

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Litelatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Review penelitian (penelitian terdahulu) merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan antara penelitian-penelitian terdahulu guna mendapatkan inspirasi. Penyusunan penelitian ini, peneliti mengambil dari berbagai sumber sebagai referensi. Mulai dari buku hingga jurnal. Peneliti juga menemukan beberapa acuan dari peneliti-peneliti terdahulu sebagai perbandingan dengan penelitian ini yang dimana variabel penelitian dan metode penelitian memiliki kesamaan sehingga dapat diketahui bahwa penelitian tersebut bisa memenuhi syarat acuan, penelitian ini dilakukan guna melihat hubungan aplikasi edlink sebagai media pembelajaran hybrid pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pasundan. Berikut beberapa peneliti sebelumnya antara lain:

Tabel 2.1 Review Penelitian

Nama dan Judul Penelitian	Teori Peneliti	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Gultom et al (2022) – (Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957) Pembelajaran <i>Hybrid Learning Model</i> sebagai Strategi Optimalisasi Sistem Pembelajaran di Era Pandemi Covid – 19 pada Perguruan Tinggi di Jakarta	Analisis <i>Fishbone</i> dan Analisis SWOT	Metode Deskriptif - Kuantitatif	Menggunakan variabel yang sama yaitu pembelajaran <i>Hybrid</i>	Penelitian ini dilakukan di Lokasi penelitian yang berbeda dengan teori yang berbeda
Monita (2021) - (Universitas Riau) Analisis Efektivitas Komunikasi <i>Google Classroom</i> sebagai Media Pembelajaran Online terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau	Teori CMC (<i>Computer Mediated Communication</i>)	Metode Kuantitatif - Kausal	Menggunakan Teori yang sama	Penelitian dilakukan pada tahun 2021 dan Lokasi Penelitian yang berbeda
Amelia (2020) – (Universitas Islam Kalimantan M Arsyad Al-Bajari) Analisa Efektivitas Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran <i>Online</i> terhadap Mahasiswa dan Dosen Fakultas Teknik Uniska Banjarmasin	Teori <i>e-Learning</i>	Metode Deskriptif - Kualitatif	Menggunakan Teori yang sama	Penelitian dilakukan pada tahun 2020, menggunakan pendekatan kualitatif dan Lokasi Penelitian yang berbeda
Suri (2021) - (Universitas Indonesia) <i>Computer-Mediated Communication</i> dan Manajemen Kesan Pada Pembelajaran Elektronik Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19	1. Teori CMC (<i>Computer Mediated Communication</i>) 2. Teori SIDE (<i>Social Identity</i>)	Multi Metode	Menggunakan variabel yang sama	Menggunakan teori dan metode yang berbeda
Ferdiansyah (2020) - (Universitas Negeri Padang) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>E Learning</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik	Four-D (Sivasailan Thiagarajan, Dorothy S. Samuel, dan Melvyn I, Semmel)	Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Menggunakan variabel yang sama (E-Learning, Media Pembelajaran)	Penelitian dilakukan pada tahun 2020, dengan model four-D dan Metode R&D

Berikut penjelasan dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan teori yang sama dengan penelitian ini, yaitu:

1. Monita (2021), dimana penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara efektivitas komunikasi terhadap prestasi belajar pada Mahasiswa. *Google classroom* sebagai media pembelajaran online pada Mahasiswa menunjukkan adanya efektivitas komunikasi dilihat dari optimalisasi media yang digunakan dalam mendukung proses serta aktivitas pembelajaran di kampus, serta dapat dilihat pula pada prestasi belajar Mahasiswa FMIPA yang menunjukkan faktor intelektual di antaranya pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Monita (2021), menurut teori CMC (*computer mediated communication*), pola teori tersebut memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer ataupun gadget dengan didukung perangkat internet dan aplikasi yang memungkinkan kita untuk melakukan berbagai aktivitas secara *virtual* seperti berdiskusi, membaca, menonton dan mengakses situs yang diperlukan.

Monita (2021), penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektivitas komunikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran online terhadap prestasi belajar mahasiswa FMIPA Universitas Riau. *Google classroom* sebagai media pembelajaran online mahasiswa FMIPA Universitas Riau dimana hasilnya menunjukkan bahwa adanya efektivitas komunikasi dilihat dari optimalisasi media yang digunakan dalam mendukung proses serta aktivitas pembelajaran di kampus, serta dapat dilihat pula pada prestasi

belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau dimana mahasiswa menunjukkan beberapa faktor intelektual di antaranya ranah kognitif yang berkaitan dengan ingatan dan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.

2. Penelitian Suri, Subagyo dan Irwansyah (2021), pola komunikasi *hyperpersonal* yang disandingkan dengan teori Manajemen impresi berhasil dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam perkuliahan yang dimediasi komputer. Meski masih ada beberapa hal yang memerlukan penyempurnaan teknis, impresi atau pesan yang ditampilkan mahasiswa berhasil ditangkap oleh sesama mahasiswa dan dosen, seperti impresi yang dikirimkan dan diterima pada saat kuliah tatap muka berlangsung. Gambaran diri ini dibentuk dengan menyeleksi dan menentukan respon apa yang harus ditampilkan dalam kondisi suasana kelas tertentu melalui aplikasi yang tersedia untuk pembelajaran secara synchronic maupun asynchronic.. Proses membentuk gambaran diri ini kemudian dapat dikatakan sebagai bentuk dari manajemen impresi mahasiswa dalam forum perkuliahan online. Kondisi ini akan menjadikan kuliah yang dimediasi komputer yang seolah kaku, ternyata bisa menjadi sarana komunikasi yang menyenangkan, responsif dan hangat layaknya perkuliahan tatap muka.

Suri, Subagyo dan Irwansyah (2021), di masa mendatang untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif perlu dilakukan penelitian

serupa terhadap mahasiswa dengan menyesuaikan jumlah sebarannya di wilayah Indonesia, karena tantangan pengajaran jarak jauh di setiap daerah pasti berbeda tergantung infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia di wilayah masing-masing. Protokol pengajaran yang disesuaikan dengan kenormalan baru di masa pandemi tampaknya belum akan berakhir dalam waktu dekat. Penelitian diharapkan bisa menjadi masukan bagi pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi di tanah air, untuk terus mencari cara agar kualitas pendidikan tinggi dengan metode *e-learning* semakin mendekati kualitas pada masa tatap muka atau bahkan bisa melampauinya karena adanya bantuan teknologi yang pastinya akan terus dikembangkan menyesuaikan kebutuhan pendidikan terkini. Jika dikaitkan dengan *e-learning* menjadi hal konvensional untuk membagi CMC (*computer mediated communication*), yakni *synchronous computer mediated communication* (SCMC) yakni Komunikasi yang dimediasi komputer sinkron, di mana orang berkomunikasi dalam waktu nyata melalui obrolan atau perangkat lunak diskusi, dengan semua peserta di komputer mereka pada waktu yang sama.

2.1.2 Kerangka Konseptual

Penelitian kali ini peneliti hendak meneliti seberapa besar hubungan aplikasi edlink sebagai media pembelajaran *hybrid* dengan prestasi belajar Mahasiswa Fisip Unpas. Pada penelitian kali ini, peneliti merasakan bahwasannya dalam sistem pembelajaran online berkaitan dengan teori CMC dalam komunikasi

atau *computer mediated communication* melihat hubungan aplikasi edlink sebagai media pembelajaran *hybrid* dengan prestasi belajar.

2.1.2.1 Media Pembelajaran *Hybrid*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Hybrid*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dalam proses pembelajaran. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2016), pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara

terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Arsyad (2016), belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya.

Menurut Suryani dan Agung (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran. media pembelajaran menurut Nurseto (2012) sarana untuk membantu mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, sebagai salah satu komponen pembelajaran yang saling berkaitan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, dapat mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, dan mengkonkritkan pesan atau materi pembelajaran yang abstrak sehingga dapat memperjelas serta mengurangi terjadinya verbalisme.

Menurut Arsyad (2016) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu mengoperasikan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dalam proses belajar mengajar, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Hendrayati dan Pamungkas (2020), adanya *hybrid learning* dapat membantu orang belajar di bangku perguruan tinggi dan pelatihan. Istilah *hybrid learning* berasal dari kata "*hybrid*" artinya (kombinasi atau campuran) sedangkan

learning artinya belajar. Jadi *hybrid learning* adalah sebuah pembelajaran yang mengkombinasikan basis komputer dengan pertemuan langsung. *Hybrid learning* ialah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan peserta didik melalui daring dan luring. Pada rangkaian pembelajaran, peran guru menjadikan peserta didik dapat menjadi partisipasi aktif dalam belajar supaya pembelajaran tidak berpusat pada penyampaian satu arah yaitu dari guru.

Dwijonagoro dan Suparno (2019), arti *hybrid learning* ialah sistem belajar dengan interaksi melalui teknologi dan bertatap muka. Kegunaan *hybrid learning* dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, fleksibel, informasi yang didapatkan selalu terbaru, dan berorientasi pada keterampilan komunikasi. Model *hybrid learning* dapat memengaruhi kompetensi peserta.

Fong, et al (2018), sebuah model *hybrid learning* memerlukan aksi dari guru maupun peserta didik dengan dibantu sarana prasarana dan sumber belajar yang mendukung pembelajaran supaya materi yang dijelaskan dapat dipahami peserta didik dengan baik. Campuran daring dan luring membutuhkan persiapan yang perlu dipikirkan mengenai strategi penyampaian, tugas yang harus dinilai, rencana pelaksanaan pembelajaran yang harus dimantapkan, pemilihan situasi waktu dan objek pembelajaran yang tepat. Karena model pembelajaran bertujuan membuat kegiatan belajar menjadi luwes dan berdampak pada penerima.

Menurut Verawati dan Desprayoga (2019), pertimbangan utama menyusun komposisi pembelajaran ialah ketersediaan sumber belajar yang sesuai untuk peserta didik supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien, menarik, dan bermanfaat. Pemilihan *hybrid learning* dengan akses pembelajaran online bisa

berbasis web dengan memanfaatkan teks, audio, video, dan multimedia yang bisa dikerjakan selama daring.

Menurut Horn et al (2014), media pembelajaran *hybrid* terdiri dari kata *hybrid* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). *Hybrid learning* mengacu pada sebuah pola pembelajaran kombinasi campuran pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* yang membentuk sebuah pendekatan pembelajaran yang berintegrasi. Tujuan media pembelajaran *hybrid* diantaranya sebagai pembelajaran yang paling efektif dan efisien. dengan pembelajaran bermediasi teknologi. Istilah pembelajaran campuran atau *hybrid* menjadi populer dengan istilah *hybrid* dengan "*mixed-mode*". Dalam pendekatan kolektif, yaitu mengombinasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis *hybrid learning* awalnya banyak digunakan di Amerika, Inggris dan Australia di kalangan perguruan tinggi sebagai pelatihan.

Fitriah (2021), media pembelajaran *hybrid* menjadikan pembelajaran dikembangkan menggunakan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi tatap muka dan media online dengan bantuan media elektronik lainnya. Peserta didik dan pendidik bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *hybrid* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik peserta didik supaya dapat belajar secara mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

Menurut Hendrayati dan Pamungkas (2016), pembelajaran *hybrid* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan

teknologi melalui sistem pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi model pembelajaran tradisional. Pembelajaran *hybrid* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan keterkaitan komunikasi dari tiga mode pembelajaran yakni lingkungan pembelajaran di dalam kelas, campuran serta sepenuhnya *online*.

Mengelola sistem belajar mengajar yang efektif menjadikan peran pendidik sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran *hybrid learning*. Hal utama yang harus dimiliki adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi, karena pembelajaran *hybrid* merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring, selain itu kemampuan dalam menyampaikan materi belajar dengan metode campuran pembelajaran tersebut harus dimiliki para dosen. Karena perlu dilakukan pembelajaran yang efisien dalam pemanfaatan sumber daya, Inti dari kesuksesan dalam pembelajaran *hybrid* ini terletak pada peran pengajar yang menguasai kompetensi untuk mengelola pembelajaran berbasis *hybrid*.

Menurut Sofyana dan Abdul (2019), media pembelajaran online merupakan alat atau perantara pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Pendapat berbeda dikemukakan Bilfaqih dan Qomarudin (2015) yang mengatakan media pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar.

Sedangkan menurut Kuntarto (2017), media pembelajaran *online* adalah perantara pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *hybrid*, yaitu solusi dalam pengembangan model pembelajaran pada perguruan tinggi yang masih menerapkan pembelajaran non online sebagai tolak ukur efektivitas dalam pembelajaran.

2. Peran dan Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media memiliki peran dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Pujiriyanto (2012), peran media dalam pembelajaran yang berpusat pada guru media berfungsi untuk mendukung keberadaan guru di dalam kelas. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan dan mengembangkan proses belajar serta mendukung pembelajaran yang efektivitasnya tergantung guru. Kemudian fungsi media dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu media dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk mendiagnosis dan memperbaiki masalah-masalah pembelajaran, berefleksi, berdialog dengan siswa, dan memberikan pendampingan khusus secara individual atau dengan kata lain media justru membantu guru menjadi manager kreatif dalam memberikan pengalaman belajar bermakna bukan sekedar penyampaian informasi.

Solihatin (2012) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Menurut Musfiqon (2014), eksistensi media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “*Multiple Intelligences and Instructional Technology*” mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Menurut Arsyad (2016), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Jadi dapat dipahami bahwa pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif jika tidak ada media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari belajar mengajar. Permasalahan dalam menyampaikan materi pelajaran maupun informasi dalam pembelajaran dapat dibantu dan diatasi dengan menggunakan media tertentu sehingga akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Arsyad (2016), fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a Penyampaian pelajaran menjadi lebih jelas dan konkrit, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang diterima oleh siswa.

- b Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan focus pada proses pembelajaran.
- c Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- d Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- e Dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- f Pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- g Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan bagaimana proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h Beban guru dapat sedikit berkurang dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Menurut Munadi (2013), fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi lima, yaitu:

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung,
- b. Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik,
- c. Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi,

- d. Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi,
- e. Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi

Daryanto (2016), fungsi media dalam proses pembelajaran menurut adalah sebagai berikut: menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung, mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau, mudah membandingkan sesuatu, dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya, mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, dan dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Hendarita (2020), media pembelajaran *hybrid learning* dijalankan supaya memudahkan dalam proses pembelajaran. Maksud dari *hybrid learning* menurut Pradnyana dijelaskan bahwa:

- a. Proses belajar dapat berinovasi sesuai gaya belajar dan kecenderungan belajar peserta didik.
- b. Dapat dilakukan secara mandiri, berfaedah, meluas pada ruang gerak guru dan peserta didik yang mudah dan nyata.
- c. Campuran pembelajaran daring dan luring meningkatkan proses yang luwes untuk peserta didik.

- d. Belajar luring peserta didik dapat berinteraksi secara aktif. Sedangkan belajar daring memberikan pengetahuan yang luas dan dapat dilaksanakan dimana saja selama mempunyai akses internet.
- e. Masalah pembelajaran dapat diselesaikan dengan pemilihan metode yang inovatif.

Hendrayati dan Pamungkas (2020), Model *hybrid learning* mengembangkan empat dimensi dengan teori Hery & Budhi, yaitu:

- a. Pembelajaran *face to face*

Pembelajaran *face to face* atau luring dilakukan di kelas, laboratorium, auditorium atau lainnya. Kegiatan pembelajaran luring meliputi pengajar menjelaskan materi sesuai yang telah ditentukan, menguji tingkat pengetahuan dapat dengan latihan atau ujian, menambah pengetahuan dan wawasan bisa dilakukan dengan diskusi bertukar pemikiran dan melakukan uji coba secara langsung.

- b. *Synchronous virtual collaboration*

Scynchronous virtual collaboration ialah pengajaran daring dengan cara berkomunikasi atau bertukar pengetahuan pada waktu bersamaan bisa dilakukan guru dengan peserta didik atau dosen dengan mahasiswa. Pengajarannya bisa menggunakan instant messaging atau chat. Bentuk pembelajaran dapat berupa pertanyaan, sanggahan atau kritik yang disertai solusi.

c. *Asynchronous virtual collaboration*

Asynchronous virtual collaboration ialah pengajaran daring yang dilakukan pada waktu berbeda. Dapat menggunakan *platform online discussion board*, *email* atau yang lainnya. Pelaksanaan dapat dilakukan secara bebas dengan persetujuan sebelumnya karena kegiatan belajar tanpa terikat waktu.

d. *Self-pace asynchronous*

Self-pace asynchronous ialah pembelajaran mandiri yang pelaksanaannya dalam waktu berbeda, dimana peserta didik mempelajari materi yang diberikan pengajar dalam bentuk bahan ajar atau link. Bisa juga dengan pemberian latihan soal yang dikerjakan secara daring.

Berdasarkan kategori model *hybrid learning* yang dapat pelaksanaannya berbeda-beda dapat disimpulkan bahwa penggunaan *model hybrid learning* dapat diterapkan sesuai dengan kesepakatan antara guru dan peserta didik. Sebab *hybrid learning* merupakan model pembelajaran campuran yang memudahkan penggunaannya. Kombinasi pembelajaran daring dengan luring berhasil memadukan model *hybrid learning*. Adanya *hybrid learning* mengusahakan penggunaan media dengan bimbingan dan keterlibatan peserta didik.

3. Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran

Suryani dan Agung (2012) mengungkapkan ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu

- a Harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran, apakah pemilihan media tersebut untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja waktu luang.

- b Karakteristik media pembelajaran, bahwa setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya.
- c Alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan.

Pemilihan media yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sehingga media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Asyard (2016) beberapa faktor yang dapat digunakan dalam memilih media meliputi:

- a. Tujuan dan manfaat
- b. Siswa,
- c. Metode pembelajaran,
- d. Kemampuan teknologi yang tersedia.

Sementara Indriana (2018), menyebutkan faktor – faktor yang menentukan tepat atau tidaknya pemilihan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, ialah menyesuaikan media pengajaran dengan tujuan umum maupun khusus yang ada pada setiap mata pelajaran.
- b. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan, selain itu juga mempertimbangkan dengan tingkat kedalaman yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
- c. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu. Sebab ini merupakan faktor terpenting, jika tidak terdapat fasilitas

pendukung maka media yang baik akan sia-sia dan tidak dimanfaatkan dengan sempurna.

- d. Kesesuaian dengan karakteristik siswa, pendidik harus mengetahui karakteristi siswa untuk bisa disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa, sebab gaya siswa sangat mempengaruhi efektifitas penggunaan media pembelajaran.
- f. Kesesuaian dengan teori yang digunakan, penggunaan media tidak boleh dilakukan dengan hanya merujuk pada pilihan guru, tetapi harus menggunakan teori.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media harus memperhatikan kriteria yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi di kelas. Salah satu indikator keberhasilan dalam proses kegiatan belajar dikelas dengan penggunaan media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

4. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran digunakan seorang pengajar sebagai pedoman untuk mencapai sasaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang berpengaruh kepada komponen pembelajaran lainnya seperti metode, bahan atau alat, materi, pembelajaran dan evaluasi. Oleh karena itu seorang pengajar harus menentukan tujuan pembelajaran ketikan akan membuat program pembelajaran.

Hybrid learning merupakan bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang

berguna mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan menerapkan teknologi.

Sanaky (2014), menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Menurut Hamalik (2016) menjelaskan bahwa tujuan media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran, yang dalam hal:

- a. Penentuan arah media pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan pengajaran
- b. Penentuan alat / media pendidikan apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan
- c. Tujuan pengajaran menentukan metode media pendidikan apa yang akan digunakan oleh guru
- d. Tujuan pengajaran menentukan proses kegiatan komunikasi pendidikan di sekolah
- e. Tujuan pengajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pendidikan
- f. Tujuan pengajaran menentukan arah dan kebijaksanaan yang ditempuh dalam administrasi media pendidikan di sekolah

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa tujuan media pembelajaran ialah sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran dikelas, sehingga akan mempermudah proses pembelajaran, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2.1.2.2 *E-Learning*

1. Pengertian *E-Learning*

Menurut Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* yang dikutip oleh Nu'man (2014) adalah bentuk pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

Nadziroh (2017) juga menyatakan bahwa *e-Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) berbasis *web* yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan dalam waktu tertentu saja namun dapat juga dilakukan dimanapun dan kapanpun. Inovasi pembelajaran *e-learning* merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan. Hal ini untuk menjawab kekurangan dan

kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional.

Menurut Hakim (2016), *E-learning* adalah pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media *digital*, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* atau belajar jarak jauh. Sedangkan Hidayati (2015), menjelaskan bahwa *E-learning* adalah proses instruksi yang melibatkan pengguna peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan informasi dan memudahkan proses belajar mengajar dimana siswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun. Menurut Khamidah dan Triyono (2016) *E-Learning* adalah kepanjangan dari *elektronik learning* yang merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya.

Komendangi (2016), *E-learning* adalah singkatan dari *elektronik learning*, dimana proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik secara khusus internet sebagai sistem pembelajarannya. Rouleau (2017), *E-learning* adalah payung istilah yang meliputi berbagai konsep dan teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti jarak, *digital*, elektronik, *online*, berbasis web dan pembelajaran mobile. *E-learning* punya banyak keuntungan, ini mengurangi waktu tempuh, fleksibel dan fleksibel dapat diakses, bisa hemat biaya dan bisa memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dari tempat yang mereka pilih. Selanjutnya, *e-learning* berpotensi menyediakan konten disesuaikan dan metode instruksional berbasis pada kebutuhan individu

peserta didik dan dapat hadir berbagai komponen multimedia seperti teks, audio, diam dan gerak visual untuk mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan. Bahkan jika tidak ada bukti kuat untuk dibuktikan bahwa *e-learning* lebih unggul dari pembelajaran tradisional, hasilnya dari tinjauan sistematis mendukung bahwa ini adalah sebuah efisiensi cara alternatif untuk belajar.

Pakpahan & Fitriani (2020) mengatakan bahwa *e-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi yang akan membantu siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. *E-learning* memiliki konsep yang luas artinya media yang digunakan dalam pembelajaran *e-learning* tidak hanya media yang harus terhubung dengan internet/jaringan saja (*online*) melainkan juga dapat menggunakan media yang tidak terhubung dengan internet (*offline*). Contohnya radio, TV interaktif dan LCD proyektor.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa atau mahasiswa dengan memanfaatkan jaringan komputer atau internet dan memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui komputer dari tempatnya masing-masing tanpa harus secara fisik mengikuti pelajaran didalam kelas.

2. Manfaat *E-Learning*

Manfaat *e-learning* bagi dunia pendidikan secara umum menurut Hartanto (2016) adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *e-*

learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk dapat mengakses pelajaran.

- b *Independent learning, e-learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya siswa diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu.
- c Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan elearning. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.
- d Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing masing siswa. Apabila siswa belum memahami modul tertentu, maka siswa dapat mengulanginya lagi sampai siswa dapat memahami materi ajar.
- e Standarisasi pengajaran, pealajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas samasetiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
- f Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupasimulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih. Kecepatan distribusi, *e-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru.
- g Ketersediaan *on-demand, e-learning* dapat diakses sewaktu- waktu.

- h Otomatisasi proses administrasi, e-learning menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *e-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *manfaat e-learning* yaitu fleksibilitas baik dari tempat/ruang, waktu, pengajaran dan pelajaran, serta biaya yang dikeluarkan.

3. Prinsip Pengembangan *E-Learning*

Mawardi (2014), Prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran dengan e-learning berikut ini:

- a. Prinsip multimedia, dengan menggunakan teks dan gambar daripada hanya kata-kata. Pesan yang ingin disampaikan sebaiknya menggunakan gambar yang benar-benar berhubungan dengan fungsi untuk edukasi.
- b. Prinsip *contiguity*, teks dan gambar yang saling berhubungan diletakkan berdekatan.
- c. Prinsip *modality*, menggunakan suara (audio) atau pun teks yang dinarasikan ketimbang hanya menampilkan teks di layar.
- d. Prinsip *redundancy*, sebuah teks yang ditampilkan di layar dan dibacakan pada saat bersamaan akan mengganggu pembelajaran.
- e. Prinsip *coherence*, materi yang terlalu detail justru dapat mengganggu keterpaduan pembelajaran.
- f. Prinsip *personalization*, menggunakan percakapan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan learner.

4. **Persiapan materi pembelajaran *e-learning***

Darmawan (2014), keberadaan *e-learning* tidak terlepas dari keberadaan *computer* dan internet yang semakin maju di era dunia modern sekarang, ada tiga komponen didalam *e-learning*, yaitu :

a. *E-learning* sistem

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

b. *E-learning* konten (isi)

Konten dan bahan ajar yang ada pada e-learning sistem. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk konten berbentuk multimedia interaktif atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa.

c. *E-learning infrastructure* (peralatan)

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal komputer (PC), jaringan komputer dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous* melalui *teleconference*.

5. **Tipe-Tipe *E-Learning***

Pakpahan & Fitriani (2020), *e-learning* terbagi menjadi dua tipe yaitu:

a. *Synchronous*.

Synchronous memiliki arti bahwa pada saat proses pembelajaran pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran pada waktu yang sama dengan

mengakses internet secara bersamaan. Sehingga interaksi langsung dapat terjadi meskipun secara *online*. Dalam pelaksanaan *synchronous training* pendidik melakukan kegiatan belajar dengan memberikan bahan ajar dalam bentuk makalah atau slide presentasi. Sedangkan peserta didik mendengarkan presentasi, mengajukan pertanyaan maupun komentar terkait materi pembelajaran secara langsung melalui internet. *Synchronous training* memungkinkan peserta didik terhubung melalui internet seperti pembelajaran langsung tatap muka namun tetap bersifat maya (virtual). *Synchronous training* sering juga disebut sebagai *virtual classroom*.

b. *Asynchronous*

Asynchronous berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. *Asynchronous training* sering digunakan karena memiliki akses materi pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, *quiz* dan pengumpulan tugas.

2.1.2.3 Edlink

1. Pengertian Edlink

Menurut Achmadi (2020), Sevima Edlink merupakan aplikasi yang membantu pelajar dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. berbagai informasi,

materi, dan memberikan tugas menjadi lebih mudah hanya dengan menggunakan telepon genggam. Sevima Edlink merupakan media untuk beragam komunikasi yang lebih efektif. Seperti belajar online, notifikasi jadwal perkuliahan, cek nilai, absensi dengan kode QR. Sevima Edlink bertujuan untuk menyediakan ruang belajar yang mampu menjembatani antara pendidik dan pelajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan waktu belajar yang lebih fleksibel.

Sevima edlink adalah *learning management system* (LMS) asli Indonesia yang merupakan aplikasi untuk membantu mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran di perkuliahan, seperti berbagai informasi, materi perkuliahan, serta memberikan tugas dan evaluasi sehingga menjadi lebih mudah hanya lewat *smartphone*. Sevima edlink juga sudah mempunyai versi website untuk memudahkan dosen dalam melakukan aktivitas, mulai dari absensi, pembelajaran dan penilaian. Selain bisa digunakan pada Andorid dan *Website*, Sevima edlink juga tersedia pada iOS untuk pengguna *apple*. Fiturnya meliputi presensi *on-line*, *teleconference*, jadwal kuliah, kuis, *share* materi dan diskusi.

Wibowo dan Rahmayanti (2020), Sevima Edlink adalah sebuah aplikasi atau media pembelajaran elektronik yang dibuat oleh PT Sentra Vidya Utama (SEVIMA) sebuah perusahaan konsultan dan pengembang teknologi informasi yang didirikan pada tahun 2004. Saat ini memiliki lokasi kantor di Surabaya dan Jakarta dengan didukung oleh tenaga ahli muda yang kompeten, inovatif dan professional yang berpengalaman di bidangnya. SEVIMA memiliki bidang *focus* dalam sektor edukasi dan sektor pemerintahan. Sevima Edlink merupakan salah

satu media berbasis android bersifat mobile yang dikhususkan untuk dunia pendidikan guna membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Adapun fitur-fitur dalam aplikasi yang mempermudah interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran yakni forum diskusi, fitur berbagi, tugas dalam kelas, info, acara dan survey. Kelas *online* yang dimaksud adalah Sevima Edlink yaitu aplikasi berbasis android yang di khususkan untuk dunia pendidikan dimana bertujuan menyediakan ruang belajar yang menjembatani guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan waktu belajar yang lebih fleksibel. Kelas online atau kelas maya secara substansial, seharusnya memang tidak berbeda dengan kelas nyata.

Media pembelajaran online Sevima Edlink bisa didapatkan di tautan <https://app.edlink.id/> atau bisa di dapatkan di playstore gawai android dan app store pada iphone secara gratis.

2. Langkah Penggunaan Aplikasi Edlink pada Smartphone atau Laptop

Menurut Achmadi (2020), Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi Edlink dalam Smartphone atau Laptop adalah sebagai berikut:

- a Download Sevima di *Play Store* sekarang pada laman <https://bit.ly/Sevima> Edlink untuk telepon.
- b Akses di *google chrome* atau *mozilla* edlink.id.
- c Selanjutnya, daftar dalam *website*. *Website* ini digunakan untuk pengguna daftar di sistem, pengguna tidak akan bisa login ke sistem jika belum mendaftar dahulu.

- d Untuk melakukan pendaftaran, isi data pada kolom alamat email, nama lengkap, kata sandi, dan ketik ulang kata sandi.
- e Jika proses daftar berhasil, maka pengguna akan diarahkan untuk mengisi kode konfirmasi yang sudah dikirim melalui e-mail.
- f Jika sudah berhasil memasukkan kode konfirmasi, pengguna akan diarahkan pada halaman login.

Menurut Achmadi (2020), langkah-langkah memakai aplikasi Edlink pada Smartphone atau Laptop adalah sebagai berikut:

- a. Buka website www.edlink.id. kemudian klik login.
- b. Masuk pada menu pengguna. Halaman pengguna dalam aplikasi sevima digunakan untuk memonitoring beberapa informasi secara bersamaan pada sistem aplikasi. Selanjutnya, pada halaman pengguna terdapat 3 kolom utama, yaitu kolom sebelah kanan, kolom tengah, dan kolom sebelah kiri. Dari masing-masing kolom akan dijelaskan sebagai berikut.
 - 1) Kolom sebelah kanan berisi jadwal minggu ini yang menampilkan jadwal perkuliahan selama satu pekan.
 - 2) Kolom tengah berisi timeline yang menampilkan aktivitas grup yang sedang diikuti oleh pengguna, baik itu guru, pelajar, user tamu, maupun user admin.
 - 3) Kolom kiri berisi informasi yang berupa daftar kelas yang diikuti oleh guru dan peserta didik, dan grup diskusi yang berisi daftar grup yang didikuti oleh pengguna.

3. Kelebihan Edlink

Menurut Wibowo & Rahmayanti (2020:168), aplikasi sevima memiliki berbagai kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Fitur penilaian dan *feedback*, dalam penilaian aplikasi Sevima juga menyediakan kolom yang dkhhususkan untuk memberikan nilai dan feedback langsung kepada peserta didik yang telah mengumpulkan tugas.
- b. Fitur khusus pemberian tugas, dalam menyampaikan tugas, aplikasi sevima didapat digunakan untuk mengirim file dalam bentuk dokumen seperti tugas, bentuk video, maupun gambar untuk dikerjakan oleh peserta didik dengan adanya ketentuan batas waktu mengumpulkan.
- c. Fitur kuis, Fitur kuis ini digunakan untuk membuat kuis dengan memasukkan beberapa perntanyaan di dalamnya. Pada kuis tersebut juga dapat melampirkan gambar serta membuat jawaban pilihan deskripsi jawaban berupa pilihan ganda. Selain itu dalam kuis tersebut juga dapat diberikan batas waktu dalam mengerjakannya.
- d. Fitur pesan pribadi, fitur pesan pribadi dalam aplikasi Sevima juga memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara pribadi dengan mengirimkan pesan secara pribadi yang terdapat dalam forum kelas yang sama.
- e. Fitur diskusi, pada form disuki ini, peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru maupun peserta didik lain untuk membahas materi pembelajaran.

- f. Fitur kelas., aplikasi Sevima Edlink dalam proses pembelajaran dapat menampung banyak kelas dan mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh guru sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif.

2.1.2.4 Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Rosyid et al (2019), Prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Prestasi sebagai hasil yang telah di raih, dilakukan, diperoleh baik oleh individu atau kelompok. Prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja. Prestasi berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan menjadi suatu kegiatan yang menghasilkan.

Menurut Rosyid et al (2019), makna belajar, sebagai suatu pandangan untuk memperoleh ilmu, atau perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman, artinya belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Rosyid et al (2019), prestasi dalam belajar sebagai hasil dari proses belajar yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan kognitif, afektif dan psikomotor. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa

dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.

Menurut Rosyid, et al (2019) mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa.

Istilah prestasi di Kamus Ilmiah Populer di definisikan sebagai hasil yang telah dicapai. Menurut Wahab (2016) menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas dapat di artikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal. Menurut Djamarah (2012) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Menurut Daryo (2013), batasan tentang prestasi belajar diperlukan sehingga prestasi belajar bisa dikatakan sebagai hasil pencapaian yang diperoleh seorang pelajar (mahasiswa) setelah mengikuti ujian dalam suatu pelajaran tertentu. Prestasi belajar diwujudkan dengan laporan nilai yang tercantum pada buku rapor atau KHS.

Pendapat lain dari Helmawati (2018) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu

dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Sependapat dengan ahli tersebut, Susanti (2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi.

Purwanto (2015), prestasi belajar atau hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Purwanto (2015), hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Purwanto (2015), hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena seseorang mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa belajar dilakukan untuk mengusahakan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Sudjana (2016), Secara harfiah prestasi di artikan sebagai hasil yang dapat dicapai (dilakukan dan di kerjakan). Hasil belajar adalah perubahan kemampuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang akan berdampak pada perubahan perilaku siswa.

Dari beberapa pengertian prestasi belajar, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau perubahan pembelajaran yang dicapai dan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Wahab (2016), mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar, yaitu :

a. Faktor Internal

- 1) faktor fisiologis, kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra.
- 2) Faktor psikologis yaitu Kecerdasan/ inteligensi (kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat), Motivasi (salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar mahasiswa), Minat (kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu), Sikap (gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya, baik secara positif maupun

negatif), dan Bakat (sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang).

b. Faktor-Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan sosial, lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial sekolah.
- 2) Lingkungan non sosial, lingkungan alamiah seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. dan lingkungan instrumental yaitu perangkat belajar perangkat keras (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, dan lapangan olahraga), perangkat lunak (kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan dan silabi.

Menurut Daryo (2013), faktor-faktor pencapaian prestasi belajar ada dua yaitu: faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa meliputi :
 - a) Kesehatan fisik
 - b) Kondisi jiwa
 - c) Psikologis
 - d) Intelegensi
 - e) Bakat
 - f) Minat
 - g) Kreativitas

- h) Motivasi
 - i) Kondisi emosional
 - j) Kebiasaan belajar dan sebagainya
- 2) Faktor eksternal

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, juga terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, ada beberapa macam faktor eksternal, antara lain sebagai berikut:

- a) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar mengajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga yang kondusif terhadap aktivitas belajar siswa, maka memungkinkan siswa untuk aktif belajar. Misalnya orang tua mendisiplinkan diri pada setiap habis magrib untuk membaca buku bersama anak-anak. Kebiasaan ini tentu saja akan berpengaruh terhadap pengalaman belajar anak selanjutnya, baik di sekolah maupun di perpustakaan, dan nantinya hasil belajar akan baik.

- b) Lingkungan

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap anak didik di sekolah.

3. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Purwanto (2013), fungsi prestasi belajar yaitu:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan anak didik.

Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai bahan ajar atau materi yang telah disampaikan oleh guru. Dengan melihat prestasi belajar tersebut maka dapat segera dievaluasi hal-hal yang menyebabkan siswa kurang memahami atau menguasai bahan ajar atau materi pelajaran.

- b. Prestasi belajar sebagai lembaga kepuasan hasrat ingin tahu.

Para ahli psikologi biasanya menyebutkan hal ini sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia, termasuk didalamnya adalah seorang siswa yang ingin mencapai kepuasan dengan cara memperoleh prestasi belajar yang baik.

- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dan inovasi pendidikan.

Asumsinya bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berperan sebagai bahan evaluasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern

Sebagai indikator intern artinya prestasi belajar yang telah diraih dapat digunakan sebagai tolak ukur tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan. Sedangkan sebagai indikator ekstern artinya tinggi rendahnya

prestasi belajar dapat dijadikan indikator kesuksesan siswa dalam masyarakat.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1. Teori *Computer Mediated Communication*

Peneliti menggunakan teori konsep *computer mediated communication* (CMC) yang disampaikan oleh Hiltz dan Turoff sebagai panduan meneliti seberapa besar hubungan aplikasi edlink sebagai media pembelajaran *hybrid* dengan prestasi belajar Mahasiswa Fisip Unpas.

Menurut Darmawan (2012), konsep *computer mediated communication* (CMC) yang disampaikan oleh Hiltz dan Turoff merupakan konsep baru dalam bidang komunikasi. Konsep ini muncul sebagai hasil dari proses difusi inovasi dalam bidang teknologi komunikasi, terutama mengenai komunikasi melalui media baru. Konsep dan aplikasi dari difusi inovasi ini telah banyak dilakukan dalam berbagai bidang ilmu, di antaranya dalam ilmu komunikasi karena komunikasi erat kaitannya dengan proses pendidikan, maka penelitian di bidang teknologi komunikasi dilakukan terhadap aplikasi bidang pendidikan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam sistem pendidikan jarak jauh memungkinkan aplikasi *computer mediated communication* sebagai salah satu media pembelajaran. Namun dalam penelitian Dennis K. Smeltzer tersebut belum begitu dikembangkan bagaimana konsep dan aplikasi *computer mediated communication* tersebut dalam dimensi program pendidikan lainnya, terutama sekali pendidikan formal dan nonformal. Maka dapat ditarik

benang merahnya bahwa yang dimaksud dengan *computer mediated communication* (CMC) adalah aplikasi hasil difusi inovasi teknologi komunikasi berupa computer yang dijadikan medium dalam proses komunikasi. *Computer mediated communication* (CMC) dapat dipandang sebagai suatu alih teknologi komunikasi yang membawa arahan pada pemakaian komputer sebagai media dalam mengolah ide/pesan dan informasi yang bersifat *axiomatic* (informasi yang sudah jelas kebenarannya).

Secara teoritis, *computer mediated communication* (CMC) adalah proses komunikasi manusia melalui penggunaan 2 atau lebih komputer yang melibatkan manusia dalam konteks tertentu. *Computer mediated communication* (CMC) mempelajari bagaimana perilaku manusia dapat dibentuk melalui pertukaran informasi melalui media komputer serta internet. Dengan adanya internet, komunikasi dapat terjadi secara bebas dan manusia bisa berkomunikasi secara interpersonal atau bahkan secara massa.

Penggunaan *computer mediated communication* (CMC) memerlukan partisipan dalam menjalankan komunikasi dengan komunikannya dimana harus melibatkan dua komponen, yaitu komputer dan jaringan internet. Sebenarnya, bukan hanya komputer dan jaringan internet saja, namun dalam komputer tersebut harus terdapat program atau aplikasi tertentu yang memungkinkan komunikator untuk berinteraksi dengan komunikannya. Hal ini membuat *computer mediated communication* (CMC) semakin mempunyai pengaruh besar dalam membentuk komunikasi yang efektif di dunia internet.

Computer mediated communication (CMC) digunakan untuk tujuan yang beragam, seperti penggunaan pribadi, penggunaan yang bertujuan profesional, internal perusahaan dan tujuan akademis. *Computer mediated communication (CMC)* dapat mengatasi keterbatasan fisik dan sosial bentuk komunikasi lainnya, karena mampu berkomunikasi tanpa harus tatap muka. Hal inilah yang membuat *computer mediated communication (CMC)* dapat menjadi Hyperpersonal.

Computer mediated communication (CMC) pada awalnya dianggap berpotensi untuk membatasi komunikasi interpersonal karena terbatasnya isyarat nonverbal. Namun hal tersebut justru dapat menjadi keuntungan tersendiri bagi pengguna *computer mediated communication (CMC)*, karena dengan begitu pengguna *computer mediated communication (CMC)* dapat menampilkan sisi lain dari diri mereka secara anonim. Anonimitas yang melekat pada *computer mediated communication (CMC)* memungkinkan penggunanya membentuk suatu imej diri yang berbeda dari dunia nyata dan membentuk sebuah presentasi diri atau *self-presentation* yang sesuai dengan keinginan mereka.

Istilah *self-presentation* mengacu pada tindakan seseorang yang mengkonstruksikan pesan-pesan dalam komunikasi di internet dengan tujuan untuk memperoleh feedback dan persepsi tertentu dari pengguna lain dalam *computer mediated communication (CMC)*. *Self-presentation* di media baru penting untuk diteliti karena presentasi diri merupakan sebuah elemen sentral pembentukan identitas seseorang dalam proses komunikasi, dan kehadiran media baru memungkinkan identitas seseorang bisa dibentuk sesuai dengan apa yang

diinginkan individu tersebut melalui kecanggihan yang dihadirkan oleh media baru, seperti media pembelajaran *hybrid*.

Hal tersebut memungkinkan pengguna untuk melakukan *self-presentation* dengan cara membentuk atau mengkonstruksi pesan-pesan melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh aplikasi edlink. Cara tersebut dapat dilakukan dengan memberikan komentar atau bertanya pada kolom chat, menjawab pertanyaan dengan berbicara lewat aplikasi edlink dan menyimpan materi perkuliahan yang disediakan pengajar pada aplikasi edlink.

2.2.2. Dimensi Pengukuran Media Pembelajaran *Hybrid*

Maka dalam penelitian ini dapat tinjau dari beberapa dimensi media pembelajaran online dengan teori *computer mediated communication* yang dirumuskan oleh Dermawan (2012), yaitu:

1. Dimensi *Accesbility* (Daya jangkau/Akses Informasi)

Dimensi ini mengindikasikan bahwa proses komunikasi yang bertujuan menyampaikan informasi melalui *Computer Mediated Communication* mampu mencapai akses atau jangkauan yang luas.

Dimensi *Accesbility* ini melihat bagaimana jangkauan dari Edlink sangat cepat. sehingga kita bisa mengakses Edlink kapan pun diinginkan. Kaitannya dengan informasi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung, yaitu berkaitan dengan informasi seputar perkuliahan seperti materi perkuliahan, pemberian tugas, dan pemberitahuan sekitar perkuliahan.

2. Dimensi *Speed* (Kecepatan Informasi)

Dimensi ini mengindikasikan bahwa proses penyampaian informasi oleh sender melalui *Computer Mediated Communication* mampu menunjukkan kecepatan dalam penerimaannya oleh *receiver*.

Dimensi ini menekankan bagaimana informasi yang disampaikan sangat cepat diterima oleh *receiver* (penerima) tanpa harus menunggu lama. Kaitannya dengan proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung yang berkaitan dengan kemudahan informasi, informasi *actual*, dan informasi yang diterima dengan cepat.

3. Dimensi *Amount* (Jumlah/Kuantitas Informasi)

Dimensi ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh sender kepada *receiver* melalui *Computer Mediated Communication* mampu memenuhi kebutuhan jumlah informasi yang diperlukan.

Kuantitas informasi yang disampaikan oleh *sender* (pengiriman) membuat para mahasiswa mendapatkan informasi tambahan sebelum memasuki kelas. karena informasi yang dikirim di Edlink bertujuan agar mendapatkan tambahan informasi. Kaitannya dengan proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung, berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan informasi, informasi mengenai kelengkapan dan kejelasan informasi yang diberikan sehingga mudah dipahami.

4. Dimensi *Cognitive Effectiveness* (Keefektifan Memperoleh Pengetahuan)

Dimensi ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh sender kepada *receiver* melalui *Computer Mediated Communication* mampu

menanamkan dan memperkaya pengetahuan secara efektif mengenai informasi yang dibutuhkan.

Dengan adanya dimensi ini diharapkan agar mahasiswa lebih efektif ketika berada didalam kelas karena sebelumnya mereka telah mendapatkan seperti materi perkuliahan. Dengan proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung yaitu berkaitan dengan efektif dalam hal pemahaman materi, terpenuhinya kebutuhan informasi dalam pembelajaran dan tentunya memperkaya pengetahuan secara efektif.

5. Dimensi *Relevance* (Kesesuaian Informasi)

Dimensi ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh sender kepada *receiver* melalui *computer mediated communication* memenuhi tingkat kesesuaian dengan kebutuhan orang yang mengaksesnya.

Informasi yang diterima merupakan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Informasi yang didapatkan oleh mahasiswa merupakan informasi yang sesuai dengan mata kuliah perkuliahan. Seperti dosen memberi materi perkuliahan dan ketika dikelas dosen menjelaskan kembali materi yang sudah dikirim melalui Edlink. Pada proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung berkaitan dengan informasi yang ada di Edlink ringkas, jelas, mudah dipahami dan lengkap. selain itu sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang dimana informasi yang didapat akurat dan jelas.

6. Dimensi *Motivating* (dari Informasi)

Dimensi ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh sender kepada *receiver* melalui *Computer Mediated Communication* mampu menumbuhkan motivasi untuk memahami dan menerapkannya.

Dimensi ini menjelaskan bagaimana dengan informasi yang didapat dari Edlink seperti materi perkuliahan diharapkan agar mahasiswa bisa memahami materi sehingga ketika dikelas mahasiswa bisa lebih aktif dan percaya diri karena telah mengetahui materi pembelajaran. Proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung berkaitan dengan membuat mahasiswa lebih termotivasi dan yakin serta menimbulkan kepercayaan diri mahasiswa. Dimensi ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh *sender* kepada *receiver* melalui *computer mediated communication* mampu menumbuhkan motivasi untuk memahami dan menerapkan informasi yang diterima.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh pembelajaran yang diberikan secara online harus dapat diterima dan diterapkan oleh setiap mahasiswa dengan teori CMC (*computer mediated communication*) ini, mahasiswa akan dilihat daya jangkau informasinya, kecepatan informasinya, kuantitas informasinya, keefektivan memperoleh pengetahuan, kesesuaian informasi, dan motivasi dari informasi.

Tabel 2.2 Indikator Media Pembelajaran *Hybrid*

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
Media Pembelajaran <i>Hybrid</i>	<i>Accesbility</i>	Kemudahan dalam mengakses	Likert
		Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	
	<i>Speed</i>	Kecepatan dalam menerima informasi	Likert
		Tidak terbatasnya dalam menyampaikan dan mendapatkan informasi	
	<i>Amount</i>	Memenuhi kebutuhan informasi	Likert
		Menginformasikan mengenai kejelasan, kelengkapan informasi yang diberikan sehingga mudah dipahami	
	<i>Cognitive Effectiveness</i>	Memperkaya pengetahuan secara efektif	Likert
	<i>Relevance</i>	Kesesuaian informasi yang didapat	Likert
	<i>Motivating</i>	Menimbulkan motivasi	Likert
		Menerapkan informasi	

Tabel 2.3 Pertanyaan Media Pembelajaran *Hybrid*

KUESIONER VARIABEL MEDIA PEMBELAJARAN <i>HYBRID</i>						
No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<i>ACCESBILITY</i>						
1	Edlink merupakan media online yang mudah diakses sehingga mempermudah untuk mendapatkan informasi					
2	Informasi yang disampaikan oleh dosen dapat diakses kapanpun oleh mahasiswa pada edlink dan juga bisa ditanyakan kepada dosen secara langsung					
3	Jangkauan Edlink yang luas mempermudah mahasiswa dalam mengaksesnya					
4	Tidak ada batasan waktu dan mahasiswa dalam menyampaikan informasi dan menerima informasi					
<i>SPEED</i>						
5	Edlink mampu menyampaikan informasi dengan cepat					
6	Edlink menyampaikan informasi yang uptodate					

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
7	Edlink menyampaikan informasi secara aktual					
AMOUNT						
8	Informasi yang disampaikan dosen berformat singkat dan sederhana sehingga mudah dipahami					
9	Setiap informasi yang disampaikan oleh dosen memiliki maksud dan sasaran yang jelas					
10	Tampilan Edlink lebih menarik dari pada media online lainnya					
11	Informasi yang diposting dalam Edlink dapat dipercaya karena berasal dari sumber yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya					
COGNITIVE EFFECTIVENESS						
12	Informasi yang disampaikan oleh dosen bisa diakses oleh mahasiswa kapan saja					
13	Edlink mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran					
14	Mahasiswa bisa mendapatkan materi tanpa harus bertatap muka dengan dosen					
15	Edlink mempermudah mahasiswa dalam proses pengumpulan tugas					
16	Edlink mempermudah mahasiswa dalam proses melihat materi perkuliahan					
17	Sistem pembelajaran <i>hybrid</i> memperkaya pengetahuan mahasiswa secara efektif					
RELEVANCE						
18	Informasi dan materi belajar yang ada di Edlink dan/atau tatap muka ringkas					
19	Informasi dan materi belajar yang ada di Edlink dan/atau tatap muka jelas					
20	Informasi dan materi belajar yang ada di Edlink dan/atau tatap muka lengkap					
21	Informasi dan materi belajar yang ada di Edlink dan/atau tatap muka mudah dipahami					
MOTIVATING						
22	Memotivasi belajar di rumah dengan materi yang didapat dari Edlink					
23	Menumbuhkan keyakinan mahasiswa untuk belajar di rumah dengan materi yang didapat dari Edlink					
24	Menimbulkan kepercayaan diri mahasiswa untuk lebih aktif ketika berada dalam kelas					

2.2.3. Dimensi Pengukuran Prestasi Belajar

Seperti yang dikemukakan oleh Syah (2013) hal-hal yang dijadikan tolak ukur dalam indikator prestasi belajar adalah:

1. Indikator ranah kognitif yaitu informasi tentang hasil belajar logis yang terdiri dari 6 bagian: persepsi, ingatan, pemahaman, pelaksanaan, penjabaran dan campuran.
2. Ranah afektif tentang sikap dan nilai. Ranah afektif menggabungkan jenjang kemampuan adalah pengakuan khusus yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu pengakuan, sambutan, apersepsi, penyamaran dan penggambaran.
3. Ranah psikomotor yaitu ranah psikomotor yang menggabungkan, kemampuan terkoordinasi, mengamati.

Dari penjelasan di atas, ada 3 indikator prestasi belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tabel 2.4 Indikator Prestasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
Prestasi Belajar	Kognitif	Persepsi	likert
		Ingatan	
		Pemahaman	
		Pelaksanaan	
		Penjabaran	
		Campuran	
	Afektif	Pengakuan	likert
		Sambutan	
		Apersepsi	
		Penyamaran	
		Penggambaran	
	Psikomotor	Menggabungkan	likert
Kemampuan terkoordinasi			
Mengamati			

Tabel 2.5. Pertanyaan Prestasi Belajar

KUESIONER VARIABEL PRESTASI BELAJAR						
No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
KOGNITIF						
1	Mahasiswa selalu mengerjakan tugas yang diberikan dosen lewat Edlink					
2	Mahasiswa mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan dosen					
3	Pada pembelajaran di kelas, mahasiswa selalu mencatat materi yang dipelajari					
4	Mahasiswa mempunyai semangat dalam belajar yang kuat					
5	Mahasiswa selalu percaya diri dalam mengerjakan soal ujian tanpa mencontoh jawaban temannya saat ujian dilakukan dengan Edlink					
6	Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh					
AFEKTIF						
7	Mahasiswa selalu berusaha menjadi unggul dalam semua mata kuliah yang materinya diberikan secara online lewat Edlink					
8	Kebutuhan akan berprestasi mendorong mahasiswa mengerjakan seluruh tugas yang diberikan dengan baik					
9	Mahasiswa menggunakan waktu luangnya untuk belajar setelah jam pembelajaran					

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
10	Mahasiswa selalu percaya diri setelah belajar dengan menggunakan Edlink					
11	Mahasiswa terus berusaha mendapatkan nilai yang baik					
PSIKOMOTOR						
12	Mahasiswa membutuhkan pengajar yang sesuai dalam belajar					
13	Mahasiswa merasa bahwa belajar dengan Edlink bukan menjadi beban seperti belajar secara langsung					
14	Kebutuhan akan penghargaan diri mendorong mahasiswa untuk punya prestasi					

2.3 Kerangka Pemikiran

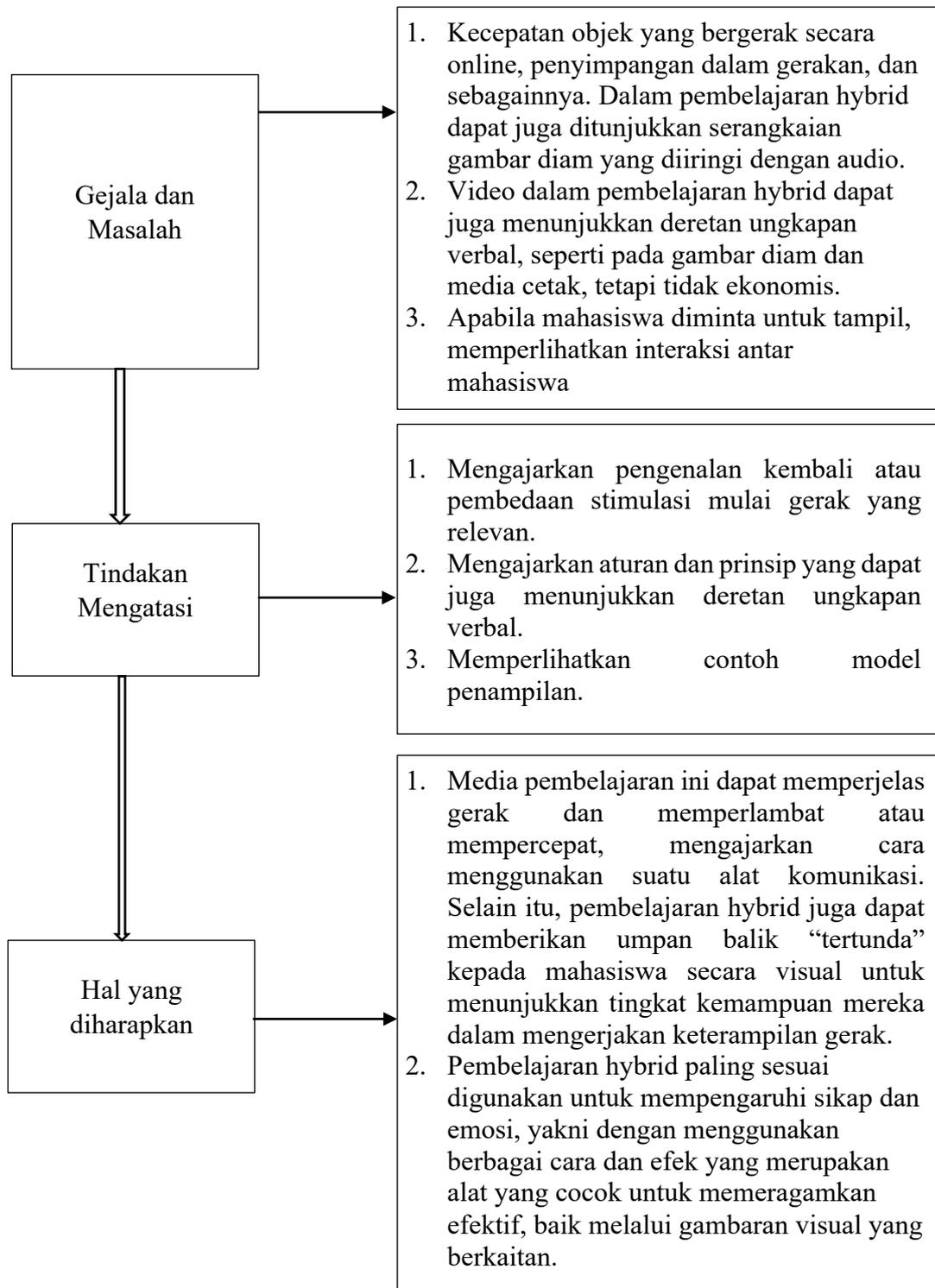
Kerangka pemikiran adalah pedoman yang dijadikan sebagai alur berpikir yang melatarbelakangi penelitian agar lebih terarah. Peneliti mencoba menjelaskan mengenai pokok masalah yang diupayakan mampu untuk menegaskan, meyakinkan, dan menggabungkan teori dengan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian.

2.3.1 Teori Hiltz dan Turoff

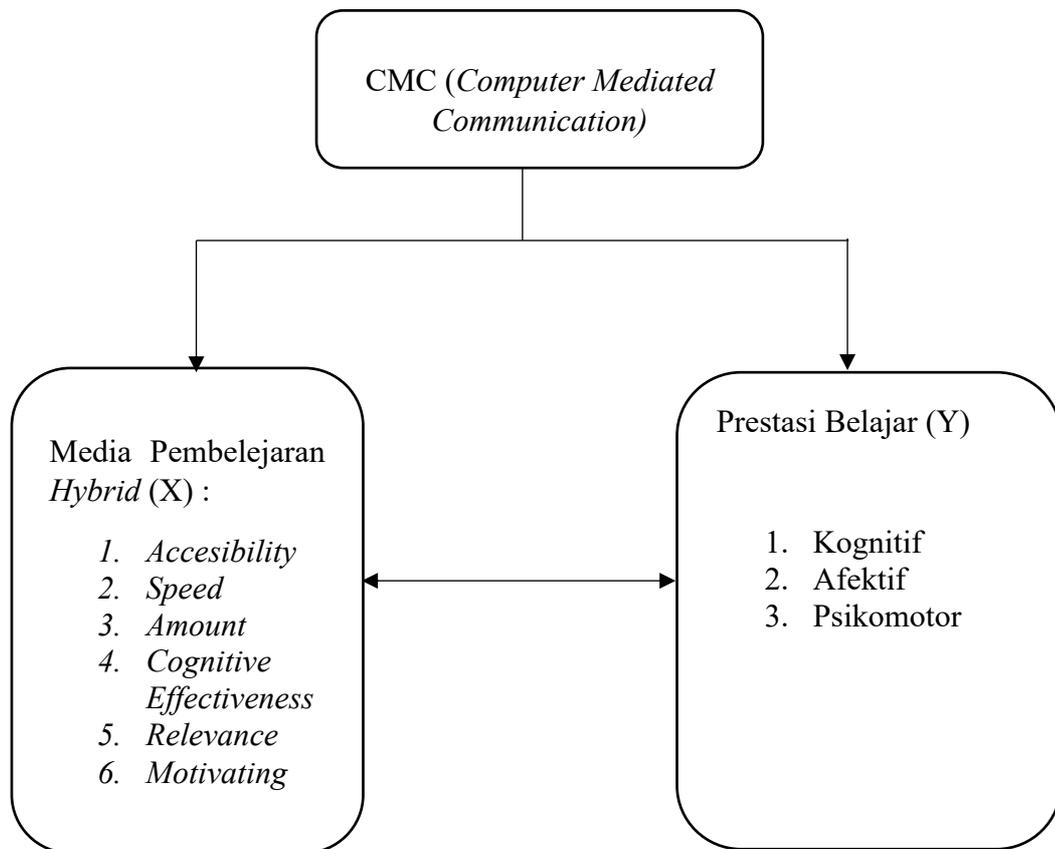
Hiltz dan Turoff melihat daya jangkau informasi, kecepatan informasi, kuantitas informasi, keefektivan memperoleh pengetahuan, kesesuaian informasi, dan motivasi yang terbentuk dapat berkaitan dengan prestasi belajar setiap mahasiswa.

Secara umum, semua mata pelajaran akan lebih efektif jika diajarkan dengan media yang sesuai. Oleh karena itu, setiap pengajar harus mengetahui terlebih dahulu materi dan tujuan pembelajaran. *Audio-visual* merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Adanya bahan ajar yang cocok untuk dikembangkan dengan *audio-visual*.

Berdasarkan perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat, banyak pembelajaran yang sudah memanfaatkan media *audio-visual*, selain *televise* adalah video yang ditayangkan secara langsung dalam pengajaran *hybrid*, video yang digunakan dalam pembelajaran, hal tersebut juga mampu menjadikan mahasiswa lebih menghayati dari apa yang disampaikan dan apa yang ia lihat dalam video tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Paradigma Penelitian

Keterangan :

X = Media Pembelajaran *Hybrid*

Y = Prestasi Belajar

→ = Hubungan

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan pada rumusan

masalah, kajian teori dan kerangka pemikiran maka hipotesis penelitian yang akan diajukan ini yaitu:

“Adanya hubungan aplikasi edlink media pembelajaran *hybrid* dengan prestasi belajar mahasiswa”