

KARATERISTIK PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN *ONLINE*

Oleh: Deni Hardianto¹
Email: deniuny@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran online bertujuan untuk memudahkan proses belajar, dengan memanfaatkan perkembangan TIK, belajar dapat dilangsungkan dimana dan kapan saja. Pembelajaran online meretas perbedaan waktu, jarak, biaya bahkan usia. Namun demikian dalam pembelajaran online ada kriteria yang harus dimiliki oleh peserta didik dan pendidik yang akan melangsungkan pembelajaran online diantaranya;

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, pembelajaran juga mengikuti arus perkembangan tersebut. Berbagai macam bentuk, model dan strategi pembelajaran mulai bervariasi dengan metode yang beragam. Penggunaan yang dirasa cocok untuk peserta didik maupun pendidik juga mulai banyak didesain dan dikembangkan sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran. .

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat merupakan salah satu faktor berkembangnya model dan strategi pembelajaran. Bukan hal langka apabila pembelajaran sekarang ini sudah menggunakan fasilitas TIK. Perkembangan teknologi tersebut sangat mempengaruhi dan beriringan perkembangannya dengan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sangat terasa dampaknya dengan bermunculnya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Dalam pembelajaran pendidik telah banyak yang menggunakan komputer atau labtop bahkan komputer yang ada di sekolah telah memiliki jaringan internet. Dampak yang paling terasa pada pembelajaran adalah munculnya pembelajaran *online*. Dengan memanfaatkan TIK belajar dapat dilangsungkan dimana saja dan kapan saja. Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran melalui web, begitu juga dengan peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut. Pada pembelajaran *online* penggunaan TIK sangat penting karena dalam pembelajaran ini pendidik maupun peserta didik tidak diharuskan bertemu secara tatap muka, tetapi semua proses pembelajaran dimediasi oleh perangkat TIK.

¹ Dosen Prodi Teknologi Pendidikan UNY

Pada awalnya proses pembelajaran *online* menggunakan semi pembelajaran *online* (hibrid) contohnya pendidik dan peserta didik tetap menggunakan proses pembelajaran biasa secara tatap muka, tetapi dalam satu dua pertemuan mereka akan menggunakan pembelajaran *online* tanpa tatap muka. Namun seiring dengan keberadaan internet telah memasyarakat dan dapat diakses dengan mudah, maka pembelajaran *online* memungkinkan untuk dilaksanakan secara penuh.

Kendala dan hambatan yang dihadapi pada proses pembelajaran *online* juga banyak pada awal perkembangannya. Ada banyak sekali anggapan bahwa pembelajaran *online* kurang baik dan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *online* dianggap mempersulit pendidik maupun peserta didik yang kurang paham akan penggunaan internet. Pada pembelajaran *online* ini peserta didik dan pendidik memiliki kompetensi dan karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran formal di sekolah. Bukan hanya itu, pendidik dan peserta didik juga memiliki berbagai sisi positif dan negatif yang tidak ditemukan di pendidikan formal tatap muka.

Dalam pembelajaran *online* perlu dipahami bahwa pendidik dan peserta didik memiliki karakteristik yang sedikit berbeda dengan karakteristik pembelajaran tatap muka. Kompetensi dan kemampuan mengelola pembelajaran juga berbeda, oleh karena itu tulisan ini mencoba mengurai kompetensi dan karakteristik yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran *online*.

Pembelajaran *Online*

Pembelajaran *online* diawali dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang pertama kali diperkenalkan di Universitas Illionis dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis komputer (*computer-assisted instruction*). Sejak saat itu, pembelajaran berbasis elektronik berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ICT. Berikut ringkasan perkembangan *e-learning* dari masa ke masa (Edhy S. ,2009: 3). *Pertama*; tahun 1990, era CBT (*Computer-Based Training*) di mana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC *standlone* ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio). *Kedua*; Tahun 1994, Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994, CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal. *Ketiga*; Tahun 1997, berkembang LMS (*Learning Management System*) Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Keempat; tahun 1999, aplikasi *e-learning* berbasis WEB. Perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis web berkembang pesat, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga

semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta tampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil. Pada periode inilah dimulainya pengembangan pembelajaran *online*.

Perkembangan pembelajaran *online* di Indonesia dapat dirasakan dari penerapan proses pembelajaran seperti proses pembelajaran mandiri (melalui tugas-tugas pekerjaan rumah yang diberikan) yang diawali dengan pembukaan pendidikan jarak jauh dengan sistem belajar mandiri. Sistem belajar mandiri yang lebih banyak menekankan belajar sendiri dan berkelompok dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain (Yusuf Hadi Miarso, 1984:77). Penerapan sekolah terbuka yang diperuntukan bagi para pembelajar untuk pemerataan pendidikan bagi semua individu, dan berlangsungnya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sampai pada pengkombinasian antara PJJ dengan *e-learning* (*online learning*) maupun *e-learning full* (tanpa tatap muka). Bentuk pembelajaran *online* berdasarkan peserta didik yang terlibat dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu pembelajaran *online* klasik (dengan sekelompok individu) dan pembelajaran *online* individual.

Diana Ariani (2012) mengungkapkan, profil peserta didik pada pembelajaran *online* dalam setting klasik (misalnya: korespondensi, atau pekerjaan rumah), dimana kebanyakan peserta didik digambarkan sebagai orang dewasa dengan komitmen pekerjaan, sosial, dan keluarga. Peserta didik tipe ini adalah orang-orang yang sibuk, sehingga membutuhkan alat bantu belajar yang efektif dan efisien.

Konsep peserta didik yang mandiri, dewasa, memiliki motivasi diri, disiplin diri, dan berorientasi tujuan, merupakan karakteristik peserta didik pada pendidikan jarak jauh klasik, yang kini telah berubah secara sosial dengan mediasi aktivitas *online*, seperti forum diskusi, kontribusi kelompok, *sharing* sumber belajar, penilaian sebaya, dan berbasiskan proyek kelompok. Setiap aktivitas menekankan pembelajaran *independent* dan menekankan interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif (Diana Ariani: 2012).

Profil peserta didik pembelajaran *online* dalam lingkup individual yaitu pembelajaran yang tidak terpacu pada ruang dimana peserta didik mengikuti proses pembelajaran, tetapi tetap terpacu pada waktu. Pada setting individual, peserta didik tidak dibatasi oleh status, usia, keahlian maupun latar belakang demikian pula pada proses pendidikan *online learning* klasik.

Peserta didik pembelajaran *online* harus siap untuk berbagi pengetahuan, berinteraksi dengan kelompok kecil dan besar dalam latar pembelajaran virtual, dan berkolaborasi pada proyek *online* atau berbagai resiko isolasi dalam sebuah komunitas yang bergantung pada konektivitas dan interaksi. Pembelajaran *online* akan lebih efektif jika peserta didik memiliki kemampuan penggunaan teknologi pembelajaran *online* (Diana Ariani:2012).

Kompetensi Peserta Didik dan Pendidik pada Pembelajaran Online

Terdapat beberapa pendapat mengenai kondisi-kondisi yang seharusnya ada pada pendidik dan peserta didik pembelajaran *online*

diantaranya, H. Uno dan Nina L. (2010: 114) mengemukakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan yang berbasis teknologi informasi, antara lain: a) perhatian, b) percaya diri, c) pengalaman, d) kreatifitas dalam menggunakan alat, e) terjalinya interaksi antar pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan model pembelajaran Jonassen yang dikutip Isjoni & Firdaus, (2007:76) terdapat 7 kunci strategi pembelajaran yang diperlukan untuk mematenkan kejayaan pembelajaran berasaskan teknologi yaitu a) aktif, b) konstruktif, c) kolaboratif; d) keinginan, e) perbincangan, f) kontekstual dan reflektif.

Dabbagh dalam Diana Ariani (2012) mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan yang harus dimiliki untuk menjadi peserta didik pembelajaran *online* yang berhasil; a) lancar dalam menggunakan teknologi pembelajaran *online*, b) mampu melakukan afilias, c) memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi, d) memiliki kontrol internal yang kuat, e) memiliki konsep akademik diri yang kuat, f) memiliki pengalaman dan inisiasi dalam pembelajaran secara mandiri,

Powell juga mendeskripsikan peserta didik pada pembelajaran *online* merupakan seseorang yang mampu mengarahkan diri, mengatur sendiri, disiplin diri, bertanggung jawab, *independent*, dan fokus, tidak mudah tergoda, akrab dengan komunikasi tertulis, cerdas dalam menggunakan teknologi *web*, serta akrab dengan komputer.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dikemukakan kompetensi awal yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam Pembelajaran *online*: **Pertama;** Mandiri, pada pembelajaran jarak jauh peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dibanding pembelajaran tatap muka, hal ini dikarenakan pada pembelajaran jarak jauh peserta didik hanya bertatap muka dengan pendidik pada saat dilangsungkan evaluasi pembelajaran, atau pada saat-saat tertentu saja. Oleh karena itu apabila peserta didik ingin lebih menguasai materi dan paham dengan materi pembelajaran maka peserta didik harus berusaha untuk mendapatkannya sendiri apabila pendidik tidak memberikannya.

Kedua; Kemampuan dalam menggunakan teknologi, Penyampaian materi dilakukan melalui internet, diskusi secara *synchronous* melalui video *conference/web camp* (atau mungkin sesekali bertatap muka) dan *asynchronous* melalui berbagai fitur seperti *e-mail*, *mailing-list*, komentar, dan sebagainya. Oleh karenanya, seorang pembelajar *online learning* atau *e-learning* harus memiliki kemampuan untuk dapat mengoperasikan dan memahami berbagai fasilitas teknologi komputer yang ada.

Ketiga; Kepribadian, mental seorang peserta didik dalam pembelajaran *online* harus benar-benar teguh dan kokoh. Teguh dalam pendiriannya untuk belajar dan mencari ilmu melalui pembelajaran *online*, serta kokoh motivasi dan tujuannya dalam menuntut ilmu guna menjadi manusia yang lebih baik dimasa depan. Sehingga tidak mudah tergoda dan terganggu oleh hal-hal yang mampu merusak mentalitasnya untuk belajar.

Keempat; Tanggungjawab belajar, seorang peserta didik dalam pembelajaran *online* adalah individu yang mampu menyelesaikan segala aktivitas atau kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. memprioritaskan segala sesuatu yang memang harus dilakukan dalam pembelajaran *online*, sesuai dengan keputusan yang telah diambil untuk menempuh pembelajaran *online*, seperti; mengerjakan tugas tepat waktu dan mengerjakannya sesuai kemampuan yang dimiliki, mempelajari bahan-bahan yang tersedia, harus memiliki semangat untuk belajar, dan mampu mengontrol diri.

Kelima; Motivasi tinggi, tanpa motivasi yang tinggi dan jauh dari pengawasan pendidik, seorang pebelajar *online learning* akan terbawa hanyut dalam berbagai fitur dan fasilitas permainan atau hiburan yang menjamin akan melunturkan motivasi belajarnya. Sehingga mereka dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi, agar mereka dapat belajar tanpa orang lain menyuruhnya.

Keenam; Interaktif, walaupun proses pembelajaran yang dilakukan melalui *asynchronous* atau *synchronous*, pebelajar harus mampu membuat kolaborasi dan saling bertukar pikiran serta berdiskusi Tanya jawab dengan teman dan dosen melalui berbagai fasilitas fitur yang disediakan. Sehingga proses pembelajaran *online learning* tetap memberi tantangan dan respon yang mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan.

Ketujuh; Kreatif dan inovatif, diperlukan kreatifitas dan inovasi dari para pebelajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *online learning*. Kemampuan untuk memilah-milah informasi yang akan dipelajari dan menemukan serta mengemas materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang diinginkannya, sehingga mudah dipelajari.

Uraian di atas menjelaskan bahwa untuk melaksanakan pembelajaran *online* bukan hanya didukung oleh sistem yang memadai, peserta didik-pun harus mempersiapkan kualitas diri dalam pembelajaran *online*.

Robin M. dan Frank R. (2010: xxxii) mengemukakan kebutuhan bagi pendidik untuk melakukan pengembangan ketrampilan agar menjadi pendidik pembelajaran *online* yang baik telah mengarah ke pertumbuhan program belajar *online*. Dalam jagat pembelajaran *online*, guru/dosen/tutor/instruktur menjadi seorang fasilitator, pemandu, atau bahkan narasumber ahli, tetapi tidak lagi menjadi satu-satunya penentu bagi pengalaman pembelajaran mahasiswa (Robin M dan Frank R, 2010: xiv).

Menurut Dewi S.P. dan Evelin S. (2004: 193), Proses belajar mandiri mengubah peran guru menjadi seorang fasilitator yaitu membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar atau mitra belajar, dan seorang perancang proses pembelajaran yaitu mengolah materi ke dalam format sesuai dengan belajar mandiri. Dengan memahami peran-peran tersebut, dapat dianalisis Beberapa Kompetensi yang diharapkan ada pada seorang Pendidik *Online learning*, diantaranya :

- 1) Menguasai dan *update* perkembangan internet. Maksud dari *update* dan menguasai tentang internet disini adalah pendidik harus dapat

memanfaatkan dan mengikuti perkembangan teknologi. Karena pada *online learning* pendidik dituntut untuk dapat mengoperasikan *software* dan *hardware* yang merupakan basic dari pembelajaran *online*.

- 2) Lebih menguasai ilmu pengetahuan pokok dan pendamping. Pendidik harus menguasai pengetahuan pokok tentang apa yang akan disampaikan, agar saat proses pembelajaran berlangsung bila timbul masalah dapat diselesaikan dengan logika yang pendidik kuasai. Pengetahuan pendamping diperlukan karena pada pembelajaran *online* ini pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang dikuasainya saja, namun juga harus memiliki pengetahuan lain yang tentunya membantu dalam hal mengajar.
- 3) Kreatif dan inovatif dalam menyampaikan dan menyajikan materi. Pendidik harus memiliki jiwa kreatif dan inovatif agar materi yang disampaikan menjadi bermakna dan mendalam bagi peserta didik. Kekreatifan pendidik juga dapat menimbulkan kesan yang baik bagi peserta didik untuk tidak monoton dalam pembelajaran yang diikuti. Inovasi yang dimaksud disini adalah pendidik tidak harus mengajar sesuai ilmu yang dimilikinya saja, tetapi selalu terbuka dengan wawasan yang baru.
- 4) Mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar meskipun terbatas oleh jarak dan waktu.
- 5) Kemampuan dalam perencanaan dan perancangan desain pembelajaran *online*.
- 6) Kemampuan mengelola system pembelajaran *online learning*.
- 7) Ketepatan dalam pemilihan bahan ajar dan program evaluasi *online learning*
- 8) Kemampuan dalam mengontrol jalanya proses pembelajaran
Ditinjau dari aspek social dan budaya, Karakteristik masyarakat *online learning* antara lain dapat digambarkan :

a. Aspek Social (Kehidupan Bermasyarakat)

Pebelajar *online learning*, mereka cenderung bersifat individualism dan sibuk dengan teknologinya masing-masing. Pembelajaran melalui teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Dalam kehidupan social, mereka menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki yang akan membawa mereka menuju kehidupan yang lebih baik. Sehingga mereka cenderung kompetitif, melakukan yang terbaik dan disiplin serta jujur dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaannya. Mengerjakan segala sesuatu pekerjaan dengan tepat waktu dan percaya diri. Mereka merupakan orang-orang yang bebas dengan pilihannya masing-masing, dan memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

Pendidik *online learning*, memiliki karakteristik yaitu mampu menyeimbangkan antara bagaimana teknologi dan kehidupan nyata

dapat saling berdampingan untuk mencapai keseimbangan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan. Mereka memanfaatkan teknologi computer guna menyelesaikan pekerjaannya dengan efisien dan tepat waktu. Mereka juga menganggap bahwa teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang penting dalam mengatur hubungannya atau interaksi dengan orang lain.

b. Aspek budaya

Pebelajar, Seorang pebelajar *online learning* memiliki karakteristik budaya : menyelesaikan tugas atau kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis, belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, pengetahuan dapat dicari dan ditemukan dengan cepat melalui pemanfaatan internet, segala sesuatu diselesaikan dengan kemampuan individu masing-masing, dan malu jika salah atau mencontek, serta berkarya dan mempublikasikanya.

Demikian pula dengan pendidik *online learning*, mereka memiliki budaya untuk belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang oleh waktu dan tempat, menempatkan teknologi sebagai bagian dari hidup (menggantungkan pekerjaan-pekerjaan/aktivitas yang ada dengan teknologi), sadar akan perubahan dan perkembangan.

Penerapan Etika Dalam *Online Learning*

Etika merupakan ilmu yang mengkaji dan mengkritisi, serta pemikiran yang sistematis dan metodis terhadap norma-norma yang ada di masyarakat. Etika menyangkut mengenai moralitas yang hendak diangkat dalam sebuah aktifitas, dalam hal ini yaitu pada pembelajaran *online learning*. Dimana akan terjadi perubahan peran, hak cipta, dan hak intelektual seorang individu yang mampu menyerap dan memahami kode etik dan aturan-aturan atas proses kegiatan *online learning*.

e-learning merupakan metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sehubungan dengan itu, terdapat kode etik dan aturan-aturan hukum yang harus diperhatikan dalam penyelenggaraannya agar dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Secara umum, kaidah etika dalam sistem informasi adalah mencakup sisi *privacy*, *accuracy*, *property* dan *accessibility*. Pada dasarnya keberadaan etika tersebut adalah patokan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat, khususnya masyarakat informasi.

Sementara itu, terkait dengan keberadaan sistem hukum nasional dan kepentingan nasional, meskipun sistem informasi global (internet) dibangun dengan semangat *freedom on information* dan *free-flow of information*, namun hal itu bukan berarti sebagai suatu medium yang bebas aturan atau hukum (Sulistyoweny Widanarko, dkk. 2007:11).

Peran etika dalam *online learning* menjadi sebuah petunjuk atau pedoman bagi para pebelajar dan pengajar dalam aktivitasnya menggunakan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan mematuhi etika atau aturan-aturan tersebut dengan atau tanpa disadari akan terjadi : i)

perubahan peran peserta didik, menjadi individu yang mampu membatasi atau mengontrol ruang gerakannya dalam pemanfaatan teknologi computer, mempertimbangkan kembali tindakan-tindakan yang akan dilakukan, dan menjadi subjek pengawasan sebuah etika dan aturan-aturan. ii) hak cipta, adanya pengakuan terhadap sebuah karya cipta seorang individu dalam lingkungan masyarakat melalui berbagai media yang dapat mempublikasikan karyanya, sehingga tidak dapat diganggu gugat dan bersifat permanen. iii) hak intelektual, kekayaan intelektual menjadi hak setiap manusia yang ada didunia.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Sabar Rudiarto (dalam pengembangan bahan ajar, hal. 11.pdf) bahwa kode etik adalah kumpulan berbagai prinsip yang dimaksudkan sebagai petunjuk bagi para anggota perusahaan atau organisasi. Isu-isu etika dapat dikategorikan menjadi :

- a. Isu privasi : pengumpulan, penyimpanan, dan penyebaran informasi mengenai berbagai individu. Privasi adalah hak untuk tidak diganggu dan bebas dari gangguan pribadi yang tidak wajar, privasi informasi merupakan hak untuk menentukan kapan dan sejauh mana informasi mengenai diri sendiri dikomunikasikan kepada pihak lain.
- b. Isu akurasi : autentikasi, kebenaran dan akurasi informasi yang dikumpulkan dan diproses
- c. Isu property : kepemilikan dan nilai informasi (hak cipta intelektual). Hak cipta intelektual ialah property tidak berwujud yang diciptakan individu atau perusahaan, yang dilindungi dibawah undang-undang rahasia dagang, paten, dan hak cipta.
- d. Isu aksesibility : hak untuk mengakses informasi dan pembayaran biaya untuk mengaksesnya.

Dapat dikatakan bahwa kedudukan etika disini, yaitu menengahi antara perbuatan-perbuatan baik dan buruk, mencegah terjadinya hal-hal negative yang mungkin terjadi dalam *online learning*. Terhindar dari perbuatan-perbuatan yang tidak dewasa dan tidak bertanggungjawab seperti : mengatasnamakan karya seseorang, mengutip idea atau gagasan tanpa seijin pemiliknya (plagiasi), memperbanyak atau menggandakan file-file seenaknya, mempublikasikan karya atau informasi yang belum tentu kebenarannya, dan perbuatan-perbuatan lainnya yang dianggap menyalahi etika atau norma yang ada.

Kesimpulan

Online learning merupakan proses kegiatan pembelajaran yang mengutamakan pemanfaatan teknologi dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Dapat pula dilihat dari proses perkembangan *online learning* dari tahun 1990-sekarang, yang Setiap perkembangannya terjadi pemanfaatan teknologi maju yang semakin efektif dan efisien penggunaannya.

Pembelajaran ini dapat berbentuk *online learning* klasik dan *online learning* individual. Dimana keduanya sama-sama memanfaatkan teknologi computer dalam proses pembelajarannya, disini peserta didik yang mengikuti

online klasik adalah sekelompok individu yang bersama-sama melakukan kegiatan pembelajaran melalui *e-learning*. Sedangkan *online learning* individual, proses pembelajarannya dilakukan oleh Setiap individu secara individual belajar bersama pendidik dimanapun dan kapanpun melalui *e-learning*.

Proses pembelajaran pada *online learning* berhasil tidaknya, bergantung bagaimana individu-individu (pebelajar dan pendidik) di dalamnya menyikapi proses berlangsungnya pendidikan tersebut. Bagaimana kompetensi dan karakteristik mereka dalam merespon proses dan kegiatan yang berlangsung. Seperti : kejujuran, kemandirian, keaktifan, keahlian, mental dan kepribadian mereka. Dimana karakter-karakter tersebut juga diperkuat oleh adanya etika *online learning*. Sebaiknya dalam proses pelaksanaan *online learning* tidak sepenuhnya dilakukan hanya melalui teknologi computer, tapi diselingi tatap muka.

Daftar Pustaka

- Miarso, Yusufhadi, dkk. 1984. "Teknologi Komunikasi Pendidikan". Jakarta: Pustekkom.
- P.S., Dewi & Eveline Siregar.2004. "Mozaik Teknologi Pendidikan." Jakarta : Prenada Media
- Mason, Robin & Frank Rennie.2010."E-Learning (Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital Dan Internet)". Yogyakarta : Pustaka Baca.
- Uno, B Hamzah & Nina Lamatenggo.2010."Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran." Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni & Firdaus.2007. "Pembelajaran Terkini Gabungan Indonesia-Malaysia." Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widanarko, Sulistyoweni, dkk.2007. "Pedoman Penjaminan Mutu E-Learning.pdf." Depok : BPMA UI. Diakses : 02/10/12 (http://clr.ui.ac.id/files/pedoman_penjamin_mutu_e-learning_UI.pdf.)
- Rudiarto, sabar.__. "Etika, Dampak, dan Keamanan TI.pdf"__:PPBA-UMB. Diakses : 02/10/12 (<http://kk.mercubuana.ac.id/files/18002-11-706444853087.doc>)
- Sutanta, Edhy.2009. "Konsep dan Implementasi *e-Learning*."Yogyakarta : IST AKPRIND.pdf. Diakses:

01/10/12 (<http://research.amikom.ac.id/index.php/JD/article/download/464/94>)

Ariani, Diana.2012."Karakteristik peserta didik *online*." :__. Diakses: 02/10/12 (<http://dianaariani.morethanlearning.com/?p=17>)