

Pengembangan Model Bimbingan *Online* untuk Meningkatkan *Social Presence* Mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh

Mudafiatun Isriyah^{1*}, Addahri Hafidz Awlawi², I Nyoman S. Degeng³, Muslihati⁴

¹ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Argopuro

² Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri Takengon

³ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Malang

⁴ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Malang

*E-mail: ieiezcla@mail.unipar.ac.id

Artikel diterima: 16 November 2022; direvisi 25 Desember 2022; disetujui 19 Januari 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi model bimbingan *online* berbasis model ADDIE untuk meningkatkan *social presence* mahasiswa *Distance Education* (DE), membantu tutor merekonstruksi pengetahuan, pengalaman lebih strategis, bagi tutor bisa merancang dan mengimplementasikan secara lebih terstruktur. Kajian ini bersifat pengembangan yang dibagi dalam 5 fase: metode yang ada dan tinjauan strategi DE, pengembangan model DE, Delphi putaran 1, Delphi putaran 2, validasi model. Setelah meninjau literatur yang relevan dan strategi yang ada di fase 1, langkah pertama membuat model DE dibuat fase 2, selanjutnya fase 3 dan fase 4, dua putaran Delphi dilakukan para ahli, meninjau versi final dari buku panduan dan sintaks model (SM) yang dibuat serta memvalidasi di fase 5. Sehubungan di setiap fase ADDIE, model bimbingan *online* menguraikan: poin-poin representatif, kegiatan terstruktur, strategi pendukung, baik model *Online Social Presence Guidance* (OSPG) maupun SM, agar lebih jelas identifikasi seluruh proses. Terakhir penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi untuk tutor dan praktisi dalam memilih model bimbingan *online*, sesuai dengan analisis kebutuhan sebelumnya, memberi pelatihan tutor, melatih mahasiswa, kemudian meneliti untuk menemukan bimbingan yang efektif, teknik dan media secara terbuka terhadap perubahan. Penelitian ini mengakui keunggulannya dengan menggugah dan mempertimbangkan faktor psikologis, karena keterbatasan waktu sehingga penelitian ini perlu dilakukan lebih lanjut

Kata Kunci: model bimbingan online; pendidikan jarak jauh; *social presence*; ADDIE; Delphi

ABSTRACT

The purpose of this study: to develop, validate an online tutoring model based on ADDIE model to improve social presence of Distance Education (DE) students, help tutors reconstruct knowledge, experience more strategically, for tutors can design and implement more structured. This is a developmental study divided into 5 phases: existing methods and DE strategy review, DE model development, Delphi round 1, Delphi round 2, model validation. After reviewing relevant literature and existing strategies in phase 1, the first step of creating a DE model was created in phase 2, followed by phase 3 and phase 4, two rounds of Delphi conducted by experts, reviewing the final version of the manual and syntax model (SM) created and validating in phase 5. With respect to each ADDIE phase, the online guidance model outlines: representative points, structured activities, support strategies. both Online Social Presence Guidance (OSPG) and SM models, in order to more clearly identify the entire process. Finally, this research provides some recommendations for tutors and practitioners in choosing an online guidance model, according to the previous needs analysis, training tutors, training students, then researching to find effective guidance, techniques and media openly to change. This research recognizes its excellence by evoking and considering psychological factors, due to time constraints, this research needs to be carried out further.

Keywords: online tutoring model; students; distance education; *social presence*; ADDIE; Delphi



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

PENDAHULUAN

Kehadiran internet dipakai sebagai sarana penunjang belajar yang efektif dan mempengaruhi kemajuan di bidang pendidikan, sebaliknya kemajuan pendidikan dipicu oleh perubahan era *society* 5.0. Paradigma berfikir dalam layanan pendidikan selalu mengadopsi dalam sistem pembelajarannya. Salah satu penggunaannya adalah mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan adalah komunikasi dimediasi oleh komputer (Manuel Castell, 2013). Sistem belajar yang digunakan UPBJJ-UT menuntut mahasiswa belajar mandiri, berinisiatif sendiri, melatih keterampilannya dan menerapkan pengalamannya. Belajar mandiri ditentukan oleh kemampuan mahasiswa dalam mengatur waktu, strategi belajar, disiplin dan motivasi yang kuat dalam belajar sesuai dengan kurikulum KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) tahun 2013 sebagai bentuk penyetaraan kualitas sumber daya manusia (TIM Kurikulum FKIP UT, 2020). Pedoman pendidikannya didukung dengan bahan belajar pokok, bahan belajar tambahan, dan tutorial. Kondisi utama yang harus dipenuhi adalah kemampuan belajar mandiri, namun kenyataan mahasiswa belum mampu belajar mandiri, pada umumnya menunggu informasi tidak ada inisiasi diri, sehingga terjadi tutorial tatap muka dan *online*, untuk mengatasi rendahnya inisiatif mahasiswa mandiri. Berdasarkan survey dengan instrumen *social presence* tentang kondisi mahasiswa, kemampuan ketuntasan belajar rendah. Terdapat mahasiswa kesulitan belajar, persoalan tidak diatasi secara tepat, baik yang berhubungan dengan ketuntasan materi maupun implementasinya. Hasil wawancara dan observasi bahwa mahasiswa belum mempunyai minat baca yang cermat dan lebih cenderung dekat dengan tutor, dan sulit menyerap bahan belajar secara baik. Mahasiswa membutuhkan *social presence* (Tu, 2002) sebagai pendukung komunikasi seperti yang diungkapkan oleh Short, Willians, and Christie (1976). Teori *social presence* adalah kehadiran seseorang diterima orang lain seperti kenyataan yang sesungguhnya, kehadirannya sebagai individu dan seluruh interaksi yang di dalamnya terdapat nilai-nilai ikatan saling berhubungan (Kim et al., 2016). Semakin tinggi derajat *social presence* mahasiswa akan semakin profesional dalam menentukan sikap, yang pada akhirnya belajar mahasiswa membaik.

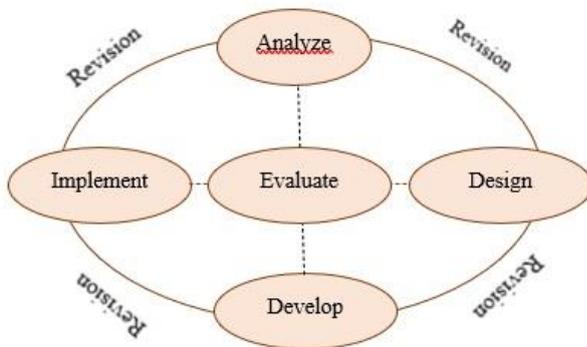
Peran bimbingan dan konseling sebagai standar kompetensi pada aspek kematangan intelektual sehingga sistem pengelolaan pembelajaran berpengaruh pada mutu hasil belajar, bimbingan dan konseling dapat membantu mengoptimalkan kesiapan tutor dan mahasiswa dalam belajar jarak jauh. *Social presence* merupakan konsep psikologi sosial yang didasarkan dengan perilaku baik dan buruk (Lowenthal, 2011a; Tu, 2002), mengantarkan mahasiswa sukses dan tuntas dalam belajarnya (Leeds et al., 2013; Lowenthal, 2011b; Ludwig-Hardman & Dunlap, 2003). Cenderung terletak pada hubungan emosional interpersonal (Gunawardena et al., 1978), kadang-kadang hyperpersonal (Walther et al., 2015), aktivitas tingkat kepuasan (Richardson & Swan, 2003), tingkat perasaan dan persepsi terhubung (Tu, 2002), menekankan pentingnya kontak kerja sama dengan dosen (Chickering & Gamson, 1987). Mempengaruhi berbagai aspek pengalaman belajar (Baym et al., 2007; Russo & Benson, 2005), kepuasan (Lowenthal, 2016; Luo et al., 2013; So & Brush, 2008), dan kinerja (Lomicka & Lord, 2007; Richardson & Swan, 2003). Peneliti Indonesia menemukan *social presence* sebagai penentuan

yang diperlukan adanya keterampilan dalam kehadiran saat *online* (Hasanuddin; Pramudibyanto & Hermawati, 2012), belajar *online* memasukkan *sense of presence* (Parlindungan Sinaga, n.d.).

METODE

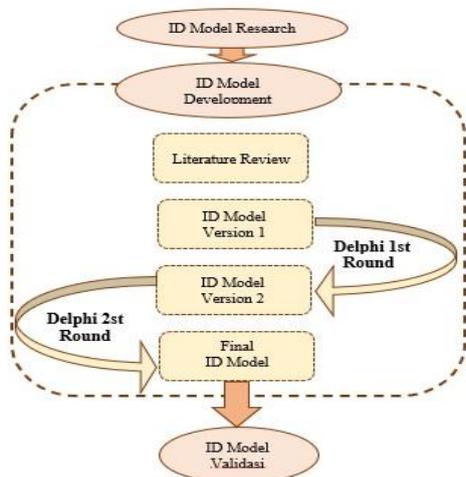
Konsep pengembangan produk menggunakan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluasi). Masing-masing menggambarkan esensial komponen dari setiap model pembelajaran (Michael Molenda, 2015). Lima fase dari ADDIE dibahas secara singkat sebagai berikut: *Analyze* mengacu pada studi awal yang ditemukan untuk informasi pengetahuan sebagai sumber masalah (Rossett et al., 2003). Selama fase ini masalah bimbingan ditentukan, tujuan dan sasaran ditetapkan dan kebutuhan mahasiswa PJJ diketahui. Untuk melakukannya, sering-sering berlatih pada Analisis Kebutuhan (AK) dan Analisis Penilaian (AP) dilakukan. AK biasanya dilakukan untuk mengkonfirmasi apakah solusi PJJ mampu memecahkan masalah tertentu dan AK dilakukan untuk menentukan kebutuhan yang terkait dengan mahasiswa PJJ, pelatihan dan kinerja (Sahakiants, 2015). Merancang perencanaan bimbingan *online*, memilih instrumen untuk penilaian, merancang Latihan, sintaks model, dan konten buku panduan. Pengembangan dan evaluasi serangkaian strategi yang direncanakan untuk memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Mengatur ulang seluruh komponen dan tahapan dengan langkah jelas secara intruksional. Hasil akhir membuat draf buku yang memandu bagian penting dari tahapan bimbingan *online* Jonassen, Tessiner & Hannum dalam (Mariam & Nam, 2019). Fase *develop* pada dasarnya merupakan refleksi produktif materialisasi dari desain fase sebelumnya, bersama fase analisis juga. Ini menciptakan materi buku panduan dan sintaks model berdasarkan rencana yang dibuat dalam desain. Mengembangkan sintaks dalam bentuk video dan menguraikan materi di buku panduan. Selain itu, memenuhi pengujian untuk restorasi materi dan sintaks (Dousay & Logan, 2011).

Selama fase implementasi, semua yang direncanakan dirancang sebelumnya bagian yang dimasukkan ke dalam tindakan. Fase ini dapat dianggap sebagai fase pelatihan atau uji coba terbatas. Pelatihan harus dilakukan dalam fase ini kepada orang-orang yang menjadi sasaran. Materi pelatihan diberikan pada kelompok mahasiswa PJJ dan tutor, melalui zoom, WhatsApp, dan penyimpanan sintaks model dan materi panduan bimbingan *online social presence* dalam aplikasi *notion* sebagai rumah produk. Instrumen *Scala Social Presence* (SSP) dan bagian media teknologi PJJ di ambil. Setelah penyampaian uji efektifitas produk dan sintaks model dievaluasi (Dousay & Logan, 2011). Gambar Model ADDIE seperti di bawah ini:



Gambar 1: Elemen Inti Desain berbasis Model ADDIE (Dousay & Logan, 2011)

Lingkup penelitian dan metode yang diterapkan menurut Richey & Klein (2007), model penelitian dibagi menjadi tiga bagian: 1) pengembangan model, 2) validasi model, dan 3) penggunaan model (Mariam & Nam, 2019). Namun penelitian ini yang akan digunakan hanya dua kegiatan: 1) pengembangan model dan 2) validasi model. Ruang lingkup dan metode yang diterapkan bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2: Metode Penelitian yang Digunakan untuk Pengembangan Model Bimbingan *Online Social Presence*

Model bimbingan *online* dibuat dengan kegiatan yang ditentukan, mendukung strategi teknik Delphi. Panel Delphi dibuat sebagai umpan balik dengan stabil membantu mengembangkan model bimbingan *online* yang telah mendapat validasi ahli.

Partisipan

Untuk tujuan validasi model, dua putaran Delphi berlangsung dengan desain buku panduan ditinjau oleh panel empat ahli. Para ahli adalah dipilih berdasarkan bidang keahliannya yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 1: Data Para Panelis Delphi

| Nama Pakar Inisial | Jenis Kelamin, | Usia | Pangkat Jabatan | Bidang Keahlian | Pengalaman Bekerja |
|-----------------------|-------------------|------|--------------------|--|-----------------------|
| N | Perempuan | 56 | Guru Besar | Bimbingan & Konseling | Lebih dari 20 tahun |
| D | Laki-laki | 42 | Doktor | Bimbingan & Konseling | Lebih dari 5 tahun |
| T | Perempuan | 50 | Doktor | Teknologi Pendidikan Jarak Jauh Pengguna Pendidikan Jarak Jauh | Lebih dari 20 tahun |
| F | Laki-laki | 31 | Doktor | Pengguna Teknologi Pendidikan Jarak Jauh Latar Pendidikan Bimbingan dan Konseling | Lebih dari 5 tahun |

Para ahli dipilih tentang bidang keahlian sebagai berikut: 1) Pendidikan doktor, 2) Ahli dalam Bimbingan dan Konseling, 3) Pengajar di Pendidikan Jarak Jauh lebih dari 5 tahun, 4) Pengajar di Pendidikan Jarak Jauh dengan latar pendidikan Bimbingan dan Konseling, 5) Ahli media Pendidikan Jarak Jauh. Untuk mempertimbangkan segi etika, nama panelis Delphi diganti dengan inisial huruf N, D, T, F. di antara panelis 50% (n=2) adalah laki-laki dan 50% (n=2) adalah perempuan. Usia rata-rata mereka adalah 44,7 dan rata-rata pengalaman mengajar ahli dibidangnya adalah 13 tahun.

Instrumen

Setelah mengembangkan model bimbingan *online* versi pertama untuk tutor, penelitian ini menggunakan tiga putaran Delphi sampai validasi instrumen *social presence* divalidasi. Teknik Delphi ditemukan dan dikembangkan oleh Dalkey dan Helmer (1963). Teknik ini merupakan metode yang diterima secara luas yang digunakan untuk mengumpulkan konvergensi pendapat mengenai pengetahuan pengalaman yang dikumpulkan dari para ahli di bidang yang sesuai. Sebagai proses komunikasi kelompok, teknik ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi tujuan, menentukan kebijakan, atau memprediksi terjadinya peristiwa masa depan (Green, 2014). Ketika survey lain mengidentifikasi ‘apa adanya’ teknik Delphi mencoba untuk mengeksplorasi lebih detail apa yang bisa/seharusnya terjadi (Miller, 2006). Proses teknik Delphi: (Hsu & Sandford, 2007) menyampaikan bahwa umumnya Delphi dilakukan sekitar empat kali untuk mengumpulkan data dari panel yang berbeda anggota masing-masing dengan keahlian tertentu yang relevan dengan penelitian. Pada tahap pertama Delphi, kuesioner disediakan dengan membuka pertanyaan untuk menerima informasi tentang

masalah mahasiswa PJJ. Menerima informasi terbuka dan melakukan pendekatan dengan *overt behaviour* pada mahasiswa PJJ. Pada tahap kedua, panelis Delphi dapat menemukan jenis pernyataan urutan peringkat di kuesioner. Terkadang, panelis Delphi diminta untuk menandai alasannya mengenai prioritas peringkat di antara item yang diberikan (Hsu & Sandford, 2007). Pada tahap selanjutnya, setiap panelis Delphi diminta untuk merevisi pendapatnya tentang perubahan yang dibuat, atau untuk menentukan alasan untuk membantu peneliti melanjutkan kearah kesimpulan yang lebih logis.

Data Analisis

Penelitian ini telah menggunakan reliabilitas atau Interrater Agreement (IA) dan Content Validity Index (CVI) untuk menganalisis hasil validasi. IA diukur untuk menentukan sejauh mana para ahli dapat diandalkan dalam penilaian mereka, Rubio, Berg-Weger dalam (Mariam & Nam, 2019). Ada lima skala di setiap item validasi. Cara pengukuran IA telah diadopsi dari studi Jin (2009) di mana baik 1 (Sangat tidak setuju), 2 (Tidak setuju), dihitung tidak setuju. Demikian juga, baik 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju) dihitung sebagai 'setuju'.3 (cukup setuju) telah dihitung sebagai skala yang sama karena fakta bahwa lima skala Likert dari setiap item untuk validasi digunakan dalam penelitian ini. Menurut penelitian yang dilakukan Rubio dan rekan-rekannya, IA harus dihitung setidaknya 0,80 agar valid. Sedangkan CVI dihitung untuk setiap item dengan membagi 'jumlah ahli yang menilai 'item' dan 'jumlah ahli'. CVI diperkirakan dengan menghitung CVI rata-rata di seluruh item. Jika rata-rata CVI di atas 0.80 maka akan dinilai valid.

Prosedur Validasi Model

Prosedur utama untuk mengembangkan model bimbingan *online* berbasis model ADDIE untuk meningkatkan *social presence* mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh menjadi lima fase: 1) Metode yang ada dan tinjauan strategi pendidikan jarak jauh, 2) Pengembangan model bimbingan *online social presence*, 3) Putaran pertama delphi, 4) Delphi putaran ke-2 dan 5) Validasi model. Garis besar prosedur digambarkan pada gambar 3 dibawah ini:

Fase I: Metode yang ada dan Tinjauan Strategi Pendidikan Jarak Jauh

Studi ini pertama-tama mengeksplorasi dan merevisi metode dan bimbingan *online* apa pun, strategi yang sedang digunakan mahasiswa PJJ.

Fase II: Pengembangan Model OSPG,

Fase kedua ini dalam penelitian mengembangkan versi pertama setelah menganalisis temuan dari literatur untuk tutor. Disini sebagai kerangka inti dari model bimbingan *online* model ADDIE yang digunakan.

Fase III: Putaran pertama Delphi

Pada fase ini peneliti mengirimkan model OSPG versi 1 untuk tutor kepada ahli panel Delphi melalui email untuk mendapatkan model yang di sepakati.

Fase IV: Delphi putaran ke-2

Di sini, peneliti mengembangkan model pembelajaran versi ke-2 mengikuti:

pendapat para ahli. Kemudian peneliti mengirimkannya lagi ke ahli Delphi untuk lebih lanjut

koreksi.

Fase V: Validasi Model

Akhirnya, penelitian ini memodifikasi model bimbingan *online* versi ke-2 dan mengembangkannya versi final model OSPG mengikuti tinjauan para ahli dari yang didapat dari putaran kedua Delphi. Kemudian peneliti mendapatkan model akhir yang divalidasi oleh panelis Delphi.

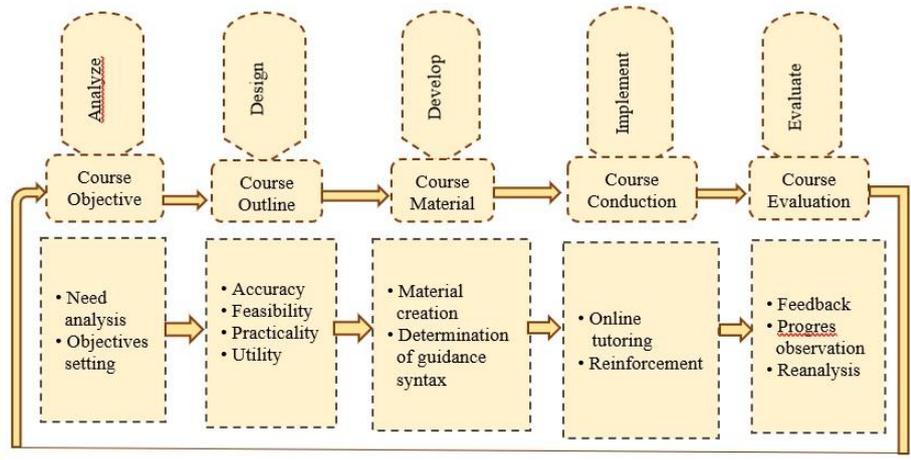
Tabel 2. Prosedur Penelitian Bimbingan *Online Social Presence*

| | | Tujuan | Peserta | Prosedur | Hasil |
|---|---|--|-------------------------|--|--|
| Fase 1 Metode yang ada dan Tinjauan Strategi Pendidikan Jarak Jauh | > | untuk mengidentifikasi aktivitas tutor untuk menentukan aktivitas mahasiswa PJJ untuk menguraikan OSPG | Peneliti | memilih literatur sebelumnya menganalisis temuan mengetahui aktivitas tutor mengetahui aktivitas mahasiswa PJJ menguraikan pendidikan saat ini | kegiatan tutor kegiatan mahasiswa PJJ garis besar OSPG |
| Fase 2 Pengembangan Model OSPG, | > | untuk mengembangkan model OSPG versi pertama yang mencantumkan aktivitas poin utama dan strategi pendukung menggunakan model ADDIE | Peneliti | menentukan poin-poin penting mempresentasikan kegiatan menghasilkan strategi pendukung merancang model bimbingan <i>online</i> versi pertama menggunakan Model ADDIE sebagai kerangkanya | Versi pertama model bimbingan <i>online social presence</i> untuk tutor |
| Fase 3 Putaran pertama Delphi | > | untuk merevisi model PJJ versi pertama dengan tinjauan ahli untuk mengembangkan model bimbingan online SP versi kedua | Semua Ahli dan Peneliti | melakukan putaran pertama delphi menganalisis ulasan ahli merevisi & menghasilkan model instruksional versi ke-2 | Versi ke-2 dari model instruksional untuk tutor <i>social presence</i> |
| Fase 4 Delphi putaran ke-2 | > | untuk merevisi model bimbingan online SP versi ke-2 dengan tinjauan ahli untuk mengembangkan versi final dari model instruksional | Semua Ahli dan Peneliti | melakukan putaran kedua delphi menganalisis ulasan ahli merevisi menghasilkan versi final dari model instruksional | versi final model bimbingan <i>online social presence</i> untuk tutor <i>social presence</i> |
| Fase 5 Validasi Model | > | untuk memvalidasi model instruksional | Semua Ahli | memvalidasi model akhir oleh semua ahli panel delphi | model instruksional yang divalidasi |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Versi 1 Model OSPG

Model pembelajaran versi pertama dikembangkan setelah melakukan pengujian secara menyeluruh tinjauan literatur. Gambar 4 menunjukkan model konseptual versi pertama.



Gambar 3. Versi pertama dari Model OSPG

Hasil babak pertama Delphi

Untuk merevisi dan mengembangkan versi 2 dilakukan Delphi. Dalam kuesioner ada lima item yang sama dengan versi 1. Item-item ini berbasis skala lima poin Likert di mana panelis Delphi diminta untuk mengarahkan model OSPG berbasis ADDIE untuk mahasiswa PJJ. Tabel 2 di bawah ini menunjukkan hasil validasi ahli pada versi 1 model OSPG untuk tutor pada mahasiswa PJJ. Untuk lebih spesifik aspek yang ditanyakan adalah *Accuracy*, *Feasibility*, *Practicality*, *Utility*.

Tabel 2: Hasil akhir Item Delphi yang pertama

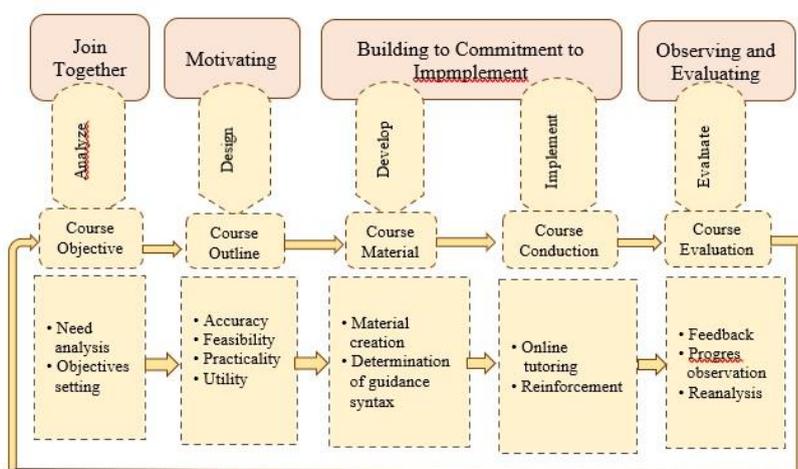
| Items | Expert Responses | | | | M | SD | CVI | IA |
|---------------------|------------------|---|---|---|------|-----|-----|------|
| | N | D | T | F | | | | |
| <i>Accuracy</i> | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 0,8 | 1 | 0,88 |
| <i>Feasibility</i> | 4 | 3 | 5 | 5 | 3,75 | 1 | 1 | |
| <i>Practicality</i> | 5 | 4 | 5 | 5 | 4,75 | 0,5 | 1 | |
| <i>Utility</i> | 5 | 3 | 5 | 5 | 4,5 | 1 | 1 | |
| Total mean: 4,25 | | | | | | | | |

Data yang ditunjukkan pada tabel sebelumnya dijelaskan sebagai berikut. Rata-rata totalnya adalah 4,4 dari 5. Standar deviasi berkisar antara 0,6 hingga 1. SCV adalah 1 kecuali untuk satu benda. IA adalah 0,88.

Interpretasi Item Terbuka

Beberapa perubahan ekspresi bersama dengan modifikasi tata bahasa terapeutik disarankan dilakukan oleh dua orang ahli Bimbingan dan Konseling. Juga seorang ahli merekomendasikan untuk beberapa perubahan dalam penilaian *overt behaviour* agar memiliki

pandangan terbuka dalam menentukan sikap. Seorang ahli merekomendasikan untuk mempertimbangkan lebih banyak dikenalkan dengan berbagai media sebagai ruang virtual memudahkan mahasiswa untuk kontekstualisasi. Analisis kebutuhan ditunjukkan sebagai titik awal yang baik untuk mengarahkan pada tujuan pendidikan mahasiswa PJJ, minat, dan latar belakang budaya sebagai bahan pertimbangan. Ahli yang lain menunjukkan bahwa hasil OSPG yang diinginkan dapat dinyatakan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku, dll. Sintaks model melatih tutor dan mahasiswa PJJ dapat dimasukkan dalam fase implementasi. Tujuan OSPG langkah-langkahnya adalah ada empat yaitu: *join together, motivating, building to commitment, observing and evaluating*. Sintaks Model OSPG.



Gambar 4. Sintaks Model OSPG

Hasil Delphi OSPG Kedua

Babak kedua dilakukan dengan OSPG menjadi sangat spesifik terdapat aktifitas interaksi sangat signifikan, *accuracy* intervensi dan sistematika OSPG di setiap tahap, untuk *feasibility* ada unsur kemudahan pemahaman penerapan OSPG, unsur *practicality* terhadap zaman teknologi yang semuanya membutuhkan serba cepat dan praktis, dan unsur *utility* sangat bermanfaat dalam memberi intervensi model, asesmen, dalam sistematikanya dalam teknologi konsep prosedur maupun materinya. Item-item ini adalah item berbasis skala lima poin Likert dimana panelis Delphi diminta untuk menilai. Tabel 3 menunjukkan hasil dari validasi ahli model OSPG.

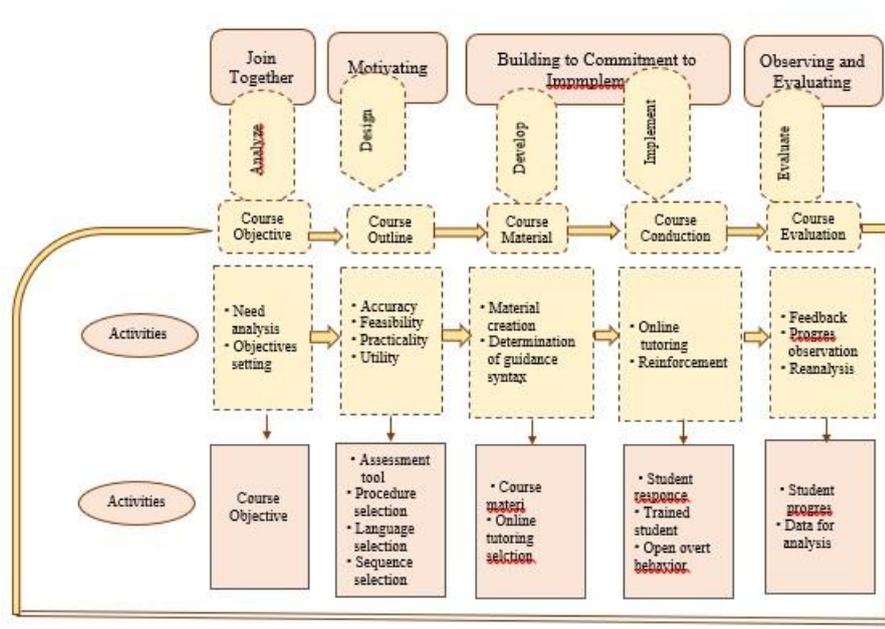
Tabel 3: Hasil akhir Item Delphi Bimbingan Online Social Presence yang Kedua

| Items | Expert Responses | | | | M | SD | CVI | IA |
|-----------------|------------------|---|---|---|------|-----|-----|------|
| | N | D | T | F | | | | |
| Accuracy | 5 | 4 | 5 | 5 | 4,75 | 0,5 | 1 | 0,95 |
| Feasibility | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 0 | 1 | |
| Practicality | 5 | 4 | 5 | 5 | 4,75 | 0,5 | 1 | |
| Utility | 5 | 4 | 5 | 5 | 4,75 | 0,5 | 1 | |
| Total mean: 4,8 | | | | | | | | |

Data yang ditunjukkan tabel sebelumnya dijelaskan sebagai berikut. Rata-rata totalnya adalah 4,5 dari 4 penilai. Standar deviasi berkisar antara 0,8 – 0, semua CVI adalah 1 di semua kasus, IA adalah 0,95.

Interpretasi Item Terbuka

Seorang ahli telah menyarankan bahwa bagian kunci baru yang disebut hasil dapat ditambahkan dengan model. Bagian hasil dapat menatakan hasil dari setiap bagian dari keseluruhan model garis besar dari sintaks model dan materi buku panduan, hasil bimbingan *online* kegiatan dapat didaftar untuk menguraikan model bimbingan *online social presence*. Ada beberapa rekomendasi dalam masalah waktu saat proses belajar *online* berlangsung, penekanan restrukturisasi kognitif di perpanjang agar ada waktu untuk memahami yang nantinya akan di lanjutkan secara personal. Curhat *online* sebaiknya di adakan ketika masuk di grup untuk memberikan motivasi pada yang lain jika ada persoalan yang sama. Selain itu, telah disampaikan oleh ahli lain bahwa evaluasi bagian yang diuraikan secara rinci. Misalnya kapan harus memberi umpan balik, harus lebih jelas dinyatakan baik dalam sintaks model untuk tutor, mahasiswa PJJ atau di deskripsi modelnya. Bagian lain disebut ‘lingkungan’: bisa juga dipertimbangkan untuk model ini direkomendasikan oleh salah satu panelis. Versi terakhir Model OSPG ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 5. Versi akhir dari Model OSPG

Versi Final Model OSPG

Versi terakhir dari model OSPG untuk mahasiswa pendidikan jarak jauh dibagi menjadi lima bagian: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*. Karena model ini menggunakan model ADDIE sebagai bingkai. Selain itu, model OSPG akhir berisi satu klasifikasi tambahan yang berdasarkan waktu kegiatan yang seharusnya dilakukan. Divisi-

divisi tersebut adalah *online pre tutoring*, *Online Tutoring*, dan *after online tutoring*. ‘*Analyze*’ dan ‘*Design*’ dan ‘*Develop*’ berada pada bagian *online pre tutoring*, implementasi berada dalam bagian *Online Tutoring* sementara ‘*evaluasi*’ dapat masuk ke dalam *Online Tutoring* dan *after online tutoring* tergantung pada sifat evaluasi. Kemudian studi ini memilih poin-poin penting yang representatif untuk setiap fase ADDIE model. Poin-poin kunci dari model ini adalah tujuan OSPG, sintaks model, buku panduan dan materi. Selain itu, bagian yang baru ditambahkan dalam model adalah ‘hasil’ yang telah mensyaratkan dengan masing-masing lima point kunci pada akhir model OSPG. Di bagian tujuan bimbingan *online*, kegiatan OSPG yang ditentukan lebih seperti pekerjaan rumah atau kegiatan *online pre tutoring* untuk tutor/dosen. Di sini kegiatannya adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan rendahnya *social presence* mahasiswa PJJ dan menciptakan jembatan antara pengetahuan awal mahasiswa dan materi yang akan datang. Selain itu, pada bagian ‘strategi pendukung’, syaratnya adalah analisis kebutuhan harus dilakukan terlebih dahulu untuk mengidentifikasi kebutuhan, keinginan dan kebutuhan mahasiswa PJJ dan tujuan harus ditetapkan dengan jelas, selanjutnya, mengidentifikasi minat dan budaya mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh, bimbingan *online social presence* terdaftar di bawah ini.

Pengembangan Model Bimbingan *Online* Berbasis ADDIE untuk Meningkatkan *Social Presence* Mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh important point

Gambar 7: Prosedur Model Akhir OSPG Bagi Mahasiswa PJJ

| | <i>Online Pre Tutoring</i> | | | <i>Online Tutoring</i> | <i>After Online Tutoring</i> |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|
| | <i>Analyze</i> | <i>Design</i> | <i>Develop</i> | <i>Implement</i> | <i>Evaluate</i> |
| <i>Important Point</i> | <i>Objectives</i> | <i>Outline</i> | <i>Materials</i> | <i>Concuccion</i> | <i>Evaluation</i> |
| <i>Instructors Activities</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Perform needs analysis</i> • <i>Creating a bridge between prior knowledge of online learning and online tutoring to be taught</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Make assessment</i> • <i>Choosing an online tutoring method</i> • <i>Choosing a therapeutic language</i> • <i>Designing group and individual guidance</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Select or create material</i> • <i>Deciding the order of items</i> • <i>Choosing communication media</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Delivering guidance by monitoring the class</i> • <i>Involve students to align learning styles</i> • <i>Provide explanations and examples of the interpersonal conditions of counselee learning</i> • <i>the meaning of learning objectives</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>provide immediate response feedback</i> • <i>write feedback material completeness</i> • <i>evaluate in terms of knowledge, skills, attitudes and behavior</i> • <i>reanalysis</i> |
| <i>Supporting Strategis</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conduct a needs analysis in advance to identify the</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Directing assessments to online tutoring goals</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>inform students about online tutoring</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ensure that all students have access to social presence materials</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Checking whether the results of the assessment meet</i> |

| | Online Pre Tutoring | | | Online Tutoring | After Online Tutoring |
|--------------------|---|---|--|---|---|
| | Analyze | Design | Develop | Implement | Evaluate |
| Important Point | Objectives | Outline | Materials | Concuccion | Evaluation |
| | <p>needs, wants, and needs of distance education students related to efficient tutoring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setting goals • Identifying the interests and cultural background of Distance Education students | <ul style="list-style-type: none"> • Creating goal-focused items • In terms of cognitive restructuring, determining the factors and conditions for choosing behavior, attitudes | <p>prerequisites, if any</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considering students' abilities when developing online tutoring | <ul style="list-style-type: none"> • Provide clear instructions beforehand on any task • Train students for desired results • Combining various ways of conducting online tutoring • Providing examples or explanations, associating the context that students are interested in always being active in online tutoring • Promote better collaboration between students and tutors | <p>the purpose of the guidance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observing student progress after feedback • Classifying learning outcomes in items of knowledge, skills, attitudes and behavior • Be flexible to change strategy to optimize results |
| change of attitude | <p>Course Objectives</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Assessment tool • online tutoring method • instruction language • sequence | <ul style="list-style-type: none"> • Course Materials • Teaching aids | <ul style="list-style-type: none"> • Distance Education student responses • Trained students • Positive overt behavior | <ul style="list-style-type: none"> • Distance Education student progress • Data for reanalysis |

Penilaian, metode OSPG dan pemilihan bahasa terapeutik mengikuti petunjuk saran-saran dan langkah-langkah pakar, selanjutnya kondisi pendukung terdapat pada bagian strategi. Penilaian harus di arahkan pada instrument berbentuk *other report* daripada *self report*. Setiap kegiatan harus difokuskan pada tujuan. Selain itu, saran dalam langkah-langkah ini adalah: jika terjadi bimbingan kelompok maka bahasa yang dipergunakan adalah memilih salah satu komunikasi yang dianggap bisa mewakili persoalan secara umum untuk kepentingan bersama. Hasil dari fase tersebut adalah alat penilaian, metode penilaian dan layanan komunikasi. Materi bimbingan *online* juga termasuk kegiatan *Online Pre Tutoring*, kegiatan bimbingan yang ditentukan adalah membuat atau memilih materi bimbingan. Urutan tahapan dan pemilihan langkah-langkah memilih layanan yang sesuai. Dalam mendukung strategi, syaratnya mahasiswa harus diinformasikan, jika ada tambahan untuk bahan bimbingan pada saat

mengembangkan OSPG. Selain itu tutor disarankan untuk mempertimbangkan kemampuan mahasiswa sebelum membuat hal baru. Hasil dari fase ini adalah materi bimbingan, urutan langkah-langkah dan media teknologi sebagai alat bantu bimbingan.

Kegiatan saat konduksi bimbingan salah satu kegiatan *online tutoring*, menambahkan kegiatan mahasiswa beserta strategi pendukungnya. Yang disampaikan pada seluruh mahasiswa PJJ dengan di pantau peneliti secara konstan. Memberikan penjelasan dan contoh pada mahasiswa dengan mempertimbangkan penguatan. Fase ini sebagai pendukung, beberapa poin tercantum sebagai berikut: 1) harus dipastikan bahwa semua mahasiswa memiliki aksesibilitas materi, 2) instruksi yang jelas harus diberikan sebelumnya untuk tugas apapun, saran dari fase ini adalah mahasiswa dapat diberikan pelatihan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Cara pendekatan yang berbeda harus digabungkan. Dalam hal memberi contoh atau penjelasan, tutor disarankan untuk mengasosiasikan konteks dengan hal-hal yang diminati mahasiswa. Untuk mempromosikan lebih baik kerjasama penguatan yang tepat sangat dianjurkan. Hasil dari fase ini adalah respon mahasiswa terlatih dan perilaku terbuka (*overt behaviour*) terhadap sikap yang ditunjukkan baik secara langsung atau tidak langsung. Dalam fase ini sebagai strategi pendukung, beberapa poin tercantum sebagai berikut: 1) harus dipastikan bahwa semua mahasiswa memiliki aksesibilitas pada materi *social presence*, 2) instruksi yang jelas harus diberikan sebelumnya untuk tugas apapun. Saran dari fase ini adalah sebagai berikut: mahasiswa dapat diberikan pelatihan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam hal ini memberi contoh atau penjelasan tutor disarankan untuk mengasosiasikan konteks dengan hal-hal yang diminati mahasiswa. Untuk mempromosikan lebih baik kerjasama penguatan yang tepat sangat dianjurkan. Poin kunci terakhir yang disebut ‘Evaluasi’ mungkin termasuk pada saat *online tutoring* dan *after online tutoring* tergantung pada waktu yang dilakukan. Pada fase ini kegiatan yang ditentukan adalah memberikan umpan balik aktif, respon aktif dan menuntaskan materi. Dalam hal ini perlu dicatat bahwa penuntasan materi bahwa umpan balik harus ditulis dengan jelas agar mahasiswa dapat menginformasikannya tentang kemajuan mereka. Mengevaluasi dalam hal keterampilan pengetahuannya dan tentang kephahaman mereka, keterampilan pengetahuan sikap, perilaku dan realisasi umpan balik adalah kegiatan lain dan OSPG. Sebagai saran, diminta untuk memeriksa apakah hasil penilaian adalah memenuhi tujuan yang telah ditetapkan sebelum dimulai bimbingan *online*. Juga, penelitian ini menyarankan untuk mengamati seberapa banyak kemajuan yang dibuat setelah umpan balik, hasil mahasiswa PJJ disarankan untuk mengkategorikan di berbagai sektor seperti keterampilan sikap dan perilaku untuk memiliki skenario kemajuan mahasiswa PJJ yang lebih pragmatis, dan akhirnya fleksibel untuk dibuat perubahan strategi untuk mencapai tujuan. Hasil dari fase tersebut adalah kemajuan mahasiswa PJJ dan data untuk analisis ulang.

Validasi Model OSPG Akhir

Versi pertama model OSPG tutor mahasiswa PJJ di hasilkan dengan melakukan tinjauan literatur relevan dengan studi. Kemudian dengan konduksi putaran Delphi selama dua kali versi pertama secara bertahap dimodifikasi dan terakhir, versi terakhir dari model OSPG untuk tutor dan mahasiswa PJJ di UPBJJ-UT Jember adalah dikembangkan dengan menggunakan model

ADDIE sebagai frame. Model ini memiliki empat bagian utama untuk layanan, 1) *join together*, 2) *motivating*, 3) *building commitment to implement*, dan 4) *observing evaluating*.

Ada 4 ahli di panel Delphi dari bidang pendidikan Bimbingan dan Konseling dan Teknologi Pembelajaran sebagai berikut: Profesor Bimbingan dan Konseling sudah bekerja lebih dari 23 tahun sesuai dengan kepakarannya, pengajar Bimbingan dan Konseling yang bekerja lebih dari 10 tahun di bidang kepakarannya, dan pakar media teknologi pembelajaran yang mengajar di Pendidikan Jarak Jauh lebih dari 10 tahun, dan pengajar penerapan teknologi Pendidikan Jarak Jauh dan Bimbingan dan Konseling. Kemudian pada tahap terakhir penelitian yang disebut validasi model versi final dari model OSPG tutor dan mahasiswa PJJ di UPBJJ-UT Jember dikirim ke panelis Delphi yang sama untuk diperiksa apakah valid untuk diterapkan dalam skenario kehidupan dunia *online*, yang akhirnya dikembangkan untuk tutor dan mahasiswa PJJ adalah yang sudah valid.

Hasil Validasi Model

Ke empat validator menganggap versi terakhir dari OSPG berbasis model ADDIE untuk tutor mahasiswa PJJ di UPBJJ-UT Jember sebagai produk valid. Salah satu tutor menyatakan beberapa alasan berdasarkan beberapa faktor penting, istilah dari deskripsi, kegunaan, deskripsi pemahaman, validitas model OSPG adalah sebagai berikut: 1) model dikatakan memiliki penjelasan yang baik. Hal ini karena model membantu tutor menentukan kerangka kegiatan mengajar mereka, dalam kegiatan mengajarnya. 2) model dibagi menjadi *online pre tutoring*, *online tutoring*, dan *after online tutoring*, sehingga dapat digunakan untuk melakukan kegiatan tutor/dosen. Sehingga produk ini dapat dilihat sebagai sesuatu yang berguna. 3) Model OSPG untuk tutor telah dianggap sebagai model bimbingan yang masuk akal, ini karena menyediakan prosedur dan elemen pendukung yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan OSPG. 4) model OSPG berbasis ADDIE untuk tutor dan mahasiswa PJJ telah dilaporkan sebagai model yang mudah dipelajari, oleh karena itu harapan positif dapat diikuti juga. Kegiatan dan strategi pendukung yang disebutkan dalam model sangat mungkin untuk diikuti tanpa ada komplikasi pemahaman.

Studi ini sampai pada kesimpulan dengan melaporkan data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan melalui teknik Delphi sesuai dan menggambarkan versi final dari model OSPG berbasis model ADDIE untuk tutor dan mahasiswa PJJ. Sehubungan dengan setiap fase ADDIE, model bimbingan *online* memiliki empat bagian untuk diuraikan. Itu adalah 1) poin-poin representatif yang mewakili setiap fase ADDIE, 2) kegiatan OSPG yang ditentukan, 3) strategi pendukung yang memiliki kondisi dan saran lebih lanjut untuk melaksanakan kegiatan layanan, dan 4) hasil dari setiap fase.

Pada akhirnya, berdasarkan temuan, penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi untuk bimbingan *online*, mengakui keterbatasan dan menunjukkan area yang menyambut penelitian lebih lanjut sebagai berikut. Mengingat masalah yang disebutkan di atas, beberapa rekomendasi untuk bimbingan *online* disebutkan di bawah ini: 1) Analisis kebutuhan sebelumnya dari mahasiswa PJJ harus dilakukan secara wajib untuk menentukan apa yang harus di ajarkan dan bagaimana mengajar *online* yang tepat. 2) Harus ada program pelatihan tutor yang berbeda

fokus pada mahasiswa PJJ dan konteks tentang OSPG. 3) Untuk memanfaatkan model OSPG dengan sebaik-baiknya, mahasiswa juga harus benar terlatih. 4) Tutor dan mahasiswa PJJ harus terus melakukan eksperimen untuk mengetahui teknik dan alat bimbingan *online* yang paling efektif untuk belajar virtual. 5) Tutor dan mahasiswa PJJ harus lebih terbuka terhadap perubahan dan siap menunjukkan keterampilan yang diperoleh yaitu ada perubahan sikap dan tingkah laku yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. 6) Evaluasi tidak boleh terbatas pada aspek akademik saja, lebih tepatnya disana harus klarifikasi yang berbeda dalam hal sikap pengetahuan, keterampilan dan perilaku. 7) Setiap sesi dapat dijadikan peluang untuk diskusi dengan tutor/dosen lain yang menggunakan PJJ agar lebih memahami kemajuan mereka. 8) Fokus pada OSPG harus lebih ditekankan.

Studi ini mengembangkan model OSPG berbasis ADDIE untuk tutor dan mahasiswa PJJ dengan mengumpulkan tinjauan ahli melalui putaran Delphi. Kemudian penelitian juga melalui proses validasi dan mendapatkan model yang divalidasi oleh panel ahli yang relevan. Namun, ada beberapa keterbatasan penelitian seperti yang dibahas, 1) penelitian lebih berkonsentrasi pada faktor teknologi tetapi dapat juga lebih fokus pada psikologis mahasiswa PJJ yang juga menjadi masalah sangat penting untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Untuk menyetarakan adanya perbedaan individu pebelajar *online*, materi ajar dalam model ini. 2) penelitian ini menghasilkan strategi dukungan untuk tutor dan mahasiswa PJJ, membantu mereka dengan beberapa faktor pemandu lainnya. Namun beberapa faktor penting yang tersisa tidak dibahas secara rinci. Misalnya pada tahap analisis, sebagai salah satu strategi pendukung, bimbingan *online* meminta tutor untuk mengetahui minat dan latar belakang budaya mahasiswa PJJ. Namun, penelitian itu tidak menjelaskan bagaimana melakukannya. 3) model OSPG berbasis ADDIE untuk tutor dan mahasiswa PJJ dikembangkan dalam rentang waktu yang singkat dan kaku karena penelitian dilakukan sebagai disertasi gelar doktor. Akibatnya penelitian tidak dapat dilakukan untuk implementasi nyata atau uji lapangan skala besar dengan model yang dikembangkan agar memiliki laporan pragmatis tentang seberapa berguna OSPG dalam kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Model *Online Social Presence Guidance* (OSPG) yang dikembangkan termasuk kedalam kategori Layanan Konseling Online atau *Cyber Counseling*, dimana pengembangan model difokuskan kepada teknologi pelaksanaan konseling dan juga mempertimbangkan aspek psikologis pengguna konseling. Model OSPG dikatakan valid karena sudah memenuhi standar keterpakaian dan kebermanfaatan dalam layana bimbingan dan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

Baym, N. K., Yan Bing Zhang, Kunkel, A., Ledbetter, A., & Lin, M. C. (2007). Relational quality and media use in interpersonal relationships. *New Media and Society*, 9(5), 735–752. <https://doi.org/10.1177/1461444807080339>

- Chickering, A. W., & Gamson, Z. F. (1987). Washington Center News Seven Principles For Good Practice in Undergraduate Education A Focus for Improvement. *American Association for Higher Education Bulletin*, 39(7), 2–6.
- Dousay, T. A., & Logan, R. (2011). Analyzing and evaluating the phases of ADDIE. *Proceedings from Design, Development and Research Conference 2011, January 2011*, 32–43. <https://doi.org/10.13140/2.1.1715.5206>
- Green, R. A. (2014). The Delphi technique in educational research. *SAGE Open*, 4(2). <https://doi.org/10.1177/2158244014529773>
- GUNAWARDENA, D. A., GUNAWARDENA, K. A., VASANTHANATHAN, N. S., & GUNAWARDENA, J. A. (1978). Psoriasis in Sri-Lanka—a computer analysis of 1366 cases. *British Journal of Dermatology*, 98(1), 85–96. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2133.1978.tb07337.x>
- Hasanuddin; Pramudibyanto, H., & Hermawati, Y. (2012). *BIDANG KAJIAN PENDIDIKAN TINGGI TERBUKA JARAK JAUH Kehadiran Sosial Dosen UT dalam CMC (Computer Mediated Communication) melalui Aktivitas Tutorial Online (Pengembangan Model Panduan Komunikasi bagi Tutor Tutorial Online UT) Oleh :*
- Hsu, C. C., & Sandford, B. A. (2007). Management Tools - Benchmarking | Bain & Company. *Practical Assessment, Research and Evaluation*, 12(10), 1–8.
- Kim, J., Song, H., & Luo, W. (2016). Broadening the understanding of social presence: Implications and contributions to the mediated communication and online education. *Computers in Human Behavior*, 65, 672–679. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.009>
- Leeds, E., Campbell, S., Baker, H., Ali, R., Brawley, D., & Crisp, J. (2013). The impact of student retention strategies: An empirical study. *International Journal of Management in Education*, 7(1–2), 22–43. <https://doi.org/10.1504/IJMIE.2013.050812>
- Lomicka, L., & Lord, G. (2007). Social presence in virtual communities of foreign language (FL) teachers. *System*, 35(2), 208–228. <https://doi.org/10.1016/j.system.2006.11.002>
- Lowenthal, P. R. (2011a). Social Presence. *Social Computing*, 6/22/2019, 129–136. <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-984-7.ch011>
- Lowenthal, P. R. (2011b). The Evolution and Influence of Social Presence Theory on Online Learning. In *Social Computing* (Issue August 2009). <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-984-7.ch010>
- Lowenthal, P. R. (2016). The Evolution and Influence of Social Presence Theory on Online Learning. In *Social Computing* (Issue August 2009). <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-984-7.ch010>
- Ludwig-Hardman, S., & Dunlap, J. C. (2003). Learner support services for online students: Scaffolding for success. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 4(1), 45–61. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v4i1.131>
- Luo, X., Zhang, J., & Duan, W. (2013). Social media and firm equity value. *Information Systems Research*, 24(1), 146–163. <https://doi.org/10.1287/isre.1120.0462>
- Manuel Castell. (2013). Castells - Power in the network society. In *Communication Power* (First publ, p. 49). OXFORD University Press.
-

- Mariam, N., & Nam, C. (2019). The Development of an ADDIE Based Instructional Model for ELT in Early Childhood Education. *Educational Technology International*, 20(1), 25–55.
- Michael Molenda. (2015). In Search of the Elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 9–16. <https://doi.org/10.1002/pfi>
- Miller, J. (2006). An investigation into the effect of English learners' dictionaries on international students' acquisition of the English article system. *International Education Journal*, 7(4), 435–445.
- Parlindungan Sinaga. (n.d.). *PERAN SOSIAL PRESENCE DAN TEACHING PRESENCE UAS*.
- Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Examining social presence in online courses in relation to students' perceived learning and satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 7(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v7i1.1864>
- Rossett, A., Douglass, F., & Frazee, R. V. (2003). Strategies for Building Blended Learning. *Learning Circuits*, 4(7), 4–9. http://www.astd.org/LC/2003/0703_rossett.htm
- Russo, T., & Benson, S. (2005). Learning with invisible others: Perceptions of online presence and their relationship to cognitive and affective learning. *Educational Technology and Society*, 8(1), 54–62.
- Sahakians, I. (2015). DeSimone, R. L., Werner, J. M., Human Resource Development (6th International Edition), South-Western, Cengage Learning, 2012. *Management International Review*, 55(3), 453–456. <https://doi.org/10.1007/s11575-013-0197-9>
- So, H. J., & Brush, T. A. (2008). Student perceptions of collaborative learning, social presence and satisfaction in a blended learning environment: Relationships and critical factors. *Computers and Education*, 51(1), 318–336. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.05.009>
- TIM Kurikulum FKIP UT. (2020). *Katalog Kurikulum FKIP Program PGSD dan PGPAUD Universitas Terbuka 2019/2020*.
- Tu, C.-H. (2002). The Measurement of Social Presence in an Online Learning Environment. *International Journal on E-Learning*, April-June, 34–45. <https://doi.org/10.17471/2499-4324/421>
- Walther, J. B., Van Der Heide, B., Ramirez, A., Burgoon, J. K., & Peña, J. (2015). Interpersonal and Hyperpersonal Dimensions of Computer-Mediated Communication. *The Handbook of the Psychology of Communication Technology*, January, 1–22. <https://doi.org/10.1002/9781118426456.ch1>
-