



Perspektif Mahasiswa Vokasi Terhadap Pengalaman Pembelajaran *Online* pada Lingkup Pengembangan dan Validasi

M. Radi Abdi Rahim^{1*}, Miftahul Jannah², Muqinuddin Baso Matappa³, Annajmi Rauf⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya, Parang Tambung, 90224, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: rahimradi785@gmail.com, muqinuddinbaso@gmail.com, mftlhjannah81@gmail.com, annajmirf@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Kata kunci: Pembelajaran <i>Online</i> ; Pengalaman; Preferensi;	Dalam bidang pendidikan, kegiatan secara daring semakin umum terjadi, terutama antara pendidik dan pelajar baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Perubahan ini juga terlihat di Universitas Katolik Misi Charitas (UKMC), di mana sejak Maret 2020, semua aktivitas akademis dilakukan secara daring, khususnya dalam proses pembelajaran. Proses ini didukung oleh <i>platform e-learning</i> yang seringkali dilengkapi dengan alat konferensi video. Interaksi tatap muka antara dosen dan mahasiswa telah digantikan oleh konektivitas digital melalui internet. Penelitian ini berfokus pada pengalaman pembelajaran <i>online</i> mahasiswa di UKMC, meneliti efektivitas berbagai <i>platform e-learning</i> seperti Google Classroom, Dokeos, dan lainnya untuk kegiatan seperti latihan, kuis, dan ujian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendidikan <i>online</i> bagi mahasiswa, melibatkan pengumpulan data melalui survei dan analisis data menggunakan metode statistik. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data membutuhkan suatu instrumen. Salah satu instrumen pengumpulan data adalah kuesioner. Secara keseluruhan, total skor pada setiap butir yang berada dalam rentang 48 hingga 62, jika dibagi dengan jumlah responden sebanyak 16 orang, menghasilkan nilai rata-rata yang konsisten, sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat validitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Mahasiswa menunjukkan sikap yang cukup positif terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Sebagai langkah tindak lanjut, institusi pendidikan disarankan untuk memperkuat kompetensi digital baik pada mahasiswa maupun dosen, mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih interaktif, dan mengimplementasikan <i>blended learning</i> secara proporsional.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Sekolah vokasi di Indonesia mulai berinvestasi dalam *platform* pengajaran *online*. Timbul pertanyaan, mengapa ini dilakukan? Mengapa ada peningkatan permintaan untuk pelaksanaan pembelajaran *online*?. Tentu saja ada banyak alasan untuk menawarkan dan berinvestasi dalam pembelajaran *online*, mulai dari meningkatkan akses, hingga meningkatkan kualitas pembelajaran, mengurangi biaya, mempersiapkan siswa yang lebih baik dalam masyarakat berbasis pengetahuan, menanggapi permintaan pasar *industry 4.0* hingga pembelajaran "seumur

hidup", yang memenuhi kesempatan, pembelajaran kolaboratif di seluruh dunia Penerapan pembelajaran *online* dapat dilaksanakan sesuai kebutuhan atau dapat dibagi atas dua jenis.

Jenis pertama diterapkan siswa yang tidak mampu mengakses sekolah vokasi sehingga dapat mengambil program pendidikan jarak jauh. Jenis lainnya bagi siswa yang dapat terlibat dalam pembelajaran terdistribusi atau kelas hibrida di mana siswa sekolah vokasi menggabungkan beberapa elemen pembelajaran di sekolah dengan akses *online* ke materi dan forum diskusi. Pada beberapa kasus banyak pendidik yang belum sepenuhnya mendukung pembelajaran *online* karena ketidakpercayaan bahwa model ini benar-benar dapat memecahkan masalah pembelajaran, sementara yang lainnya masih khawatir tentang banyak hambatan yang menghalangi pembelajaran *online* efektif. Kekhawatiran ini didasarkan atas perubahan teknologi, kompleksitas sistem jaringan, dan keterbatasan beberapa siswa atau instruktur tentang *platform* komunikasi dan teknologi informasi dalam pembelajaran *online* [1].

Kegiatan secara daring juga dilakukan di dalam bidang pendidikan, yaitu antara guru dan siswa maupun dosen dan mahasiswa. Hal tersebut juga dilakukan di Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) dimana semenjak bulan Maret 2020 lalu, semua sivitas akademika berkegiatan secara *online* terutama saat pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan suatu *e-learning* yang sering didukung dengan tools untuk melakukan video *conference*. Dosen dan mahasiswa saling terhubung dengan jaringan internet, tidak lagi melalui tatap muka di kelas. Dalam hal latihan, kuis, maupun ujian dapat dilakukan dengan bantuan suatu *e-learning* seperti Google Classroom, Dokeos, dan lainnya [2]. keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh ketepatan pengajar dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran [3].

Beberapa penelitian sebelumnya Sun (2023) telah menunjukkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok dalam pengalaman belajar siswa pada kedua metode tersebut, sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai efektivitas pembelajaran tatap muka dalam mendukung strategi pembelajaran aktif [4]. Sebaliknya, kemajuan baru dalam teknologi berbasis internet telah membawa tantangan dan peluang bagi pendidikan melalui pembelajaran *online*. Instruksi *online* adalah bentuk pendidikan jarak jauh yang disampaikan melalui internet. Studi Sim et al. (2021) telah menunjukkan bahwa pembelajaran daring tidak hanya memfasilitasi pertukaran pengetahuan, tetapi juga memastikan pemerataan akses terhadap peluang pendidikan, yang sangat bermanfaat bagi siswa dengan keterbatasan dalam mengakses sumber daya pendidikan konvensional [5].

Penelitian lain oleh Halim et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran daring mampu menawarkan pengalaman belajar yang fleksibel dan mudah diakses, terutama selama masa pandemi COVID-19 [6]. Senada dengan itu, Awdziej et al. (2023) mengemukakan bahwa motivasi siswa berkontribusi secara positif terhadap tingkat keterlibatan mereka dalam lingkungan pembelajaran digital [7]. Selain itu, integrasi berbagai *platform* digital seperti media sosial khususnya Facebook dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp telah terbukti efektif dalam mendorong kolaborasi serta komunikasi antarsiswa dalam konteks pembelajaran virtual, sebagaimana ditegaskan oleh [6], [8].

Meskipun disadari bahwa tingkat emosional pembelajaran langsung akan menurun, namun perkembangan teknologi yang pesat mendorong penerapan pembelajaran *online*. Urgensinya adalah keterbatasan kelas, kejenuhan dalam belajar, dan interaksi yang terbatas. Hal ini didukung Efektivitas praktik *e-learning* sangat bergantung pada integrasi multimedia interaktif, termasuk materi pembelajaran yang menarik serta berbagai format seperti penugasan, forum diskusi, video edukatif, dan konferensi video secara langsung [9]. Ziani (2022) turut menegaskan bahwa desain kerangka *e-learning* sebaiknya bersifat adaptif dan interaktif agar mampu menyesuaikan dengan

preferensi belajar dan kapasitas teknologi masing-masing siswa [10]. Kemampuan untuk beradaptasi ini menjadi krusial karena memungkinkan institusi untuk membangun sistem pembelajaran yang benar-benar melibatkan siswa dan memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal [9].

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan tentang Peningkatan efisiensi Penelitian dapat membantu mengidentifikasi metode pengajaran *online* yang paling efektif untuk program profesional. Dengan memahami strategi pembelajaran yang baik, lembaga pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan Hal ini mencakup faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dan bagaimana institusi dapat meningkatkan komunikasi dan partisipasi mereka. Dengan bantuan penelitian tersebut, lembaga pendidikan profesional dapat terus beradaptasi dengan perubahan lingkungan pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan relevan bagi peserta didiknya.

Penelitian ini bertujuan agar pembelajaran *online* memberikan peluang untuk menjangkau pasar baru yang lebih luas, mendukung terlaksananya pembelajaran sepanjang hayat di abad ke-21 yang dicirikan oleh konvergensi pelajar global yang beragam menggunakan alat teknologi berbasis web untuk komunitas praktik virtual. Komunitas virtual menghubungkan individu yang berbeda secara geografis dan demografis dari sekolah, pendidikan tinggi, dan tempat kerja untuk secara kolaboratif mencapai tujuan bersama atau memecahkan masalah nyata. Dalam masyarakat yang semakin menggloabal, peserta pembelajaran *online* semakin diuntungkan karena mempunyai kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif.

Meskipun penelitian sebelumnya telah memberikan pemahaman yang baik tentang literasi Pembelajaran *online*, masih ada beberapa pertanyaan yang belum terjawab. Misalnya dengan metode pembelajaran *online*, apakah efektif untuk pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran? Bagaimana penerapan pembelajaran *online* dalam berbagai bidang dapat memberikan manfaat yang lebih besar terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dalam belajar? Pertanyaan-pertanyaan ini akan menjadi fokus penelitian ini dan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran *online* yang efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pembelajaran *online* pada mahasiswa. Penelitian ini akan melibatkan pengumpulan data melalui survei dan analisis data menggunakan metode statistik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang tingkat literasi tentang pembelajaran *online* yang efektif di kalangan mahasiswa dan kontribusinya terhadap bidang penelitian yang lebih luas.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif [11]. Pengumpulan data membutuhkan suatu instrumen. Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari responden. Salah satu instrumen pengumpulan data adalah kuesioner [12].

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Pernyataan	Referensi (Bisa dari 1 artikel saja atau dari 2 artikel)
1	Apakah anda merasa senang jika menggunakan forum <i>online</i> untuk pembelajran <i>online</i> anda?	[13]

2	Apakah pembelajaran secara <i>online</i> mudah dipahami?	https://drive.google.com/file/d/1luYSJA3J3FN5AZLYLcgfjdm1awkTftMg/view?usp=sharing
3	Apakah pembelajaran daring melalui zoom dll efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anda?	
4	Apakah pembelajaran secara <i>online</i> lebih efektif daripada pembelajaran secara tatap muka?	
5	Apakah anda merekomendasikan pembelajaran <i>online</i> ?	
6	Apakah menurut Anda sumber daya multimedia sistem manajemen pembelajaran memperkaya pengalaman belajar Anda?	
7	Apakah menurut anda komunikasi <i>online</i> dengan siswa dan guru telah meningkatkan pembelajaran Anda?	
8	Apakah menurut Anda pembelajaran campuran meningkatkan keterampilan manajemen waktu Anda?	
9	Apakah menurut Anda <i>blended learning</i> akan meningkatkan literasi digital Anda?	
10	Apakah menurut Anda <i>blended learning</i> memungkinkan Anda belajar kapan saja, dengan kecepatan apa pun, dari mana saja, dan menggunakan perangkat apa pun	
11	Apakah menurut Anda penggunaan aplikasi seluler Moodle klasik untuk melihat/membaca materi pelajaran, berinteraksi dengan guru dan kolega di forum, serta memposting tugas dan pertanyaan akan lebih efektif untuk pembelajaran Anda?	
12	Apakah anda merasa kesulitan dalam pembelajaran <i>online</i> ?	
13	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi/ kelas <i>online</i> dalam pembelajaran <i>online</i>	
14	Apakah anda memerlukan lebih banyak waktu untuk bisa memahami pembelajaran <i>online</i> ?	

Data yang diperoleh melalui penelitian harus akurat, artinya data yang dihasilkan harus memenuhi kriteria: valid, reliabel dan obyektif. Valid artinya ketepatan/kecermatan pengukuran, artinya ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Misalkan data dalam objek berwarna merah, maka data yang terkumpul oleh peneliti juga berwarna merah [14].

3. HASIL DAN DISKUSI

Peneliti mendapatkan sampel dan peserta penelitian dari mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar yang terdaftar pada tahun 2020 hingga 2022, mencakup rata-rata umur dan lain-lain. Berikut ini adalah gambaran demografi peserta penelitian yang disajikan dalam bentuk diagram oleh peneliti:

Tabel 2. Demografi Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase	Rata-rata Umur
Laki-laki	10	62,50%	19
Perempuan	6	37,50%	19
Total	16	100%	

Tabel 3. Data Deskriptif Aspek/Faktor

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan						
		Mean	Median	Mode	Min	Maks	Sum
1	Apakah anda merasa senang jika menggunakan forum <i>online</i> untuk pembelajaran <i>online</i> anda?	3,375	3	3	1	5	54
2	Apakah pembelajaran secara <i>online</i> mudah dipahami?	3,5	3	3	2	5	56
3	Apakah pembelajaran daring melalui zoom dll efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anda?	3,3125	3,5	4	1	5	53
4	Apakah pembelajaran secara <i>online</i> lebih efektif daripada pembelajaran secara tatap muka?	3	3	3	1	5	48
5	Apakah anda merekomendasikan pembelajaran <i>online</i> ?	3,125	3	3	1	5	50
6	Apakah menurut Anda sumber daya multimedia sistem manajemen pembelajaran memperkaya pengalaman belajar Anda?	3,375	3,5	4	1	5	54
7	Apakah menurut anda komunikasi <i>online</i> dengan siswa dan guru telah	3,25	3	3	1	5	52

	meningkatkan pembelajaran Anda?						
8	Apakah menurut Anda pembelajaran campuran meningkatkan keterampilan manajemen waktu Anda?	3,375	3	3	1	5	54
9	Apakah menurut Anda <i>blended learning</i> akan meningkatkan literasi digital Anda?	3,625	4	4	1	5	58
10	Apakah menurut Anda <i>blended learning</i> memungkinkan Anda belajar kapan saja, dengan kecepatan apa pun, dari mana saja, dan menggunakan perangkat apa pun	3,875	4	4	3	5	62
11	Apakah menurut Anda penggunaan aplikasi seluler Moodle klasik untuk melihat/membaca materi pelajaran, berinteraksi dengan guru dan kolega di forum, serta memposting tugas dan pertanyaan akan lebih efektif untuk pembelajaran Anda?	3,375	3	3	1	5	54
12	Apakah anda merasa kesulitan dalam pembelajaran <i>online</i> ?	3,3125	3	3	2	5	53
13	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi/ kelas <i>online</i> dalam pembelajaran <i>online</i>	3,0625	3	3	1	5	49
14	Apakah anda memerlukan lebih banyak waktu untuk bisa memahami pembelajaran <i>online</i> ?	3,3125	3	3	1	5	53

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif terkait pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran daring, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada setiap butir pernyataan berada dalam kisaran 3,0 hingga 3,875, dengan nilai median dan modus yang secara konsisten menunjukkan angka 3. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, respon mahasiswa cenderung berada pada tingkat cukup setuju, yang menandakan bahwa pengalaman pembelajaran daring diterima secara relatif positif oleh mayoritas mahasiswa. Hal ini didukung oleh penelitian Jiang et al. (2021) yang mengungkapkan bahwa sejumlah besar siswa merasa termotivasi untuk menyesuaikan diri dan berpartisipasi aktif dalam *platform* pembelajaran daring, yang berdampak positif terhadap pengalaman belajar mereka. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa secara keseluruhan, respon siswa menunjukkan sikap yang cukup positif terhadap pelaksanaan pembelajaran daring [15].

Nilai rata-rata tertinggi ditemukan pada item nomor 10, yakni "*Blended learning* memungkinkan Anda belajar kapan saja, dengan kecepatan apa pun, dari mana saja, dan menggunakan perangkat apa pun", dengan skor 3,875. Temuan ini mencerminkan bahwa fleksibilitas dalam hal waktu, lokasi, dan perangkat pembelajaran merupakan aspek yang paling diapresiasi oleh mahasiswa dalam konteks pembelajaran daring. Hal ini didukung studi yang dilakukan oleh Veselá menekankan pentingnya fleksibilitas waktu dalam mendukung kepuasan belajar siswa. Penelitian tersebut menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat fleksibel berperan krusial dalam mendorong kemandirian siswa dalam proses belajar [16], [17]. Selain itu, item nomor 9 yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan literasi digital melalui *blended learning* juga menunjukkan skor tinggi, yaitu 3,625, yang semakin menegaskan peran positif model pembelajaran campuran dalam mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21. Hal tersebut didukung oleh penelitian Ramalingam et al. (2021) yang mengungkapkan bahwa para siswa menyadari bahwa pembelajaran *blended learning* tidak hanya memperbaiki kemampuan bahasa mereka, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang esensial [18].

Sebaliknya, terdapat beberapa item dengan nilai rata-rata yang lebih rendah, seperti item nomor 13 yang membahas kesulitan penggunaan aplikasi atau *platform* kelas *online*, dengan skor 3,0625. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kendala teknis dalam proses adaptasi terhadap pembelajaran daring. Berdasarkan pernyataan diatas telah didukung oleh penelitian Adedoyin dan Soykan (2020) yang menyoroti bahwa kendala teknis, seperti gangguan koneksi internet dan kurangnya pemahaman terhadap *platform* pembelajaran daring, dapat mengganggu keseluruhan pengalaman belajar [19].

Adanya rentang skor minimum dan maksimum pada skala 1 hingga 5 di seluruh butir pernyataan menunjukkan keberagaman persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Meskipun sebagian besar respon berada pada kategori cukup setuju, kehadiran responden yang menjawab dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju mencerminkan adanya perbedaan pengalaman belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kesiapan teknologi, dukungan lingkungan belajar, dan kemampuan literasi digital masing-masing individu.

Secara keseluruhan, total skor pada setiap butir yang berada dalam rentang 48 hingga 62, jika dibagi dengan jumlah responden sebanyak 16 orang, menghasilkan nilai rata-rata yang konsisten, sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat validitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar, secara umum mahasiswa menunjukkan sikap yang cukup positif terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini tercermin dari rata-rata jawaban responden yang cenderung menyatakan setuju pada berbagai aspek yang diteliti. Mahasiswa paling menghargai fleksibilitas waktu, tempat, dan perangkat yang ditawarkan oleh model *blended learning*. Selain itu, metode ini juga dianggap efektif dalam meningkatkan literasi digital. Namun, masih terdapat hambatan teknis, terutama terkait pemahaman terhadap penggunaan aplikasi dan *platform* pembelajaran *online*.

Oleh karena itu, pembelajaran daring memiliki potensi besar untuk memperluas akses dan meningkatkan mutu pendidikan, meskipun masih memerlukan dukungan teknis dan pendekatan pedagogis yang tepat agar dapat berjalan optimal. Sebagai langkah tindak lanjut, institusi

pendidikan disarankan untuk memperkuat kompetensi digital baik pada mahasiswa maupun dosen, mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih interaktif, dan mengimplementasikan *blended learning* secara proporsional. Evaluasi serta pendampingan secara berkala juga penting dilakukan untuk menjamin keberlangsungan dan efektivitas proses pembelajaran daring.

REFERENSI

- [1] H. Hadromi, D. Widjanarko, A. Kurniawan, F. A. Budiman, dan R. A. K. M. Genndroyono, "Pembelajaran *Online* Pada Sekolah Vokasi," *Bookchapter Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, no. 2, Art. no. 2, Mei 2022, doi: 10.1529/kp.v1i2.43.
- [2] M. B. Ismiati dan S. Andayani, "Perbandingan Pengalaman-Preferensi Mahasiswa pada Pembelajaran *Online* vs Face to Face," vol. 12, no. 1, hlm. 31–38, Apr 2021.
- [3] M. Ismayanti dan Wahyuddin, "Preferensi dan Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran *Online* di Masa Pandemi," *j. pendidik*, vol. 22, no. 2, hlm. 77–90, Sep 2021, doi: 10.33830/jp.v22i2.1823.2021.
- [4] R. Sun, "Comparative study of *online* learning and face-to-face learning," *SHS Web of Conf.*, vol. 180, hlm. 04006, 2023, doi: 10.1051/shsconf/202318004006.
- [5] S. P.-L. Sim, H. P.-K. Sim, dan C.-S. Quah, "*Online* Learning: A Post Covid-19 Alternative Pedagogy For University Students," *AJUE*, vol. 16, no. 4, hlm. 137, Jan 2021, doi: 10.24191/ajue.v16i4.11963.
- [6] A. Halim, N. E. Chandra, R. Listia, R. Amelia, dan Y.-S. Lin, "*Online* Learning amid COVID-19 Pandemic: Providing Assessment that Ensures Meaningful Learning Experience," *Lingua Didaktika*, vol. 16, no. 1, hlm. 20, Mei 2022, doi: 10.24036/ld.v16i1.116146.
- [7] M. Awdziej, M. Jaciow, M. Lipowski, J. Tkaczyk, dan R. Wolny, "Students Digital Maturity and Its Implications for Sustainable Behavior," *Sustainability*, vol. 15, no. 9, hlm. 7269, Apr 2023, doi: 10.3390/su15097269.
- [8] M. Halimi, R. Rahmat, R. A. Nugraha, dan E. D. Pratiwi, "Young digital citizen answers: Can *online* learning improve the quality of civic education learning?," *j.civics*, vol. 19, no. 1, hlm. 99–109, Mei 2022, doi: 10.21831/jc.v19i1.40140.
- [9] U. O. Matthew, J. S. Kazaure, A. S. Kazaure, O. N. Onyedibe, dan A. N. Okafor, "The Twenty First Century E- Learning Education Management & Implication for Media Technology Adoption in the Period of Pandemic," *EAI Endorsed Trans e-Learn*, vol. 8, no. 1, hlm. e1, Agu 2022, doi: 10.4108/eetel.v8i1.2342.
- [10] M. Ziani, "Raising Algerian Master's Students' Self-awareness towards Using Learning Strategies during *Online* Classes at Abdelhamid Ibn Badis University of Mostaganem," *AWEJ*, no. 8, hlm. 166–176, Jul 2022, doi: 10.24093/awej/call8.11.
- [11] J. W. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 3 ed. SAGE, 2009.
- [12] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, dan P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner *Online*," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, Des 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.

- [13] K. K. Bhagat, C.-H. Cheng, I. Koneru, F. S. Fook, dan C.-Y. Chang, "Students' *Blended learning* Course Experience Scale (BLCES): development and validation," *Interactive Learning Environments*, vol. 31, no. 6, hlm. 3971–3981, Agu 2023, doi: 10.1080/10494820.2021.1946566.
- [14] R. S. Sukandar, "Analisis Data," *Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia*, 2006.
- [15] H. Jiang, A. Y. M. A. Islam, X. Gu, dan J. M. Spector, "Online learning satisfaction in higher education during the COVID-19 pandemic: A regional comparison between Eastern and Western Chinese universities," *Educ Inf Technol*, vol. 26, no. 6, hlm. 6747–6769, Nov 2021, doi: 10.1007/s10639-021-10519-x.
- [16] K. G. Veselá, "Sustainability of U-CALL," *International Journal of Information and Communication Technologies in Education*, vol. 7, no. 2, hlm. 30–38, Okt 2018, doi: 10.1515/ijicte-2018-0007.
- [17] M.-D. Shieh dan H.-Y. Hsieh, "Study of Influence of Different Models of *E-learning* Content Product Design on Students' Learning Motivation and Effectiveness," *Front. Psychol.*, vol. 12, hlm. 753458, Sep 2021, doi: 10.3389/fpsyg.2021.753458.
- [18] S. Ramalingam, M. M. Yunus, dan H. Hashim, "Exploring ESL learners' *blended learning* experiences and its' effectiveness through web-based technologies," *IJERE*, vol. 10, no. 4, hlm. 1436, Des 2021, doi: 10.11591/ijere.v10i4.21465.
- [19] O. B. Adedoyin dan E. Soykan, "Covid-19 pandemic and *online learning*: the challenges and opportunities," *Interactive Learning Environments*, vol. 31, no. 2, hlm. 863–875, Feb 2023, doi: 10.1080/10494820.2020.1813180.