

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian (Peneliti, tahun)	Desain Metodologi & Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Implementasi Perkuliahan <i>E-Learning</i> Selama Pandemi Covid 19 di IAIN Laa Roiba (Junaedi, dkk 2020)	Metode kombinasi antara metode deskriptif kuantitatif. Hasilnya <i>e-learning</i> umumnya dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Classrom, Google Meet dan Zoom Meeting	Membahas tentang <i>e-learning</i> selama pandemi <i>Covid 19</i>	Penelitian Junaedi, dkk, 2020 pada variabelnya membahas analisis persepsi civitas akademika terhadap implementasi perkuliahan dan menggunakan metode kombinasi antara deskriptif kuantitatif. sedangkan penelitian ini variabelnya membahas hubungan proses pembelajaran metode <i>e-learning</i> dengan penurunan prestasi akademik mahasiswa dan menggunakan metode kuantitatif
2.	Keefektifan <i>E-Learning</i> sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran <i>E-Laerning</i> ) SMK Telkom Putra Purwokerto (Numiek, 2013)	Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil Penelitian Pembelajaran <i>e-learning</i> di Smk Telkom Putra Purwokerto cukup efektif	Sama membahas tentang <i>E-learning</i> sebagai media pembelajar an	Penelitian Numiek, 2013 membahas tentang keefektifan <i>e-learning</i> sebagai mediapembelajaran sedangkan penelitian ini tentang hubungan proses pembelajaran <i>e-learning</i> dengan penurunan prestasi akademik

3.	Pengaruh pemanfaatan <i>e-learning</i> terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa STIMIK Sinar Nusantara Surakarta (Sri Tomo, 2015)	Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan regresi pada variabel bebas dan variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan <i>e-learning</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar, <i>e-learning</i> berpengaruh positif terhadap kinerja siswa, motivasi hasil belajar	Membahas tentang <i>e-learning</i> dan prestasi akademik mahasiswa	Penelitian Tomo, Sri, 2014 variabelnya tentang pengaruh pemanfaatan <i>e-learning</i> terhadap prestasi akademik mahasiswa sedangkan penelitian ini variabelnya menggunakan hubungan proses pembelajaran metode <i>e-learning</i> dengan penurunan prestasi akademik mahasiswa.
4	Learning Analytics to predict student Achievement in online learning during Covid 19 mitigation ( Sulisworo, Dwi dkk , 2020)	Metode penelitian yang digunakan ada tiga, yaitu statistik deskriptif, Analisis Faktor, dan Analisis Cluster. Hasilnya penelitian menunjukkan bahwa komponen aktivitas yang mendukung kehadiran sosial merupakan komponen penentu dalam memprediksi keberhasilan pembelajaran	Membahas tentang pembelajaran, <i>E-Learning</i> saat pandemi <i>Covid 19</i>	Pada penelitian Sulisworo, Dwi, dkk, 2020 membahas tentang analisis pembelajaran untuk memprediksi prestasi siswa saat pembelajaran <i>online</i> saat pandemi <i>Covid 19</i> sedangkan penelitian ini tentang hubungan proses pembelajaran <i>e-learning</i> dengan perubahan prestasi akademik mahasiswa Keperawatan S1

5	<i>E-learning during Covid 19 Pandemic : Obstacles Faced Nursing Students and its Effect on Their Attitudes While Appying it</i> (Gehan & Nahid, 2020)	Metode penelitian korelasional deskriptif. Hasilnya secara keseluruhan mahasiswa perawat memiliki sikap negatif terhadap <i>E-Learning</i>	Sama membahas tentang <i>e-learning</i> di masa pandemi <i>Covid 19</i> dan respondenn ya sama-sama mahasiswa perawat	Pada penelitian Gehan & Nahid, 2020 hanya memiliki satu variabel yaitu variabel bebas membahas tentang hambatan dan sikap saat menerapkan pembelajaran <i>e-learning</i> Sedangkan pada peneliti Ini memiliki dua variabel yaitu independen dan dependen dan membahas tentang hubungan proses pembelajaran <i>e-learning</i> dengan perubahan prestasi akademik mahasiswa keperawatan S1
---	--	--	---	--



## B. Landasan Teori

### 1. Proses Pembelajaran Metode *E-Learning*

#### a. Pengertian

Pembelajaran merupakan suatu proses, dimana di dalamnya terdapat kegiatan mengajar dan belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pembelajaran memiliki beberapa komponen penting didalamnya yang saling menunjang satu sama lain. Satu komponen yang dimaksud disini adalah metode pembelajaran (Abdul, 2013).

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran, tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar (M. Hasyim, 2014).

Metode berasal dari Bahasa Inggris yakni *method* dan Bahasa Yunani *methodos*. *Methodos* berarti sesudah atau melampaui dan *hodos* berarti cara atau jalan. Secara istilah, metode dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Syahrudin, 2020).

Metode merupakan cara yang dimanfaatkan guru mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Syahrudin, 2020).

Metode pembelajaran adalah satu komponen pembelajaran yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode mengajar harus dapat menciptakan terjadinya interaksi antar peserta didik maupun antara siswa dengan guru sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal. Dalam menentukan metode pembelajaran guru hendaknya tidak asal pakai. Metode yang dipilih dalam pembelajaran memperhatikan ketepatan (efektivitas) (Syaharuddin, 2020). Maka dalam kondisi new normal ini guru harus menggunakan metode yang sesuai dan lebih memungkinkan digunakan pada pembelajaran metode *e-learning*.

*E-learning* memiliki sejarah perjalanan yang cukup panjang sejalan dengan perkembangan teknologi. Namun demikian terminologi pembelajaran daring atau *e-learning* baru muncul sejak tahun 1999, pada kata *e-learning* digunakan pertama kali pada suatu seminar tentang *computer-based training (CBT) system* di *Los Angeles*, Amerika Serikat. Kata-kata lain kemudian juga mulai muncul dalam rangka mencari deskripsi yang akurat, seperti *online learning* dan *virtual learning*. Ada juga yang menyebutnya dengan sebutan pembelajaran jarak jauh dan mengajar berbasis *web* (ICDdmin, 2017).

*E-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan dengan teknologi elektronik, yang dapat

diaplikasikan dalam pendidikan *konvensional* dan pendidikan jarak jauh (Rusman, 2013).

Pendapat lain mengemukakan bahwa *e-learning* adalah aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah belajar *online*. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang, kondisi dan keadaan. Proses belajar bisa berjalan kapan saja dan dimana saja (Darmawan dan Deni 2014).

Proses Pembelajaran metode *e-learning* adalah sebuah pembelajaran pada semua tingkatan formal maupun non formal yang menggunakan jaringan komputer (baik internet maupun intranet) untuk pengantaran bahan ajar, interaksi atau fasilitas belajar-mengajar (Pamugar, dkk, 2014).

Proses Pembelajaran metode *e-learning* didefinisikan sebagai sebuah media untuk proses belajar mengajar yang baik dan dapat menutupi beberapa masalah seperti waktu dan jarak yang dilakukan dengan media elektronik, seperti internet, ekstranet, CDROM, video Tape, DVD, Tv, Handphone, PDA dan lain-lain (Kurniawan, dkk, 2014).

Dari definisi-definisi yang dapat dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan Proses pembelajaran metode *e-learning* adalah suatu proses kegiatan belajar yang menghubungkan pendidik dan peserta didik melalui media elektronik dengan jaringan internet yang dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan jarak jauh.

## b. Tujuan

Menurut Nikmah (2013), Proses pembelajaran *e-learning* memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Mengubah budaya dalam mengajar siswa atau mahasiswa
- 3) Mengubah cara belajar siswa yang pasif menuju budaya yang aktif, sehingga terbentuk *independent learning*
- 4) Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru
- 5) Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik
- 6) Pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 7) Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*.

Sedangkan menurut Prawiradilaga (2013), Tujuan Proses Pembelajaran *e-learning* adalah :

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar
- 2) Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam bidang teknologi
- 3) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa
- 4) Menjadikan belajar lebih efektif
- 5) Membuka peluang belajar di mana saja dan kapan saja

- 6) Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- 7) Menjadikan belajar sebagai kebutuhan

### c. Fungsi

Menurut Baiti (2015), terdapat 3 fungsi proses pembelajaran *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran, yaitu :

#### 1) Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan) apabila mahasiswa memanfaatkan pembelajaran elektronik, dengan cara mengakses materi yang sudah di berikan oleh dosen tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

#### 2) Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran *e-learning* di programkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran *e-learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguat) atau *remedial* bagi mahasiswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran *konvensional*. Materi pembelajaran *e-learning* di katakan sebagai *reinforcement*, apabila kepada mahasiswa dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan instruktur secara tatap muka (*fast learners*). Di katakan sebagai program *remedial*, apabila mahasiswa mengalami kesulitan

memahami materi pelajaran yang disajikan dosen secara tatap muka di kelas (*slow learners*).

### 3) Substitusi (Pengganti)

Beberapa Institusi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih mahasiswa, yaitu sepenuhnya secara tatap muka (*konvensional*), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet atau bahkan sepenuhnya melalui internet. Alternatif model pembelajaran manapun yang akan dipilih mahasiswa tidak menjadi masalah dalam penilaian. Karena ketiga model penyajian materi pembelajaran mendapatkan pengakuan atau penilaian.

Menurut Yazdi (2012), proses pembelajaran *e-learning* mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*.
- 2) *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara *konvensional* (model belajar *konvensional*, kajian terhadap buku teks, CD-ROM dan pelatihan

berbasisi komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

- 3) *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar *konvensional* di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar melalui teknologi pendidikan.
- 4) Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaian dalam pembelajaran *e-learning*. Makin baik keselarasannya antar *content* dan alat penyampaian dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa akan memberikan hasil yang baik.

#### **d. Karakteristik *E-Learning***

Menurut Baiti (2015), pembelajaran *e-learning* memiliki karakteristik sebagai berikut :

##### 1) *Interactivity* (interaktivitas)

Tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*) seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak (*asynchronous*), seperti *forum*, *mailing list* atau buku tamu.

##### 2) *Independency* (kemandirian)

Fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar, dan bahan ajar yang menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada mahasiswa.

3) *Accesbility* (aksesibilitas)

Sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar ada pembelajaran *konvensional*.

4) *Enrichment* (Pengayaan)

Kegiatan pembelajaran presentasi materi kuliah dan materi praktik sebagai pengayaan, memungkinkan pengguna perangkat teknologi informasi seperti video *streaming*, simulasi dan animasi.

Sedangkan menurut Yadzi (2012), menjabarkan karakteristik Pembelajaran *e-learning* sebagai berikut :

- 1) Memanfaatkan teknologi eletronik .
- 2) Memanfaatkan keunggulan teknologi komputer (*digital media dan computer network*)
- 3) Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat di akses oleh guru/dosen dan siswa/mahasiswa kapan saja dan dimana saja
- 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil belajar yang dapat di lihat di setiap komputer.

### e. Kelebihan dan Kekurangan

Menurut Fatimah dan Fasikhah (2013), pembelajaran *e-learning* mempunyai kelebihan yaitu :

#### 1) Kelebihan

- a) Mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran ditempat yang mereka suka
- b) Melatih untuk lebih bertanggung jawab, kreatif dan mandiri
- c) Dapat menghemat transportasi ke kampus atau sekolah
- d) Lebih santai karena tidak perlu memakai seragam sekolah saat di lakukan pembelajaran *e-learning*
- e) Lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga saat di rumah

#### 2) Kekurangan

Menurut Fatimah dan Fasikhah (2013), kekurangan yang dihadapi selama proses pembelajaran *e-learning* di bagi menjadi dua faktor yaitu faktor Internal dan faktor Eksternal :

##### Faktor Internal

- a) Keterbatasan penguasaan Teknologi oleh dosen dan mahasiswa.
- b) Sering dilanda rasa malas dan bosan.
- c) Tugas lebih banyak dari pada pembelajaran biasa di sekolah atau kampus sehingga membebani siswa atau mahasiswa.

- d) Sulit memahami materi karena hanya di berikan tidak di jelaskan.
- e) Belajar mandiri di rumah membuat semangat belajar siswa atau mahasiswa berkurang.

#### Faktor Eksternal

- a) Sarana dan prasarana kurang memadai.
- b) Kurang siapnya penyediaan anggraan.
- c) Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas pembelajaran misalnya tidak mempunyai Hp *Android*.
- d) Akses Internet yang terbatas.
- e) Koneksi Intenet buruk.
- f) Boros pengeluaran untuk membeli kuota Internet.
- g) Beberapa orang tua tidak memiliki pemasukan karena dampak *Covid 19* yang berpengaruh pada pembelian kuota internet untuk melakukan pembelajaran *e-learning*.
- h) Beberapa orang tua tidak memantau kegiatan belajar anak selama di rumah.
- i) Beberapa guru dalam memberikan materi kurang jelas dan lengkap, sehingga mengganggu proses pemahaman peserta didik.

Menurut Rusman (2013), pembelajaran *e-learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut :

- a) Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pendidikan dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet.
- b) Peserta didik dapat belajar atau mereview bahan pelajaran setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan.
- c) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- d) Berubahnya peran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif dan lebih mandiri.
- e) Relatif dan lebih efisien.

Sedangkan menurut Rusman (2013), *e-learning* juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut :

- a) Kurangnya interaksi antar pendidik dan peserta didik atau bahkan antar sesama peserta didik itu sendiri.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial.
- c) Proses pembelajarannya cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

## f. Model aplikasi pembelajaran *e-learning*

### 1) *Onclass*

Portal *e-learning* di UMP diberi nama *Onclass*. *Onclass* memiliki kepanjangan *Online Class*, sesuai dengan fungsinya sebagai sarana pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Portal *onclass* dapat diakses melalui alamat (URL) <https://onclass.ump.ac.id>. Proses pembelajaran melalui *onclass* memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi dan mengirim tugas yang di berikan dosen (Ump, 2020).

### 2) *Google Classroom*

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran *online* adalah *google classroom*. *Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Layanan ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagi tugas kepada pelajar secara *paperless*. Pengguna layanan ini harus mempunyai akun di *Google*. *Google Classroom* sendiri bisa kita gunakan di komputer, laptop dan handphone bisa di *download* di *playstore*. *Google Classroom* adalah sebuah pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*). *Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang

memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya yang dapat diperuntukan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan dengan tujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung (Nirfayanti dan Nurbaeti, 2019).

### 3) *Edmodo*

Aplikasi Edmodo sama halnya dengan *Google Classroom* yaitu dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti *polling, gradebook, file and links, quiz, library, assignment, award badge, dan parent code*. Edmodo memiliki kelebihan yaitu dapat dipantau oleh orang tua secara simultan, sehingga sangat cocok digunakan untuk peserta didik kelas dasar sampai menengah yang butuh kontrol lebih dari guru maupun orang tua (Sabran dan Sabara, 2018).

### 4) *Zoom Meeting*

Aplikasi ini hadir untuk membantu dalam proses pembelajaran dengan fitur video, panggilan audio dan *text chatting*. Pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dengan jarak jauh dalam melakukan proses pembelajaran melalui video yang bisa dilakukan oleh 100 orang sehingga mempermudah dalam melakukan proses belajar. Manfaat pembelajaran menggunakan zoom meeting yaitu saat dilakukan pembelajaran semua indra berfungsi untuk melihat grafis secara visual dan audio ceramah dari dosen langsung, paparan materi lebih detail dan jelas karena

disiarkan langsung, lebih interaktif saat berdiskusi dan tanya jawab karena dapat melakukan tatap muka langsung seperti kondisi sebelum pandemi, dapat merasakan kehadiran teman banyak dalam perkuliahan dan memudahkan bukti kehadiran setiap mata kuliah (Deni, 2014).

#### 5) *Google Meet*

*Google Meet* merupakan fitur premium dari aplikasi *web conferencing* milik *Google*. Layanan ini dapat diakses melalui *website*, *Android* maupun *iOS*. *Google Meets* ini tidak hanya bisa melihat dokumen belajar tetapi juga presentasi hingga merekam. *Google Meet* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, *google meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar (Safitri, 2019).

#### 6) *WhatsApp*

Aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. *WhatsApp* juga memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan layanan internet. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Whatsapp* yaitu *Gallery* untuk menambahkan foto, *contact* untuk menyisipkan kontak, *camera* untuk mengambil gambar, audio untuk mengirim pesan suara, *Maps* untuk mengirimkan berbagai koordinat peta,

bahkan document untuk menyisipkan file berupa dokumen (Jumiatmoko, 2016).

Penggunaan *WhatsApp Group* dengan penggunaan media ini tidak menghabiskan banyak kuota, jaringan lebih stabil, bisa mengakses dimana saja, dapat mengulang materi kembali dan lebih efektif dan efisien secara keseluruhan, Salah satu dari aplikasi yang berkembang untuk pendidikan dan banyak diminati. Media ini mampu memfasilitasi komunikasi antara dosen dan mahasiswa dengan memanfaatkan beberapa fitur untuk menyebarkan informasi pembelajaran antara lain chat group, foto, video, pesan suara, dan dokumen (Prajana, 2017).

#### 7) *E-mail*

*E-mail* yaitu sebuah media yang berfungsi sebagai digital *message* dan merupakan jembatan yang memudahkan mereka untuk melakukan aktivitas dan memperoleh informasi di jejaring sosial. Pembelajaran melalui *e-mail* dapat dilakukan pendidik ke peserta didik melalui message seperti pembagian materi berupa file atau dokumen kemudian dalam pemberian tugas dapat mengoptimalkan pembelajaran. Dimana tugas yang diberikan kepada siswa dikumpulkan atau dikirim melalui *e-mail* (Kurniawan, 2014).

#### 8) *Youtube*

*Youtube* adalah jaringan media sosial yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini. Dalam konteks pembelajaran, *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video, memungkinkan mahasiswa secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan dan praktek. Khususnya mahasiswa lebih mudah memahami informasi berupa pengetahuan melalui media yang berkaitan dengan teknologi informasi seperti *youtube* dibandingkan dengan penyampaian secara *konvensional* di kelas. Sebagian besar mahasiswa, tertarik dengan hal-hal yang bersifat video visual dibanding dengan cara-cara umum seperti misalnya penyampaian pengetahuan yang hanya berasal dari buku. Dengan pemanfaatan *youtube*, mahasiswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan *youtube*, mahasiswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat daripada mempelajari melalui buku pelajaran (Wigati, 2014).

**g. Faktor- faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran**

***e-learning***

- 1) Motivasi peserta didik, motivasi mendorong siswa melakukan hal-hal yang diinginkan dalam pembelajaran.
- 2) Dosen atau guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran *e-learning*. Guru merupakan kunci utama sekaligus ujung tombak dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Gaya mengajar guru atau dosen ke siswa atau mahasiswa berpengaruh terhadap pemahaman materi yang di sampaikan saat proses belajar mengajar (Rusman, 2017).
- 3) Faktor isi dan informasi yang diberikan dalam pembelajaran
- 4) Sikap, niat dan kepuasan.

Merupakan aspek yang terkait faktor manusia yang menentukan keberhasilan pembelajaran daring. Sikap seseorang akan mengacu pada *presdiposisi* umum terhadap perilaku tertentu dan merupakan hasil dari keyakinannya mengenai perilaku tertentu dan melekat pada keyakinannya. Niat juga banyak diteliti sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring. Semakin kuat sebuah niat, maka semakin tinggi kemungkinan seseorang terlibat dalam perilaku tersebut. Kepuasan atas sifat-sifat aplikasi *e-learning* yang digunakan juga akan membawa pada kepuasan total pengguna *e-learning*. Karena

sifat dan karakteristik suatu aplikasi akan sangat mempengaruhi penggunaannya secara langsung (Sutiono dan Muldiyono, 2013).

5) Daya tarik terhadap pembelajaran adalah pada tampilan, kemudahan dipergunakan (*user friendly*), kemampuan interaksi, bahasa, kelengkapan program dan juga kemampuannya dalam mempertahankan motivasi.

6) Penggunaan sistem, kepuasan pemakai dan budaya belajar.

Penggunaan sistem semakin baik akan semakin berpengaruh. Kepuasan pemakai atau peserta didik dalam penggunaan pembelajaran *e-learning* dan budaya belajar peserta didik saata dilakukan pembelajaran *e-learning* juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan (Santoso dan Legowo, 2014).

7) *Skill*

Adalah kemampuan menggunakan akal, pikiran, ide dan kreativitas dalam melakukan, mengubah atau menjadikan sesuatu lebih bermakna sehingga menghasilkan nilai hasil. Ketrampilan pribadi penggunaan sistem informasi memainkan peran penting dalam keberlangsungan pembelajaran *e-learning* (Sakdiyah, dkk, 2019).

8) Sikap

Tingkah laku atau sikap manusia pada hakikatnya adalah kegiatan manusia agar mempunyai jangkauan yang luas, antara lain bertindak, berfikir, persepsi dan emosi. Aspek perilaku (*attitude*)

mempengaruhi berhasil tidaknya sistem informasi seperti penggunaan pembelajaran *e-learning*. Seringkali sistem informasi gagal atau error karena ketika digunakan sistem tersebut tidak diterima oleh penggunanya. Agar sistem informasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna, perilaku penolakan perlu diubah dan sistem perlu di siapkan agar perilaku penerima dapat menerima sistem tersebut (Nugroho, dkk, 2019).

9) Teknologi Informasi dan jaringan internet yang memadai

Saat berlangsungnya proses pembelajaran *e-learning* teknologi informasi mendukung, tidak terjadi problem atau masalah dan jaringan internet yang memadai akan berpengaruh terhadap penerimaan dan pemahaman materi sehingga dapat mencapai keberhasilan pembelajaran *e-learning*.

10) Pelayanan staff pengajar

Penerapan pembelajaran daring membutuhkan kesiapan baik infrastruktur maupun organisasi yang menaungi system pembelajaran daring tersebut. Kemampuan yang sangat bervariasi dari mahasiswa menuntut dukungan dari pelayanan staff pengajar yang mempengaruhi berjalannya pembelajaran menggunakan aplikasi *e-learning* (Yuliantoro, 2015).

#### **h. Tantangan Pembelajaran *e-learning***

Menurut Riska, dkk (2016), pembelajaran *e-learning* memiliki berbagai tantangan diantaranya :

1) Managemen/pengelola lembaga pendidikan

Terkait manajemen pengelola lembaga pendidikan didalam proses belajar mengajar menjadi satu tantangan yang harus dihadapi. Karena memerlukan biaya yang tidak sedikit seperti internet yang mendukung dan pelatihan-pelatihan yang dibutuhkan oleh tenaga pendidikan. Biaya yang tidak sedikit tersebut memungkinkan untuk pihak managemenn tidak mendukung tenaga pendidik dalam menggunakan *e-learning*.

2) Tenaga pendidikan

Kurangnya kemampuan tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi yang diperlukan untuk proses *e-learning* menjadi sebuah tantangan. Ketidakmampuan tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi baik itu komputer maupun internet membuat para pendidik enggan dalam mengaplikasikan pembelajaran *e-learning*. Diperlukan pelatihan tersendiri agar menguasai teknologi, tetapi diutamakan kemauan dari diri tenaga pendidik untuk mau berkembang sesuai kemajuan teknologi.

### 3) Peserta didik

Kemampuan peserta didik dalam menggunakan menggunakan teknologi merupakan salah satu tantangan yang utama. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan komputer dan internet. Tetapi hal yang terjadi, tidak semua peserta didik menguasai. Ketidakmampuan mereka dalam menggunakan teknologi membuat proses pembelajaran *e-learning* menjadi tidak maksimal. sehingga dilakukan motivasi yang kuat agar peserta didik tertarik dalam menggunakan teknologi.

### 4) Teknologi

Dalam menggunakan pembelajaran metode *e-learning* teknologi merupakan hal vital yang harus dikuasai oleh semua pihak yang terkait. Serta biaya yang cukup besar diperlukan dalam menggunakan teknologi tersebut juga tantangan tersendiri.

### 5) Psikologi Pengguna atau peserta didik

Pembelajaran menggunakan metode *e-learning* membuat pengguna atau peserta didik merasa mengalami masalah psikologi, seperti : kecemas, stress dan bahkan depresi. Gagapnya pengguna kebingungan dalam menghadapi pembelajaran *e-learning* disertai dengan tumpukan tugas yang menyebabkan semakin meluasnya masalah psikologi. Maka untuk menghindari hal tersebut pengguna atau peserta didik harus memiliki motivasi, disiplin diri dan emosi yang baik dalam menggunakan teknologi.

## 6) Kultur dan Bahasa

Dalam pembelajaran jarak jauh, perbedaan bahasa menjadi kendala yang harus dihadapi oleh berbagai pihak. Dimana perbedaan bahasa itu dapat menghasilkan pendapat yang berbeda. Selain bahasa budaya dan kebiasaan setiap daerah berbeda, sehingga menjadi tantangan tersendiri untuk proses pembelajaran jarak jauh.

### i. E-Learning UMP

Menurut Bagian *E-learning* dan Instruksional Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2020), *E-learning* merupakan salah satu sarana pembelajaran berbasis teknologi informasi yang telah disediakan oleh UMP (Universitas Muhammadiyah Purwokerto). Situs dan basis data pembelajaran *e-learning* UMP dikelola di bagian *e-learning* dan instruksional. Salah satu tugas bagian *e-learning* dan instruksional adalah melakukan sosialisasi tentang *e-learning* serta mendorong seluruh dosen UMP menggunakan sarana ini dalam proses pembelajaran memanfaatkan *e-learning* melalui kegiatan pelatihan dan pelayanan konsultasi/keluhan.

*E-learning* Ump di kembangkan menggunakan *Learning Management System* (LMS) *Moodle*. *Moodle* merupakan salah satu *software e-learning* berbasis *open-source* dengan lisensi GNU. *Software* ini dapat digunakan secara bebas/gratis dengan menginstalnya di komputer server yang memiliki fasilitas *web-data-*

*base* seperti *MySQL*. Di Ump, *Moodle* diinstal di server BTK (Biro Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan direncanakan akan terintegrasi dengan SIMAK (sistem Informasi Akademik) UMP yang ditangani oleh administrator (*admin*). *Admin* melakukan pengaturan (*setting*) site management seperti penentu *user* (nama, grup, hak, dll) tampilan (*themes*, pemilihan warna jenis huruf, susunan, dll) bentuk aktifitas yang dapat ditambah, update dan koneksi dengan data base external, dan sebagainya. LMS (*Learning Management System*) adalah perangkat lunak yang di rancang untuk membuat, mendistribusikan dan mengatur penyampaian konten pembelajaran.

Menurut Tedy Rizkha (2020), LMS (*Learning Management System*) memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. Membantu para dosen diantaranya untuk merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan pembelajaran, melakukan penjelasan materi secara virtual, mengelola aktivitas belajar bagi para mahasiswa, mengelola nilai, merekapitulasi absensi para mahasiswa, menampilkan transkrip nilai dan mengelola tampilan *e-learning*.
- b. Memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Dosen pengampu mata kuliah memanfaatkan *e-learning* akan diarahkan pada laman yang memuat course (mata kuliah/ Mk) yang diampu sesuai *data-base* dalam sistem akademik pada semester

berjalan (sesuai plot yang yang diatur di program studi masing-masing). Manajemen atas laman mata kuliah dilakukan sepenuhnya oleh dosen tersebut untuk menambahkan atau mengedit deskripsi, tujuan, pokok bahasan, sub pokok bahasan, tugas, kontrak kuliah, file materi kuliah, referensi, dll. Mahasiswa akan di arahkan kelaman yang memuat laman mata kuliah (MK), mahasiswa hanya bisa login masuk dengan menggunakan NIM dan Password, kemudian membaca/mengunduh/mendownload materi (file) yang di berikan oleh dosen, mengunggah (*upload*) file tugas, melakukan respon secara online terhadap aktifitas yang dibuat dosen, dll. Aktifitas pembelajaran *e-learning* diantaranya : aktivitas *chatting*, aktivitas forum, Aktivitas penugasan dan aktivitas *Quiz*.

*E-Learning* UMP diberi nama *Onclass*. *Onclass* memiliki kepanjangan *Online Class*, sesuai fungsinya sebagai pembelajaran secara online melalui koneksi internet yang diakses melalui alamat (URL) <http://onclass.ump.ac.id>.

*Learning Management System (LMS) Moodle* menyediakan beragam format materi ajar yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Format materi yang tersedia pada LMS *Moodle* yaitu :

1) *Book*

materi dalam format menyerupai buku dengan bab dan sub bab.

Buku dapat berisi file multimedia atau sekedar teks.

2) *File*

Pengajar atau dosen memasukkan materi ajar dalam bentuk file dokumen seperti word, Powerpoint, atau pdf. Kemudian file tersebut di unduh oleh mahasiswa dan dibaca secara *offline*.

3) *Folder*

Pengajar atau dosen menampilkan sejumlah file terkait dalam satu folder agak tampak lebih rapi.

4) *Page*

Pembuatan materi ajar berbasis halaman *web* menggunakan editor teks. Sebuah halaman dapat menampilkan teks, gambar, suara, video link web dan kode tertanam, seperti peta *google*.

5) *URL*

Penambahan tautan (link) ke halaman web lainnya atau untuk menghubungkan dengan file yang disimpan di media penyimpanan *online*, misalkan *flicker*, *Wikipedia*, *youtube*, dll.

6) *Label*

Teks dan multimedia untuk dimasukkan di antara tautan ke sumber ajar atau aktivitas lainnya. label bermanfaat untuk memberikan keterangan atau *subheading* untuk beberapa aktivitas atau sumber ajar.

Pelaksanaan Proses pembelajaran metode *e-learning* melalui *onclass* di Universitas Muhammadiyah Purwokerto, langkah awal yang di lakukan adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa login ke <https://onclass.ump.ac.id>
2. Mahasiswa login dengan menggunakan NIM dan Password.
3. Setelah berhasil login dan masuk ke *Dasbord*, kemudian klik *Site Home* pada *block navigation*.
4. Klik *all course* pada *blok my course*.
5. Kemudian ketik atau *search* mata kuliah yang akan di ambil oleh mahasiswa, kemudian klik *Go*.
6. Klik mata kuliah yang di pilih oleh mahasiswa, kemudian klik *enroll me*.
7. Setelah memilih matakuliah, mahasiswa bisa melakukan cara yang sama untuk memilih matakuliah berikutnya.
8. Pada pembelajaran *onclass* ini mahasiswa bisa melakukan absensi, mendownload materi yang di berikan oleh dosen, kemudian terdapat *room diskusi* apabila terdapat materi yang kurang jelas mahasiswa bisa bertanya melalui *chat* di *room diskusi* tersebut, mahasiswa bisa mengupload tugas yang sudah di kerjakan dalam berbagai bentuk format dan mahasiswa juga dapat mengerjakan ujian baik UTS (ulangan tengah semester) maupun UAS (Ujian Akhir Semester) melalui *Onclass*.

## 2. Prestasi Akademik Mahasiswa

### a. Pengertian Prestasi Akademik Mahasiswa

Prestasi adalah suatu bukti bahwa siswa berhasil karena kemampuannya dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang telah di capainya. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok (Djamarah, 2011).

Prestasi akademik adalah hasil belajar dalam bidang akademis yang merefleksikan dan kinerja mahasiswa terhadap materi pelajaran yang bersifat multidimensi yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor, yang diberikan oleh pendidikan kepada peserta didik yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai (Fatimah dan Fasikhah, 2013).

Prestasi akademik adalah nilai yang diperoleh dari kegiatan persekolahan atau perkuliahan yang bersifat kognitif (pengetahuan dan kecakapan intelektual) dan ditentukan melalui penilaian (Puspasari, 2019).

Prestasi Akademik adalah hasil akhir belajar yang diperoleh melalui ujian ataupun tugas yang sudah di kerjakan mahasiswa (Arnata dan Surjoseputro, 2014).

Dalam kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, [kbbi.we.id](http://kbbi.we.id)). Mahasiswa adalah

seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan sedang menjalin pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institute dan universitas (Hartaji, 2012).

Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berfikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada setiap diri mahasiswa, yang merupakan prinsip saling melengkapi (Siwoyo, 2010). Seseorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya dari 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada 19 masa remaja akhir sampai masa dewasa awal (Yusuf, 2012).

Berdasarkan pengertian diatas, maka prestasi akademik mahasiswa adalah hasil belajar dalam bidang akademis mahasiswa yang ditempuh saat proses perkuliahan yang di peroleh melalui ujian dan tugas yang sudah di kerjakan mahasiswa dan dinyatakan dalam bentuk nilai.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Akademik**

Menurut Baharuddin (2015), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik , sebagai berikut :

- 1) Faktor yang ada pada di individu tersebut yang disebut faktor individual, meliputi :

a) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Misalnya, anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan meskipun dilatih dan dipaksa anak tersebut tidak akan mampu melakukannya. Hal tersebut dikarenakan untuk dapat berjalan memerlukan kematangan potensi-potensi jasmaniah maupun rohaniyah.

b) Faktor kecerdasan

disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi oleh faktor kecerdasan. Misal tidak semua anak bisa berbahasa asing.

c) Faktor latihan dan ulangan

dengan rajin berlatih dan sering melakukan hal yang berulang-ulang kecakapan dan pengetahuan yang di miliki akan menjadikan seseorang menguasai hal tersebut. Selain itu, dengan seringnya berlatih akan timbul minat sesuatu yang dipelajari, semakin besar minat, semakin besar pula hasrat untuk mempelajari hal tersebut. Sebaliknya, tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya akan hilang dan berkurang.

d) Faktor Motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu individu untuk melakukan sesuatu untuk mencapai hasil yang individu harapkan.

e) Faktor Pribadi

setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar individu.

2) Faktor-faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial, antara lain :

a) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

Seseorang sangat berpengaruh terhadap keluarganya, apabila keluarga itu harmonis akan memberikan rasa nyaman terhadap anak.

b) Faktor guru dan cara mengajarnya

Sikap dan kepribadian guru, cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada peserta didik turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

c) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar-mengajar.

Alat-alat juga sangat berpengaruh untuk menunjang kegiatan belajar, alat yang tersedia dengan lengkap dan modern semakin menunjang pembelajaran yang di berikan

oleh guru sehingga turut menentukan hasil belajar yang akan di capai.

d) Faktor motivasi sosial

Faktor motivasi sosial dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi orang lain juga berpengaruh terhadap individu.

Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik dibedakan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri), faktor eksternal (kondisi lingkungan) dan faktor pendekatan belajar (jenis usaha belajar mahasiswa).

1) Faktor Internal

Merupakan kondisi dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran siswa. Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut :

a) Intelegensi atau kemampuan

Intelegensi atau kemampuan adalah kecakapan. Kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif. Mahasiswa yang mempunyai intelegensi cenderung mengetahui konsep abstrak dengan efektif.

b) Sikap

Sikap adalah gejala internal berupa kecenderungan untuk meraksi atau merespon terhadap orang baik secara pasif maupun negatif. Jika mahasiswa memiliki sikap (attitude) yang positif pada guru dan mata pelajaran tertentu maka ia akan lebih mudah mempelajari pelajaran tersebut.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilannya di masa depan. Jika jurusan mahasiswa sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya akan jauh lebih baik karena lebih senang belajar dan menjadi lebih giat.

d) Minat

Minat adalah kecenderungan dan keinginan tinggi pada sesuatu, minat mempengaruhi kualitas pencapaian prestasi belajar dalam bidang studi tertentu.

e) Motivasi

Motivasi yang dimiliki mahasiswa memiliki peranan dalam proses belajar, karena motivasi merupakan keadaan internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu dan belajar merupakan proses yang muncul dari dalam individu.

## 2) Faktor Eksternal

Mempengaruhi prestasi akademik seorang siswa. Faktor eksternal merupakan kondisi lingkungan sekitar siswa yang mempengaruhi dalam memperoleh keberhasilan belajar.

Faktor eksternal yang mempengaruhi sebagai berikut :

### a) Keluarga

Merupakan pihak luar yang paling mempengaruhi aspek akademik. Kondisi dan suasana keluarga mempengaruhi pandangan anak dalam mencapai pembelajarannya.

### b) Guru

Mempengaruhi semangat siswa dalam belajar. Jika guru memperlihatkan sikap simpatik dan menunjukkan sikap teladan, seperti rajin maka hal tersebut akan mendorong siswanya untuk belajar.

### c) Teman dan Masyarakat

Mempengaruhi faktor lingkungan sosial siswa. Faktor teman bergaul dan aktivitas dalam masyarakat juga dapat mempengaruhi kegiatan belajar.

## 3) Faktor pendekatan belajar

Merupakan salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dalam mencapai prestasi akademik. Terdapat tiga pendekatan belajar yaitu pendekatan *surface* (usaha belajar),

pendekatan *Deep* (strategi belajar, pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi).

### c. Pengukuran Prestasi Akademik Mahasiswa

Perkuliahan memiliki sistem penilaian Indeks Prestasi (IP) bernama Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Kedua indeks sistem penilaian tersebut di gunakan oleh para dosen untuk melakukan penilaian terhadap perkembangan mahasiswa dalam menempuh mata kuliah yang sudah diprogram oleh mahasiswa berkaitan. Indeks Prestasi Semester (IPS) digunakan staff pengajar untuk mengukur prestasi mahasiswa setiap semester atau enam bulan sekali, lebih tepatnya setelah dilakukan ujian akhir semester akan dilakukan perhitungan Indeks Prestasi Semester (IPS) untuk mengetahui indeks yang dimiliki oleh mahasiswa. Sedangkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) adalah penilaian indeks prestasi berdasarkan seluruh mata kuliah yang sudah di programkan oleh mahasiswa dari semester satu sampai dengan semester yang ditempuh saat itu (Untung, dkk, 2015).

Pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) digunakan untuk jumlah mata kuliah yang dapat diambil untuk semester selanjutnya dan jika Indeks Prestasi tinggi dapat digunakan untuk mengambil Satuan Kredit Semester (SKS) semakin banyak dengan catatan jadwal tidak berbenturan dengan mata kuliah, maksimal Satuan

Kredit Semester (SKS) yang diambil satu semester adalah 24 SKS (Bari, 2012).

Dwipurna, dkk (2012), menyatakan bahwa prestasi mahasiswa dapat diukur dari indeks prestasi yang diperoleh melalui penilaian terhadap mahasiswa melalui hasil ujian ataupun tugas yang sudah dikerjakan mahasiswa. Didalam capaian kompetensi dasar sebagai penentu cara pembuatan desain pembelajaran dimana staff pengajar sebagai dosen dan mahasiswa melakukan kegiatan perkuliahan dengan cara pembelajaran yang mampu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan *softskill* dan *hardskill* pada mahasiswa.

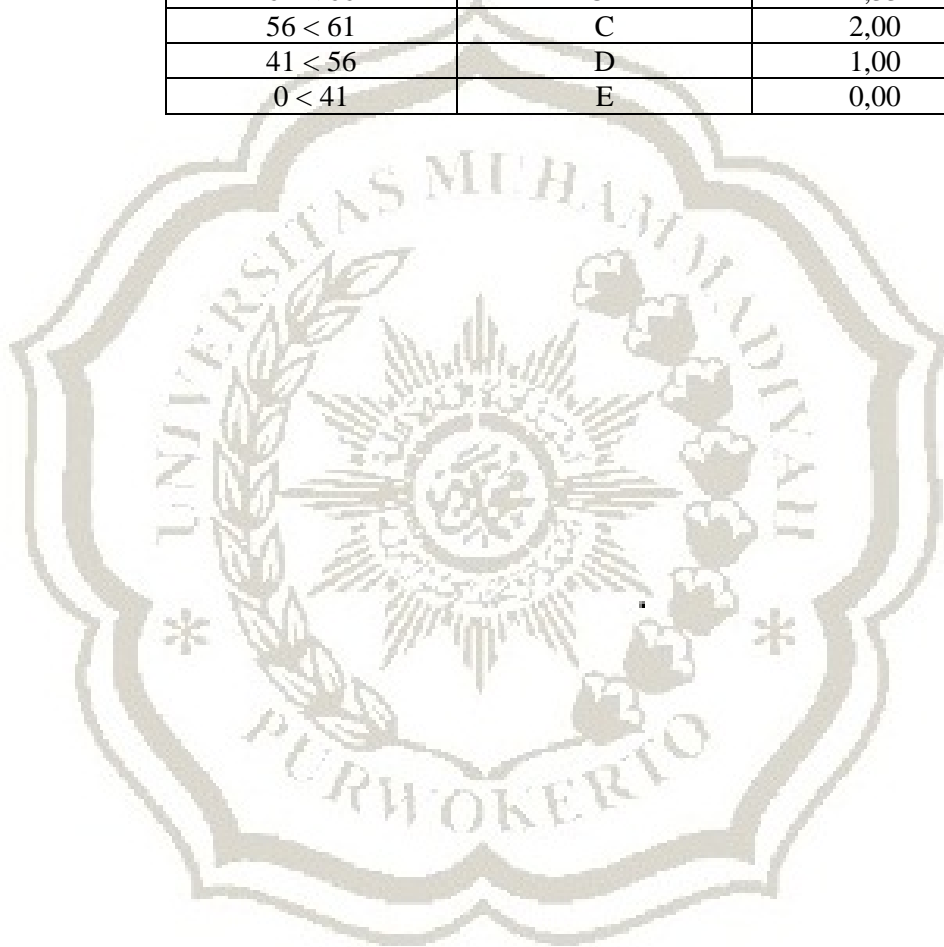
Menurut peraturan UMP (2020), penelitian hasil studi dilakukan pada akhir semester, dinyatakan dalam bentuk indeks prestasi (IP) dalam suatu kartu hasil studi (KHS) yang diperoleh baik pada semester yang bersangkutan maupun seluruh semester yang telah ditempuh. Indeks prestasi yang diperoleh mahasiswa pada semester yang bersangkutan digunakan dalam penentuan beban studi yang diambil untuk semester selanjutnya.

Apabila menggunakan skala penilaian prestasi akademik mahasiswa dapat dikategorikan sebagai berikut (Ump, 2020)

- a. Memuaskan : 2,00 - 2,75
- b. Sangat memuaskan : 2,76 - 3,50
- c. Pujian (Cumlaude) : 3,51 - 4,00

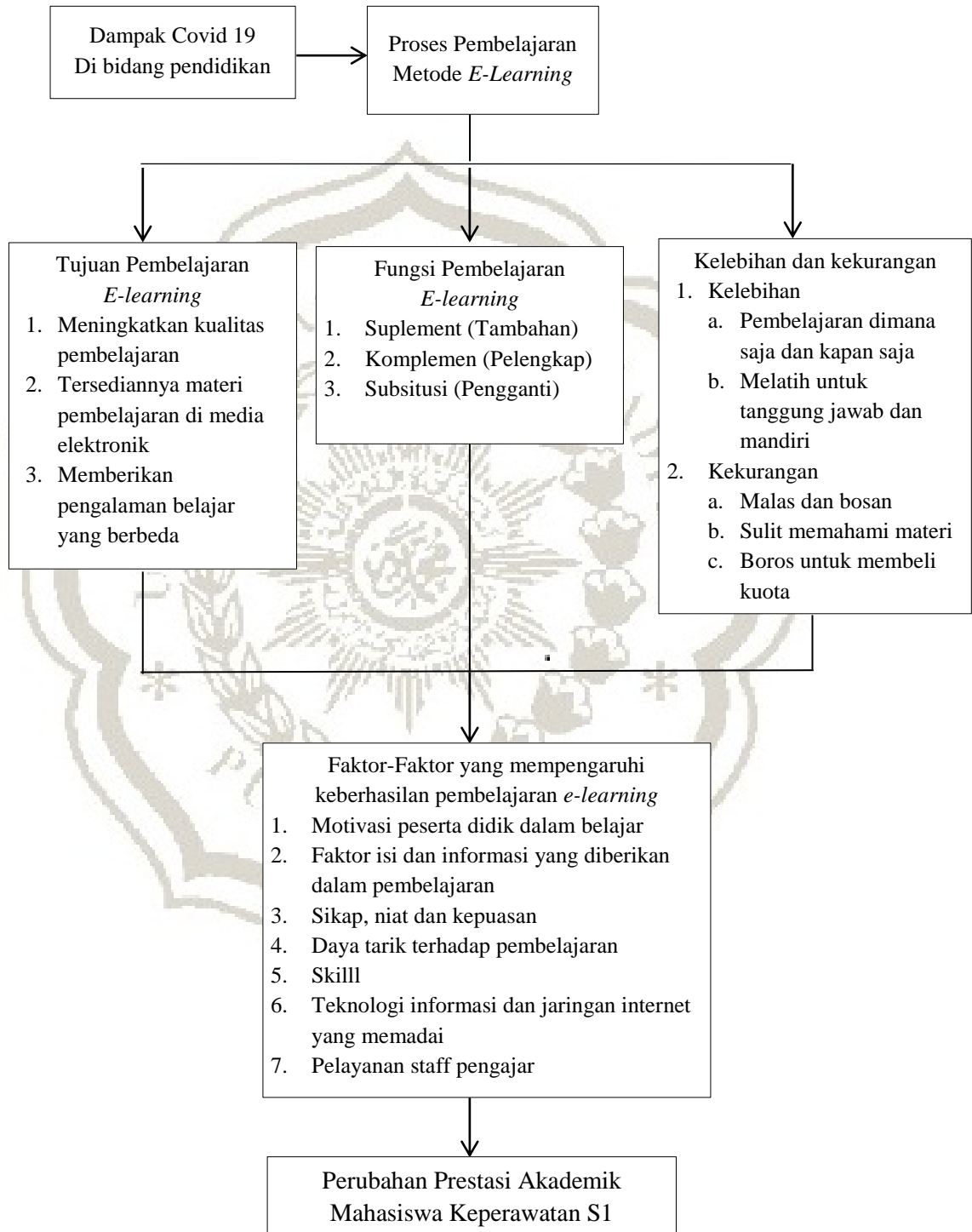
Tabel 2.2 Skala Pengukuran Prestasi Akademik UMP

Rentang Nilai	Nilai Huruf	Nilai Angka
86-100	A	4,00
81 < 86	A-	3,67
76 < 81	B+	3,33
71 < 76	B	3,00
66 < 71	B-	2,67
61 < 66	C+	2,33
56 < 61	C	2,00
41 < 56	D	1,00
0 < 41	E	0,00



### C. Kerangka Teori

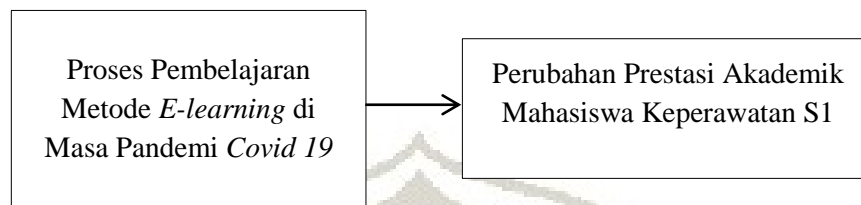
Gambar 2.1 Kerangka Teori



Baiti (2015), Fatimah & Fasikhah (2013), Nikmah (2013), Rusman (2017), Sakdiyah, dkk (2019), Sutiono & Muldiyono (2013), Yuliantoro (2015).

## D. Kerangka Konsep

Gambar 2.2 Kerangka Konsep



## E. Hipotesis Penelitian

Saryono (2011), mengatakan hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Hipotesis merupakan prediksi hasil penelitian yaitu hubungan yang diharapkan antar variabel. Hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Ada hubungan proses pembelajaran metode *e-learning* di masa pandemi *Covid 19* dengan perubahan prestasi akademik mahasiswa Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Ho : Tidak ada hubungan proses pembelajaran metode *e-learning* di masa pandemi *Covid 19* dengan perubahan prestasi akademik mahasiswa Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.