

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian *E-learning*

E-learning merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan melalui media internet (Fujiawati & Raharja, 2019). Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *E-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘*electronica*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’ (Purwandani, 2017). *E-Learning* memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Dengan adanya kata ‘e’ pada awal kalimat tersebut menandakan bahwa pembelajaran tersebut dilakukan secara *electronic* melalui *website* atau *mobile apps* yang membantu para pelajar agar lebih aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui sistem *E-learning* para pengajar dan pelajar dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan pengamatan dari berbagai sistem pembelajaran berbasis *website* yang ada di Internet, implementasi sistem *E-learning* bervariasi mulai dari yang sederhana yaitu sekedar kumpulan bahan pembelajaran yang ditaruh di *web server* dengan tambahan forum komunikasi lewat *E-mail* atau *mail list* secara terpisah sampai dengan yang terpadu yaitu berupa portal *E-learning* yang berisi berbagai objek pembelajaran yang diperkaya dengan multimedia serta dipadukan dengan sistem informasi akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi dan berbagai *educational tools* lainnya (Suartama K. , 2019) .

Pada penerapan E-learning belum adanya standar yang baku baik dalam hal definisi maupun implementasi *E-learning* menjadikan banyak orang mempunyai konsep yang bermacam-macam (Suartama I. K., 2019) . Penerapan sistem *E-learning* bisa termasuk di salah satu kategori tersebut atau bisa dari campuran komponen tersebut. Maka, penerapan *E-learning* membutuhkan kesiapan baik infrastruktur maupun organisasi yang menaungi sistem *E-learning* tersebut. (Faslah & Santoso, 2017). Terdapat beberapa jenis *software* untuk menjalankan sistem *E-learning* antara lain: Dakeos diterbitkan oleh GNU GPL yang perkembangannya diakui di internasional, *Moodle* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran dengan media teknologi informasi, Atutor merupakan *Open Source web learning LMS (Learning Management System)* yang berfungsi untuk kursus *online*, dll. Maka, penggunaan *E-learning* merupakan suatu terobosan baru dan juga menjadi solusi belajar mengajar di lembaga pendidikan dan memiliki manfaat bagi mahasiswa maupun dosen. Oleh karena itu penelitian tentang tingkat kesiapan penerapan e-learning perlu dilakukan sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi instansi yang menerapkan *E-Learning* (Ronny & Budi, 2017)

Menurut (Darliah, 2016) Manfaat pengimplemtasian *E-learning* :

- Manfaat bagi dosen adalah:
 - Mengontrol kegiatan pembelajaran mahasiswa, dosen dapat mengetahui kapan mahasiswa belajar, topik apa yang dipelajari dan berapa lama mahasiswa belajar.

- mengembangkan diri guna peningkatan wawasan karena waktu luang yang dimiliki relatif banyak.
- mengecek apakah mahasiswa dapat mengerjakan soal-soal yang tersedia setelah mempelajari topik tertentu
- memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.
- Manfaat bagi mahasiswa:
 - Dengan adanya *E-learning* sebagai media pembelajaran maka akan meningkatkan fleksibilitas belajar yang tinggi.
 - Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen setiap saat melalui *chatting* dan *e-mail*
 - Mahasiswa juga bisa mengakses bahan-bahan pelajaran kapan saja dan dimana saja secara berulang-ulang.
- Manfaat bagi instansi:
 - akan mendorong dalam menumbuhkan sikap kerjasama antara dosen dengan dosen, dosen dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan mahasiswa dalam memecahkan masalah pembelajaran
 - tersedia bahan ajar yang divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga dosen dapat 30 menggunakan dengan mudah serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di jurusan
 - pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok bahasan.

2.2 Karakteristik *E-learning*

Karakteristik *E-learning* terbagi menjadi 8, antara lain:

- (*Non Linier*) *User* dapat menggunakan objek pembelajaran yang ada pada sistem *E-learning* tanpa harus ada syarat tertentu.
- (*Self Managing*) *User* dapat mengakses pembelajaran sesuai dengan struktur sistem yang telah dibuat.
- (*Feedback Interactive*) Pembelajaran dapat dilakukan dengan aktif tidak hanya pengajar yang berbicara tetapi pembelajar juga dapat melakukan *feedback* terhadap pengajar.
- (*Multimedia Learners Style*) *E-learning* dapat memberikan fasilitas multimedia, yang berguna agar siswa dapat lebih memahami dengan jelas hal yang dipelajari.
- (*Just In Time*) *E-learning* dapat diakses kapan saja sehingga lebih fleksibel untuk digunakan
- (*Dynamic Updating*) Dapat memperbarui objek materi dengan mudah.
- (*Easy Accessibility*) Dapat digunakan dengan *web browser* ataupun *software* yang terkait *E-learning* tersebut.
- (*Colaborative Learning*) Dengan adanya fitur pada *E-learning* yaitu interaksi antara pengajar dan pembelajar membuat *E-learning* tersebut lebih menarik untuk digunakan

2.3 *E-learning Readiness*

Kemajuan teknologi mendorong instansi dan lembaga pendidikan untuk menggunakan *E-learning*. Sebelum menerapkan *E-learning*, lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa mereka menetapkan tujuan yang jelas untuk pertimbangkan keuntungan dan kerugian dari *E-learning* dan berbagai kemungkinan konfigurasi *E-learning* yang dapat diadopsi dalam konteks pendidikan tertentu dan menilai kesiapan *E-learning* (Coopasami, Knight, & Pete). Kesiapan suatu organisasi untuk mengadopsi *E-learning* dapat didefinisikan sebagai persiapan mental maupun fisik bagi organisasi tersebut untuk berpengalaman dan beraksi dalam *E-learning* (Hariyanti, Kartono, & Purwanti, 2017) Pada bidang *E-learning*, status kesiapan khusus yang disebut sebagai kesiapan *e-learning* (Yurdugül & Demir, 2015). penelitian *E-learning Readiness* adalah penelitian survei berbasis pengguna, sedangkan metodenya adalah deskriptif analisis (Ramadan, Pradnyana, & Suyasa, 2019). ELR (*E-learning Radiness*) berfungsi untuk mempermudah suatu proses untuk mendapatkan suatu informasi yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas *E-learning*. *E-learning Readiness* menggambarkan sejauh mana kesiapan suatu organisasi dalam beberapa aspek untuk mengimplementasikan *E-learning* (Lestari, 2019). Kesuksesan *E-learning* terdapat apabila telah dapat mengembangkan *self-direct learning readiness* (SDL). Kesiapan yang diukur tidak hanya terhadap pengajar atau pelajar saja melainkan kesiapan organisasi itu sendiri (Ralmugiz, 2015). Terdapat 4 komponen dari SDL : *Self-Direct Learning Knowledge* merupakan hal paling mendasar yaitu pengetahuan mengenai pemahaman diri sendiri yaitu selaku mahasiswa, *Self-*

Direct Learning Attitudes merupakan sikap yang dimiliki individu untuk berubah menjadi lebih baik dan meningkatkan semangat belajar, *Self-Direct Learning Skill* merupakan kemampuan mahasiswa untuk menganalisa serta memahami materi pembelajaran., *Self-Direct Learning Habits* merupakan ketekunan mahasiswa dalam menyelesaikan suatu masalah demi mencapai tujuannya.

2.4 *Blended Learning*

Blended learning merupakan sebuah metode pembelajaran dimana proses pembelajaran yang dicampurkan dengan sistem *E-learning*. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajara yang dilakukan secara tatap muka dan secara *virtual* (Munoto, Anifah, & Khoiroh, 2017).Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi adalah model *blended learning* (Fitri , Neviyarni, & Ifdil, 2016). Sementara pembelajaran campuran menciptakan pembelajaran yang fleksibel bagi siswa, itu tidak jelas dalam literatur aspek mana yang memungkinkan mereka untuk mengalami manfaat maksimal Dengan *blended learning*, proses pembelajaran dapat menggabungkan berbagai sumber secara fisik dan maya (*virtual*) (Maudiarti, 2018) . Menurut (Adam , Sumintono, Mohamed, & Noor, 2018) Dalam hal ini *blended learning* merupakan suatu solusi yang tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran namun juga gaya belajar peserta didik (Hima, 2016)

2.5 Model ELR (*E-learning Readiness*)

Model ELR berfungsi untuk memperoleh informasi dalam mengembangkan *E-learning*. Model ELR dikembangkan oleh penelitian lain seperti usulan model Swatman & So (2005) mengukur kesiapan implementasi *E-learning* berbasis enam komponen penilaian: kesiapan siswa, kesiapan guru, infrastruktur TI, dukungan manajemen, budaya sekolah dan kata pengantar untuk bertemu langsung (Adiyarta, 2018). sebagai perpaduan metode pembelajaran, E-learning termasuk pengalaman pembelajaran tatap muka yang terintegrasi dengan peluang pembelajaran *online* dan multimedia (Coopasami, Knight, & Pete, 2017). Model ELR tidak hanya untuk mengukur tingkat kesiapan institusi untuk mengimplementasikan *E-learning*, tetapi yang lebih penting adalah dapat mengungkap faktor atau area mana masih lemah dan memerlukan perbaikan dan area mana sudah dianggap berhasil atau kuat dalam mendukung implementasi *E-learning* (Ralmugiz, 2015) . Model ELR terbagi menjadi beberapa model.

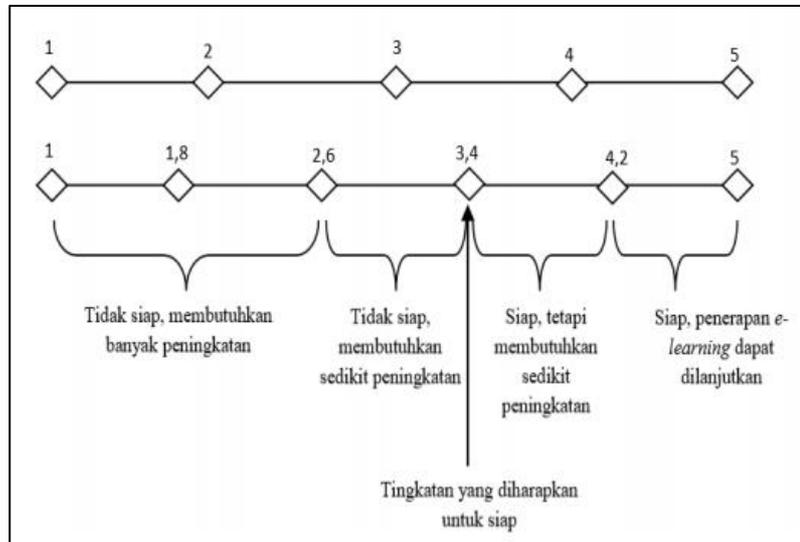
- **Model Chapnick**

Menurut Chapnick mengelompokan kesiapan berdasarkan 8 faktor , antara lain:

- (*Psychological readiness*) Berdasarkan pertimbangan pandangan individu terhadap dampak dari inisiatif *E-learning*.
- (*Sociological readiness*) Berdasarkan pertimbangan faktor lingkungan dimana *E-learning* diimplementasikan.
- (*Environment readiness*) Berdasarkan pertimbangan operasi pengaruh *stakeholder* dalam maupun luar organisasi.
- (*Human resource readiness*) Berdasarkan pertimbangan infrastruktur sumber daya manusia.
- (*Financial readiness*) Berdasarkan pertimbangan besar anggaran yang digunakan beserta alokasinya
- (*Technological skill readiness*) Berdasarkan pertimbangan kompetensi teknis yang akan diukur beserta diamati
- (*Equipment readiness*) Berdasarkan pertimbangan kepemilikan peralatan yang sesuai.
- (*Content Readiness*) Berdasarkan pertimbangan sasaran pembelajaran beserta *content*.

Pada model ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kesiapan *E-learning* di perguruan tinggi tersebut. Selain mengukur dengan menggunakan metode ini dapat mengetahui *scope* mana yang masih memerlukan perbaikan dalam mendukung implementasi *E-learning*

- **Model Aydin dan Tasci**



Gambar 2.1 Skala Likert

Menurut Aydin dan Tasci (2005) keberhasilan dan kegagalan penerapan *E-learning* dipengaruhi oleh 4 faktor:

- (*Technology*) Kemampuan pengguna dalam menggunakan serta mengakses komputer dan internet
- (*Innovation*) Kemampuan pengguna dalam mengadopsi inovasi terbaru.
- (*People*) Kemampuan belajar pengguna dalam menggunakan teknologi.
- (*Self Development*) Kemampuan pengguna dalam mengembangkan diri serta mengatur waktu

2.6 Uji Statistika

Uji statistik merupakan sebuah proses pengambilan sebuah keputusan terhadap suatu populasi atau sampel. Terdapat beberapa jenis uji statistika:

- **Uji-T dan Uji F**

Uji-T atau T-Test adalah salah metode pengujian dari uji statistik parametrik (Magdalena & Krisanti, 2019). Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel dependen dan variabel *Independent*. Serta Uji-t dibedakan menjadi 2 kelompok sampel : *independet sample t-test* dan *paired y-test*. Uji-F atau F-Test digunakan untuk mengetahui pengaruh simultan signifikan antara variable bebas terhadap variable terkait.

- **Uji Regresi**

Uji regresi merupakan suatu uji analisis yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel *independent* dan variabel *dependent* yang dibantu dengan aplikasi SPSS dalam proses perhitungan statistiknya. Model regresi linier sederhana adalah model regresi yang paling sederhana yang hanya memiliki satu variabel bebas X (Hijriani, Muludi, & Andini, 2016). Analisis regresi berganda persamaan umumnya:

$$Y' = a + bX$$

Gambar 2.2 Rumus Uji Regresi

Sumber: (Sugiyono, Statistik Untuk Penelitian, 2010)

Dengan Y adalah variabel bebas, dan X adalah variabel-variabel bebas, a adalah konstanta (*intersept*) dan b adalah koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas.

- **Uji Reabilitas**

Reliabilitas merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reabilitas digunakan untuk menunjukkan tingkat keefektifan data dalam menangkap data. Karena rumus *Chronbach Alpha* adalah :

$$\alpha = \frac{N \cdot \bar{c}}{\bar{v} + (N - 1) \cdot \bar{c}}$$

Gambar 2.3 Rumus *Chronbach Alpha*

Sumber : (Salkind, 2015)

N = Jumlah Item.

\bar{c} = Kovariansi rata-rata antara pasangan item

\bar{v} = Varian Rata-rata.

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS Teknik *Chronbach Alpha*. Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas digunakan kategori sebagai berikut:

Cronbach's alpha	Internal consistency
$\alpha \geq 0.9$	Excellent
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	Good
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	Acceptable
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	Questionable
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	Poor
$0.5 > \alpha$	Unacceptable

Gambar 2.4 Kategori *Chronbach Alpha*

Sumber: (Salkind, 2015)

- **Uji Deskriptif Statik**

analisis deskriptif untuk melakukan eksplorasi pada data primer yang diambil secara langsung dengan menggunakan kuisisioner (Purnamasari & Hayati, 2018). Pada uji deskriptif statik menyajikan dalam bentuk deskripsi data. Data yang dihasilkan berupa jumlah responden, mean (rata-rata), *maximum* (nilai terbesar), *minimum* (nilai terkecil), dan standar deviasi

2.7 Sampel

Merupakan bagian dari populasi yang akan dianggap sebagai gambaran dari suatu populasi. Sampel dapat dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili populasi.

- ***Accidental Sampling***

Accidental sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dan dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu sesuai sebagai sumber data ((Meidatuzzahra, 2019). Dalam teknik *sampling accidental*, pengambilan sampel tidak ditetapkan lebih dahulu. langsung mengumpulkan data dari unit *sampling* yang ditemui (Sugiyono, 2012) maka, dapat diambil kesimpulan dalam teknik *accidental sampling* siapa pun dapat dijadikan target sampling tanpa batasan kriteria khusus.

2.8 Gambaran Umum Objek Penelitian

Menurut (QS World University Rankings, 2019) terdapat 9 universitas terbaik Indonesia yang masuk ke dalam universitas terbaik dunia. Dua di antaranya Universitas Indonesia masuk ke dalam universitas negeri yang memiliki peringkat tertinggi di Indonesia yang berada di Depok Jawa Barat. Dan Universitas Bina Nusantara yang berada di Alam Sutera Tangerang merupakan universitas swasta yang masuk ke dalam kategori tersebut.

2.8.1 Universitas Indonesia (UI)

Universitas Indonesia merupakan salah satu perguruan tinggi yang berdiri sejak tahun 1849 dan nama UI tersebut resmi disahkan pada tahun 1950. Perguruan tinggi Universitas Indonesia terletak pada bagian utara Depok, Jawa Barat tepatnya diantara Jakarta Selatan dan Depok . Saat ini UI

memiliki 14 fakultas dan 291 prodi didalamnya. UI menjadi universitas favorit untuk melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi karena Universitas Indonesia (UI) merupakan universitas negeri yang menduduki peringkat pertama di Indonesia. Biasanya jumlah pendaftar yang diterima pada universitas Indonesia (UI) hanya 3% yang diterima. Universitas Indonesia sendiri telah meluluskan lebih dari 400.000 alumni. Lambang Universitas Indonesia melambangkan suatu pohon yang tumbuh subur karena adanya air yang selalu mengalir pada tanah. Kuncup pohon tersebut melambangkan ilmu pengetahuan dengan cabang ilmu pengetahuannya. Sedangkan kuncup tersebut akan selalu mekar selama pohon ilmu pengetahuan itu tidak mati. Dengan begitu cabang tersebut akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Makara yang mengalir bermakna hasil akan memancar keseluruh penjuru maksudnya Universitas Indonesia sebagai sumber dari ilmu pengetahuan akan menghasilkan lulusan yang bermutu, cerdas, terampil, berbudi luhur, penuh takwaan, dan berkepribadian, tanggap terhadap kemajuan teknologi, bersikap terbuka, dan mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan kaidah akademik.



Gambar 2.5 Lambang Universitas Indonesia

Sumber : (<https://www.ui.ac.id>)

- **Visi**

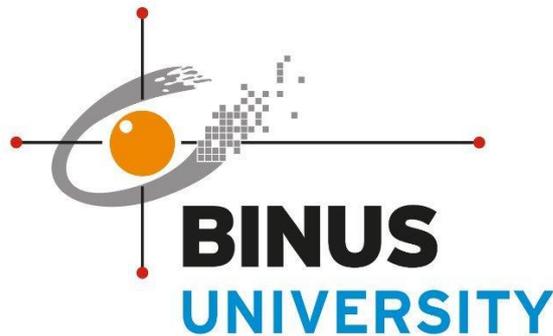
“Menjadi pusat ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan yang unggul dan berdaya saing, melalui upaya mencerdaskan kehidupan bangsa untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, sehingga berkontribusi bagi pembangunan masyarakat Indonesia dan dunia”.

- **Misi**

Menyediakan akses yang luas dan adil, serta pendidikan dan pengajaran yang berkualitas, Menyelenggarakan kegiatan Tridharma yang bermutu dan relevan dengan tantangan nasional serta global, Menciptakan lulusan yang berintelektualitas tinggi, berbudi luhur dan mampu bersaing secara global, Menciptakan iklim akademik yang mampu mendukung perwujudan visi UI

2.8.2 Universitas Bina Nusantara (BINUS)

Pada mulanya Universitas Bina Nusantara (BINUS) merupakan institusi pelatihan komputer pada tahun 1974, berkat landasan serta visi misi yang kuat membuat binus selalu berkembang. Universitas bina nusantara berkomitmen untuk menciptakan lulusan yang berkualitas dan siap kerja serta berkualitas. Selainitu Universitas bina nusantara menjalin Kerjasama dengan beberapa perusahaan besar yang berkembang pada bidang teknologi seperti SAP, CISCO, Microsoft, ORACLE, IBM, ACER, ASUS, DELL, Lotus Development Indonesia, Computer Associates, dan lain-lain. Terdapat tiga jenis program yang disediakan pada Joseph Wibowo Center for *Advanced Learning* (JWC) pada Universitas Bina Nusantara, yaitu: *Binus Business School* (BBS), *Binus Internasional* (BI), dan *Executive Development Program* (EDP). Pada program *Binus Business School* (BBS) terdapat beberapa bidang studi *Business Managemnt*, *Applied Finance*, dan *Strategic Marketing*. Sedangkan pada *Binus Internasional* (BI) dirancang untuk membantu para lulusan binus agar dapat ke dalam karir global yang cemerlang. Program ini berupa *single* dan *double degree*. Sedangkan *Executive Development Program* (EDP) merupakan suatu Lembaga dibawah naungan *Megister Management* (MM).



Gambar 2.6 Lambang Universitas Bina Nusantara

Sumber : (<https://binus.ac.id>)

1. Misi

Misi Universitas Bina Nusantara adalah berkontribusi pada komunitas masyarakat global melalui Pendidikan berkelas dunia: Memberikan pengakuan dan penghargaan kepada talenta – talenta yang kreatif dan memberikan nilai tambah, Menyediakan pengalaman pengajaran, pembelajaran dan penelitian bertaraf dunia yang menekankan pada keunggulan dalam penemuan ilmu pengetahuan, inovasi dan kewirausahaan, Menyelenggarakan layanan professional melalui penekanan berbasis penerapan ilmu pengetahuan di masyarakat., Menghasilkan leader (pemimpin) komunitas global yang unggul, Meningkatkan kualitas hidup bagi bangsa Indonesia dan komunitas global.

2. Visi

Visi dari Universitas Bina Nusantara adalah *award class university in continuous pursuit of innovation and enterprise. World class* adalah lulusan

BINUS akan menghasilkan *best practice* yang kualitasnya diterima pada lingkungan internasional, Innovation adalah pengembangan ilmu pengetahuan di BINUS akan menjadi nilai tambahan bagi pemangku kepentingan (Stake Holder), *Enterprise* praktek yang dilakukan lulusan BINUS akan melakukan perubahan positif untuk individu atau organisasi untuk meningkatkan kontribusi individu itu sendiri atau organisasi pada dunia internasional

2.9 Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

1	Nama	Faslah Ronny & Budi Santoso Harry
	Judul	<i>Analisis Kesiapan Implementasi E-learning Menggunakan E-learning Readiness Model</i>
	Tahun	2017
	Kesimpulan	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan secara umum Politeknik Hasnur mempunyai indeks 3,41 yang termasuk dalam kategori siap dalam penerapan <i>E-learning</i> tetapi perlu beberapa peningkatan terutama pada faktor pengembangan diri dan teknologi. Dan pada <i>level</i> program studi masih memerlukan peningkatan pada faktor pengembangan diri, teknologi dan inovasi. Pada <i>level</i> intitusi memerlukan peningkatan pada pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru
	Adopsi	Penggunaan skala likert (1-5) dalam penilaian kuisisioner
2	Nama	K. Adiyarta , D. Napitupulu , R. Rahim , D. Abdullah, MI. Setiawan.
	Judul	<i>Analysis of E-Learning Implementation Readiness Based on Integrated ELR Model.</i>
	Tahun	2018

	Kesimpulan	Delapan model praktik terbaik ELR. Model ELR terintegrasi ini terdiri dari 13 faktor yang berguna untuk mengukur kesiapan implementasi <i>E-learning</i> . kesiapan kelembagaan dalam implementasi <i>E-learning</i> termasuk dalam kategori belum siap tetapi masih membutuhkan sedikit peningkatan ditunjukkan skor ELR yang diperoleh sebesar 3,27. Oleh karena itu, institusi perlu memperhatikan faktor-faktor mana yang dianggap belum siap kemudian faktor mana yang dianggap belum siap Dapat ditingkatkan. Ada 10 faktor ELR yang dianggap siap level: Psikologis, Sosiologis, Lingkungan, Keuangan, Peralatan, Inovasi, Institusi, Kepemimpinan, Budaya dan Kebijakan. Ada 3 faktor ELR yang termasuk dalam kategori level tidak siap: Sumber Daya Manusia, Keterampilan teknologi dan kesiapan konten. Penelitian di masa depan yang bisa dilakukan adalah analisis mendalam terhadap faktor-faktor kritis apa saja yang ada mempengaruhi kesiapan <i>E-learning</i> . Selain itu dilakukan penambahan jumlah dan jenis responden dapat diperluas ke mahasiswa dan manajemen.
	Adopsi	<i>e-learning psychological, e-learning sociological, e-learning environmental, e-learning human recourse, e-learning financial, e-learning technological skill, e-learning equipment, e-learning content, e-learning innovation, e-learning institution, e-learning leadership, e-learning culture dan e-learning policy.</i>
3	Nama	Beatrice Aguti
	Judul	<i>A Model to Facilitate Effective E-learning in Technology-Enhanced Learning Environments within Universities</i>
	Tahun	2015
	Kesimpulan	Faktor-faktor lain secara signifikan mempengaruhi seberapa baik <i>E-learning</i> diadopsi di Universitas. Oleh karena itu, mengidentifikasi dan mengusulkan berbagai faktor yang mempengaruhi <i>E-learning</i> yang efektif adalah tulang punggung penelitian ini. Secara umum, meskipun beberapa institusi memiliki platform <i>E-learning</i> terkini, Perguruan Tinggi masih dihadapkan pada sejumlah tantangan seperti keterbatasan sumber daya teknis; beberapa staf dan siswa kurang memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan <i>E-learning</i> ; kurangnya kemampuan dan strategi untuk merancang materi kursus elektronik; kurangnya kesadaran akan manfaat e-learning dan tidak ada motivasi untuk menggunakan sistem e-learning. Selain itu,

		beberapa Universitas terkendala finansial. Oleh karena itu, perlu dicari cara untuk mengatasi tantangan tersebut.
	Adopsi	Penetapan faktor <i>course content, course evaluation, student assesment, course planning, e-learning policies, e-learning culture, e-leaning infrastructure, e-learning cost, e-learning support, quality learning management system.</i>
4	Nama	Kayun Suwastika Wayan
	Judul	Pengaruh <i>E-learning</i> Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa
	Tahun	2018
	Kesimpulan	Pada penelitian ini analisis pengaruh lingkungan terhadap motivasi belajar melibatkan satu variabel dependent yaitu motivasi belajar dan satu variabel independent yaitu media pembelajaran <i>E-learning</i> . Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan regresi hipotesis H1 dengan nilai signifikansi 0.000 dan t hitung 4,015 terbukti, sehingga disimpulkan menurut mahasiswa STIKOM Bali <i>E-learning</i> mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa.
	Adopsi	Penggunaan konsep eksplorasi dan observasi untuk mendapatkan perumusan masalah.
5	Nama	Mirke Evija , Cakula Sarma & Tzivian Lilian
	Judul	<i>Measuring Teachers-As-Learners' Digital Skills and Readiness to Study Online for Successful e-Learning Experience</i>
	Tahun	2019

	Kesimpulan	Penelitian ini berkontribusi pada kerangka teoritis kesiapan guru-sebagai-peserta didik untuk pembelajaran online, terutama ketika menganalisis guru-sebagai-peserta didik dalam lingkungan online. berdasarkan data yang diperoleh dari evaluasi diri pelajar selama pendaftaran di kursus. Nanti, selama kursus, formulir evaluasi diri singkat harus dibangun untuk mengikuti jalur dan kemajuan peserta didik. Salah satu permasalahan sistem pendidikan Latvia adalah rendahnya prestise profesi guru, yang menyebabkan penurunan jumlah siswa pada program studi guru dan angkatan kerja kependidikan yang menua. Perancang kursus <i>E-learning</i> untuk guru sebagai pembelajar harus memperhatikan berbagai tingkat keterampilan digital dan kesiapan pembelajaran online dari para guru dalam kelompok usia yang berbeda.
	Adopsi	Penggunaan kuisisioner sebagai metode pengumpulan data serta guru sebagai responden pada penelitian serta penggunaan uji t sampel dan uji ANOVA menggunakan SPSS.
6	Nama	Kilani yanal M.M & Awad Hussain A.H
	Judul	<i>E-Learning Readiness of Jordanian Universities</i>
	Tahun	2017
	Kesimpulan	<i>E-learning</i> merupakan suatu sistem yang sangat penting dan sebagian besar penelitian di bidang ini berfokus pada faktor keberhasilan dan kegagalan kritis. pada universitas di Yordania, penelitian ini menemukan klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi <i>E-learning</i> dalam empat jenis yaitu infrastruktur TI, lingkungan eksternal, kesiapan dan permintaan SDM. Penelitian ini mengekstrak hubungan langsung antara keempat jenis tersebut, dengan demikian menegaskan penelitian sebelumnya tentang topik tersebut. Studi ini merekomendasikan untuk melakukan modifikasi pada hukum dan regulasi yang mempengaruhi perbaikan dan perkembangan <i>E-learning</i> di Yordania. Di sisi lain, perguruan tinggi harus menetapkan anggaran khusus untuk pengembangan sumber daya manusia dan berinvestasi lebih banyak dalam pelatihan dan alat-alat baru yang dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan instruktur dalam menggunakan alat IT dan <i>E-learning</i>
	Adopsi	Penggunaan kuisisioner untuk pengambilan data penelitian yang pertanyaannya dirancang berdasarkan pandangan luas

		tentang situasi universitas dengan menilai lingkungan kerja dan sejauh mana adopsi alat TIK dan <i>e-learning</i>
--	--	---

Pada tabel 2.1 mengenai penelitian sebelumnya, dijelaskan untuk melakukan pengukuran kesiapan e-learning dapat digunakan skala likert untuk melakukan penilaian terhadap kuisisioner. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan secara umum Politeknik Hasnur mempunyai indeks 3,41 yang termasuk dalam kategori siap dalam penerapan *E-learning* tetapi perlu beberapa peningkatan terutama pada faktor pengembangan diri dan teknologi (Faslah & Santoso, 2017)

Pada artikel kedua dengan judul *Analysis of E-Learning Implementation Readiness Based on Integrated ELR Model*. Delapan model praktik terbaik ELR. Model ELR terintegrasi ini terdiri dari 13 faktor yang berguna untuk mengukur kesiapan implementasi *E-learning*. kesiapan kelembagaan dalam implementasi *E-learning* termasuk dalam kategori belum siap tetapi masih membutuhkan sedikit peningkatan ditunjukkan skor ELR yang diperoleh sebesar 3,27. Ada 10 faktor ELR yang dianggap siap level: Psikologis, Sosiologis, Lingkungan, Keuangan, Peralatan, Inovasi, Institusi, Kepemimpinan, Budaya dan Kebijakan. Ada 3 faktor ELR yang termasuk dalam kategori level tidak siap: Sumber Daya Manusia, Keterampilan teknologi dan kesiapan konten (Adiyarta, 2018)

Pada artikel ketiga dengan judul *A Model to Facilitate Effective E-learning in Technology-Enhanced Learning Environments within Universities*, menjelaskan bagaimana cara mengukur kesiapan E-learning pada universitas berdasarkan 10

faktor, yaitu: *Course Content, Course Evaluation, Student Assesment, Course Planning, E-learning Policies, E-learning Culture, E-leaning Infrastructure, E-learning Cost, E-learning Support, E-learning management system* (Aguti, 2015).

Pada penelitian keempat dapat diambil kesimpulan Pada penelitian ini analisis pengaruh lingkungan terhadap motivasi belajar melibatkan satu variabel dependent yaitu motivasi belajar dan satu variabel independent yaitu media pembelajaran *E-learning*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan regresi hipotesis H1 dengan nilai signifikansi 0.000 dan t hitung 4,015 terbukti, sehingga disimpulkan menurut mahasiswa STIKOM Bali e-learning mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa (Wayan, 2018)

Pada penelitian kelima menjelaskan berdasarkan data yang diperoleh dari evaluasi diri pelajar selama pendaftaran di kursus. Nanti, selama kursus, formulir evaluasi diri singkat harus dibangun untuk mengikuti jalur dan kemajuan peserta didik. Salah satu permasalahan sistem pendidikan Latvia adalah rendahnya prestise profesi guru, yang menyebabkan penurunan jumlah siswa pada program studi guru dan angkatan kerja kependidikan yang menua. Perancang kursus *E-learning* untuk guru sebagai pembelajar harus memperhatikan berbagai tingkat keterampilan digital dan kesiapan pembelajaran *online* dari para guru dalam kelompok usia yang berbeda (Evija, Sarma, & Lilian, 2019).

Pada penelitian keenam Penelitian ini mengekstrak hubungan langsung antara keempat jenis tersebut (infrastruktur TI, lingkungan eksternal, kesiapan dan permintaan SDM) dengan demikian menegaskan penelitian sebelumnya tentang

topik tersebut. Studi ini merekomendasikan untuk melakukan modifikasi pada hukum dan regulasi yang mempengaruhi perbaikan dan perkembangan *E-learning* di Yordania. Di sisi lain, perguruan tinggi harus menetapkan anggaran khusus untuk pengembangan sumber daya manusia dan berinvestasi lebih banyak dalam pelatihan dan alat-alat baru yang dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan instruktur dalam menggunakan alat IT dan *E-learning* (Kilani & Awad, 2017)