

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Literatur Review

2.1.1 Kuliah Online

Pembelajaran online adalah bentuk pembelajaran jarak jauh atau pendidikan jarak jauh yang sudah lama menjadi bagian dari pendidikan dengan sistem yang terorganisasi sehingga dapat menjadi media antara siswa dan pengajar dalam melakukan pembelajaran atau perkuliahan tanpa harus bertatap muka secara langsung. (Nguyen, 2015; RISTEKDIKTI RI, 2016). E-Learning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang disajikan dalam bentuk pembelajaran jarak jauh yang difasilitasi dalam bentuk digital dibantu pemanfaatan teknologi komputer modern yang biasanya disebut internet (Hanum, 2013; Harandi, 2015; Silahuddin, 2015; Suharyanto, 2016).

Beberapa metode pembelajaran yang dapat diberikan melalui *e-learning system* yaitu seperti pemberian media pembelajaran seperti dokumen dalam format pdf, web dalam bentuk tautan eksternal, audio, *power point presentation*, media gambar serta adanya video (Witdawati, 2017). Dari hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terkait hasil belajar dari siswa yang menggunakan media video (2,253) dengan media gambar (2,021) dan

nilai siswa yang belajar menggunakan media video lebih besar dibandingkan dengan yang belajar menggunakan media gambar (Sopian, 2014). Dengan menggunakan media video mampu meningkatkan minat, pengetahuan dan hasil belajar siswa yang sebelum diberikan media video berada pada rentang sangat rendah (33,75 dari nilai ideal 100) menjadi berada pada rentang sedang (78,25 dari nilai ideal 100) setelah diberikan media video serta siswa tidak perlu takut kehilangan informasi apapun (Abidin, Afidh, & Mukhtar, 2015; Baharuddin, 2014; Wall Parilo & Parsh, 2014).

Konten *e-learning* dikatakan baik jika didalamnya terdapat aktivitas antara lain yaitu pertama, bentuk aktivitas yang dilakukan antar mahasiswa satu dengan yang lain maupun antar mahasiswa dengan dosen pengampu. Kedua yaitu forum yang terdapat dalam *e-learning* seperti forum diskusi yang telah diaktifkan sehingga mahasiswa mampu berdiskusi antar satu sama lain didalamnya. Ketiga yaitu adanya media pembelajaran yang telah diberikan dalam forum baik dalam bentuk dokumen dalam format pdf, web dalam bentuk tautan eksternal, audio, *power point presentation*, media gambar serta adanya video (Witdawati, 2017). Keempat yaitu adanya penugasan yang ditujukan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa, penjelasan tugas dapat diberikan melalui halaman *e-learning* secara langsung. Kelima yaitu *feedback* yang diberikan oleh antar mahasiswa

satu dengan yang lain maupun yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah selama forum diskusi dilaksanakan. Keenam yaitu kuis yang diberikan dalam rangka mengevaluasi hasil dari pembelajaran online yang telah dilakukan (Abidin et al., 2015).

Beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas *e-learning* antaranya yaitu pertama, solusi dan proses kuliah online (*E-Learning*) seperti kegiatan belajar yang efektif, dapat diterapkan dalam proses praktik, seimbang antara aktivitas yang sesuai dan tidak sesuai, beban kognitif, kolaborasi, komunikasi, keterampilan dalam bermain komputer, *design*, *instructional scaffolding*, interaksi (pelajar – rekan), kendali pembelajaran, *modeling*, pembelajaran berbasis masalah/*problem-based learning*, praktik (termasuk studi kasus, pembelajaran berbasis kasus/ *case-based learning*, dan simulasi), struktur, kendala teknologi, serta kegunaan (Noesgaard & Ørngreen, 2015).

Kedua, individual (subjek) seperti usia, *entrance score*, pengalaman di profesi, bahasa (bahasa kedua), karakteristik pelajar, pilihan pelajar, kontrol tempat, motivasi, bayangan beban kerja, persepsi pembelajaran, pengalaman kuliah online (*E-Learning*) sebelumnya, pelatihan sebelumnya, dan pengalaman sebelum online. Ketiga, konteks *scaffolding* (konteks dan objek) antara lain lingkungan pembelajaran mendukung, sumberdaya teknologi tersedia untuk

digunakan, dan ketersediaan waktu untuk belajar (Noesgaard & Ørngreen, 2015).

Arkorful & Abaidoo, 2014; Pande, Wadhai, & Thakare (2016) menyatakan kelebihan dari kuliah berbasis online (*e-learning*) yaitu tempat dan waktu fleksibel dapat dipertimbangkan, setiap mahasiswa berhak menentukan tempat yang sesuai dengan keinginannya masing-masing. *E-learning* dapat meningkatkan keberhasilan ditingkat pengetahuan dan kualifikasi melalui mudahnya akses ke sebagian besar informasi. *E-learning* mampu memberikan kesempatan hubungan antar siswa dengan menggunakan forum diskusi. Memudahkan komunikasi dan membantu menghilangkan hambatan yang berpotensi menghambat partisipasi ataupun ketakutan berbicara atau berpendapat dengan siswa lain. Dapat memotivasi siswa untuk berinteraksi, serta dapat bertukar dan menghormati sudut pandang yang berbeda.

E-learning dapat membuat biaya lebih efektif termasuk dalam biaya dalam arti siswa atau pelajar tidak perlu melakukan perjalanan serta dapat memberikan kesempatan belajar dalam jumlah maksimum tanpa memerlukan banyak ruangan. *E-learning* dapat mempertimbangkan perbedaan setiap peserta didik. Beberapa pelajar, misal lebih suka berkonsentrasi pada bagian-bagian tertentu, namun yang lain siap untuk meninjau keseluruhan kursus. *E-learning* dapat

mangimbangi kekurangan dari staf akademik, termasuk instruktur atau guru serta fasilitator, teknisi laboratorium, dll. Penggunaan *e-learning* memungkinkan belajar menurut kemampuan dari siswa sendiri (*self-pacing*). Misalnya, siswa belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri baik itu lambat maupun cepat (Arkorful & Abaidoo, 2014; Pande, Wadhai, & Thakare, 2016).

Arkorful & Abaidoo, (2014) dan Pande et al., (2016) menyatakan kekurangan dari kuliah berbasis online (*e-learning*) yaitu pertama, sebagai metode pendidikan menjadikan peserta didik menjalani kontemplasi atau instrospeksi, keterpencilan, serta kurangnya interaksi. Oleh karena itu, perlunya inspirasi yang tinggi serta keterampilan manajemen waktu yang baik untuk mengurangi efek tersebut. Kedua, berkaitan dengan klarifikasi, penjelasan, serta interpretasi, metode *e-learning* mungkin kurang efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Pembelajaran jauh lebih mudah dengan menggunakan pertemuan tatap muka secara langsung dengan instruktur atau guru.

Ketiga, ketika mempertimbangan peningkatan pelajar dalam keterampilan komunikasi, metode *e-learning* mungkin memiliki efek negatif. Pelajar mungkin mempunyai pengetahuan yang sangat baik dalam bidang akademik, mereka mungkin tidak memiliki keterampilan yang baik dalam menyampaikan pengetahuan mereka kepada orang

lain. Keempat, selama melakukan tes penilaian dalam *e-learning* tidak mungkin dilakukan menggunakan *proxy*, hal tersebut akan sulit. Jika tidak, mustahil untuk mengontrol perilaku buruk seperti melakukan kecurangan. *E-learning* mungkin juga dapat menyebabkan *plagiarism*, hal ini dipengaruhi oleh kemudahan *copy* dan *paste* (Arkorful & Abaidoo, 2014; Pande et al., 2016).

E-learning juga dapat memperburuk peran sosialisasi institusi dan juga peran instruktur sebagai direktur proses pendidikan. Tidak semua bidang dapat menggunakan teknik *e-learning* dalam metode pendidikan. Untuk bidang-bidang para peneliti berpendapat bahwa *e-learning* lebih tepat digunakan dalam ilmu sosial yang mencakup pelajaran teoritis dan tidak dapat digunakan pada bidang ilmu eksakta. *E-learning* dapat menyebabkan kemacetan di beberapa situ web yang berat. Hal ini menyebabkan antisipasi yang tidak terduga dan kerugian baik waktu dan uang (Arkorful & Abaidoo, 2014; Pande et al., 2016).

2.1.2 Efektivitas

Efektivitas adalah kumpulan kegiatan yang berpengaruh dalam keberhasilan usaha maupun tindakan yang digunakan dalam ukuran pencapaian sasaran atau tujuan yang sebelumnya telah ditentukan (Adibowo & Fidowaty, 2013).

Pengukuran Efektivitas menggunakan standar sesuai acuan Litbang Depdagri (1991) dalam penelitian (Ayu, 2017) yaitu menggunakan empat rasio serta empat tingkat pencapaian yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Rasio Efektivitas

| Rasio Efektivitas | Tingkat Pencapaian |
|-------------------|----------------------|
| Dibawah Rasio 40 | Sangat tidak efektif |
| Rasio 40 - 59.99 | Tidak Efektif |
| Rasio 60 – 79.99 | Efektif |
| Diatas 80 | Sangat Efektif |

Sumber: Litbang Depdagri (1991), Ayu (2017)

Menurut *International Standardization Organization* (ISO) 9126 dalam Ayu (2017) menyebutkan terdapat enam standarisasi efektivitas antaranya yang pertama adalah fungsionalitas dilihat dari kesesuaian terhadap pembelajaran, akurasi pembelajaran, keamanan pembelajaran, dan kepatuhan pelajar. Kedua adalah kehandalan (*reliability*) yaitu kesiapan penggunaan, toleransi kesalahan, dan daya tahan system. Ketiga adalah kegunaan (*usability*) antaranya dapat dimengerti atau dipahami, dapat dipelajari, dapat digunakan, serta memiliki daya tarik. Keempat adalah efisiensi dilihat dari penggunaan waktu yang fleksibel, sumber yang mudah didapatkan, dan pemanfaatan sistem baik. Kelima adalah portabilitas yaitu adaptasi baik, dapat diperbaharui, dapat berdampingan, dan dapat dirubah.

Keenam adalah keterpeliharaan (*maintainability*) yaitu dapat dianalisa, dapat berubah, stabil selama penggunaan, serta dapat diuji.

Menurut (Gibson et.al, 1996:28) yang diambil dari Syarif Makmur dalam bukunya yang berjudul Pemberdayaan Sumberdaya Manusia dan Efektivitas Organisasi diambil dalam penelitian (Adibowo & Fidowaty, 2013) menyatakan terdapat tujuh ukuran efektivitas yaitu pertama adalah produktivitas yang dianggap menjadi salah satu dimensi paling penting dalam suatu dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mahasiswa/i sehingga mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas agar dapat bersaing dengan lulusan dari universitas lainnya (Adibowo & Fidowaty, 2013).

Kedua, kualitas dijadikan salah satu dimensi yang harus diutamakan karena kualitas merupakan suatu ukuran atau nilai yang diberikan untuk produk yang dihasilkan atau dikeluarkan yang mana berhubungan dengan kualitas sumber daya manusia, kualitas kerja, proses, dan hasil kerja. Berkualitas berarti mampu memberikan kepuasan bagi yang dilayani. Ketiga, efisiensi adalah pencapaian atau hasil terbaik dari perbandingan output dan input dalam mencapai hasil. Semakin tinggi hasil perbandingan antara input dan output, maka tingkat efisiensi semakin tinggi pula (Lisman, 2014).

Keempat, fleksibilitas merupakan perubahan yang terjadi pada lingkungan, kemampuan individu dan kelompok dalam beradaptasi

sehingga dapat menyesuaikan diri dengan praktik perencanaan, pengarahan, dan pengendalian (Adibowo & Fidowaty, 2013). Kelima, keunggulan yang berasal dari kata unggul berarti kelebihan, sehingga dimensi ini menjadi salah satu dimensi yang sangat diperhatikan dan diperhitungkan sehingga mampu memberikan kepuasan kepada yang menerima pelayanan.

Keenam, pengembangan adalah suatu usaha atau strategi intervensi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sesuai yang diinginkan baik melalui proses kelompok maupun individu sehingga dapat mencapai perkembangan sesuai kebutuhan. Ketujuh, kepuasan yaitu kepuasan terhadap efektivitas dimana efektivitas disebut efektif jika tujuan yang diharapkan tercapai dengan baik.

2.1.3 Pemahaman

Pemahaman merupakan proses mengerti atau cara memahami dimana pemahaman adalah jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari pengetahuan yang berarti tidak hanya sekedar mengetahui, namun paham dengan apa yang telah didapatkan atau dipelajari dan dapat menjelaskan serta dipraktikan (Agustina et al., 2016; Pramudia, 2016).

Faktor yang mempengaruhi pemahaman diantaranya yaitu pertama, metode pembelajaran karena tidak semua metode pembelajaran efektif

dalam pembelajaran, serta metode yang digunakan saat pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pengertian dan pemahaman siswa selanjutnya. Kedua, minat karena jika mahasiswa kurang minat terhadap pelajaran, maka perhatian mahasiswa dapat teralihkan dengan hal lain yang dapat menarik minatnya, sehingga minat terhadap mata pelajaran tertentu dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam memahami. Ketiga, jurusan asal sekolah menjadi salah satu factor yang mempengaruhi karena mahasiswa yang memilih jurusan yang tidak sesuai dengan jurusan asal sekolah akan menjadi salah satu penghambat dalam pemahaman (Arifanti, 2016). Nilai rata-rata pemahaman dapat diinterpretasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Nilai dan Kriteria Pemahaman

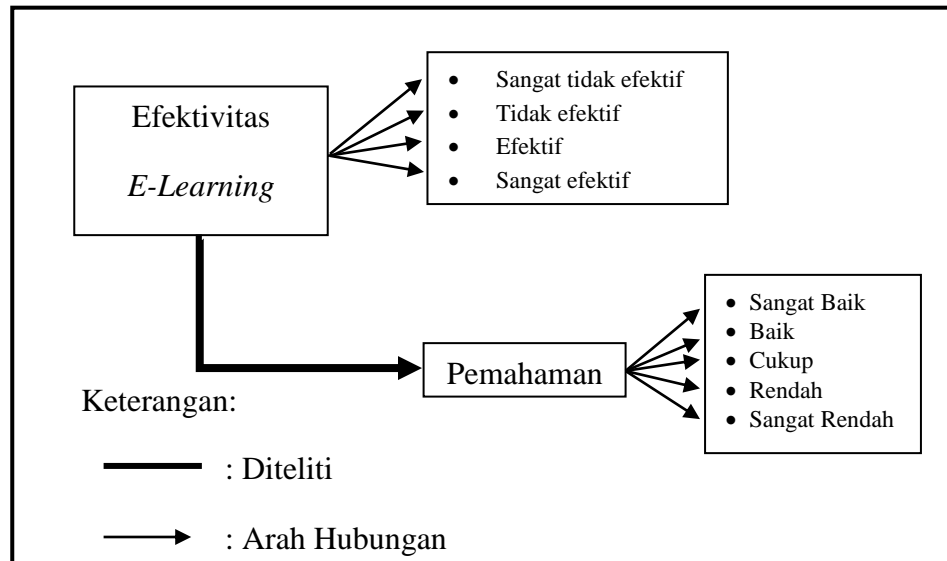
| No | Nilai | Kriteria |
|-----------|---------------|-----------------|
| 1 | 85,00 – 100 | Sangat Baik |
| 2 | 70,00 – 84,99 | Baik |
| 3 | 55,00 – 69,99 | Cukup |
| 4 | 40,00 – 54,99 | Rendah |
| 5 | 0,00 – 39,99 | Sangat Rendah |

Sumber : Mawaddah & Maryanti (2016)

Menurut Bloom (1978: 90) dalam Harjanti, Ningrum, & Yani (2014) menyatakan bahwa pemahaman diukur dari tiga kategori, yaitu translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi. Translasi merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan konsep serta memahami suatu gagasan dan dapat disampaikan atau dinyatakan

dengan menggunakan metode yang berbeda. Interpretasi merupakan kemampuan menganalisis dan menafsirkan konsep bahan ajar sehingga menimbulkan kemampuan untuk mengembangkan dan mendapatkan informasi yang tidak tercantum secara jelas dari sumber yang dirujuk. Ekstrapolasi merupakan kemampuan untuk menduga atau memberikan gambaran suatu hal sehingga dapat memberikan generalisasi dan menyimpulkan konsep yang ada. Jika ketiga kategori dapat dilakukan dengan baik, maka siswa memiliki pemahaman yang baik.

2.2 Kerangka Konsep



Sumber: Litbang Depdagri (1991), Agustina et al (2016), Ayu (2017), Harjanti et al (2014)

2.3 Hipotesis

Dari uraian diatas maka dapat ditegakkan hipotesis sebagai berikut:

H1: Ada hubungan antara efektivitas kuliah berbasis online (*e-learning*) terhadap pemahaman mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.