

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Dalam penyusunan penelitian ini disertakan pula jurnal sebagai pendukung penelitian mengenai pemanfaatan *e-learning* berpengaruh terhadap kinerja individu mahasiswa jurusan akuntansi Perguruan Tinggi di Surabaya yaitu:

1. Mohd.Nihra (2007)

Dalam penelitian ini dijelaskan tentang faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam memanfaatkan *e-learning* dan pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap proses pembelajaran mahasiswa dalam rutinitas perkuliahan. Data yang diperoleh merupakan persepsi individu dari mahasiswa Universitas Teknologi Malaysia. Hasil dari penelitian ini menjelaskan adanya pengaruh pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran mahasiswa.

Persamaan :

- 1) Menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuisioner
- 2) Menggunakan teknik pengambilan sampel dengan metode purposive sampling
- 3) Pada penelitian Mohd.Nihra (2007) faktor isi kandungan, peranan pengajar, inisiatif pelajar, lingkungan pembelajaran, peralatan pembelajaran, proses pembelajaran sebagai variabel independen.
- 4) Pengukuran variabel menggunakan skala likert

Perbedaan :

Sampel yang digunakan pada penelitian Mohd Nihra (2007) ialah Mahasiswa Universitas Teknologi Malaysia. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel dari mahasiswa jurusan akuntansi perguruan tinggi di Surabaya.

2. Handayani (2007)

Dalam penelitian ini dijelaskan tentang faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan sistem informasi dan pengaruh terhadap penggunaan sistem informasi. Data yang diperoleh berasal dari persepsi individu tentang pemakai sistem informasi pada perusahaan manufaktur yang terdaftar pada Bursa Efek Jakarta (BEJ). Hasil dari penelitian ini yang menggunakan alat uji regresi berganda menyatakan bahwa kinerja ekspektasi usaha, dan faktor sosial berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan sistem informasi. Sehingga kondisi tersebut memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan sistem informasi dan minat pemanfaatan sistem informasi tidak berpengaruh terhadap penggunaan sistem informasi.

Persamaan :

- 1) Menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuisioner.
- 2) Menggunakan teknik pengambilan sampel dengan metode purposive sampling.
- 3) Pengukuran variabel menggunakan skala likert.

Perbedaan :

- 1) Sampel yang digunakan pada penelitian Handayani (2007) ialah perusahaan manufaktur yang di Bursa Efek Jakarta (BEJ). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel dari mahasiswa jurusan akuntansi perguruan tinggi di Surabaya.
- 2) Pada penelitian Handayani (2007) menggunakan faktor, afeksi, kompleksitas, kesesuaian tugas, konsekuensi jangka panjang, kondisi yang memfasilitasi sebagai variabel independen. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan faktor isi kandungan, peranan pengajar, inisiatif pelajar, lingkungan pembelajaran, peralatan pembelajaran, proses pembelajaran sebagai variabel independen.
3. Pribadi (2008)

Dalam penelitian ini menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan teknologi informasi dan pengaruh teknologi informasi terhadap kinerja karyawan. Data yang diperoleh merupakan persepsi dari karyawan STIE Perbanas Surabaya tentang pemanfaatan sistem informasi yang ada. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kinerja karyawan STIE Perbanas Surabaya dipengaruhi oleh kondisi-kondisi yang memfasilitasi pemakainya.

Persamaan :

- 1) Menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuisisioner.
- 2) Menggunakan teknik pengambilan sampel dengan metode purposive sampling.

3) Pengukuran variabel menggunakan skala likert.

Perbedaan :

- 1) Sampel yang digunakan pada penelitian Pribadi (2008) ialah karyawan STIE Perbanas Surabaya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel mahasiswa jurusan akuntansi angkatan 2008 – 2010 perguruan tinggi di Surabaya.
- 2) Pada penelitian Pribadi (2008) menggunakan faktor, afeksi, kompleksitas, kesesuaian tugas, konsekuensi jangka panjang, kondisi yang memfasilitasi sebagai variabel independen. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan faktor isi kandungan, peranan pengajar, inisiatif pelajar, lingkungan pembelajaran, peralatan pembelajaran, proses pembelajaran sebagai variabel independen.

4. I Nyoman Wijana (2008)

Dalam penelitian ini dijelaskan tentang pengaruh yang ditimbulkan oleh pemanfaatan teknologi informasi terhadap kinerja individual pada Bank Perkreditan Rakyat di Kabupaten Tabanan. Data yang diperoleh dengan menggunakan kuisioner, sehingga berupa deskripsi dari para pegawai Bank Perkreditan Rakyat di Kabupaten Tabanan tentang manfaat yang diperoleh dari implementasi teknologi informasi dalam menghadapi dunia persaingan yang sangat kompetitif

Persamaan :

1. Menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuisioner.
2. Menggunakan teknik pengambilan sampel dengan metode purposive sampling.
3. Pengukuran variabel menggunakan skala likert.

Perbedaan :

- 1) Sampel yang digunakan pada penelitian I Nyoman Wijana (2008) ialah Bank Perkreditan Rakyat di Kabupaten Tabanan. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel dari mahasiswa jurusan akuntansi perguruan tinggi di Surabaya.
- 2) Pada penelitian I Nyoman Wijana (2008) menggunakan faktor, afeksi, kompleksitas, kesesuaian tugas, konsekuensi jangka panjang, kondisi yang memfasilitasi sebagai variabel independen. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan faktor isi kandungan, peranan pengajar, inisiatif pelajar, lingkungan pembelajaran, peralatan pembelajaran, proses pembelajaran sebagai variabel independen.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Definisi *e-learning***

*E-learning* atau pembelajaran elektronik telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001). Banyak sekali istilah yang digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *Online Educational Delivery Applications* (OEDA), *Virtual Learning Environments* (VLE), *Web Learning Environments* (WLE), *Managed Learning*

*Environments* (MLE) atau *Network Learning Environments* (NLE) (Anggoro, 2005). Dewasa ini, *e-learning* sedang marak di Indonesia. *E-learning* merupakan pembelajaran secara elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*).

*E-learning* sebenarnya mempunyai definisi yang sangat luas, bahkan suatu portal yang menyediakan informasi mengenai topik tertentu dapat tercakup dalam lingkup *e-learning*, misalnya portal *ilmukomputer.com*. Namun, istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah atau kampus ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan fasilitas dari teknologi informasi yaitu internet (Anggoro, 2005). Peran internet tidak dapat dilepaskan dari penggunaan *e-learning*.

Menurut William (1999), Internet adalah “*a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*”. Jadi Internet pada dasarnya kumpulan informasi tersedia di komputer yang bisa diakses karena adanya jaringan yang tersedia di komputer tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat dari *elearning*. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

*E-learning* mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan bahan belajar. Demikian juga interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan antara

sesama mahasiswa. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran dan kebutuhan lain untuk pengembangan diri mahasiswa. Dosen dapat menempatkan bahan ajar secara *online* yang dapat *download* oleh mahasiswa, dan pemberian tugas kepada mahasiswa serta pengumpulannya melalui email. Interaksi dapat juga dilakukan secara langsung antara mahasiswa dengan dosen atau dengan sesama mahasiswa melalui forum diskusi (misalnya *mailing list*, forum diskusi).

### **2.2.2 Konsep *E-learning***

Rossenbug (Moh. Surya, 2002:8) mengatakan bahwa *e-learning* merupakan suatu penggunaan teknologi internet dalam menyampaikan pembelajaran dalam jangkauan yang luas yang bedandaskan tiga kriteria dasar yaitu :

1. *E-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkankembali, mendistribusikan dan *sharing* pembelajaran serta informasi. Kriteria ini sangatlah penting dalam *e-learning*, sehingga Rosenberg menyebutnya sebagai persyaratan *absolute*.
  2. *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi computer dengan menggunakan standar teknologi internet.
  3. *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.
- Berdasarkan beberapa definisi *e-learning* diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan,

menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan

### **2.2.3 Manfaat *e-learning***

Banyak sekali manfaat yang akan didapat dari penerapan *e-learning*, diantaranya:

- a. Mempermudah dan menambah waktu interaksi antara mahasiswa dengan bahan belajar dan interaksi antara mahasiswa dengan dosen maupun antara sesama mahasiswa.
- b. Memungkinkan bagi mahasiswa untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para mahasiswa. Sehingga terjadi interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja.
- c. Memungkinkan mahasiswa maupun dosen dapat saling berbagi informasi atau pendapat tentang materi kuliah sehingga dapat mengoptimalkan waktu tatap muka yang tersedia untuk konsentrasi pada materi tersebut.
- d. Meningkatkan kualitas dan kinerja dosen dengan pengembangan model-model pembelajaran yang lebih baik dan bahan belajar yang lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh mahasiswa.
- e. Mengurangi kesenjangan digital antar dosen dan mahasiswa dengan diterapkannya sistem yang berbasis teknologi internet secara terpadu dan terintegrasi.
- f. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan bahan belajar.



#### **2.2.4 Teori Pemakaian (*utilization*)**

Dalam model rantai teknologi - ke - kinerja, yang meneliti tentang tingkat pemanfaatan teknologi mampu berpengaruh terhadap peningkatan kinerja. Dijelaskan bahwa pada model ini terdapat teori pemakaian yang menjelaskan bahwa tingkat kinerja dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor dalam pemakaian teknologi. Faktor tersebut ialah kondisi-kondisi yang memfasilitasi pemakaian teknologi tersebut. Dalam penelitian ini faktor kondisi yang memfasilitasi menggunakan faktor lingkungan pembelajaran, peralatan pembelajaran, proses pembelajaran, serta peranan pengajar. Kelima faktor tersebut merupakan kondisi yang memfasilitasi pemanfaatan teknologi (Jogiyanto, 2007:527)

#### **2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Pemanfaatan *E-learning***

Terdapat beberapa faktor pendorong personal untuk menggunakan serta mengimplementasi sistem pembelajaran berbasis internet, yang lebih dikenal dengan *e-learning*. di antaranya ialah isi kandungan, peranan pengajar, lingkungan pembelajaran, peralatan pembelajaran, proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut merupakan beberapa alasan personal memanfaatkan media *e-learning* Mohd. Nihra (2006)

Penjelasan :

##### **1. Hubungan isi kandungan dengan pemanfaatan *e-learning***

Isi kandungan merupakan faktor pendukung utama terbentuknya hubungan positif mahasiswa memanfaatkan media *e-learning*. Media *e-learning* yang lengkap dapat mendorong peningkatan kinerja bagi mahasiswa maupun

peningkatan proses pembelajaran. Isi kandungan yang akurat dan sesuai sangat mendukung tersampainya sumber informasi. Gambar diatas menunjukkan hubungan positif antara isi kandungan dan pemanfaatan *e-learning*

2. Hubungan peranan pengajar dengan pemanfaatan *e-learning*

Peranan pengajar merupakan faktor internal yang mendukung terlaksananya sebuah metode berbasis teknologi informasi. Seorang pengajar dituntut untuk mampu memperkenalkan suatu model proses mengajar, dan juga dapat memperlihatkan peranan pengajar setiap tahap proses tersebut

3. Hubungan lingkungan pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning*

Lingkungan pembelajaran ialah bagian pendukung terlaksananya pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Sebuah organisasi yang telah menerapkan proses pembelajaran dengan basis sistem, maka dengan secara langsung *e-learning* dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Aspek lingkungan pembelajaran yang kondusif dapat mendorong minat belajar yang baik pula bagi peningkatan kinerja mahasiswa. Hal tersebut berhubungan positif antara lingkungan pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning*

4. Hubungan peralatan pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning*

Peralatan pembelajaran dapat diukur apakah fasilitas yang tersedia dalam pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan kinerja dari mahasiswa. Hal tersebut berhubungan positif antara peralatan pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning*.

## 5. Hubungan proses pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning*

Proses pembelajaran dapat diukur dengan apakah proses pembelajaran dengan media *e-learning* dapat meningkatkan kinerja individu mahasiswa. Jika proses pembelajaran dengan metode *e-learning* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Maka terdapat hubungan positif antara proses pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning*.

### 2.2.6 Definisi Kinerja Individual

Penilaian kinerja berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas tertentu, apakah berhasil atau gagal dicapai oleh pekerja. Pencapaian ini juga perlu dikaitkan dengan perilaku dari pekerja selama proses penilaian. Kinerja dalam penelitian ini berhubungan dengan pencapaian serangkaian tugas-tugas oleh individual. Kinerja yang semakin tinggi melibatkan kombinasi dan peningkatan efisiensi, peningkatan efektifitas, peningkatan produktivitas dan peningkatan kualitas. Kinerja yang lebih baik akan tercapai jika individu dapat memenuhi kebutuhan individual dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas (Goodhue dan Thompson, 1995).

Sugeng dan Indriantoro (1998) mendefinisikan dampak kinerja sebagai pencapaian serangkaian tugas oleh individu. Sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Goodhue dan Thompson (1995) kinerja yang tinggi mengandung arti terjadinya peningkatan efisiensi, efektivitas atau kualitas tinggi. Tingkat kesesuaian tugas-teknologi yang tinggi akan dapat meningkatkan dampak kinerja pemakai teknologi tanpa memperhatikan situasi apa teknologi dimanfaatkan (sukarela atau terpaksa).

Pada suatu tingkat pemanfaatan tertentu yang lebih besar dari nol, suatu teknologi yang memiliki tingkat kesesuaian tugas-teknologi yang tinggi akan menimbulkan kinerja yang lebih baik karena teknologi tersebut lebih dapat memenuhi kebutuhan tugas individu. Dengan demikian kinerja individu merupakan fungsi dari pemanfaatan teknologi dan kesesuaian tugas-teknologi. Penilaian kinerja seharusnya berdasarkan pada tugas-tugas tertentu yang dapat atau gagal dicapai oleh pekerja, dan apabila cocok, maka perlu dilakukan identifikasi perilaku pekerja dalam melakukan pekerjaan selama periode penilaian.

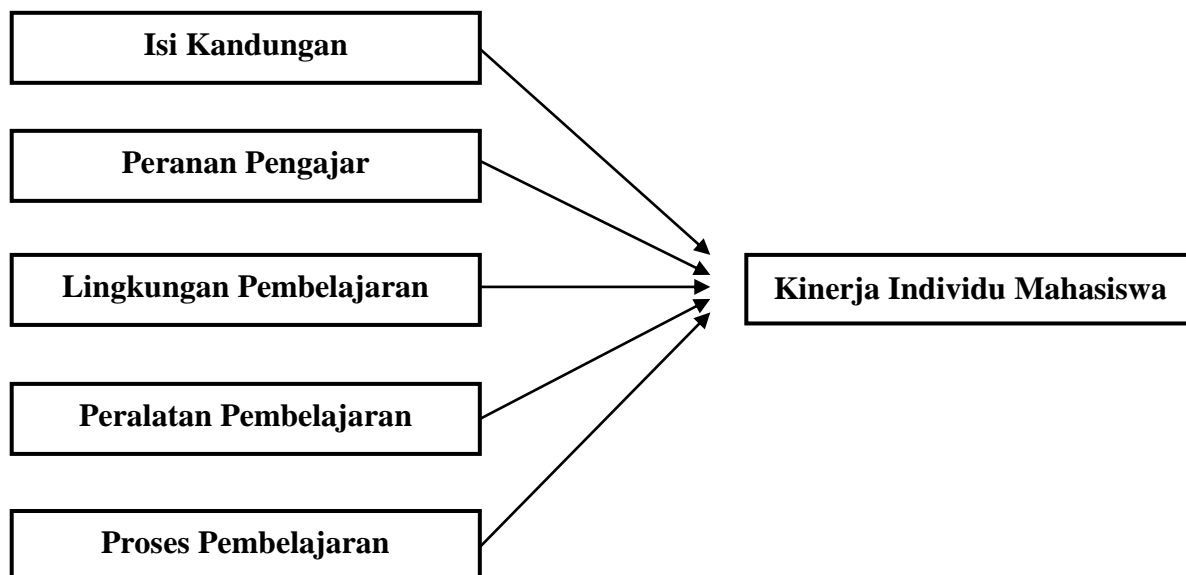
Dalam penelitian ini kinerja yang diharapkan ialah Kinerja yang semakin tinggi melibatkan kombinasi dari peningkatan efisiensi, peningkatan efektivitas belajar mahasiswa dari implementasi media *e-learning*. Untuk dapat meningkatkan kinerja ke tingkat yang lebih tinggi maka aktivitas kerja harus dapat diidentifikasi dan dianalisis.

### **2.2.7 Hubungan E-learning Terhadap Kinerja Individu**

Berdasarkan teori utilization beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa, terdapat hubungan antara utilization dengan kinerja individu. Pada penelitian Mohd. Nihra (2006) diterangkan bahwa intensitas pemakaian media e-learning yang tinggi dapat menciptakan efektivitas bagi mahasiswa dalam proses perkuliahan. Sehingga terjadi peningkatan kinerja individu mahasiswa berupa peningkatan efektivitas belajar dampak dari sebuah implementasi media *e-learning*. Dari penelitian terdahulu tersebut terbentuk hubungan pengaruh antara pemanfaatan e-learning terhadap kinerja individu mahasiswa

### 2.2.8 Kerangka Pemikiran

Kerangka ini di buat atas dasar suatu kerangka pemikiran yang digambarkan berupa bagan agar mudah di mengerti. Gambar ini sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

### 2.3 Hipotesis

Dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian dan landasan teori yang dibahas diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H1 : Ada pengaruh isi kandungan dalam *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa.

H2 : Ada pengaruh peranan pengajar dalam *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa.

H3 : Ada pengaruh lingkungan pembelajaran dalam *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa.

H4 : Ada pengaruh peralatan pembelajaran dalam *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa.

H5 : Ada pengaruh proses pembelajaran dalam *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa.