

Nama	Journal Pilihan	Komentar
Henry Praherdhiono	LC Chen	Journal tersebut menggambarkan tentang perubahan lingkungan belajar, Keunggulan jurnal adalah penelitian eksperimental dengan mengunakan kepada mahasiswa pada lingkungan yang Deep Learning. Pada sistem deep learning terlihat beberapa aktivitas secara neural network telah berhasil meningkatkan pembelajaran. Jurnal ini menulis secara teknis bagaimana sistem membantu perkembangan pembelajaran. Kekurangannya adalah jurnal ini belum membahas hal yang bersifat non mesin, hampir semuanya adalah penelitian mesin, sehingga sebagai seorang humanis saya tidak memperoleh informasi perbandingannya
Rian Dwi Irawan	M. Bower	Journal tersebut menggambarkan tentang analisis lintas kasus lingkungan belajar sinkron campuran. Keunggulan jurnal tersebut adalah menganalisis lingkungan belajar saat pembelajaran sinkron campuran yang menggunakan teknologi sinkronus seperti video conference zoom, google meet, dan sebagainya. Selain itu juga terdapat penelitian mengenai faktor perancangan dan implementasi yang berpengaruh pada aktivitas belajar siswa saat belajar jarak jauh atau pembelajaran sinkron terpadu. Jurnal ini menulis mengenai temuan temuan utama saat penelitian seperti merancang pembelajaran yang aktif, pemanfaatan teknologi tepat guna, serta implikasi pedagogis, teknologi, dan logistiknya disajikan dalam bentuk kerangka desain pembelajaran sinkron terpadu. Kekurangannya adalah jurnal ini belum membahas mengenai lingkungan belajar tatap muka di kelas secara langsung. hampir keseluruhan adalah penelitian mengenai pembelajaran jarak jauh sehingga untuk menerapkannya pada pembelajaran tatap muka konvensional cukup sulit, sehingga tidak memperoleh informasi sebagai pembanding dengan lingkungan belajar pada saat tatap muka konvensional.
Novita Putri Cahyaningtyas	C. Richardson	Journal tersebut menggambarkan tentang pembuatan alat bantu yang membantu dalam desain lingkungan belajar sehingga mampu menunjang kreativitas para siswa. Keunggulan dari jurnal tersebut adalah penelitian yang dilakukan dalam membantu pendidik serta peserta didik guna memudahkan kegiatan pembelajaran. Selain itu didalam jurnal ini dijelaskan factor-faktor yang memengaruhi hasil dalam pembentukan lingkungan belajar. Journal ini mampu membantu pendidik dan peserta didik dalam berkreasikan dan berinovasi dalam pembelajaran. Kekurangan dari jurnal tersebut adalah kurangnya beberapa penjelasan yang lebih mendalam mengenai instrument yang digunakan, sehingga saya belum terlalu memahaminya
Digma Hedy Pratama	F. Martin	Pada jurnal tersebut mempunyai pokok bahasan tentang bagaimana persepsi siswa terhadap strategi keterlibatannya yang ada di lingkungan pembelajaran online. Jika saya lihat dari abstrak dapat ditemukan berbagai keunggulan dalam penelitian tersebut. Keunggulannya adalah penelitian menggunakan metode survey yang terdiri dari 155 siswa dengan menggunakan framework teori Michael G. Moore. Survei yang dirancang peneliti memuat 38 item yaitu terdapat aspek dari bagaimana Interaksi terhadap konten, interaksi dengan instruktur, dan interaksi antara pebelajar satu sama lain. Hasil penelitian jelas menunjukkan bahwa nyatanya ke 3 aspek tersebut berperan besar dalam menentukan persepsi siswa pentingnya strategi partisipasi atau keterlibatan dalam lingkup pembelajaran online. Tidak hanya itu, peneliti juga menganalisis berdasarkan beberapa pengaruh lainnya seperti tahun pengalaman siswa mengikuti pembelajaran online. Namun, terdapat beberapa kekurangan dari penelitian tersebut. Diantaranya karena metode yang diambil adalah survey, pada abstrak masih belum terlihat jelas sumber data penelitiannya siapa, hanya disebutkan 155 siswa yang tidak diketahui kriterianya seperti apa. Selain itu, jenis kursus online yang dimaksud seperti apa. Apakah hanya terbatas pada aplikasi atau software tertentu atau secara umum (luas). Sehingga perlu dipersempit lagi untuk penelitiannya agar menghasilkan data yang akurat
Muhamad Rizki Sulisty	S. O'Shea	Jurnal ini merupakan studi kolaboratif pada institut/perguruan tinggi di Australia mengenai pengalaman pembelajaran online bagi mahasiswa sarjana maupun pascasarjana. Keunggulan penelitian ini adalah dapat memberikan gambaran dan pengalaman mereka saat menjalankan pembelajaran online/daring. Selain itu, jurnal ini mengandung informasi mengenai strategi pengajaran dan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Kekurangan dari penelitian ini adalah kurangnya penjelasan pada abstrak mengenai institusi/perguruan tinggi mana, fakultas dan jurusan apa, dan jumlah responden yaitu mahasiswa sarjana dan pascasarjana yang terlibat dalam penelitian ini.
Tasya Alifia Azzahra	F. Ke	Jurnal tersebut membahas tentang dampak dari mixed-reality yang terintegrasi dengan lingkungan belajar (MILE: mixed-reality integrated learning environment). Keunggulan dari jurnal ini adalah pada abstrak dicantumkan beberapa informasi penting seperti metode, cakupan data yang diperoleh dan hasil penelitian. Penelitian menggunakan metode campuran dan menggunakan platform pembelajaran berbasis virtual reality yang mengintegrasikan antarmuka sensorimotor berkemampuan Kinect. Data kualitatif dan kuantitatif tentang perilaku partisipasi, keterlibatan, dan persepsi peserta dikumpulkan melalui perekaman video/layar, wawancara, survei tentang pengajaran self-efficacy dan sense of presence, dan pelacakan mata. Hasil menunjukkan bahwa MILE memperkuat rasa kehadiran dan mendukung kinerja berbagai tugas/tindakan pengajaran virtual dengan isyarat langsung yang diwujudkan dengan avatar. Sedangkan kekurangan dari jurnal ini adalah penelitian yang dilakukan hanya untuk membantu dari segi pengajar dan tidak berpengaruh besar pada peserta didik, karena sesuai dengan judul pada jurnal yang menekankan pada pelatihan mengajar.
Ivanda Naufal	G Dağhan	Jurnal tersebut membahas tentang penggunaan berkelanjutan terhadap lingkungan pembelajaran online dan juga mengusulkan serta menguji model terintegrasi secara empiris untuk lebih memahami siswa dalam menggunakan lingkungan tersebut. Keunggulan dari jurnal ini adalah pada abstrak dicantumkan beberapa informasi penting seperti metode, cakupan data yang diperoleh dan hasil penelitian. metode yang digunakan adalah survey. variabel yang mungkin berpengaruh pada niat penggunaan berkelanjutan diuji dan akan ditetapkan. Ketika variabel model hipotesis ditentukan, Teori Keberlanjutan Teknologi, Model Keberhasilan Sistem Informasi, Model Kognitif dan Model Konfirmasi Ekspektasi Sistem Informasi telah dipraktikkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konfirmasi penggunaan lingkungan belajar online dapat dijelaskan oleh variabel kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas layanan. Hasil penelitian mengkonfirmasi konstruksi yang diajukan dari Model Keberhasilan Sistem Informasi dan Model Konfirmasi Ekspektasi Sistem Informasi. Kekurangannya adalah jurnal ini belum membahas mengenai pembanding dari metode pembelajaran online. Sehingga hasilnya belum bisa dikatakan tepat apabila pembanding tidak dicantumkan
Arsy Haqqi Astalini	Ö. Özyurt	Jurnal tersebut berisi tentang bagaimana menciptakan lingkungan belajar adaptif berdasarkan gaya belajar. Keunggulannya dalam jurnal tersebut menggunakan analisis penelitian terbaru tentang Adaptive Educational Hypermedia (AEH) berdasarkan gaya belajar sehingga lingkungan belajar berbasis web tradisional telah digantikan oleh lingkungan belajar adaptif individual atas gaya belajar yang lebih inovatif. Kekurangannya dalam jurnal tersebut hanya mengkaji kecenderungan dan gap yang ada dalam literatur, alat pengumpulan data, pemodelan pelajar, gaya belajar, mata pelajaran, dan temuan. Jurnal tersebut tidak membahas pengaruh AEH pada prestasi akademik, hasil belajar serta kepuasan belajar.
Yustika Oktariani	Ü. Yücel	Jurnal yang saya baca membahas terkait bagaimana membangun sebuah pengetahuan dan kuantitas dalam lingkungan belajar kolaboratif online. Dimana penilaian didasarkan pada konten dalam suatu system pembelajaran, dan juga melihat bagaimana interaksi dan partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran kolaboratif online. Keunggulan yang ada didalam jurnal tersebut yakni menggunakan metode paralel konvergen dimana itu menggabungkan antara data kualitatif dan kuantitatif sehingga hasilnya lebih dapat dicermati dan dapat dinilai dari dua sudut pandang. Tidak hanya itu didalam jurnal tersebut menekankan aspek pengamatan terhadap respon peserta didik di dalam suatu lingkungan belajar online yang dibuat. Dengan kata lain penelitian ini sangat terfokus pada satu model pembelajaran kolaboratif online. Pengujinya juga mengujicobakan terhadap guru yang memberikan atau menciptakan lingkungan belajar online, sehingga hubungan antara pembelajar dan pebelajar juga menjadi sasaran dalam penelitiannya. Kekurangan dari jurnal ini yaitu hanya menyertakan pembelajaran kolaboratif online, sehingga tidak dapat dibandingkan dengan bagaimana siswa saat menggunakan model pembelajaran lain. Didalam abstrak juga tidak dijelaskan strategi dalam model pembelajaran kolaboratif online ini, sehingga pembaca tidak dapat melihat dengan jelas proses yang terjadi dalam penelitian tersebut.

Salsa Islam Lazuardini	X.Xiao	Jurnal ini membahas mengenai pendekatan berbasis pembelajaran pada estimasi arah kedatangan atau <i>direction of arrival estimation</i> (DOA) dalam lingkungan yang berisik dan bergema. Jurnal ini memberikan usulan untuk menggunakan metode pendekatan berbasis pembelajaran yang dapat dilakukan dengan input array mikrofon yang bisik dan bergema yang disimulasikan untuk estimasi DOA. Keunggulan dari jurnal ini adalah semakin banyak data simulasi pelatihan yang dapat diambil dengan pendekatan berbasis pembelajaran maka hasil estimasi DOA akan lebih akurat. Hasil eksperimen juga memberikan hasil yang jauh lebih baik dari metode klasik <i>least square</i> (LS). Kekurangan yang dijelaskan dalam abstrak jurnal ini adalah mengenai metode <i>least square</i> (LS) yang hanya dapat bekerja baik pada lingkungan yang tenang namun mengalami distorsi kebisingan dan gema sehingga estimasi DOA kurang akurat.
Achmad Donny Krisna Mahendra	R. Webster	Jurnal ini membahas tentang pengembangan dan efektifitas interaksi virtual reality yang imersif di dalam kelas. Tujuan dari pengembangan tersebut adalah menciptakan sistem VR yang portable serta berbiaya rendah yang dirancang untuk Angkatan Darat AS. Tujuan dari eksperimen desain campuran adalah untuk membandingkan pencegahan dan pengendalian korosi dasar dengan personel militer, kemudian diuji segera sebelum dan sesudah pelatihan atau evaluasi. Keunggulan dari jurnal ini adalah dengan menggunakan metode tersebut VR mampu meningkatkan pembelajaran, menghasilkan skor gain yang lebih tinggi dan terdapat interaksi dari peserta didik yang signifikan secara statistik antara jenis instruksi dan waktu. Kekurangan jurnal tersebut adalah terdapat beberapa kata khiasan yang sukar diartikan kedalam Bahasa Indonesia.
Icha Ayu Islamiyah	S. Vanslambrouck	Jurnal yang saya baca membahas tentang Pembelajaran Online dan Campuran atau Online and Blended Learning (OBL) untuk pendidikan individualisasi. Tujuan dari jurnal ini untuk mengeksplorasi motif utama siswa untuk mendaftar di pendidikan secara umum dan nilai yang mereka kaitkan dengan pembelajaran dalam OBL. Keunggulan dari jurnal ini yakni siswa sangat mementingkan fleksibilitas dan menikmati momen tatap muka di OBL. Selain itu, siswa merasakan berbagai macam hal menarik dalam OBL. Kekurangan dari jurnal ini yakni siswa merasa terbebani biaya terkait pendidikan dan sulitnya mengatur tugas kelompok dalam OBL ini. Selain itu, guru kurang menguasai dalam memprediksi keragaman siswa dalam OBL. Dapat ditarik kesimpulan dari jurnal ini yakni, guru dapat menggunakan hasil penelitian dalam jurnal ini sebagai acuan untuk mengarahkan perancangan yang masuk dan membahas karakteristik siswa. Informasi tersebut akan membantu guru dalam merencanakan bagaimana dukungan keragaman siswa secara individual ketika Pembelajaran Online dan Campuran OBL.
Amanda Nabila Yusuf	M. Parkes	Studi yang dibahas pada jurnal ini adalah tentang kesiapan mahasiswa terhadap lingkungan belajar e-learning di universitas yang dimediasi oleh Learning Management System atau LMS untuk melakukan aktivitas membaca dan menulis, mensitesasi ide, merencanakan strategi, menyusun argumen, dan berkolaborasi. Keunggulan dari studi pada jurnal ini yaitu menyadari atas perkembangan teknologi yang kemungkinan kurang dapat disesuaikan oleh mahasiswa. Tidak hanya itu, untuk memperoleh hasil studi, peneliti menggunakan metode ANOVA dan mengoleksi data dengan survey yang sangat tepat untuk mengukur bagaimana kesiapan mahasiswa terhadap lingkungan belajar e-learning. Kekurangan pada studi jurnal ini yaitu kurangnya tingkat kespesifikan untuk kemampuan-kemampuan yang diuji bisa menjadi sebuah isu. Tingkat kekhususan ini merupakan persyaratan proses Hybrid BARS yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi e-learning semula. Ini diperlukan untuk memastikan bahwa kompetensi teridentifikasi adalah cerminan yang akurat dan komprehensif dari semua aspek yang efektif kinerja.
Nadia Karima Maula	M. Huda	Jurnal ini bertujuan untuk mengeksplorasi desain inovatif untuk Lingkungan Pembelajaran Modern (<i>Modern Learning Environment</i>) dengan pendekatan <i>big data</i> untuk melihat peluang penerapan model ini pada konstruksi desain lingkungan pembelajaran berbasis <i>big data</i> untuk memfasilitasi penyerapan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran <i>online</i> di perguruan tinggi. Keunggulan pada jurnal ini yaitu variabel yang diteliti sangat relevan, karena <i>big data</i> merupakan salah satu poin utama dalam era revolusi industri 4.0 saat ini. Selain itu, berkat penelitiannya ditemukan model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di lingkungan belajar yang kaya teknologi. Penemuan ini pun membuka banyak kesempatan untuk penelitian lain yang masih berkaitan dengan pendekatan <i>big data</i> . Kekurangan pada jurnal ini yakni yang diteliti hanya perguruan tinggi, sehingga tidak bisa langsung diterapkan pada jenjang lain. Model pembelajaran yang ditemukan juga hanya bisa diterapkan pada institusi-institusi yang kaya teknologi, hal tersebut apabila direalisasikan dapat memicu kesenjangan yang lebih tinggi antara institusi yang belum banyak memanfaatkan teknologi dengan yang kaya teknologi.
Sasa Irma Safitri	Y. Lan	Jurnal ini membahas tentang pengembangan konteks pembelajaran EFL (<i>English as a Foreign Language</i>) yang imersif secara virtual bagi pelajar EFL di Taiwan dan meninjau materi bahasa Inggris di luar jadwal kelas bahasa Inggris biasa. Penelitian berlangsung selama satu semester untuk mengevaluasi efek dari konteks virtual pada pembelajaran EFL peserta didik. Sebanyak 132 siswa sekolah dasar berpartisipasi dalam penelitian ini. Keunggulan dari jurnal ini adalah penggunaan konteks virtual dalam pembelajaran EFL dapat memberikan siswa kesempatan belajar tanpa batas ruang dan waktu, memberi siswa skenario yang disukai semacam permainan untuk belajar bahasa Inggris, dan meningkatkan kinerja EFL pelajar. Kekurangan dari jurnal ini adalah masih dibutuhkannya peserta dari sekolah yang berbeda di masa depan untuk memperkuat validitas eksternal dan memperluas penerapannya ke pengaturan EFL lainnya. Terlebih lagi kurangnya kelompok kontrol pada penelitian ini juga melemahkan validitas internalnya untuk memutuskan hubungan kausal antara hasil dan konteks virtual. Oleh karena itu, penelitian saat ini masih perlu diperluas untuk mendapatkan bukti yang lebih kuat guna menyetujui penerapan MUVes dalam pembelajaran EFL di masa mendatang.
Siti Amalia Primadayanti	J.Lee	Pada jurnal ini selebihnya membahas tentang faktor kesuksesan dari pemikiran tingkat tinggi melalui lingkungan belajar yang dikembangkan atau di tingkatkan dengan teknologi. Pembahasan pada jurnal ini menekankan bahwa lingkungan belajar yang ditingkatkan dengan teknologi akan menciptakan suatu pemikiran yang tinggi secara kritis terhadap setiap individu. Pemikiran tingkat tinggi digunakan di dunia akademis maupun di tempat kerja sebagai faktor kesuksesan. Keunggulan dari studi jurnal ini adalah menyelidiki bagaimana faktor pelajar secara interaktif mempengaruhi pemikiran tingkat tinggi dalam konteks TEL. Dengan menggunakan variabel sebanyak 487 mahasiswa yang mengikuti kursus dari 7 Universitas di Korea Selatan. Variabel yang digunakan dalam studi sangat membantu dalam proses penelitian. Kekurangan dari studi jurnal ini adalah penelitian ini masih belum mengambil variabel dari Sekolah Tingkat Menengah ke Atas, mengingat bahwa pemikiran tingkat tinggi juga dapat di tentukan dan di bentuk dari jenjang pendidikan SMA. Jika juga menggunakan variabel dari siswa jenjang pendidikan SMA inilah dapat mengetahui bahwa sejauh mana siswa SMA dapat menciptakan high order thinking nya sebelum memasuki dunia perkuliahan dan pekerjaan.
Ancilla Adjeng Evaristiayu	H. Santoso	Jurnal ini membahas tentang pengukuran <i>user experience</i> (UX) <i>e-learning environment</i> yang berpusat pada siswa (<i>student centered</i>). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan versi adaptasi dari <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) dan mengevaluasi <i>learning management system</i> (LMS). Keunggulan dari jurnal penelitian ini adalah peneliti benar-benar menyadari keterbatasan alat ukur atau kuesioner untuk mengukur <i>user experience</i> berbagai produk, khususnya LMS. Selain itu, peneliti juga menentukan pilihan yang tepat dengan merekrut dua ratus tiga belas mahasiswa dari bidang Ilmu Komputer untuk mengevaluasi LMS yang diteliti, karena akurasi nya dapat dipercaya. Kekurangan dari jurnal penelitian ini adalah karena hanya menggunakan satu <i>platform</i> LMS dalam penelitiannya, kuesioner yang dikembangkan belum tentu bisa langsung diterapkan untuk mengukur <i>user experience platform</i> LMS yang lain.

Muhammad Aththariq Al Akbar	K. Mikkonen	<p>pada jurnal ini membahas Pembelajaran di lingkungan klinis mahasiswa perawatan kesehatan memainkan peran penting dalam pendidikan tinggi.</p> <p>Tantangan terbesar bagi mahasiswa layanan kesehatan yang beragam secara budaya dan bahasa ditemukan dalam penempatan klinis, di mana perbedaan bahasa dan budaya telah terbukti menyebabkan hambatan belajar bagi mahasiswa.</p> <p>Kelebihan : Metode: Strategi pencarian mengikuti pedoman dari Center of Review and Dissemination. Studi asli diidentifikasi dari tujuh database (CINAHL, Medline Ovid, Scopus, Web of Science, Academic Search Premiere, Eric and Cochrane Library) untuk periode 2000-2014. Dua peneliti memilih studi berdasarkan judul, abstrak, dan teks lengkap menggunakan kriteria inklusi dan menilai kualitas studi secara mandiri. Dua belas studi asli dipilih untuk ditinjau. Hasil: Pengalaman belajar mahasiswa layanan kesehatan yang beragam secara budaya dan bahasa dibagi menjadi tiga aspek pembelajaran yang berpengaruh dalam lingkungan klinis: pengalaman dengan proses implementasi dan ketentuan; pengalaman dengan teman sebaya dan mentor; dan pengalaman dengan dukungan dan instruksi universitas.</p> <p>Kekurangan : Belum ada tinjauan sistematis yang dilakukan untuk memeriksa pengalaman mahasiswa layanan kesehatan yang beragam secara budaya dan bahasa dari pembelajaran mereka di lingkungan klinis</p>
Afri Tri Fardani	S. Sinha	<p>Jurnal ini membahas mengenai Lingkungan belajar kolaboratif yang didukung komputer memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam praktik berbasis inkuiri untuk memecahkan masalah otentik, menggunakan alat teknologi sebagai sumber daya. manfaat mempelajari keterlibatan sebagai fenomena multi-segi dan memperluas konsepsi yang ada untuk memasukkan keterlibatan konsekuensial, dengan implikasi untuk merancang teknologi yang merencanakan keterlibatan kognitif dan konseptual-ke-konsekuensial berkualitas tinggi dalam lingkungan belajar kolaboratif yang didukung komputer. Keunggulan dari jurnal ini adalah pada abstrak dijelaskan secara rinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini, untuk membantu menilai kualitas keterlibatan, peneliti memperluas kerangka kerja keterlibatan yang ada, yang telah mempelajari konstruksi ini sebagai perbedaan individu yang stabil dan dekontekstualisasi. Kekurangan dari jurnal ini adalah peneliti memiliki pemahaman yang terbatas tentang kualitas keterlibatan yang dikembangkan dalam konteks ini, sebagian karena sempitnya ukuran keterlibatan.</p>
Fidiatul Nabila	G. Makransky	<p>"Jurnal ini membahas mengenai Lingkungan pembelajaran berbasis simulasi. Yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan kedokteran dengan memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan pasien, prosedur laboratorium diagnostik, dan data pasien dalam lingkungan virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi dapat membantu generasi dokter masa depan mentransfer pemahaman baru tentang mekanisme penyakit yang diperoleh dalam pengaturan laboratorium virtual ke dalam praktik klinis sehari-hari. Makransky dkk. dan mendapatkan kepercayaan diri dengan pengalaman mengerjakan kasus yang menyerupai situasi kerja sebenarnya dari seorang dokter, dan 78% menyatakan bahwa mereka akan merasa lebih percaya diri dalam menasihati pasien setelah simulasi.</p> <p>Kelebihan: Metode: Seluruh kelas yang terdiri dari 300 mahasiswa tahun pertama Universitas Kopenhagen, sebagian besar dengan jurusan kedokteran, menerima sesi pelatihan 2 jam dalam lingkungan belajar berbasis simulasi. Pada abstrak dijelaskan secara rinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui perubahan dalam pengetahuan, motivasi intrinsik, dan self-efficacy, bersama-sama dengan evaluasi pasca-intervensi dari efek simulasi pada pemahaman siswa tentang praktik klinis sehari-hari. Serta pada bagian hasil penelitian juga dijelaskan sangat rinci. Kekurangan: Dari jurnal diatas tidak ada penjelasan terkait dengan instrument yang digunakan. Jadi membuat pembaca hanya mampu menerka-nerka. Karena hanya dijelaskan metode penelitian dan hasil penelitian tersebut. Selain itu penelitian hanya dilakukan pada satu kampus saja, sehingga tidak ada hasil perbandingan dari kampus lain"</p>
Alifana Nihayati	Kövecses-Gösi, V.	<p>Jurnal ini membahas mengenai pembelajaran kooperatif dalam lingkungan VR. Karena dipertukarnya perubahan pada bidang pendidikan dari "tradisional" menuju pendidikan yang berorientasi pada pengalaman ataupun kerja tim yang kooperatif dengan tetap memperhatikan teknologi digital. Jurnal ini dirancang untuk memperkenalkan bagaimana pelajaran yang dibangun diatas peningkatan berbagai tingkat kecerdasan melalui teknik kooperatif dapat diimplementasikan dengan bantuan ruang virtual.</p> <p>*Kelebihan* : kegiatan kelas dibangun di atas nyata kerjasama dapat secara efektif dikombinasikan dengan kesempatan belajar yang tersedia oleh ruang VR karena memungkinkan lebih banyak jalur pembelajaran dan dengan keseimbangan yang tepat dapat membuat proses belajar-mengajar lebih efisien.</p> <p>*Kekurangan* : Setiap orang memiliki perbedaan gaya belajar dengan kebiasaan berbeda dan selain itu beberapa adalah tipe orang visual.</p>
Mellyanti Dewi Puspitasari	K.M.Y. Law	<p>Jurnal ini membahas dampak pendaftaran siswa dan motivasi belajar pada pembelajaran kinerja dalam pengaturan pembelajaran campuran di tingkat universitas dengan kehadiran sosial, mengajar, dan belajar sebagai faktor mediasi.</p> <p>kelebihan dari jurnal ini adalah studi mereka yang menyoroti pentingnya pendaftaran dan desain siswa dari perspektif pengajaran dalam pengaturan pembelajaran campuran untuk memengaruhi kinerja pembelajaran melalui kehadiran sosial dan kehadiran kognitif langsung dan berkelanjutan pada siswa di kelas dua dengan satu kelas yang berlaku kelas campuran sesi pembelajaran.</p> <p>Kekurangan jurnal ini, ukuran sampel tidak signifikan karena jumlah pendaftaran terbatas yang hanya ditawarkan kepada sekelompok siswa terpilih dari latar belakang yang sama untuk kontrol eksperimental yang lebih baik. Akan lebih baik jika peserta diperluas.</p>
Rizki Syahputra	J. Bowers	<p>Jurnal Internasional Teknologi Pembelajaran dan Pengajaran Berbasis Web (Volume 10) ini membahas mengenai persepsi siswa tentang pengajaran dan kehadiran sosial dalam pembelajaran dengan analisis komparatif lingkungan belajar tatap muka dan online. Jurnal ini melihat perkembangan yang dramatis selama beberapa tahun terakhir terhadap pembelajaran, terutama pembelajaran online. Dan pembelajaran ini telah menjadi bagian integral dari sebagian besar strategi keseluruhan institusi pendidikan tinggi. Kelebihan dari Jurnal ini adalah penelitian langsung terhadap siswa dengan melakukan perbandingan terhadap pembelajaran secara langsung (tatap muka) maupun online. sehingga didapatkan kesimpulan dari penelitian ini. Kemudian Kekurangan dari jurnal ini adalah penelitian pada permasalahan ini tidak dilakukan secara menyeluruh dan tidak memperhatikan gaya belajar yang dimiliki seorang siswa. kemudian juga penelitian ini lebih menekankan pada pengurangannya siswa melalui persepsi.</p>
Lintang Ayu Mayapada	J. Wong	<p>Jurnal yang saya pilih berjudul "Supporting Self Regulated Learning in Online Learning Environments and MOOCs A Systematic Review". Jurnal ini membahas tentang Kursus Online Terbuka Besar-besaran (MOOC) memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja dengan sedikit pemantauan eksternal oleh guru. Kelebihan dalam jurnal ini adalah terdapatnya penjelasannya secara karakteristik, kelompok belajar yang sangat beragam yang terdaftar di MOOC diminta untuk membuat keputusan terkait dengan kegiatan belajar mereka sendiri untuk mencapai keberhasilan akademis. Oleh karena itu, dianggap penting untuk mendukung strategi pembelajaran mandiri (SRL) dan beradaptasi dengan faktor manusia yang relevan (misalnya, jenis kelamin, kemampuan kognitif, pengetahuan sebelumnya). Dukungan SRL telah diselidiki secara luas dalam pengaturan ruang kelas tradisional, tetapi sedikit yang diketahui tentang bagaimana SRL dapat didukung di MOOC.</p> <p>Kekurangan dari jurnal ini adalah sangat sedikit studi eksperimental yang telah dilakukan di MOOCs saat ini. Untuk mengisi kesenjangan ini, makalah ini menyajikan tinjauan sistematis studi tentang pendekatan untuk mendukung SRL di berbagai jenis lingkungan belajar online dan bagaimana mereka mengatasi faktor manusia. 35 studi yang ditinjau menunjukkan bahwa faktor manusia memainkan peran penting dalam kemanjuran dukungan SRL. Pelajaran selanjutnya dapat menggunakan analisis pembelajaran untuk memahami peserta didik pada tingkat yang sangat rinci untuk memberikan dukungan yang paling sesuai dengan peserta didik. Tujuan dari makalah ini ada dua: (a) untuk menginformasikan peneliti, desainer dan guru tentang keadaan seni dukungan SRL di lingkungan pembelajaran online dan MOOC; (b) memberikan saran untuk dukungan belajar mandiri yang adaptif.</p>

Himami Absawati	A. Al-Ayash	Jurnal dengan judul <i>"The influence of color on student emotion, heart rate, and performance in learning environments"</i> ini membahas penelitian mengenai manipulasi enam warna (merah hidup, biru cerah, kuning cerah, merah pucat, biru pucat, dan kuning pucat) dalam simulasi lingkungan belajar untuk menentukan pengaruhnya terhadap kinerja belajar, emosi, dan detak jantung mahasiswa. Keunggulan jurnal ini adalah menganalisis bahwa dalam proses pembelajaran, keadaan fisiologis dan emosional akan dipengaruhi oleh warna yang berbeda di ruang belajar pribadi. Responden dalam penelitian ini yaitu 24 mahasiswa sarjana dan pascasarjana. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh warna dalam lingkungan belajar mahasiswa terhadap aspek kinerja tugas, tanggapan emosional, dan perubahan detak jantung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, warna pucat dinilai sebagai situasi santai, tenang, dan menyenangkan. Untuk aspek kinerja, secara signifikan lebih tinggi dalam kondisi warna cerah. Sedangkan perubahan denyut jantung dipengaruhi secara signifikan oleh kondisi warna merah dan kuning. Kekurangan jurnal ini adalah dari segi jumlah manipulasi warna yang digunakan, jumlah responden penelitian dan variabel terikat dalam penelitian masih kurang. Penelitian bisa dilakukan dengan manipulasi lebih banyak variasi warna yang berbeda, karena melihat kondisi psikologis seseorang terhadap warna berbeda-beda. Selain itu, Variabel terikat dalam penelitian ini bisa lebih dikembangkan lagi menjadi variabel yang lebih luas, bagaimana pengaruh warna ruang belajar pribadi dalam berbagai aspek psikologi, emosional, motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain, alat dan instrument penelitian harus disesuaikan yang cocok dengan kebutuhan penelitian.
Muhammad Rafi Kuntjoro	R. Phungsuk	Jurnal dengan judul <i>"Development of a problem-based learning model via a virtual learning environment"</i>
Finda Syahara	W. Hwang	Jurnal dengan judul <i>"Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts"</i> membahas penelitian mengenai aplikasi pembelajaran berbasis game yang memfasilitasi keterampilan mendengar dan berbicara. Keunggulan dari jurnal ini adalah kegiatan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan jika didorong oleh sistem seluler. Selain itu, kegiatan belajar dengan sistem mobile mendorong siswa untuk lebih sering berlatih berbicara bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) serta untuk merefleksikan ucapan mereka, Membuat kalimat bermakna dan berbicara dengan lebih akurat dan percaya diri dan berlatih berbicara EFL dalam konteks otentik. Kekurangan jurnal ini adalah tidak adanya penjelasan strategi dari mobile game-based learning, sehingga pembaca tidak dapat melihat dengan jelas proses yang terjadi dalam penelitian tersebut. Pada jurnal ini juga tidak ada penjelasan mengenai ukuran sample yang signifikan.
Wildana Harismawan	B. Monterrat	Jurnal berjudul <i>A Player model for adaptive gamification in learning environments</i> menjelaskan tentang <i>Gamification</i> yang merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan terkini yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dalam jurnal ini menyajikan dua model untuk mengadaptasi fitur gamifikasi sesuai dengan profil pemain peserta didik. Versi pertama berasal dari penilaian para ahli (pro player) dan versi kedua diinduksi dari data empiris. Dua versi model ini dievaluasi dalam lingkungan pembelajaran online yang digamified. Kelebihan dari jurnal ini adalah menggunakan fitur teknologi terkini yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bahkan eksperimen dalam jurnal ini telah membuktikan keefektifan matriks berbasis ahli. Namun penekanan pada versi pertama ini juga bisa menjadi kekurangan jurnal ini karena pengaruh tingkat kecocokan fitur-fitur game dan pengguna. Pada kenyataannya, praktik ini tidak selalu efisien karena kemampuan setiap player tidak 100% bisa diukur oleh para ahli. Kemudian, kekurangan selanjutnya ialah kurang rinci dalam menganalisis player model karena versi pertama membutuhkan jumlah preferensi yang banyak dari para ahli dalam implementasinya.
Dwiki Fathurrahman	M. Bowning	Jurnal dengan judul <i>"Anxious individuals have difficulty learning the causal statistics of aversive environments"</i> membahas mengenai kesulitan dalam memahami statistika dimasyarakat yang menyebabkan kecemasan berlebihan.
Petrus Excel Grethaputra	S. Ouf	Jurnal dengan judul "A proposed paradigm for smart learning environment based on semantic web " Membahas tentang tuda rinci yang membahas makalah penelitian yang menerapkan ontologi dalam lingkungan belajar. Sebagian besar studi ini berfokus pada personalisasi e-learning dengan menyediakan objek pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik, mengabaikan komponen proses pembelajaran lainnya. Makalah ini mengusulkan dan mengimplementasikan kerangka kerja ekosistem smart e-learning menggunakan ontologi dan SWRL. Keunggulan dari jurnal ini adalah mengusulkan dan mengimplementasikan kerangka kerja ekosistem smart e-learning menggunakan ontologi dan SWRL. Arah baru diusulkan. Arah ini mendorong terciptanya empat ontologi terpisah untuk paket pembelajaran lengkap yang dipersonalisasi yang terdiri dari model pembelajaran dan semua komponen proses pembelajaran (objek pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan metode pengajaran). Kekurangan dari jurnal ini adalah mengabaikan komponen proses pembelajaran lainnya.
Erny Oktavia Waluyo	F. Van der Kleij	Jurnal ini mengkaji tentang Pengaruh Umpan Balik dalam Lingkungan Pembelajaran Berbasis Komputer pada Hasil Belajar Siswa. Keunggulan dari jurnal ini yaitu tingkatan sekolah sudah mencakup semuanya, mengidentifikasi juga jenis-jenis umpan balik yang lain dan hasil yang didapatkan sudah akurat. Namun Kekurangannya , jurnal ini lebih terfokus pada umpan balik berbasis komputer, sedangkan tidak semua jenjang pendidikan aktif menggunakan alat elektronik seperti halnya komputer. dan juga belum tentu setiap siswa pada jenjang yang berbeda mengerti akan penggunaan umpan balik berbasis komputer tersebut.
Difta Fitri Ramadya Putri	H. Zou	Jurnal yang berjudul "Adaptive localization in dynamic indoor environments by transfer kernel learning" yang membahas tentang lingkungan belajar yang dinamis untuk dapat mentransfer sebuah pembelajaran
Arif Febri Wibowo	N. Luo	Jurnal yang berjudul "Effects of different interactions on students' sense of community in e-learning environment" yang membahas mengenai bagaimana interaksi mempengaruhi rasa kebersamaan siswa dan niat penggunaan berkelanjutan dari platform e-learning. Hasilnya menunjukkan bahwa interaksi siswa-instruktur dan interaksi siswa-siswa secara signifikan memperkuat rasa keanggotaan dan pengaruh siswa, pada gilirannya, mempromosikan kelekatan mereka dengan platform e-learning. Keunggulan dari jurnal ini adalah menganalisis pengaruh interaksi yang berbeda pada rasa kebersamaan siswa dalam lingkungan e-learning yang saat ini bertepatan digunakan pada masa pandemi seperti sekarang ini. Untuk Kekurangan dari jurnal ini sendiri adalah kurangnya penjelasan mengenai mekanisme yang relevan dalam mendorong interaksi dalam platform e-learning untuk mendorong penggunaan berkelanjutan siswa.
Zaki Alfisga	P. Mirowski	Jurnal yang berjudul "Learning to navigate in complex environments" yang membahas mengenai bagaimana Belajar menavigasi di lingkungan yang kompleks dengan elemen dinamis merupakan tonggak penting dalam mengembangkan agen AI. Pendekatan ini dapat belajar untuk menavigasi dari masukan sensorik mentah dalam labirin 3D yang rumit, mendekati kinerja tingkat manusia bahkan dalam kondisi di mana lokasi tujuan sering berubah. Keunggulan dari jurnal ini adalah dapat belajar mengenai pengaruh lingkungan yang kompleks dan elemen dinamis dalam pengembangan agen AI. Kekurangan dari jurnal ini adalah beratnya bahasan dan tata bahasa yang digunakan yang cenderung menyulitkan pembaca dalam pemahaman.

Yoel Oktafianus	A. Shehata	<p>Jurnal yang berjudul "Learning Political News From Social Media: Network Media Logic and Current Affairs News Learning in a High-Choice Media Environment" yang membahas mengenai bagaimana warga belajar tentang politik dan masalah terkini dari sumber-sumber ini menjadi semakin penting. Berdasarkan konsep logika media jaringan, berbeda dengan logika media massa tradisional, penelitian ini mengkaji apakah penggunaan media sosial sebagai sumber berita politik mengkompensasi tidak menggunakan media berita tradisional dalam hal pembelajaran politik dan arus. Menggunakan dua studi panel yang dilakukan dalam dua konteks politik yang berbeda – setting pemilu dan non-pemilu – hasilnya menunjukkan efek pembelajaran yang positif dari penggunaan media berita tradisional dan situs berita online, tetapi tidak dari penggunaan media sosial. Diambil bersama-sama, Temuan menunjukkan bahwa menggunakan media sosial untuk mengikuti berita tentang politik dan peristiwa terkini tidak mengimbangi tidak menggunakan media berita tradisional dalam hal mempelajari kumpulan berita politik umum yang beragam dan luas. Keunggulan dari jurnal ini adalah kita dapat belajar tentang politik dan masalah terkini dari sumber-sumber ini menjadi semakin penting. Berdasarkan konsep logika media jaringan, berbeda dengan logika media massa tradisional, penelitian ini mengkaji apakah penggunaan media sosial sebagai sumber berita politik mengkompensasi tidak menggunakan media berita tradisional dalam hal pembelajaran politik dan arus. Kekurangan hasilnya menunjukkan efek pembelajaran yang positif dari penggunaan media berita tradisional dan situs berita online, tetapi tidak dari penggunaan media sosial.</p>
-----------------	------------	--