

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Online Learning

Pembelajaran secara *online* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan media komputer melalui sebuah jaringan. Pembelajaran *online* dikenal juga dengan istilah pembelajaran elektronik, *e-learning*, *online learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web based learning* (Maulidi, 2015). *Online learning* merupakan cara melakukan pembelajaran tanpa harus hadir langsung ke kampus (*The University of Edinburgh*, 2017). Hederson dalam Horton (2003) menjelaskan *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis *web* yang bisa diakses dari internet. Sedangkan menurut Hartley (2001), *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *online learning* atau yang *familiar* disebut dengan istilah *e-learning* adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan media elektronik sebagai penunjang khususnya internet untuk mempermudah dan memperluas proses belajar mengajar.

Beberapa universitas yang ada di seluruh penjuru dunia telah menerapkan *Online learning* sebagai fasilitas penunjang dari kegiatan pembelajaran sehingga mahasiswa dan dosen tidak harus duduk dalam waktu yang bersamaan di kelas karena seluruh kegiatan dilakukan secara *online*. Di Indonesia, universitas yang

telah menerapkan *Online learning* adalah Universitas Bina Nusantara atau BINUS. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rochman (2014) Universitas Bina Nusantara (Binus) menerapkan *Online learning* untuk mendorong mahasiswa agar *self-learning* dan merancang sedemikian rupa pola pembelajaran secara online sehingga mahasiswa tetap merasa sedang belajar dalam kelas. Binusmaya adalah *platform* yang dikembangkan sendiri oleh Binus dan dijadikan sebagai media *Online learning*. Terdapat beberapa fasilitas yang ditawarkan dalam Binusmaya seperti *course material* atau materi yang berkaitan dengan perkuliahan, *classroom* forum diskusi secara virtual seluruh anggota kelas yang berhubungan dengan matakuliah, *teamroom* sebagai forum diskusi antara mahasiswa dengan anggota kelompok, *class conference* sarana interaksi virtual mahasiswa dengan dosen, dan juga *personal room* sebagai sarana untuk melakukan pertanyaan atau konsultasi secara personal dengan dosen.

Selain Binus, Universitas Indonesia juga menerapkan *Online learning*, bedanya kalau Binus mengembangkan *platform*nya sendiri, UI bergabung dengan *platform* yang diciptakan oleh Perusahaan Indonesia X yaitu MOOC. Dalam Artikel TEMPO.CO (2015) MOOC adalah sebuah *platform* pendidikan gratis secara online yang dapat diikuti oleh siapa saja dan dimana saja melalui situs www.indonesiavax.co.id. *online course* tersebut merupakan sarana yang efektif untuk berbagi ilmu sehingga pengajaran yang dilakukan di UI tidak hanya diterima mahasiswa UI melainkan juga masyarakat luas. Kehadiran UI sebagai mitra di MOOC turut memperkuat misi UI untuk menyediakan akses yang luas dan adil, serta pendidikan dan pengajaran yang berkualitas.

2.1.2. Kuliah Online di Negara Indonesia

Mengingat bahwa internet sudah melampaui batas, beberapa infrastruktur di negara-negara berkembang meniru tren dunia yaitu menggunakan teknologi dalam pengajaran pembelajaran mereka (Khan, Moon, & Rho, 2010; Shahid, 2005). Namun, inisiatif untuk pengadopsian *e-learning* di negara-negara berkembang menimbulkan tantangan baru yang telah mengakibatkan banyak munculnya inisiatif yang tidak efektif (Borstorff & Lowe, 2007; Khan et al., 2010; Shahid, 2005; Sife, Lwoga & Sanga, 2008). Meluasnya pengadopsian dan efektivitas konferensi web di negara berkembang akan terjadi, contohnya dengan terhambatnya penetrasi internet yang tidak memadai, kecepatan *bandwidth* atau pembiayaan penggunaan data yang terlalu tinggi (Wang & Hsu, 2008). Penetrasi internet, dinyatakan dengan jumlah pengguna internet sebagai persentase dari total penduduk, menurut data dari sumber ww.kominfo.go.id pada tahun 2017 di Indonesia sudah tercatat sebanyak (123 juta jiwa), oleh karena itu Indonesia menempati posisi ke enam dunia, dimana peringkat pertama diisi oleh China (777 juta jiwa), peringkat dua US (274 juta jiwa), peringkat ketiga India (346,3 juta jiwa), peringkat empat Brazil (125,9 juta jiwa) dan peringkat 5 Japan (105,4 juta jiwa).

Indonesia diakui sebagai pengguna internet terbesar nomor enam dunia dengan perilaku penggunaan internet yang berbeda-beda. Seperti pada bidang ekonomi, layanan publik, gaya hidup, sosial politik, kesehatan dan bidang edukasi. Pemanfaatan internet dibidang edukasi paling banyak digunakan untuk membaca artikel (55,30%), sedangkan untuk kegiatan lainnya seperti melihat

tutorial (49,67%), share artikel atau video edukasi (21,73%), kursus online (17,85%) dan pendaftaran sekolah (14,63%) (www.kominfo.go.id).

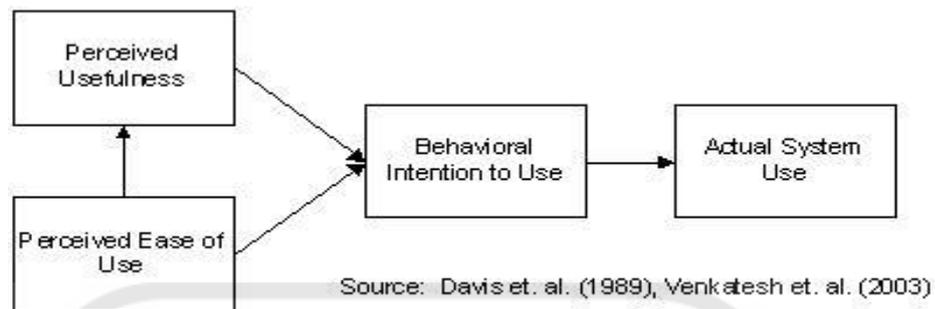
Video tutorial dan kursus online mulai diminati oleh dunia pendidikan, Oleh karena itu dimasa sekarang beberapa perguruan tinggi di Indonesia sudah mulai menggunakan *web confering* atau membuka program kuliah online dalam proses pembelajaran, seperti Universitas Terbuka (UT) sebagai kampus yang pertama kali menerapkan kuliah online. Universitas Bina Nusantara (BINUS) yang menyediakan Bina Nusantara Learning Community yang terdapat di tiga kota yaitu Malang, Palembang, dan Semarang, namun seluruh informasi dan pembelajaran bisa diakses pada situs resmi Binus online learning di <http://onlinelearning.binus.ac.id>.

Tidak hanya UT dan BINUS namun masih banyak perguruan tinggi lainnya yang mulai untuk menggunakan kuliah online, seperti Universitas amikom menyelenggarakan perkuliahan jarak jauh dengan program studi Magister Teknik Informatika dengan mengakses pada link <http://pjjaptikom.id>, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya yang merupakan adik dari Institut Teknologi Surabaya juga memiliki kuliah daring dengan mengakses <http://pjj.pens.ac.id> , universitas mercubuana yang memiliki berbagai varian jadwal perkuliahan juga menyediakan kuliah hybrid dengan e-learning dan Universitas Pelita Harapan yang menyediakan pendidikan jarak jauh dengan program studi ilmu komunikasi dengan bidang peminatan *integrated Marketing Communication*.

Selain kuliah online yang di buka oleh perguruan tinggi masing-masing, di Indonesia beberapa Universitas bergabung dengan Kuliah Online HarukaEDU. HarukaEDU adalah kuliah online di indonesia yang berasal dari perusahaan bidang pendidikan Jepang. Beberapa perguruan tinggi yang terdaftar untuk bekerjasama dengan HarukaEDU seperti, Universitas Sahid, London School Public Relationship, Sekolah Tinggi Ekonomi Indonesia, Universitas Kristen Krida Wacana, Institut Teknologi Harapan Bangsa, Universitas Muhammadiyah Jakarta dan Universitas Al Azhar Indonesia. (www.ariyolo.id)

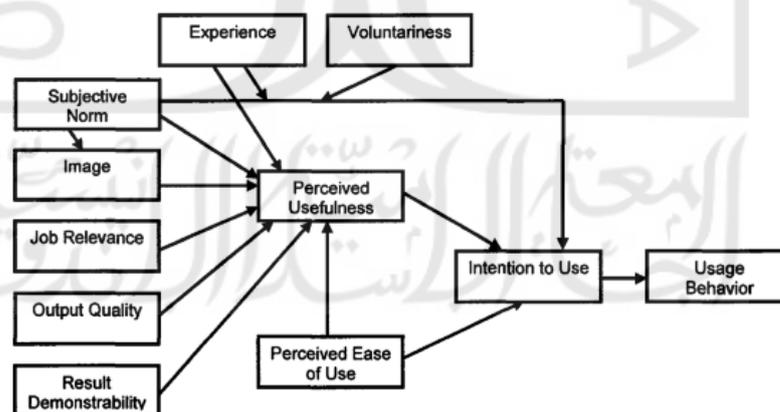
2.1.3. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang dikembangkan oleh Davis (1989) dengan tujuan menjelaskan minat pengguna dalam menggunakan dan menerima teknologi baru. Dalam bukunya yang berjudul "*Measurement Scales for Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use*", perilaku pengguna dalam menerima suatu teknologi dipengaruhi oleh 2 faktor utama yaitu penerimaan kegunaannya (*perceived usefulness*) dan penerimaan kemudahan dalam menggunakan (*perceived ease of use*). *perceived usefulness* didefinisikan sebagai tingkat dimana pengguna percaya bahwa penggunaan teknologi baru akan meningkatkan kinerja pengguna, sedangkan *perceived ease of use* berkaitan dengan keyakinan pengguna bahwa menggunakan sistem akan menjadi *effortless*.



GAMBAR 2. 1

Technology Acceptance Model (TAM) (Davis 1986; Davis 1989; Davis et al 1989) adalah model yang sangat terkenal di bidang sistem informasi. TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memprediksi perilaku penggunaan sistem seperti yang dijelaskan pada gambar 1.1. Venkatesh dan Davis (2000) mengembangkan *Extended TAM* dengan memasukkan *social influences* dan *cognitive instrumental processes* ke dalam model TAM yang asli. *Extended TAM* ditunjukkan pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Extended Technology acceptance model (TAM)

GAMBAR 2. 2

Banyak penelitian yang telah menerapkan TAM dan variannya telah sepenuhnya mendukung ekspektasi (harapan) yang di prediksi oleh model. Namun, Legris, Ingham, dan Collette (2003) menawarkan tinjauan kritis TAM dan *Extended TAM* dengan menunjukkan Sembilan penelitian yang memiliki keterbalikan antara hubungan yang tidak signifikan atau signifikan dengan apa yang di prediksi oleh TAM dan *Extended TAM*. Ketidakselarasan ini terjadi pada beberapa industri, seperti pendidikan.

2.1.4. Teori Ekspektasi

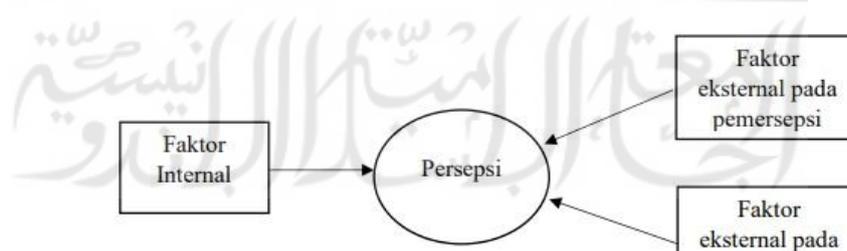
Teori tentang harapan telah dikembangkan oleh C.R. Synder selama bertahun-tahun. Menurut Synder dalam Sari (2015), harapan adalah kemampuan untuk merencanakan jalan keluar dalam upaya mencapai tujuan walaupun adanya rintangan, dan menjadikan motivasi sebagai suatu cara dalam mencapai tujuan. Teori harapan merupakan teori proses dari motivasi, dimana motivasi merupakan fungsi dari persepsi individu pada lingkungannya dan harapan-harapan mereka berdasar persepsi mereka fudge & Schlacter (1999) dalam Endaryono (2016). Motivasi adalah suatu proses dimana kebutuhan-kebutuhan yang mendorong individu untuk melakukan seperangkat kegiatan yang menuju pada tercapainya tujuan tertentu. Tujuan yang, jika berhasil dicapai, akan memuaskan atau memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut (munandar, 2001).

Menurut Robbins & judges (2015) menjelaskan bahwa teori harapan berfokus pada tiga hubungan, yaitu :

1. Hubungan upaya-kinerja. Probabilitas yang dipersepsikan oleh individu yang mengeluarkan sejumlah upaya tertentu akan mendorong kinerja.
2. Hubungan kinerja-imbalan. Sampai sejauh mana individu itu meyakini bahwa berkinerja pada tingkat tertentu akan mendorong tercapainya kinerja yang diinginkan.
3. Hubungan imbalan-sasaran pribadi. Sampai sejauh mana imbalan-imbalan organisasi memenuhi sasaran atau kebutuhan pribadi individu seras potensi daya tarik imbalan tersebut bagi individu yang dimaksud.

2.1.5. Persepsi

Persepsi adalah suatu pemikiran individu dalam memahami lingkungan sekitar. Menurut Robbins dan Judge (2008), persepsi adalah proses dimana individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris guna memberikan arti bagi lingkungan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal dan faktor eksternal.



Gambar 1.3 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi oleh Robbins and Judge (2008)

GAMBAR 2. 3

Menurut Setiadi (2003), faktor pengelihan dan sasaran diterima yang menimbulkan sebuah pandangan sebagai faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu:

1. Sikap

Sikap sebagai pengaruh melakukan tanggapan positif ataupun negatif oleh individu atau kelompok.

2. Motivasi

Motivasi sebagai pendorong yang menjadi dasar suatu persepsi terbentuk pada individu atau kelompok.

3. Minat

Minat sebagai dasar penilaian individu atau kelompok yang berbeda-beda mengenai objek atau hal tertentu seperti kesukaan dan ketidaksukaan.

4. Pengalaman Masa Lalu

Pengalaman masa lalu sebagai kesimpulan mengenai hal atau kejadian yang pernah dialami sebelumnya dan dapat mempengaruhi persepsi.

5. Harapan

Harapan sebagai pengaruh persepsi individu atau kelompok untuk pembuatan keputusan seperti menolak atau menerima gagasan, ajakan, atau tawaran.

6. Sasaran

Sasaran atau tujuan terbentuknya persepsi sebagai pengaruh pandangan yang dapat menimbulkan suatu persepsi.

7. Situasi

Situasi atau keadaan lingkungan yang sama pada suatu objek atau hal terjadi yang turut mempengaruhi persepsi.

Persepsi dapat disimpulkan sebagai suatu proses penginderaan, stimulus yang diterima oleh individu melalui alat indera yang kemudian diinterpretasikan sehingga individu dapat memberikan pemikiran, pemahaman dan dapat mengartikan tentang stimulus yang diterimanya. Proses penginterpretasian ini biasanya dipengaruhi oleh pengalaman dan proses belajar individu.

2.1.6. Prestasi Akademik

Chaplin (2001) mengatakan prestasi akademik dalam bidang pendidikan akademik, merupakan satu tingkat khusus perolehan atau hasil keahlian karya akademik yang dinilai oleh guru-guru, lewat tes yang dibakukan, atau lewat kombinasi kedua hal tersebut. Menurut Winkel (1996) prestasi akademik adalah proses belajar yang dialami siswa untuk menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis dan evaluasi.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait kuliah online persepsi dosen dan mahasiswa terhadap kinerja akademik sudah beberapa kali dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Peneliti sebelumnya yang menguji hal serupa adalah Stephen A. Coetzee, Astrid Schmulian dan Rhole Coetzee (2017) yang berjudul “*Web Conferencing-Based Tutorials: Student Perceptions Thereof And the Effect On Academic Performance In Accounting Education*” yang meneliti secara mendalam persepsi mahasiswa tentang tutorial berbasis *web conferencing* dan efek dari tutorial ini pada kinerja akademik. Peneliti melakukan penelitian terhadap 449 mahasiswa akuntansi tahun kedua yang tidak mengulang matakuliah sebelumnya dan sarjana di Afrika Selatan terdiri dari 238 perempuan dan 211 laki-laki. Metode yang digunakan adalah regresi OLS eksploratif dan analisis dengan logika induktif. Hasil menunjukkan bahwa tidak ada bukti perbedaan yang signifikan secara statistik untuk variabel kontrol Thutuka dan Fasset pada pengujian regresi OLS eksploratif. Sedangkan melalui analisis menggunakan logika induksi sebagian mahasiswa setuju atau sangat setuju secara teratur menghadiri tutorial berbasis *web conferencing*.

Hasil dari penelitian tersebut tutorial berbasis *web conferencing* berdampak positif terhadap kinerja akademik mahasiswa, dan secara statistik signifikan. *Web conferences* memberikan potensi yang signifikan dari elemen kolaboratif teknologi *synchronous*, yaitu kemampuan untuk memberi, menerima dan mendiskusikan informasi dan untuk menghasilkan pengetahuan baru tentang *connectivist, real-time, two-way format* (Giannakos & Vlamos, 2013).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Afrianti (2018) menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran secara online. Penelitian ini berjudul “Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi

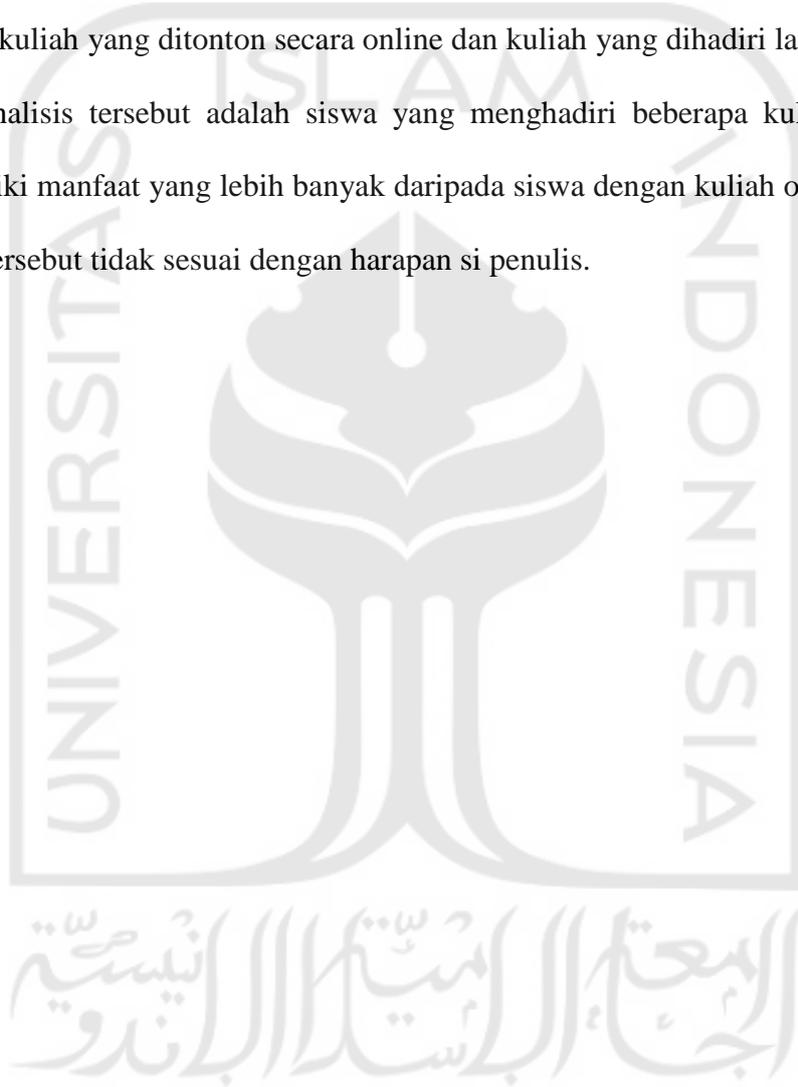
Akuntansi Universitas Islam Indonesia)” yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi, penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi, performa *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi, dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner dan subyek penelitian adalah mahasiswa S1 program studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 341 dari total 1.457 mahasiswa aktif prodi akuntansi. Sampel tersebut dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu berdasarkan jenis kelamin yang menunjukkan 113 responden (35,99%) laki-laki sedangkan 210 responden (64,12%) perempuan, berdasarkan angkatan yang terdiri dari angkatan 2014 sebanyak 61 mahasiswa (19,43%) angkatan 2015 sebanyak 66 mahasiswa (21,02%) angkatan 2016 sebanyak 120 mahasiswa (38,22%) angkatan 2017 sebanyak 67 mahasiswa (21,34%), dan berdasarkan indeks prestasi kumulatif (IPK) yang dilihat dari mahasiswa yang memiliki indeks prestasi kumulatif (IPK) cumlaude diatas 3.5 sebanyak 111 mahasiswa sedangkan mahasiswa yang memiliki IPK tidak cumlaude atau dibawah 3.5 sebanyak 95 mahasiswa serta sebanyak 108 mahasiswa tidak mengisi IPKnya.

Hasil penelitian dari empat hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti diatas yang pertama menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom* tidak berpengaruh positif dan tidak berpengaruh signifikan

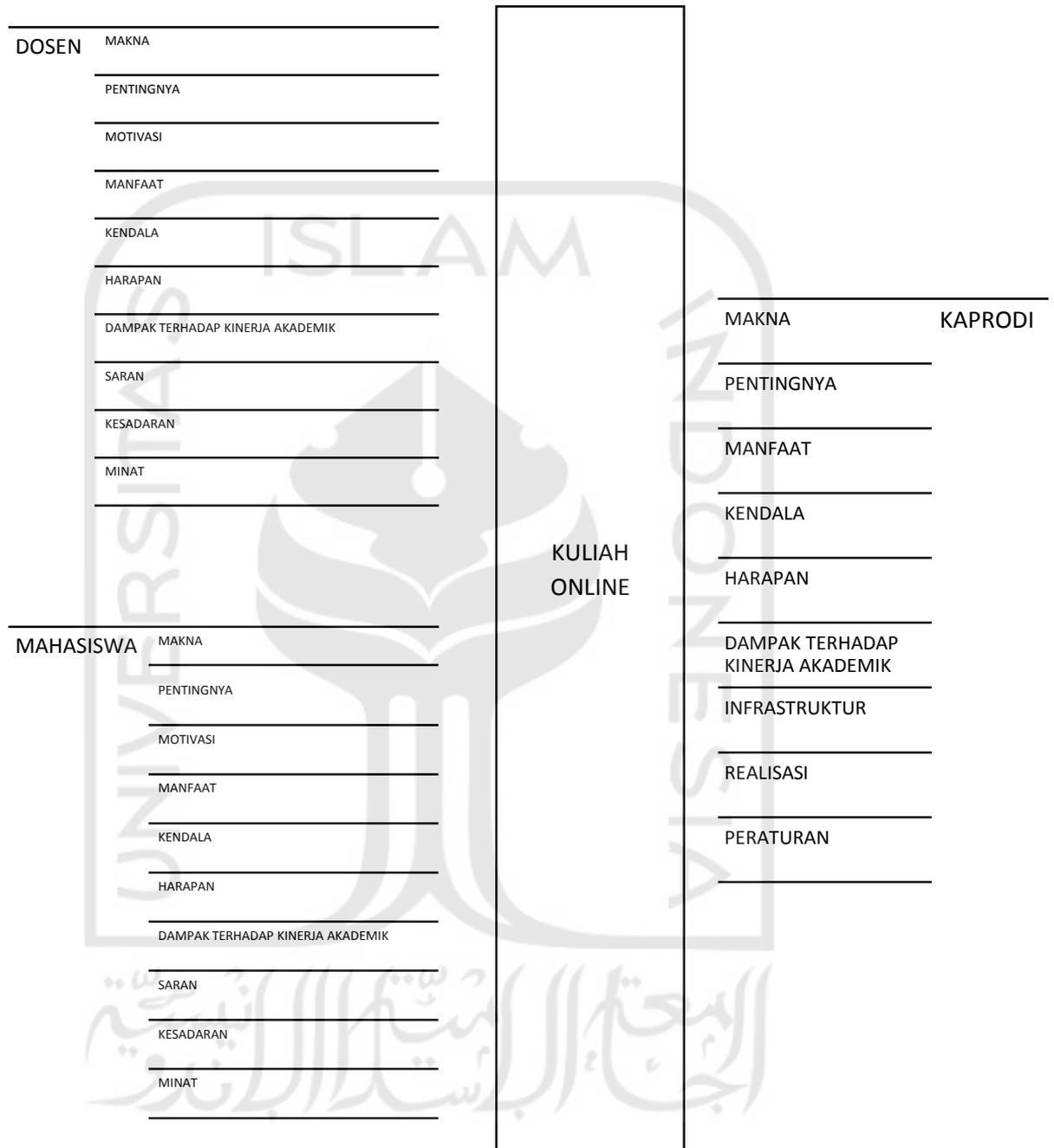
dalam menunjang pembelajaran akuntansi. Hal tersebut kemungkinan mahasiswa belum terbiasa dalam menggunakan *Google Classroom* tersebut, selain itu bisa jadi karena fasilitas dari *Google Classroom* kurang dapat mengakomodasi pengumpulan tugas kelompok secara online. Kedua, performa *Google Classroom* berpengaruh positif dan signifikan dalam menunjang pembelajaran akuntansi karena mahasiswa dimudahkan dalam menyimpan dokumen seperti materi ataupun tugas penting yang dikirimkan melalui *Google Classroom*. Ketiga, Harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* tidak berpengaruh positif dan tidak berpengaruh signifikan dalam menunjang pembelajaran Akuntansi karena perbedaan fitur dari *Google Classroom* antara website dan smartphone yang dianggap kurang jelas dan sulit dipahami. Keempat, Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh positif dan signifikan dalam menunjang pembelajaran Akuntansi karena pengaruh sosial mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *Google Classroom*, pengaruh tersebut juga datang dari dosen.

Pada penelitian yang dilakukan oleh **Wieling dan Hofman (2010)** memaparkan tentang konfigurasi pembelajaran campuran dari kuliah tatap muka langsung dengan kuliah tatap muka dengan video online. Penelitian yang berjudul “Dampak rekaman video kuliah online dan umpan balik otomatis pada kinerja siswa”. Peneliti ingin mengetahui tentang sejauh mana konfigurasi pembelajaran campuran tersebut apakah memiliki umpan balik yang sesuai dan memberikan dampak positif pada kinerja siswa dibanding dengan metode pembelajaran tatap muka langsung atau konvensional. Responden pada penelitian ini adalah 474 siswa (161 pria dan 313 wanita) berasal dari kursus Hukum Eropa yang setuju untuk

berpartisipasi dalam percobaan. Dengan menggunakan analisis regresi, peneliti menemukan nilai kursus siswa diprediksi oleh nilai rata-rata, disiplin belajar, tujuan nilai dalam kursus, tingkat kesulitan yang diharapkan dari kursus, jumlah kuliah online yang dilihat, jumlah kuliah yang dihadiri secara langsung dan interaksi antara kuliah yang ditonton secara online dan kuliah yang dihadiri langsung. Hasil dari analisis tersebut adalah siswa yang menghadiri beberapa kuliah langsung memiliki manfaat yang lebih banyak daripada siswa dengan kuliah online. Namun hasil tersebut tidak sesuai dengan harapan si penulis.



2.3. kerangka penelitian



GAMBAR 2. 4