

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN
DAN HIPOTESIS

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka ini, penulis akan mengemukakan teori-teori yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dihadapi dan akan dijadikan landasan teoritis dalam melaksanakan penelitian. Dimulai pengertian secara umum, sampai pada pengertian yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2.1.1 Manajemen Sumber Daya Manusia

Dalam era globalisasi dan digitalisasi, isu yang paling banyak dikembangkan adalah persaingan global, artinya mengacu pada kebebasan berusaha yang kemudian dipacu dengan persaingan bebas yang tidak ada lagi batasannya dalam suatu wilayah atau negara tertentu. Era globalisasi dan digitalisasi ini ditandai dengan derasnya arus informasi dan cepatnya mobilitas manusia, modal, barang dan jasa, semakin terlihat pula sifat ketergantungan dan sekaligus persaingan yang tajam antar bangsa. Jadi, salah satu persoalan penting yang perlu diperbaiki adalah kualitas sumber daya manusia. Baik secara mikro yaitu perbaikan manajemen SDM dalam perusahaan, maupun secara makro yaitu perbaikan angkatan kerja dalam skala nasional. Alasan utamanya perbaikan kualitas sumber daya manusia dalam perusahaan adalah karena peran strategis SDM sebagai pelaksana dari fungsi-fungsi perusahaan untuk menggerakkan kegiatan perusahaan.

Peranan manusia sebagai sumber daya dalam organisasi semakin diyakini kepentingannya, sehingga makin mendorong perkembangan ilmu tentang bagaimana mendayagunakan sumber daya manusia tersebut agar mencapai kondisi yang optimal. Berbagai pendekatan manajemen dilakukan dalam mengelola sumber daya manusia tersebut bagi tercapainya tujuan perusahaan.

Dalam pencapaian tujuan perusahaan, permasalahan yang dihadapi manajemen bukan hanya terdapat pada bahan mentah, alat-alat kerja, mesin-mesin produksi, dan uang dan lingkungan saja, tetapi juga menyangkut pegawai (sumber daya manusia) yang mengelola faktor-faktor produksi lainnya tersebut. Sumber daya manusia dalam suatu perusahaan diperlakukan sebagai asset perusahaan yang merupakan faktor penentu keberhasilan suatu *output*.

2.1.1.1 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor penting dalam organisasi. Adapun bentuk serta tujuannya, organisasi dibuat berdasarkan berbagai visi untuk kepentingan manusia dan pelaksanaan misi perusahaan dikelola dan diurus oleh manusia. Jadi manusia merupakan faktor strategis dalam semua kegiatan institusi atau organisasi.

Unsur manusia di dalam organisasi merupakan suatu bidang ilmu manajemen, Hasibuan (2010:9) mengartikan manajemen sebagai :

“Ilmu dan seni yang mengatur pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber daya lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Unsur manusia (*man*) inilah yang kemudian berkembang menjadi suatu bidang ilmu manajemen yang disebut Manajemen Sumber Daya Manusia atau disingkat MSDM yang merupakan terjemahan dari *man power management*. Umar (2011:137) mendefinisikan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) sebagai berikut :

“Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) sebagai perencana, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan, pemeliharaan dan pemutusan hubungan kerja dengan maksud untuk mencapai tujuan organisasi perusahaan secara terpadu”.

Sedangkan Handoko (2009:4) memberikan pengertian :

“Manajemen sumber daya manusia sebagai penarikan, seleksi, pengembangan, pemeriharaan, dan penggunaan sumber daya manusia untuk mencapai baik tujuan-tujuan individu maupun organisasi”.

Sedangkan menurut Rivai (2010:1) mengartikan bahwa :

”Manajemen sumber daya manusia (MSDM) merupakan salah satu bidang dari manajemen umum yang meliputi segi-segi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian”

Berdasarkan definisi dan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia dapat diartikan sebagai ilmu yang mengatur dan mengelola hubungan serta peranan sumber daya manusia

dalam sebuah organisasi atau perusahaan agar efektif dan efisien untuk terwujudnya tujuan perusahaan, pegawai, dan masyarakat.

2.1.1.2. Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia

Menurut Hasibuan (2010 : 21) bahwa fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia meliputi :

1. Perencanaan

Perencanaan (*human resources planning*) adalah merencanakan tenaga kerja secara efektif serta efisien agar sesuai dengan kebutuhan perusahaan dalam rangka membantu terwujudnya tujuan.

2. Pengorganisasian

Pengorganisasian adalah kegiatan untuk mengorganisasi semua pegawai dengan menetapkan pembagian kerja, hubungan kerja, delegasi wewenang, integrasi dan koordinasi dalam bagan organisasi (*organization chart*).

3. Pengarahan

Pengarahan (*directing*) adalah kegiatan mengarahkan semua pegawai agar mau bekerjasama dan bekerja efektif secara efisien dalam membantu terwujudnya tujuan perusahaan.

4. Pengendalian

Pengendalian (*controlling*) adalah kegiatan mengendalikan semua pegawai agar mentaati peraturan-peraturan perusahaan dan bekerja sesuai rencana.

Apabila terdapat penyimpangan atau kesalahan maka diadakan tindakan perbaikan dan penyempurnaan rencana.

5. Pengadaan

Pengadaan (*Procurement*) adalah proses penarikan, seleksi, penempatan, orientasi dan induksi untuk mendapatkan pegawai yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

6. Pengembangan

Pengembangan (*development*) adalah proses peningkatan keterampilan teknis, teoritis, konseptual dan moral pegawai melalui pendidikan dan pelatihan. Pendidikan dan pelatihan yang diberikan harus disesuaikan dengan kebutuhan pekerjaan masa kini maupun masa depan.

7. Kompensasi

Kompensasi (*compensation*) adalah pemberian balas jasa langsung (*direct*) dan tidak langsung (*indirect*), uang atau barang kepada pegawai sebagai imbalan jasa yang diberikan kepada perusahaan.

8. Pengintegrasian

Pengintegrasian (*integration*) adalah kegiatan untuk mempersatukan kepentingan perusahaan dan kebutuhan pegawai, agar tercipta kerjasama yang serasi dan saling menguntungkan. Perusahaan akan memperoleh laba sedangkan pegawai dapat memenuhi kebutuhan dari hasil pekerjaannya.

9. Pemeliharaan

Pemeliharaan (*maintenance*) adalah kegiatan untuk memelihara atau meningkatkan kondisi fisik, mental dan loyalitas pegawai agar mereka tetap mau bekerjasama sampai pensiun.

10. Kedisiplinan

Kedisiplinan adalah keinginan dan kesadaran untuk menaati peraturan perusahaan dan norma-norma sosial.

11. Pemberhentian

Pemberhentian (*separation*) adalah putusnya hubungan kerja seseorang dari suatu perusahaan. Pemberhentian ini disebabkan oleh keinginan pegawai, keinginan perusahaan, kontrak kerja berakhir, pension dan sebab-sebab lainnya.

2.2 *E-learning*

Sistem pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi kelulusan. Perubahan sistem pembelajaran mengalami perkembangan yang cukup pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah membawa perubahan sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perubahan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran, ataupun proses pembelajaran. Sebelum ada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, para pelajar harus

puas dengan sistem pembelajaran konvensional. Sistem konvensional adalah sistem yang diberikan kepada pelajar sampai pada taraf memberi bekal pengetahuan dan keterampilan sebatas mengetahui saja.

Sistem belajar secara konvensional adalah suatu ketidakefektifan, sebab dengan perkembangan zaman, pertukaran informasi menjadi cepat dan instan sehingga institusi yang menggunakan sistem tradisional ini akan tertinggal dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini banyak lembaga pendidikan yang sudah mulai meninggalkan pembelajaran secara konvensional dan beralih ke pembelajaran yang bersifat *e-learning*.

2.2.1 Pengertian *E-learning*

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup diterima banyak pihak adalah yang dikemukakan oleh Hartley dalam Wahono (2010:2):

“*E-learning* merupakan jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain.”

E-learning merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet yang bisa diterapkan dengan *LMS (Learning Management System)* atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi,

laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online*. (Ellis, 2012).

Pendapat lain mendefinisikan bahwa *e-learning* mengacu pada penggunaan jaringan teknologi dan komunikasi dalam belajar dan mengajar (Naidu, 2011:11).

Berdasarkan pengertian- pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *e-learning* adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi meliputi aplikasi dan proses yang luas serta menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer dan teknologi internet.

2.2.2 Sejarah *Elearning*

E-pembelajaran atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer-assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Sejak itu, perkembangan *e-learning* dari masa ke masa adalah sebagai berikut:

(1) Tahun 1990 : Era *CBT (Computer-Based Training)* di mana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam *PC standalone* ataupun berbentuk kemasan *CD-ROM*. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (*Video dan AUDIO*) DALAM FORMAT *mov, mpeg-1, atau avi*.

(2) Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya *CBT* oleh masyarakat sejak tahun 1994 *CBT* muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.

(3) Tahun 1997 : *LMS (Learning Management System)*. Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul *LMS*. Perkembangan *LMS* yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar *LMS* yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh *AICC (Airline Industry CBT Committee)*, *IMS*, *SCORM*, *IEEE LOM*, *ARIADNE*, dsb.

(4) Tahun 1999 sebagai tahun Aplikasi *E-learning* berbasis *Web*. Perkembangan *LMS* menuju aplikasi *e-learning* berbasis *Web* berkembang secara total, 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 penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil.

(5) *E-Learning 2.0*, Istilah *e-Learning 2.0* digunakan untuk merujuk kepada cara pandang baru terhadap pembelajaran elektronik yang terinspirasi oleh munculnya teknologi *Web 2.0*. Sistem konvensional pembelajaran elektronik biasanya

berbasis pada paket pelajaran yang disampaikan kepada siswa dengan menggunakan teknologi Internet (biasanya melalui *LMS*). Peran siswa dalam pembelajaran terdiri dari pembacaan dan mempersiapkan tugas. Kemudian tugas dievaluasi oleh guru. Sebaliknya, *e-learning 2.0* memiliki penekanan pada pembelajaran yang bersifat sosial dan penggunaan perangkat lunak sosial (*social networking*) seperti *blog*, *wiki*, *podcast* dan *Second Life*. Fenomena ini juga telah disebut sebagai *Long Tail learning*. Selain itu juga, *E-learning 2.0* erat hubungannya dengan *Web 2.0*, *social networking* (Jejaring Sosial) dan *Personal Learning Environments (PLE)*.

2.2.3 Jenis-jenis *E-learning*

E-learning merupakan aspek yang sangat luas, sehingga seiring berjalannya waktu perkembangan dan jenis-jenisnya pun sangat beragam. Menurut *Glossary of e-Learning Terms* (Dalam Natakusumah, 2010) berikut merupakan jenis-jenis *e-learning* yang ada saat ini.

2.2.3.1 *Learner-led e-Learning*

Kategori ini dikenal pula dengan istilah *self-directed e-learning*. Yaitu, *e-learning* yang dirancang untuk memungkinkan pemelajar belajar secara mandiri. Itulah sebabnya disebut dengan *learner-led e-learning*. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pembelajaran bagi para pemelajar mandiri (*independent learner*). *Learner-led e-Learning* berbeda dengan *computer-based training* yang sama-sama didedikasikan untuk belajar mandiri. Bedanya, dalam *computer-based training*, pemelajar mempelajari materi tanpa melalui jaringan internet atau *web*,

tapi *via komputer*, seperti melalui *CD-ROM* atau *DVD*. Sedangkan dalam *learner-led e-learning*, semua materi (seperti *multimedia presentation*, *html*, dan media interaktif lain) dikemas dan *dideliver via jaringan internet/web*.

2.2.3.2 Instructor-led e-Learning

Tentu saja, jenis yang satu ini merupakan kebalikan dari *learner-led e-learning*, yaitu penggunaan teknologi *internet/web* untuk menyampaikan pembelajaran seperti pada kelas konvensional. Artinya, kelas pindah ke *web*. Konsekuensinya, memerlukan teknologi pembelajaran *sinkronous (real time)* seperti konferensi video, audio, *chatting*, *bulletin board* dan lainnya.

2.2.3.3 Facilitated e-Learning

Kategori ini, merupakan kombinasi dari *learner-lead* dan *instructor-led e-learning*. Jadi, bahan belajar mandiri dalam beragam bentuk disampaikan via website (seperti audio, animasi, video, teks, dalam berbagai format tertentu) dan komunikasi interaktif dan kolaboratif juga dilakukan via *website* (seperti forum diskusi, konferensi pada waktu-waktu tertentu, *chatting*, dll).

2.2.3.4 Embedded e-Learning

Kategori ini sedikit berbeda. *Embedded e-Learning* memberikan upaya agar terjadi seperti *just-in time training*. Hal ini sama dengan *electronic performance support system*. Kategori *e-learning* ini dirancang untuk dapat memberikan bantuan segera, ketika seseorang ingin menguasai keterampilan, pengetahuan atau lainnya sesesegera mungkin saat itu juga dengan bantuan

aplikasi program yang ditanam di *website*. Contohnya, jika Sebuah rumah sakit, mengembangkan aplikasi berbasis web, yang memungkinkan seorang dokter memperoleh informasi tentang suatu gejala dan kemungkinan penyebab serta alternatif pengobatan yang tepat ketika ia sedang mendiagnosa pasien di kamar periksa. Tentu saja di kamar periksa disediakan workstation (komputer) yang terhubung dengan aplikasi berbasis *web* tersebut. Semacam *job aids* yang *delivered* via *web*.

2.2.3.5 Telementoring dan E-Coaching

Kategori ini adalah pemanfaatan teknologi internet dan *web* untuk memberikan bimbingan dan pelatihan jarak jauh. Dalam konteks ini, *tool* seperti telekonferensi (video, audio, komputer), *chatting*, *instant messaging*, atau telepon dipergunakan untuk memandu dan membimbing perkembangan peserta belajar (pemelajar) dalam menguasai pengetahuan, keterampilan atau sikap yang harus dikuasainya. Sama halnya dengan *embedded e-learning*, kategori ini, lebih banyak diaplikasikan di industri atau perusahaan-perusahaan besar di era global ini.

2.2.4 Program E-learning

Konsep keberhasilan program *e-learning* selain ditunjang oleh perangkat teknologi informasi, juga oleh perencanaan, administrasi, manajemen dan ekonomi yang memadai. Perlu juga diperhatikan peranan dari para fasilitator, dosen, staf, cara implementasi, cara mengadopsi teknologi baru, fasilitas, biaya, dan jadwal kegiatan (Natakusumah, 2010). Secara konsep, dosen *e-learning* harus mempunyai kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikannya,

memahami strategi *e-learning* yang efektif, bertanggung jawab pada materi pelajaran, persiapan pelajaran, pembuatan modul pelajaran, penyeleksian bahan penunjang, penyampaian materi pelajaran yang efektif, penentuan interaksi mahasiswa, penyeleksian dan pengevaluasian tugas secara elektronik. Studio pengajar perlu dikelola lebih baik dari pada ruangan kelas biasa. Dosen harus dapat menggunakan peralatan, antara lain menggunakan audio, video materials, dan jaringan komputer selama pembelajaran berlangsung. Menurut Koswara (2011) kemampuan baru yang diperlukan dosen untuk *e-learning*, antara lain perlu:

- a. Mengerti tentang *e-learning*,
- b. Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa,
- c. Mendesain dan mengembangkan materi kuliah yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru,
- d. Mengadaptasi strategi mengajar untuk menyampaikan materi secara elektronik,
- e. Mengorganisir materi dalam format yang mudah untuk dipelajari,
- f. Melakukan training dan praktek secara elektronik,
- g. Terlibat dalam perencanaan, pengembangan, dan pengambilan keputusan,
- h. Mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, *attitude* dan persepsi para mahasiswanya.

2.2.5 Efektifitas *E-learning*

Program *e-learning* yang efektif dimulai dengan perencanaan dan terfokus pada kebutuhan bahan pelajaran dan kebutuhan mahasiswa. Teknologi yang tepat hanya dapat diseleksi ketika elemen-elemen ini dimengerti secara detil. Kenyataannya, kesuksesan program *e-learning* berhubungan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi dari mahasiswa, fakultas, fasilitator, staf penunjang, dan administrator.

1. Mahasiswa. Sehubungan dengan konteks pendidikan, peran utama dari mahasiswa adalah untuk belajar dengan sukses, merupakan tugas yang penting, sehingga perlu didukung oleh keadaan lingkungan yang baik, membutuhkan motivasi, perencanaan dan kemampuan untuk menganalisa dengan menggunakan instruksi atau modul yang terbaik. Ketika instruksi disampaikan pada suatu jarak tertentu, menghasilkan tantangan tambahan karena mahasiswa sering terpisah dari kebersamaan latar belakang dan interes lainnya, mempunyai hanya sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan dosen diluar kelas, dan harus bergantung pada hubungan teknis untuk menjembatani gap pemisah mahasiswa di dalam kelas.
2. Lembaga/Universitas. Kesuksesan semua usaha *e-learning* bergantung juga pada tanggung jawab lembaga/universitas. Fakultas bertanggung jawab pada pemahaman materi dan pengembangan pemahaman tersebut sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa.
3. Fasilitator. Fakultas merasa lebih efisien bila berhubungan dengan fasilitator setempat yang bertindak sebagai jembatan antara mahasiswa dan fakultas.

Supaya lebih efektif, seorang fasilitator harus mengerti kebutuhan para mahasiswa yang dilayani dan harapan yang diinginkan fakultas. Lebih penting lagi, fasilitator harus mengikuti arahan yang sudah ditentukan oleh fakultas. Mereka perlu menyiapkan peralatan, mengumpulkan tugas para mahasiswa, melakukan tes, dan bertindak sebagai instruktur setempat.

4. Staf Penunjang. Kebanyakan kesuksesan program *e-learning* berhubungan juga dengan penunjang fungsi-fungsi pelayanan seperti registrasi mahasiswa, perbanyakan dan penyampaian materi kuliah, pemesanan buku teks, penjagaan *copyright*, penjadwalan, pemrosesan laporan, pengelolaan sumber daya teknis, dll. Staf penunjang merupakan kebutuhan utama untuk menciptakan keadaan, sehingga *e-learning* tetap pada jalur yang benar.
5. Administrator. Meskipun administrator biasanya ikut dalam perencanaan suatu program *e-learning*, mereka sering kehilangan kontak dengan manajer teknis ketika program sedang beroperasi. Administrator *e-learning* yang efektif bukan hanya sekedar memberikan ide, tetapi perlu juga bekerjasama dan membuat konsensus dengan para pembangun, pengambil keputusan, dan pengawas. Mereka harus bekerja sama dengan personel teknis dan staf penunjang, meyakinkan bahwa sumberdaya teknologi perlu dikembangkan secara efektif untuk keperluan misi akademis kedepan. Lebih penting lagi bahwa didalam mengelola suatu akademik perlu merealisasikan bahwa kebutuhan dan kesuksesan para mahasiswa *e-learning* merupakan tanggung jawab utama.

2.2.6 Strategi *E-learning*

Strategi penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari mahasiswa atas materi yang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa; meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dengan perangkat biasa sulit untuk dilakukan; memperluas daya jangkau proses belajar-mengajar dengan menggunakan jaringan komputer, tidak terbatas pada ruang dan waktu. Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan; memperhatikan teknik evaluasi kemajuan mahasiswa dan penyimpanan data kemajuan mahasiswa.

Materi dari pendidikan dan pelatihan dapat diambil dari sumber-sumber yang valid dan dengan teknologi *e-learning*, materi bahkan dapat diproduksi berdasarkan sumber dari tenaga-tenaga ahli (*experts*). Misalnya, tampilan video digital yang menampilkan seorang ahli mekanik menunjukkan bagaimana caranya memperbaiki suatu bagian dari mesin mobil. Dengan animasi 3 dimensi dapat ditunjukkan bagaimana cara kerja dari mesin otomotif dua langkah.

Menurut Koswara (2011) ada beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi *e-learning* adalah sebagai berikut :

1. *Learning by doing*. Simulasi belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari; contohnya adalah simulator penerbangan (*flight simulator*), dimana seorang calon penerbang dapat dilatih untuk melakukan penerbangan suatu pesawat tertentu seperti ia berlatih dengan pesawat yang sesungguhnya
2. *Incidental learning*. Mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Tidak semua hal menarik untuk dipelajari, oleh karena itu dengan strategi ini seorang mahasiswa dapat mempelajari sesuatu melalui hal lain yang lebih menarik, dan diharapkan informasi yang sebenarnya dapat diserap secara tidak langsung. Misalnya mempelajari geografi dengan cara melakukan “perjalanan maya” ke daerah-daerah wisata.
3. *Learning by reflection*. Mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk mengembangkan suatu ide/gagasan dengan cara memberikan informasi awal dan aplikasi akan “mendengarkan” dan memproses masukan ide/gagasan dari mahasiswa untuk kemudian diberikan informasi lanjutan berdasarkan masukan dari mahasiswa.
4. *Case-based learning*. Mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus yang telah terjadi mengenai subyek yang hendak dipelajari. Strategi ini tergantung kepada nara sumber ahli dan kasus-kasus yang dapat dikumpulkan tentang materi yang hendak dipelajari. Mahasiswa dapat mempelajari suatu materi dengan cara menyerap informasi dari nara sumber ahli tentang kasus-kasus yang telah terjadi atas materi tersebut.

5. *Learning by exploring*. Mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk memahami suatu materi dengan cara melakukan eksplorasi mandiri atas materi tersebut. Aplikasi harus menyediakan informasi yang cukup untuk mengakomodasi eksplorasi dari mahasiswa. Mempelajari sesuatu dengan cara menetapkan suatu sasaran yang hendak dicapai (*goal-directed learning*). Mahasiswa diposisikan dalam sebagai seseorang yang harus mencapai tujuan/sasaran dan aplikasi menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam melakukan hal tersebut. Mahasiswa kemudian menyusun strategi mandiri untuk mencapai tujuan tersebut.

2.2.7 Dampak Positif *E-Learning* Bagi Mahasiswa

E-learning sangat berguna bagi mahasiswa karena dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran dan menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. Menurut Natakusumah (2010) berikut ini merupakan beberapa dampak positif metode pembelajaran *e-learning* bagi mahasiswa, yaitu:

1. Menambah kemampuan dan keahlian dalam bidang IT.
2. Sumber materi disampaikan detail dalam bentuk *softcopy* sehingga dapat dimiliki oleh setiap mahasiswa tanpa harus membeli atau memfotokopi.
3. Beberapa mahasiswa akan merasa lebih percaya diri dalam forum diskusi.
4. Mahasiswa lebih mandiri dalam memahami materi tanpa bimbingan dosen atau pengajar.

5. Menghemat penggunaan kertas yang digunakan untuk mencatat atau mengerjakan tugas sehingga dapat membantu mencegah perluasan atau percepatan *global warming*.

2.2.8 Dampak Negatif *E-Learning* Bagi Mahasiswa

Pembelajaran dengan metode *e-learning* tidak sepenuhnya berdampak baik bagi mahasiswa. Bahkan tidak sedikit dampak negatif dalam pembelajaran *e-learning*. Berikut adalah dampak-dampak negatif *e-learning* bagi mahasiswa, menurut Natakusumah (2010) yaitu:

1. Penilaian tidak objektif karena ketika kuis atau tugas mahasiswa dapat *open book*.
2. Dalam beberapa kasus, mahasiswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan dalam forum diskusi sehingga terkadang kurang efisien.
3. Mahasiswa tidak menunjukkan kemampuan yang ia miliki sebenarnya karena jawaban dapat diperoleh dari mana saja.
4. Minimnya tatap muka antara dosen dan mahasiswa membuat komunikasi diantara keduanya kurang, padahal saat ini komunikasi langsung sangat diperlukan.
5. Penggunaan teknologi internet dalam proses belajar mengajar membuat mahasiswa semakin jauh dari buku.

2.2.9 Cara Menyikapi Dampak Atau Pengaruh *E-Learning*

Dibawah ini adalah beberapa cara yang dapat digunakan dalam menyikapi berbagai dampak *e-learning*, yaitu:

1. Para dosen diharapkan dapat menguasai kemampuan mata kuliahnya sehingga dapat menerapkan strategi pembelajaran berbasis *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Mengetahui perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan untuk menambah informasi dalam penyampaian materi pembelajaran.
3. Dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan membuat siswa menganggap matematika adalah dunianya.
4. Universitas dapat selalu memperbaiki dan memperbaharui fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran.

2.2.10 Dimensi *E-learning*

Tuntutan yang harus dilaksanakan perguruan tinggi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menghadapi berbagai kendala yang tidak sederhana. Masalah utama yang seringkali dihadapi oleh pihak perguruan tinggi adalah keterbatasan sarana prasarana, sumber daya manusia dan sumber belajar. Sedangkan dari pihak dosen pengampu adalah keterbatasan pengetahuan mengenai pengelolaan *e-learning*, dan motivasi dosen dalam penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran

Berkaitan dengan implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, terutama pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran, perguruan tinggi perlu melakukan analisis kebutuhan, penyiapan kebutuhan yang diperlukan, perancangan model pembelajaran serta

pengembangannya. Adapun paparan dimensi *e-learning* agar dapat dipahami dan dapat diimplementasikan adalah sebagai berikut.

1. Dimensi : Pemanfaatan Website *E-learning*

Pembelajaran elektronik atau *e-learning* bersifat Fleksibel. Artinya *e-learning* memberi fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pembelajaran. Selain itu, *e-learning* juga memberi kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. Adapun sifat efisiensi biaya yang berarti *e-learning* memberi efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggara, efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar dan efisiensi biaya bagi pembelajar adalah biaya transportasi dan akomodasi.

Penggunaan *e-learning* akan menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan. Secara rutin kemudahan akses tentang materi akan memberikan waktu yang signifikan bagi mahasiswa untuk leluasa mempelajarinya dan hal ini akan menjadi keunggulan bagi mahasiswa yang memanfaatkan *e-learning* sebagai sarana belajarnya.

2. Dimensi : Motivasi Belajar

Sebagian besar pakar psikologi menyatakan bahwa motivasi merupakan konsep yang menjelaskan alasan seseorang yang berperilaku. Pengertian ini masih bersifat umum, sehingga banyak dihadapkan pada pembahasan spesifik tentang makna motivasi yang dilandasi oleh berbagai asumsi dan terminologi. Demikian pula masalah yang paling mendasar dalam memahami konsep motivasi adalah tidak adanya kemampuan seseorang

dalam mengamati dan menyentuhnya secara langsung. Konsep motivasi yang dikenal didalam literatur psikologi merupakan konstruk hipotetik dan motivasi itu memberikan ketetapan yang menjelaskan tentang kemungkinan sebab-sebab perilaku siswa. Oleh karena itu motivasi tidak dapat diukur secara langsung, seperti halnya mengukur panjang atau lebar suatu ruangan. Jadi, pengertian motivasi adalah merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu dan memelihara perilaku seseorang secara terus menerus. Pentingnya motivasi dalam belajar sangat penting, bahkan tanpa kesepakatan tertentu mengenai definisi konsep tersebut. Apabila terdapat dua anak yang memiliki kemampuan sama dan memberikan peluang dan kondisi yang sama untuk mencapai tujuan, kinerja dan hasil-hasil yang dicapai oleh anak yang termotivasi akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak termotivasi. Hal ini dapat diketahui dari pengalaman dan pengamatan sehari-hari. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa apabila anak tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri anak tersebut. Walaupun begitu hal itu kadang-kadang menjadi masalah, karena motivasi bukanlah suatu kondisi. Apabila motivasi anak itu rendah umumnya diasumsikan bahwa prestasi siswa yang bersangkutan akan rendah.

3. Dimensi : Kinerja Individu

Organisasi atau perusahaan menanamkan investasi yang besar untuk memperbaiki kinerja individual atau organisasi berkaitan dengan implementasi teknologi dalam suatu sistem informasi (Sumardiyanti, 2010). Untuk mengukur keberhasilan suatu sistem secara ekstrim sulit dilakukan. Dalam

konteks penelitian sistem informasi pemakai akan diberikan evaluasi berdasarkan pada suatu kenyataan apakah suatu sistem informasi yang diterapkan dalam perusahaan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Kinerja adalah tingkat pencapaian hasil atau *“the degree of accomplishment”* (Rue and Syars 2009) Atau dengan kata lain, kinerja merupakan tingkat pencapaian (Yeremies, 2004; dalam Kusmaryanti, 2010). Dalam penelitian Goodhue dan Thompson (1995) dalam Dinar (2011), pencapaian kinerja individual dinyatakan berkaitan dengan pencapaian serangkaian tugas-tugas individu dengan dukungan teknologi informasi yang ada. Karakteristik individual akan mengukur kemampuan masing-masing individu pada teknologi yang diterapkan oleh perusahaan atau organisasi, sehingga akan berkaitan dengan keahlian dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi dan kemampuan teknologi dalam membantu individu menyelesaikan tugas (Sumardayanti, 1999; dalam Dinar K, 2010)

4. Dimensi : Kesiapan

Kesiapan menurut kamus psikologi adalah tingkat perkembangan dari kematangan atau kedewasaan yang menguntungkan untuk mempraktekkan sesuatu. (Chaplin, 2009, halaman 419).

Menurut Slameto (2009) :

“Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang atau individu yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi dan kondisi yang dihadapi”.

Menurut Dalyono (2010 : 52) juga mengartikan “kesiapan adalah kemampuan yang cukup baik fisik dan mental. Kesiapan fisik berarti tenaga yang cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental berarti memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan suatu kegiatan”.

Menurut Hamalik (2010, halaman 94) :

“Kesiapan adalah tingkatan atau keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan perorangan pada tingkatan pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan mengenai pengertian kesiapan. Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang atau individu untuk menanggapi dan mempraktekkan suatu kegiatan yang mana sikap tersebut memuat mental, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki dan dipersiapkan selama melakukan kegiatan tertentu. Kesiapan sangat penting untuk memulai suatu pekerjaan, karena dengan memiliki kesiapan, pekerjaan apapun akan dapat teratasi dan dapat dikerjakan dengan lancar serta memperoleh hasil yang baik.

2.3 Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang sangat penting bagi mahasiswa. Karena dalam prestasi belajar tersebut dapat terlihat apa yang akan dijadikan bahan evaluasi bagi mahasiswa tersebut baik oleh dirinya maupun dosen selaku

pengajar di bidang akademisnya. Banyak hal yang akan mempengaruhi prestasi belajar tersebut dan prestasi belajar juga banyak dijelaskan oleh para ahli sebagai hal yang sangat penting untuk diperhatikan baik bagi mahasiswa sendiri maupun pihak-pihak lain yang terkait langsung ataupun tidak langsung.

2.3.1 Pengertian Prestasi Belajar

Dalam proses pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu (Abdullah, 2009)

Prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang diberikan berdasarkan atas pengukuran tertentu (Ilyas, 2010).

Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta, dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Syahm, 2012)

Jadi prestasi belajar adalah hasil belajar setelah mengikuti program pembelajaran yang dinyatakan dengan skor atau nilai. Pengukuran akan pencapaian prestasi belajar mahasiswa dalam pendidikan formal telah ditetapkan dalam jangka waktu yang bersifat caturwulan dan sering disebut dengan istilah mid semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS), tetapi dalam prestasi belajar diharapkan adalah peningkatan yang dilakukan dalam materi yang diajarkan. Untuk mengetahui prestasi belajar mahasiswa perlu diadakan suatu evaluasi yang

bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah proses belajar dan pembelajaran itu berlangsung secara efektif. Efektifitas proses belajar tersebut akan tampak pada kemampuan mahasiswa menguasai materi pelajaran.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2009) secara garis besarnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan atas:

a. Faktor Internal

Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut faktor instrinsik yang meliputi kondisi fisiologi dan kondisi psikologis yang mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan lain-lain.

1) Kondisi Fisiologis Secara Umum

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Orang yang ada dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang ada dalam keadaan lelah. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuannya berada dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi. Anak-anak yang kurang gizi mudah lelah, mudah mengantuk, dan tidak mudah menerima pelajaran.

2) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar mahasiswa (Djamarah:2010).

3) Kondisi Panca Indera

Disamping kondisi fisiologis umum, hal yang tak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran. Sebagian besar yang dipelajari manusia dipelajari menggunakan penglihatan dan pendengaran. Orang belajar dengan membaca, melihat contoh atau model, melakukan observasi, mengamati hasil eksperimen, mendengarkan keterangan guru dan orang lain, mendengarkan ceramah, dan lain sebagainya.

4) Intelegensi/Kecerdasan

Intelegensi adalah suatu kemampuan umum dari seseorang untuk belajar dan memecahkan suatu permasalahan. Jika intelegensi seseorang rendah bagaimanapun usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar, jika tidak ada bantuan orang tua atau pendidik niscaya usaha belajar tidak akan berhasil.

5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang menonjol disuatu bidang tertentu misalnya bidang studi matematika atau bahasa asing. Bakat adalah suatu yang dibentuk dalam kurun waktu, sejumlah lahan dan merupakan perpaduan taraf intelegensi. Pada umumnya komponen intelegensi tertentu dipengaruhi oleh pendidikan dalam kelas, sekolah, dan minat subyek itu sendiri. Bakat yang dimiliki seseorang akan tetap tersembunyi bahkan lama-kelamaan akanmenghilang apabila tidak mendapat kesempatan untuk berkembang.

6) Motivasi

Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatanbelajar. Mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi sangat sedikit yang tertinggal dalam belajarnya. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal daridalam diri (motivasi intrinsik) dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar. Bila ada mahasiswa yang kurang memiliki motivasi instrinsik diperlukan dorongan dari luar yaitu motivasi ekstrinsik agar mahasiswa termotivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut dengan faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya baik itu di lingkungan sosial maupun lingkungan lain (Djamara, 2010).

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu:

a) Lingkungan Alami

Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar pada suhu udara yang lebih panas dan pengap.

b) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia dan representasinya (wakilnya), walaupun yang berwujud hal yang lain langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar memecahkan soal akan terganggu bila ada orang lain yang mondar-mandir di dekatnya atau keluar masuk kamar. Representasi manusia misalnya memotret, tulisan, dan rekaman suara juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan yang telah dirancang. Faktor-faktor ini dapat berupa :

- a) Perangkat keras / *hardware* misalnya gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, dan sebagainya.
- b) Perangkat lunak / *software* seperti kurikulum, program, dan pedoman belajar lainnya.

2.3.3 Indikator Prestasi Belajar

Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa prestasi belajar dapat dinyatakan berhasil apabila memenuhi ketentuan kurikulum yang disempurnakan. Pada dunia pendidikan, pengukuran prestasi belajar sangat diperlukan. Karena dengan diketahui prestasi mahasiswa maka diketahui pula kemampuan dan keberhasilan mahasiswa dalam belajar. Untuk mengetahui prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian atau evaluasi dengan tujuan supaya siswa mengalami perubahan secara positif.

Menurut Muhibbin Syah (2010 : 141) “Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Hal ini dapat dilihat dari sejauh mana perubahan yang telah terjadi melalui kegiatan belajar mengajar. Pengajaran harus mengetahui sejauh mana

siswa akan mengerti bahan yang akan diajarkan. Penilaian member informasi tentang hasil pengajaran yang telah disajikan. Pengukuran prestasi belajar tersebut dapat menggunakan suatu alat untuk mengevaluasi yaitu test. Test dipakai untuk menilai hasil belajar mahasiswa dan hasil belajar mengajar dari pendidik.

Menurut Muhibbin Syah (2010 : 142) :

“Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara member penilaian atau evaluasi yaitu untuk memeriksa kesesuaian antara apa yang diharapkan dan apa yang tercapai, hasil penelitian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki dan mendekatkan tujuan yang diinginkan.”

Berdasarkan uraian-uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengukuran prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberi penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi yang dilakukan dapat diketahui dengan menggunakan suatu test tertulis atau test lisan yang mencakup semua materi yang diajarkan dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Muhibbin (2010), berikut merupakan indikator-indikator prestasi belajar yakni :

2.3.3.1 Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)

Penilaian atau evaluasi yang dilakukan dapat diketahui dengan menggunakan suatu test tertulis atau test lisan yang mencakup semua materi yang diajarkan dalam jangka waktu tertentu. Data dokumentasi berupa Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari proses

belajar selama satu semester atau periode tertentu menjadi indikator utama keberhasilan mahasiswa dalam prestasi belajar dimana mereka menuntut ilmu.

2.3.3.2 Lama Studi

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri mahasiswa yang bersangkutan. Oleh sebab itu melalui proses pembelajaran, dapat dilihat optimal atau kurang optimal mahasiswa tersebut memanfaatkan lama studinya agar tidak melebihi batasan yang diberikan atau yang seharusnya. Karena, lama studi yang ditempuh mahasiswa tersebut merupakan indikator prestasi belajar yang dimilikinya apakah prestasi belajar tersebut optimal atau menunjukkan hasil yang baik ataupun sebaliknya.

Sedangkan menurut Abin (2010:26), dengan mengutip pernyataan Benjamin Bloom indikator prestasi belajar mencakup :

2.3.3.3 Ranah Kognitif

Ranah kognitif seperti pengamatan, indikatornya adalah dapat menunjukkan, membandingkan dan menghubungkan, ingatan indikatornya adalah dapat menyebutkan dan menunjukkan, pemahaman indikatornya adalah dapat menjelaskan dan mendefinisikan. Penerapan indikatornya adalah dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat. Analisis indikatornya adalah dapat menguraikan dan dapat mengkalsifikasikan atau memilah-milah. Sintesis indikatornya dapat menghubungkan, dapat menyimpulkan dan dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum).

2.3.3.4 Ranah Afektif (Rasa)

Ranah afektif atau rasa seperti penerimaan indikatornya adalah menunjukkan sikap menerima dan sikap menolak. Sambutan indikatornya adalah kesediaan partisipasi atau terlibat dan kesediaan memanfaatkan. Apresiasi indikatornya adalah menganggap penting dan bermanfaat, menganggap indah dan harmonis, dan mengagumi.

2.3.3.5 Ranah Psikomotor (Karsa)

Ranah psikomotor atau karsa seperti keterampilan bergerak dan bertindak indikatornya adalah mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota badan lainnya. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal indikatornya gerakan jasmani.

2.4 Kerangka Pemikiran

Metode pembelajaran *e-learning* cukup digemari dan menjadi salah satu pilihan dosen untuk mengajar mahasiswanya. *E-learning* atau *electronic learning* adalah metode pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan sarana teknologi berupa internet (*via internet*). Metode *e-learning* ini biasanya gemar digunakan oleh dosen yang sibuk dan dosen-dosen di universitas besar.

E-learning merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet yang bisa diterapkan dengan *LMS (Learning Management System)* atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi,

laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online*. (Ellis, 2009).

Dimensi *e-learning* juga sangat penting untuk diperhatikan dan dipahami maksudnya, dalam penelitian ini penulis mendimensikan *e-learning* kedalam empat hal yaitu, pemanfaatan *e-learning*, motivasi belajar mahasiswa, kinerja individu baik mahasiswa maupun dosen yang terkait, dan kesiapan dari *e-learning* tersebut baik kesiapan mahasiswa maupun kesiapan dosen sebagai tenaga pengajar.

Penggunaan *E-learning* akan menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan. Secara rutin kemudahan akses tentang materi akan memberikan waktu yang signifikan bagi mahasiswa untuk leluasa mempelajarinya dan hal ini akan menjadi keunggulan bagi mahasiswa yang memanfaatkan *E-learning* sebagai sarana belajarnya.

Asumsi dari motivasi belajar dapat dilihat dari dua anak yang memiliki kemampuan sama dan memberikan peluang dan kondisi yang sama untuk mencapai tujuan, kinerja dan hasil-hasil yang dicapai oleh anak yang termotivasi akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak termotivasi.

Karakteristik individual akan mengukur kemampuan masing- masing individu pada teknologi yang diterapkan oleh perusahaan atau organisasi, sehingga akan berkaitan dengan keahlian dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi dan kemampuan teknologi dalam membantu individu menyelesaikan tugas (Sumardayanti, 1999; dalam Dinar K, 2010)

Dan aspek kesiapan akan mengukur keberhasilan penggunaan *e-learning* tersebut karena, kesiapan sangat penting untuk memulai suatu pekerjaan, karena dengan memiliki kesiapan, pekerjaan apapun akan dapat teratasi dan dapat dikerjakan dengan lancar serta memperoleh hasil yang baik.

Berkaitan dengan hal-hal tersebut, jika *e-learning* telah digemari dalam metode pembelajarannya maka hal ini akan secara langsung mempengaruhi berhasil tidaknya mahasiswa tersebut dalam belajar. Acuan prestasi belajar bagi mahasiswa tentunya mengacu pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), prestasi belajar dikatakan baik jika IPK mahasiswa tersebut dikatakan sesuai dengan kriteria dari perguruan tinggi dan sebaliknya.

Ketersediaan *e-learning* dalam dimensinya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar atau hasil belajar mahasiswa. Jika dilihat dari berbagai dimensi yang telah dijelaskan, bahwa faktor penunjang keberhasilan prestasi belajar mahasiswa bisa dari berbagai aspek yang ada salah satunya ketersediaan *e-learning* karena kemudahan akses dalam materi perkuliahan yang diberikan maupun untuk pengayaan belajar dapat menjadi pemicu semangatnya mahasiswa untuk belajar.

Jadi, apakah prestasi belajar itu sehingga sangat penting dan harus sangat diperhatikan baik oleh mahasiswa maupun oleh dosen dan pihak-pihak terkait lainnya. Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar

siswa, baik yang berdimensi cipta, dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Syahm, 2012)

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka dapat dilihat ketersediaan *e-learning* akan berpengaruh erat terhadap prestasi belajar atau hasil belajar mahasiswa dan memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar mahasiswa tersebut.

Pernyataan tentang adanya suatu keterkaitan antara pengaruh *e-learning* terhadap prestasi belajar atau hasil belajar mahasiswa adalah sebagai berikut.

Hamalik (2010) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan keinginan atau minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegitan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa atau mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa, media pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.

Pendapat lain juga diutarakan oleh ahli lain tentang suatu keterkaitan antara media pembelajaran menggunakan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Menurut Nana Sudjana (2011) :

“Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.”

Selain itu, Miarto (2011) juga mengatakan :

“ Semua bentuk teknologi adalah sistem yang diciptakan manusia untuk sesuatu tujuan tertentu, yang pada intinya adalah mempermudah manusia dalam memperingan usahanya, meningkatkan hasilnya, dan menghemat tenaga serta sumber daya yang ada.”

Menurut hasil penelitian Sri, (2011) yang dilakukan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta (SINUS) menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *e-learning* dalam dimensinya pemanfaatan *e-learning*, motivasi belajar, kinerja individu, kesiapan berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan pengujian Hipotesis menggunakan uji linearitas garis regresi pada variabel bebas dan variabel terikat.

Adanya keterkaitan *E-learning* terhadap prestasi belajar juga diungkapkan dalam penelitian Riyadi (2012) yang dilakukan di Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya menunjukkan hasil penggunaan *E-learning* sebagai variabel bebas berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar mahasiswa.

E-learning berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa ditunjukkan dalam hasil penelitian Ismanto (2010) yang dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas. Melalui pemanfaatan teknologi khususnya pembelajaran elektronik ternyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

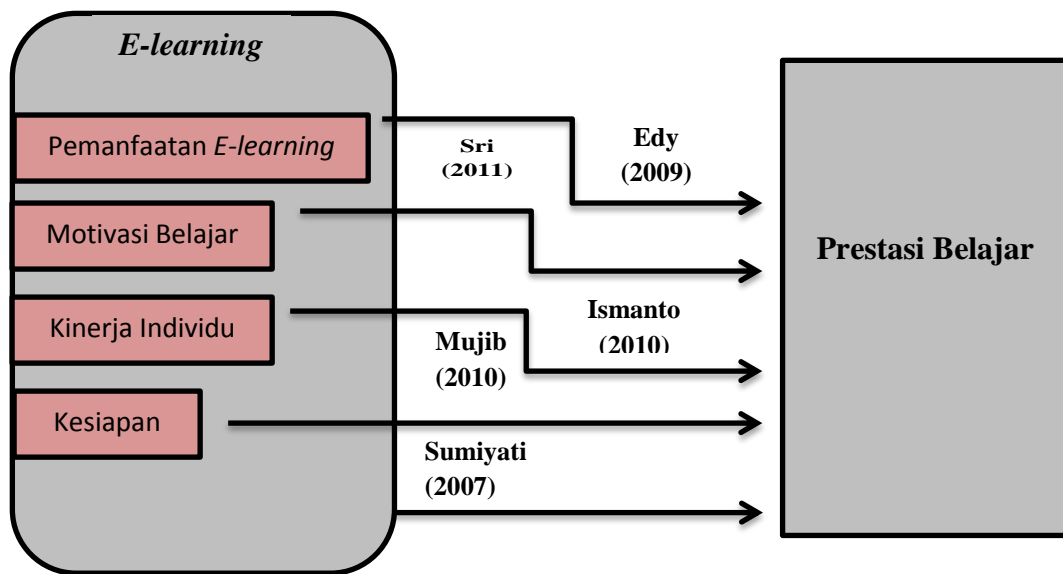
prestasi belajar mahasiswa khususnya mahasiswa jurusan akuntansi. Dalam penelitian ini hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa materi kuliah serta fasilitas yang disediakan perguruan tinggi merupakan salah satu pendukung dari pemanfaatan teknologi informasi khususnya *E-learning*.

Penelitian dari Mujib (2010) pun menunjukkan hasil yang sama, bahwa pengaruh penggunaan internet yang dapat mengakses *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sangat signifikan. Penelitian ini berkesimpulan bahwa variabel *e-learning* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mahasiswa khususnya mahasiswa fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan.

Keterkaitan pengaruh *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa lainnya diungkap dalam penelitian dari Sumiyati (2007) yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri (STAIN). Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dimensi-dimensi *e-learning* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan penelitian lainnya dari Edy (2009) yang dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi “AUB” Surakarta menunjukkan hasil yang sama juga, bahwa Pemanfaatn *e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa dan prestasi belajar mahasiswa.

Dengan melihat kerangka pemikiran di atas, maka dapat dibuat paradigma penelitian yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

2.5 Hipotesis

Berdasarkan pembahasan diatas maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

A. Hipotesis Simultan, adalah :

1. Terdapat pengaruh Pemanfaatan *E-learning* , Motivasi belajar, Kinerja individu, dan kesiapan terhadap Prestasi belajar Mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pasundan Bandung.

B. Hipotesis Parsial, adalah :

1. Terdapat pengaruh Pemanfaatan *E-learning* terhadap Prestasi belajar Mahasiswa.
2. Terdapat pengaruh Motivasi belajar terhadap Prestasi belajar mahasiswa.

3. Terdapat pengaruh Kinerja Individu terhadap prestasi belajar mahasiswa.
4. Terdapat pengaruh Kesiapan terhadap prestasi belajar mahasiswa.