirasakan peserta didik dalam pembelajaran bahasa, kemudian berdampak pula kepada prestasi belajar yang dirasakan peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa kehadiran instruktur akan menjadi penting dalam lingkungan pembelajaran online karena peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan instruktur secara tatap muka dalam lingkungan belajar di masa pandemi, sehingga peserta didik akan membutuhkan perasaan bahwa seorang guru hadir dalam pembelajaran, namun hal ini tidak terjadi bagi hubungan

antara siswa dan guru dalam keintiman sosial, seperti perhatian terhadap kelompok belajar tertentu.

Peran penting terakhir diperankan oleh *Learner-Content Interaction*. Beberapa penelitian terdahulu telah menguji peran interaksi antara siswa dengan materi dan mendapatkan hasil bahwa interaksi interpersonal tidak memiliki pengaruh terhadap tingkat minat siswa terhadap materi. Guru perlu memahami bagaimana murid memproses materi pembelajaran kebahasaan untuk dapat memastikan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan dapat membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Implementasi dalam pembelajaran yang dilakukan responden, rata-rata menyatakan bahwa dalam level interaksi antara siswa dengan materi ditempuh melalui dua cara, yaitu audio dan visual.

Namun, dari ketiga jenis interaksi ini, interaksi siswa-materi pelajaran dianggap sebagai sebuah 'karakteristik yang menentukan pendidikan' dalam arti 'proses interaksi intelektual dengan materi kebahasaan yang dapat menghasilkan perubahan dalam pemahaman pelajar, perspektif pelajar, atau struktur kognitif dari pembelajaran. Terkait erat dengan interaksi siswa dengan materi adalah jenis lain dari interaksi, yaitu pelajar-instruktur yang telah dibahas sebelumnya. Hal ini terutama berlaku dalam pendidikan jarak jauh di mana interaksi siswa dan guru diintegrasikan ke dalam materi pelajaran sebagai bagian dari upaya untuk mempersempit kesenjangan antara pendidikan berbasis kampus tatap muka dan pendidikan berbasis online. Hal ini disebabkan karena peran berkelanjutan guru sangat penting untuk memastikan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Perlu dicatat bahwa interaksi siswa dengan materi tidak hanya berfokus pada konten atau hal bersifat akademis, namun juga berkaitan dengan aspek sosial, dan terkadang fungsi sosial mungkin lebih besar daripada fungsi akademis.

Tantangan Pembelajaran Online

Kendala teknis, pengkondisian murid, partisipasi murid serta pengalaman dalam mengajar online menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh guru ketika mengajar di lingkungan yang sifatnya online (Novialiswati & Hamdani, 2018). Berbagai permasalahan teknis perlu diselesaikan oleh guru dalam tantangannya ketika mengajar online. Hal ini dikarenakan sinyal internet tidak merata di semua daerah, khususnya wilayah pinggiran, serta tidak semua orang tua murid memiliki laptop dan smartpone. Padahal keberlangsungan kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh berbagai hambatan tersebut. Kendala teknis yang tidak dapat diselesaikan dengan baik akan menyebabkan tidak optimalnya pembelajaran bagi para murid. Hal ini pada akhirnya akan berdampak kepada terlambatnya murid dalam menyelesaikan tugas miliknya serta kesulitan dalam mengikuti pelajaran yang ada. Kendala teknis ini sering terjadi pada siswa dengan tingkat ekonomi rendah.

Kebutuhan terhadap laptop, paket data serta jaringan internet cukup mutlak dibutuhkan demi melaksanakan SFH. Agar kegiatan belajar online dapat diikuti secara lancar, maka berbagai hal tersebut harus dimiliki oleh setiap murid. Berbagai upaya yang dilaksanakan oleh guru, seperti mengunjungi rumah murid dan melaksanakan pembelajaran offline, masih sangat jarang dilakukan karena penyebaran Covid-19 masih terus terjadi. Kebutuhan murid perlu diakomodasi melalui perpanjangan terhadap waktu pembelajaran. Bantuan operasional sekolah yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala teknis, agar kemudian proses kegiatan pembelajaran online dapat terlaksana dengan baik.

Selain dari berbagai kendala teknis tersebut, kesulitan lainnya yang dihadapi oleh seorang guru adalah membuat murid mau untuk mengikuti pembelajaran online. Berbagai faktor berupa internal maupun eksternal menyebabkan hal ini dapat terjadi kepada murid. Gangguan dari anggota keluarga dan lingkungan murid merupakan bagian dari faktor

internal. Fokus murid dalam belajar dapat terganggu karena faktor-faktor ini. Konsentrasi dari murid dalam melaksanakan pembelajaran dapat terganggu karena berbagai permasalahan seperti tidak kondusifnya lingkungan di rumah murid tersebut. Adapun gangguan yang berasal dari siswa lain dapat menjadi gangguan yang berasal dari faktor eksternal. Ketika materi yang disampaikan terganggu akibat obrolan siswa yang keluar dari topik, hal ini kemudian dapat menyebabkan tidak kondusifnya kelas virtual

Pengkondisian siswa oleh guru masih sulit dilakukan selama SFH, dan seorang guru harus melakukan kegiatan pengkondisian di dalam kelas virtual agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Hal ini sangat menentukan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Untuk alasan ini, seorang guru harus dapat memastikan bahwa semua siswa siap untuk belajar dan mencari cara-cara kreatif untuk melibatkan mereka.

Tantangan lain yang erat kaitannya dengan pengkondisian siswa adalah partisipasi/keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Semangat murid dalam belajar akan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas seperti laptop dan juga paket data. Oleh karena itu, selain semangat guru, maka guru juga perlu untuk dapat menjaga semangat murid-muridnya. Banyak guru yang merasa kesulitan dalam menjaga semangat muridnya selama SFH. Banyak siswa yang awalnya semangat dalam melaksanakan pembelajaran online, mulai kehilangan semangat tersebut setelah beberapa bulan melaksanakan pembelajaran online.

Kelancaran dalam melaksanakan pembelajaran online juga sangat ditentukan oleh pengamalan guru dalam melaksanakan e-learning. Pemahaman dan kemampuan guru dalam bidang TIK, serta pemberian tugas dalam SFH akan sangat mempengaruhi bagaimana tingkat keberhasilan dari SFH itu sendiri. Guru akan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran online ketika kemampuan dan pengalaman guru tersebut masih kurang dalam menjalankan e-learning. Hal ini dikarenakan berbagai aplikasi yang muncul untuk mendukung guru pun dapat membuat guru senior merasakan kesulitan. Hal ini menyebabkan proses mengajar tidak maksimal karena menjadi beban bagi guru pengajar. Adapun SFH dapat menjadi efektif ketika ditangani oleh guru yang cukup berpengalaman atau berpengatahuan dalam menguasai aplikasi dan teknologi

Proses pembelajaran bagi siswa sangat bergantung pada tantangan guru ini. Semua hambatan teknis, pengkondisian, dan keterlibatan siswa, dan pengalaman mengajar guru online berdampak negatif pada pencapaian tujuan instruksional dan pembelajaran berkualitas tinggi.

Pengaruh Interaksi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pelaksanaan SFH mengalami pasang surut motivasi siswa terkait kondisi yang berubah di masa Pandemi COVID-19. Perubahan lingkungan dengan bertambahnya jumlah orang yang terkena virus COVID-19 telah mengubah tidak hanya gaya hidup tetapi juga semangat untuk melakukan aktivitas terkait pekerjaan. Motivasi yang tinggi sangat penting dimiliki siswa dan guru secara bersama selama SFH karena kompleksitas pembelajaran menuntut guru untuk mengatasi masalah di kelas virtual dengan cepat. Tiga hal yang mempengaruhi motivasi siswa selama SFH: pembelajaran, minimnya interaksi, dan beban materi yang diberikan.

Namun motivasi belajar selama masa SFH tidak stabil karena lingkungan belajar yang dinamis akibat Pandemi COVID-19. Namun, guru juga terkadang kurang antusias dengan SFH dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Guru tidak dapat berinteraksi secara langsung (tatap muka) secara fisik dengan siswa, sehingga guru tidak dapat mengukur pemahaman siswa saat pembelajaran online. Kurangnya interaksi fisik ini pada gilirannya menyebabkan menurunnya semangat belajar diantara keduanya. Sehingga, setelah tiga bulan menyelenggarakan SFH, semangat siswa dan semangat para guru semakin berkurang.

Dampak dari perubahan proses belajar mengajar yang dibawa oleh SFH telah mempengaruhi kinerja guru dan kualitas pendidikan, khususnya di Indonesia. Dalam studi saat ini, para guru yang berpartisipasi percaya bahwa strategi pembelajaran membutuhkan perubahan dan bahwa semua pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, sekolah, organisasi sosial, komite sekolah, orang tua harus duduk bersama untuk menentukan dan merumuskan tujuan pembelajaran online yang sejalan dengan kurikulum nasional berbasis pada humanisme. Mengenai strategi pembelajaran, mereka menekankan bahwa kesiapan teknologi termasuk kapasitas teknologi, baik penggunaan online (TV pembelajaran, radio, aplikasi online) maupun offline (bahan ajar cetak, modul, buku teks) diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran online.

Aspek lainnya adalah bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Pengembangan materi ini membutuhkan waktu, tenaga dan fokus dari seorang guru karena pengajaran materi pelajaran sebelum SFH dan menggunakan SFH sangat berbeda. Seorang guru harus menyelaraskan tujuan instruksional dengan konteks mengajar di lingkungan belajar yang baru. Orang tua harus memahami materi karena orang tua membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dalam proses SFH. Situasi menjadi lebih rumit jika orang tua tidak memahami materi pelajaran, dan proses pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan oleh seorang guru. Guru dapat memodifikasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan minat dan kemampuan kognitifnya, antara lain menggunakan metode diskusi kelompok, pendampingan sebaya, dan penilaian sejawat. Penekanan pengajaran harus lebih pada seberapa baik siswa memahami pelajaran, tanpa terbebani oleh kurikulum nasional sebelum SFH.

Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran online harus didorong karena mereka tampaknya telah kehilangan minat dari waktu ke waktu. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan mendorong partisipasi yang lebih antusias dalam pembelajaran online. Dalam hal ini, pemerintah harus mengembangkan sumber daya pendidikan online yang selaras dengan kurikulum nasional dan membantu guru dalam prosesnya. Materi gratis semacam itu akan mengurangi beban guru untuk membuat materi pembelajaran dan mengurangi biaya bagi orang tua dan siswa. Selain sumber pendidikan online, aplikasi konferensi video, aplikasi media, media sosial atau fitur sosial lainnya dapat membantu orang tua mengatasi ketersediaan bahan ajar siswa di rumah. Untuk membantu mengatasi masalah ini, pemerintah Indonesia membuat program TV Pendidikan yang disebut "belajar dari rumah" melalui jaringan TV pemerintah (TVRI) untuk membantu anak-anak belajar dari rumah untuk tingkat sekolah dari pendidikan anak usia dini hingga sekolah menengah.

Sayangnya, banyak dari metode ini membutuhkan banyak biaya untuk aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak dan untuk rencana data yang diperluas untuk menggunakan materi. Kurangnya uang untuk memperoleh sumber daya ini tetap menjadi masalah di Indonesia. Memang, menurut Sikirit, kendala paling signifikan yang dihadapi siswa saat belajar di rumah adalah minimnya akses internet dan perangkat elektronik.

Dukungan orang tua, guru, dan pemerintah (pusat dan daerah) sangat dibutuhkan dalam proses SFH. Dukungan ini memiliki beberapa elemen. Salah satunya adalah dukungan berkelanjutan untuk pelatihan guru dalam menggunakan teknologi dan merancang dan memantau pembelajaran online. Sumber dukungan kedua yang diperlukan adalah keterlibatan orang tua, guru, dan sekolah merupakan upaya kolaboratif, yang dapat dicapai dengan menciptakan komunitas pengetahuan untuk memahami praktik pembelajaran online. Materi pembelajaran yang dikembangkan oleh komunitas ini dapat dibuat secara kolaboratif sehingga pembelajaran online berbasis rumah dapat disinergikan dengan tepat. Ketiga, dukungan rekan atau kolaborasi juga penting untuk keberhasilan pembelajaran online. Kolaborasi antara guru tersebut akan membantu menemukan solusi

untuk menyesuaikan materi pelajaran untuk membantu guru, dan guru dapat berbagi cara di mana mereka memotivasi siswa dan mengatasi kebosanan siswa selama pengajaran dengan berbagi pengalaman belajar online.

Jadi, apabila program Sekolah dari Rumah ingin dilanjutkan dengan sukses, beberapa faktor harus dipertimbangkan. Pertama, perubahan kurikulum nasional untuk memastikan fleksibilitas dan harmonisasi dengan semua komponen pembelajaran. Kedua, kesiapan teknologi harus dipercepat melalui akses internet yang lebih mudah dan luas serta penyediaan jaringan internet. Ketiga, pelatihan guru tentang penggunaan aplikasi teknologi harus dipercepat. Keempat, menyediakan sumber daya pendidikan terbuka akan mengurangi biaya operasional pembelajaran online. Kelima, kerjasama antara guru, orang tua, sekolah harus digenjut untuk meningkatkan proses dan moral.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengajar yang menjadi responden penelitian telah menerapkan tiga aspek utama dalam model tipologi interaksi, yaitu interaksi antar siswa, interaksi siswa dengan guru dan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran. Diantara tiga aspek yang diimplemetasikan, aspek yang paling berperan adalah interaksi antara siswa dengan guru beserta interaksi antar siswa. Dalam pembelajaran online, interaksi sangat dibutuhkan untuk tetap menjaga motivasi siswa dalam pembelajaran namun dalam praktiknya masih terdapat berbagai masalah. Terakhir, pendidikan harus dilihat sebagai upaya kolaboratif masyarakat antara pemerintah, guru, orang tua, dan sekolah untuk meningkatkan efektivitas metode belajar-mengajar yang telah terpengaruh dan memastikan bahwa siswa tidak tertinggal.

REFERENCES

- Alqurashi, E. (2019). Predicting Student Satisfaction and Perceived Learning within Online Learning Environments. *Distance Education, 40*(1), 133-148.
- Amin, R. F. (2020). Computer Mediated Communication (CMC) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Lisan Al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan, 14*(2), 341-360.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 5*(2), 26.
- Chen, N. S., Cheng, I., & Chew, S. W. (2016). Evolution is not Enough: Revolutionizing Current Learning Environments to Smart Learning Environments. *International Journal of Artificial Intelligence in Education, 26*(2), 561-581.
- Cicillini, S., & Salusso, D. (2019, May). Content Interaction in Online University Courses: The Start@ Unito Project. In *HEAD'19. 5th International Conference on Higher Education Advances* (pp. 1197-1205). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems, 49*(1), 5-22.
- Hidayat, D. A. S. R. U. N., Anisti, P., & Wibawa, D. (2020). Crisis Management and Communication Experience in Education during the Covid-19 Pandemic in Indonesia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 36*(3), 67-82.

- Ilmar, D. A., & Sh, M. H. (2020). *Memahami Kebijakan Pemerintah: Dalam Menangani COVID-19*. Phinatama Media.
- Kalelioğlu, F. (2017). Using Facebook as a Learning Management System: Experiences of Pre-Service Teachers. *Informatics in Education-An International Journal, 16(1)*, 83-101.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2)*, 1635-1643.
- Kyei-Blankson, L., Ntuli, E., & Donnelly, H. (2019). Establishing the Importance of Interaction and Presence to Student Learning in Online Environments. *Journal of Interactive Learning Research, 30(4)*, 539-560.
- Mandasari, L., Rahmadhani, E., & Wahyuni, S. (2020). Efektivitas Perkuliahan Daring pada Mata Kuliah Analisis Kompleks Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal As-Salam, 4(2)*, 269-283.
- Mhlanga, D., & Moloi, T. (2020). Covid-19 and the Digital Transformation of Education: What Are We Learning on 4IR in South Africa?. *Education sciences, 10(7)*, 180.
- Mulyono, A. (2021). Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap Pemilihan Kepala Daerah tahun 2020 di Kabupaten Bandung. *Jurnal EducationAnd Development, 9(3)*, 573-579.
- Namaziandost, E., & Nasri, M. (2019). A Meticulous Look at Long's (1981) interaction Hypothesis: Does it Have Any Effect on Speaking Skill. *Journal of Applied Linguistics and Language Research, 6(2)*, 218-230.
- Novialiswati, T., & Hamdani, A. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pelestarian Sumber Daya Alam Indonesia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 4(1)*, 163-185.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 4(01)*, 27-44.
- Oyarzun, B., Stefaniak, J., Bol, L., & Morrison, G. R. (2018). Effects of Learner-To-Learner Interactions on Social Presence, Achievement and Satisfaction. *Journal of Computing in Higher Education, 30(1)*, 154-175.
- Panyajamorn, T., Suanmali, S., Kohda, Y., Chongphaisal, P., & Supnithi, T. (2018). Effectiveness of E-Learning Design in Thai Public Schools. *Malaysian Journal of Learning and Instruction, 15(1)*, 1-34.
- Pham, N. T. (2018). Learner-Content Interaction in an Online English Learning Course at a Vietnamese university. *VNU Journal of Foreign Studies, 34(5)*.
- Qowaid, Q., Junaedi, D., Romli, M., & Primarni, A. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika terhadap Implementasi Perkuliahan E-Learning Selama Pandemi Covid-19. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2(1)*, 114-141.
- Quadir, B., Yang, J. C., & Chen, N. S. (2022). The Effects of Interaction Types on Learning Outcomes in a Blog-Based Interactive Learning Environment. *Interactive Learning Environments, 30(2)*, 293-306.
- Stockleben, B., Thayne, M., Jäminki, S., Haukijärvi, I., Mavengere, N. B., Demirbilek, M., & Ruohonen, M. (2017). Towards a Framework for Creative Online Collaboration: A Research on Challenges and Context. *Education and Information Technologies, 22(2)*, 575-597.
- Sulistya, R., & Seni, P. P. P. T. K. (2019). Heutagogi sebagai Pendekatan Pelatihan bagi Guru di Era Revolusi Industri 4. 0 Heutagogy as a Training Approach for Teachers in the Era of Industrial Revolution 4. 0. *Pendidikan Dan Kebudayaan, 4(2)*, 127-138.

- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online dalam Perkuliahan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 5(9)*, 1338-1349.
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi Guru dalam Membangun Komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi, 8(1)*, 99-113.
- Xiao, J. (2017). Learner-Content Interaction in Distance Education: The Weakest Link in Interaction Research. *Distance Education, 38(1)*, 123-135.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Zheng, B., Lin, C. H., & Kwon, J. B. (2020). The Impact of Learner-, Instructor-, and Course-Level Factors on Online Learning. *Computers & Education, 150*, 103851.