



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *E-learning*

E-learning adalah metode pembelajaran elektronik yang dirancang untuk membuat proses belajar mengajar lebih mudah dan fleksibel, karena menggunakan media elektronik [13]. Materi dan pengetahuan pembelajaran diperoleh siswa secara langsung secara aktif dan mandiri. Karena dulu pembelajaran hanya mengandalkan guru, siswa hanya mendapat ilmu dari guru saat menyampaikan materi di kelas, namun sekarang dengan *e-learning*, proses pembelajaran mulai terfokus pada siswa. Karena menitikberatkan pada kemampuan, minat belajar dan gaya belajar siswa itu sendiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan sarana belajar, dan siswa adalah pusat pembelajaran [14].

Siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran virtual dapat digolongkan sebagai asynchronous. Karena penggunaan akses internet memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan cepat. Guru membuat materi pembelajaran virtual, seperti video pembelajaran. Siswa juga dapat dengan mudah memperoleh materi tambahan dan membacanya berulang-ulang, serta dengan mudah menerima contoh-contoh pertanyaan yang bervariasi. Pembelajaran online juga tidak menghalangi siswa untuk bertanya kepada gurunya karena mereka dapat bertanya melalui forum yang disediakan untuk mereka.

Pembelajaran online juga dapat didefinisikan sebagai pembelajaran terstruktur dengan fasilitas perangkat keras dan perangkat lunak seperti komputer atau sistem komputer dan koneksi internet [15]. Tujuan penggunaan *e-learning* adalah untuk menambah pengetahuan secara fleksibel dan dapat membantu setiap individu mencapai tujuan pembelajaran [16].

Adapun model pembelajaran *e-learning*, terbagi menjadi 3 model, antara lain [17]:

- *Model Adjunct*
Merupakan model pembelajaran tatap muka dan media elektronik yang mendukung proses belajar mengajar. Model ini sering disebut sebagai model lama menggabungkan system konvensional dengan online.
- *Model Blended Learning*
Merupakan model *hybrid* antara sistem kelas regular atau kelas tatap muka yang dipadukan dengan pembelajaran *online*.
- *Model Fully Online*
Atau yang biasa disebut dengan model *full online* yaitu *system* pembelajaran yang dilakukan seluruhnya secara *online*.

E-learning memiliki beberapa jenis, antara lain [18]:

1. *Web-Based Learning*

Pembelajaran berbasis web, pembelajaran *online* dan menggunakan sistem manajemen pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh dengan sistem sinkron dan asinkron. Sistem ini yang paling banyak dilakukan di Indonesia.

2. *Computer-Based Learning*

Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan computer yang masing-masing siswa berjalan secara mandiri menggunakan computer mereka sendiri.

3. *Virtual Education*

Proses pembelajaran dimana siswa tidak bertemu secara langsung dengan gurunya. Guru akan membuat materi pembelajaran *virtual* seperti video pembelajaran dan manajemen LMS. Kelebihan dari type ini adalah memungkinkan guru mengajar di beberapa kelas pada saat yang bersamaan, tetapi juga memiliki kelemahan yaitu umpan balik antara siswa dan guru sangat sulit.

4. *Digital Colaboration*

Kegiatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa kelas oleh guru yang berbeda menjadi satu kelas.

2.2 IS Success Model (ISS)

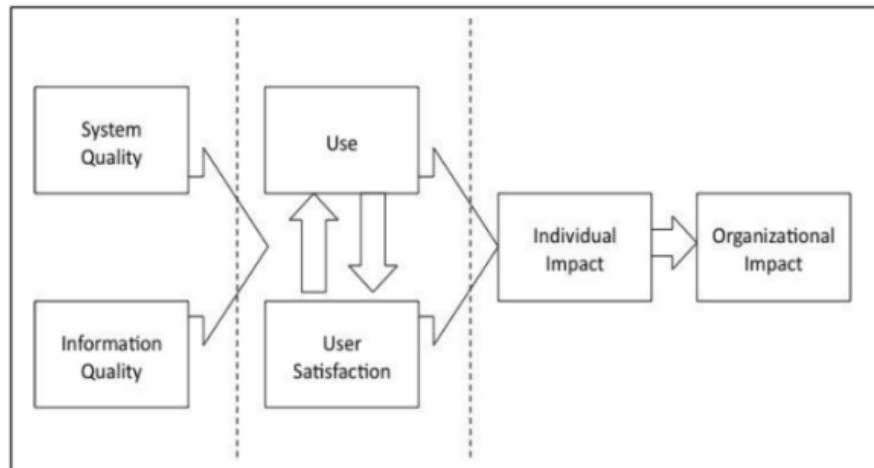
Information System Success Model merupakan teori yang digunakan untuk mengidentifikasi kesuksesan aplikasi yang diimplementasikan yang berguna untuk melihat manfaatnya demi kepuasan pengguna (*user*), juga memberikan pemahaman tentang kesuksesan SI dengan mendeskripsikan, menjelaskan dan mengidentifikasi antar enam kategori [19].

2.2.1 Metode DeLone dan McLean

Perkembangan awal untuk teori ini pertama kali dilakukan oleh William H. DeLone dan Ephraim R. McLean pada tahun 1992, yang kemudian disempurnakan oleh penulis aslinya satu dekade kemudian sebagai umpan balik yang diterima dari ilmuwan lain dari wilayah tersebut [20].

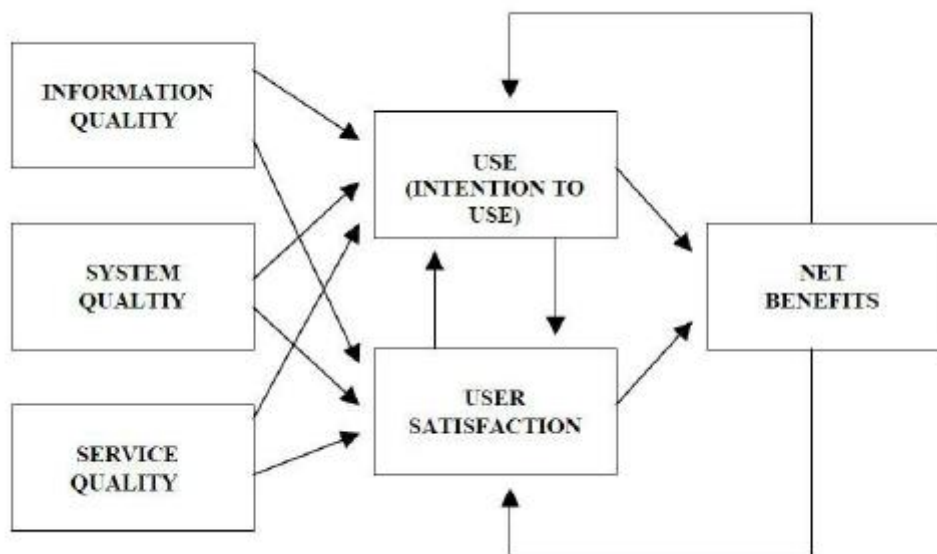
Model kesuksesan *system* informasi DeLone dan McLean digolongkan ke dalam beberapa kategori, yaitu :

1. *Information quality* berkaitan dengan evaluasi *system* pengolahan informasi itu sendiri.
2. *System quality* berkaitan dengan output *system* informasi.
3. *Use*, berkaitan dengan penggunaan *system* informasi.
4. *User satisfaction*, berkaitan dengan respond penerima terhadap penggunaan output *system* informasi.
5. *Individual impact*, merupakan dampak informasi terhadap perilaku penerima.
6. *Organizational impact*, merupakan dampak *system* informasi terhadap kinerja organisasi [21].



Gambar 3 Model Kesuksesan Sistem Informasi DeLone & McLean

Gambar 3 menjelaskan bahwa keberhasilan proses pengembangan sistem informasi tergantung pada dua faktor, yaitu: penggunaan sistem dan kepuasan pengguna sistem informasi. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu sistem informasi adalah kualitas informasi (*output*) serta sistem informasi itu sendiri.



Gambar 4 Model Kesuksesan DeLone dan McLean

Model DeLone dan McLean menjelaskan bahwa variabel yang mempengaruhi efektivitas suatu *system* informasi bisa dikatakan lengkap. Variabel pengguna (*use*) tidak digunakan dalam metode ini, biasanya menggunakan variabel intensi penggunaan (*intention to use*) [22].

2.3 Learning Management System

Learning Management System (LMS) merupakan gabungan antara hardware, internet dan virtualisasi secara bersamaan, atau bisa dikatakan LMS merupakan kegiatan *e-learning* yang saat ini mulai banyak digunakan oleh sekolah atau universitas populer [23]. LMS dikembangkan khusus untuk menangani proses *e-learning*, karena sifatnya yang serba online, semua kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui komputer dan internet, baik pada saat penjelasan guru, materi pembelajaran, *feedback* guru-siswa.

Pada tahun 2008 muncullah *Learning Management System* berbasis *Cloud* yang bernama *Eucalyptus*, yang dapat menyimpan berbagai informasi dan menjalankannya dengan membutuhkan jaringan internet sehingga bisa digunakan untuk menerapkan *system* pembelajaran *online* [24].

Karena LMS terus melakukan pengembangan maka LMS memiliki beberapa fitur, yaitu :

- **Fitur pendaftaran**
Lewat fitur pendaftaran ini siswa diberikan kemudahan lewat *system* pendaftaran dalam setiap pelatihan *e-learning*, *webinar*, ataupun kelas *online*.
- **Sertifikat dan laporan pembelajaran**
LMS mampu mengelola kebutuhan sertifikat yang diperoleh secara *online* berupa *soft file*. Ada juga fitur pelaporan pembelajaran instan yang akan membantu siswa untuk mengerti skill yang dimiliki.
- **Komunitas belajar dan diskusi *online***
Menyempurnakan proses belajar *online* maka diciptakan fitur ini, yang mampu menyediakan sarana diskusi antar siswa dengan siswa atau siswa dengan guru.

- *Kelas virtual*

Fitur ini bisa dikatakan adalah fitur yang paling penting dalam LMS. Karena pada fitur ini file pembelajaran dapat diintegrasikan pada semua siswa.

- *Test online*

Fitur ini diciptakan untuk menguji seberapa paham siswa terhadap materi yang telah diajarkan, dan juga bisa mendapatkan hasil test dalam waktu yang *real time* [19].

2.4 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak atau program komputer yang berjalan pada sistem tertentu yang telah dibuat dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu [25].

Dalam perkembangannya, aplikasi dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu :

1. Aplikasi *Desktop*, yang dikhususkan hanya bisa untuk di PC atau laptop.
2. Aplikasi *Web*, hanya bisa berjalan bila terhubung dengan koneksi internet.
3. Aplikasi *Mobile*, aplikasi yang hanya bisa berjalan pada *smartphone* dan memiliki banyak fungsi.

Aplikasi yang biasanya dapat berjalan di perangkat berbeda dengan sistem operasi (OS) perangkat tersebut. Ada beberapa kriteria yang menunjukkan aplikasi yang baik dan bermanfaat bagi seorang pengguna [26].

- a. Aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
- b. Aplikasi dapat berjalan di beberapa platform.
- c. Aplikasi dapat merespon dengan cepat terhadap instruksi dan membutuhkan sumber daya yang rendah (*processor, memory, storage*).

2.5 Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan disajikan tabel yang berisi penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama	Seprida Hanum Harahap, Andreas David
Tahun	2017
Volume	Vol. 15 No. 1
Nama Jurnal	Jurnal Riset Akuntansi dan Bisnis
Judul Penelitian	Pemanfaatan <i>e-learning</i> berbasis LCMS <i>MOODLE</i> sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah <i>system</i> informasi akuntansi
Tujuan Penelitian	Bertujuan untuk mendapatkan an tentang pemanfaatan <i>MOODLE</i> sebagai <i>e-learning</i> local demi pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran.
Metode Penelitian	Metode yang dilakukan yaitu dengan cara pendekatan secara langsung dengan mahasiswa yang menggunakan aplikasi <i>MOODLE</i> sebagai elearning.
Hasil Penelitian	Penggunaan <i>e-learning</i> berbasis LCMS <i>MOODLE</i> sebagai media pembelajaran mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran yang tepat waktu. Tidak ada karena adanya batasan waktu dan ruang.
Adopsi	Pemanfaatan pembelajaran <i>online</i> dengan menggunakan <i>e-learning</i> dan melihat metode analisis yang digunakan yaitu wawancara langsung dengan narasumber
Nama	Oktafia Ika Handarini, Siti Sri Wulandari
Tahun	2020
Volume	Vol. 8 No. 3

Nama Jurnal	Jurnal Ilku Pendidikan
Judul Penelitian	Pembelajaran daring sebagai upaya <i>Study From Home</i> (SFH) selama <i>pandemic Covid 19</i>
Tujuan Penelitian	Untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran daring yang dapat diakses dimana saja sebagai upaya mendukung program pemerintah yaitu untuk belajar dari rumah selama <i>pandemic COVID-19</i> dan reaksi siswa terhadap pembelajaran <i>online</i> selama sekolah masih ditutup.
Metode Penelitian	Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D
Hasil Penelitian	Menganalisa bahwa motivasi merupakan penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa walaupun ada siswa yang tidak memiliki laptop tapi memiliki <i>smartphone</i> , sehingga kendala utama belajar daring bukan dari perangkat device
Adopsi	Melihat metode yang digunakan terutama metode kuantitatif, dalam hal ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan survey kuesioner
Nama	Elsi Puspita Sri, Sukardi, Elfi Tasrif, Ambiyar
Tahun	2020
Volume	Vol. 8 No. 5
Nama Jurnal	<i>Journal of Education Technology</i>
Judul Penelitian	Optimalisasi Penggunaan <i>E-learning</i> dengan Model DeLone dan McLean
Tujuan Penelitian	Tujuannya adalah untuk mengetahui <i>e-learning</i> Universitas Negeri Padang (UNO) dengan model kesuksesan <i>system</i> informasi DeLone dan McLean.

Metode Penelitian	Metode kuantitatif karena menghasilkan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic.
Hasil Penelitian	Bahwa <i>e-learning</i> UNP dikategorikan sudah sesuai dengan yang diharapkan, maka bisa dijadikan rekomendasi dan tetap dengan beberapa masukan.
Adopsi	Model DeLone dan McLean yang digunakan, yang digunakan sebagai model pengukuran kesuksesan penggunaan aplikasi <i>MOODLE</i> .
Nama	Tony Wibowo
Tahun	2021
Volume	Vol. 12 No. 1
Nama Jurnal	Ultima Infosys : Jurnal Sistem Informasi
Judul Penelitian	Studi Faktor Pendukung Popularitas <i>Multiplayer Online Battle Arena</i> dengan Pendekatan Kuantitatif.
Tujuan Penelitian	Mengenai factor popularitas video <i>game</i> dengan genre MOBA secara empiris
Metode Penelitian	<i>Close questionnaire</i> yang ditujukan untuk mengetahui popularitas <i>game</i> MOBA dari segi elemen video <i>game</i> maupun elemen social. Populasi dari penelitian ini adalah masyarakat yang pernah bermain <i>game</i> MOBA.
Hasil Penelitian	Akan menjadi masukan bagi pengembang video <i>game</i> dan masukan bagi <i>stakeholder</i> pemain <i>game</i> . Pengembang selanjutnya bisa mempertimbangkan faktor kebiasaan yang membuat MOBA menjadi populer.
Adopsi	Hasil yang didapatkan menunjukkan menurut model DeLone dan McLean, faktor yang berpengaruh adalah Information Quality (mekanik dan interface)

	<p>dan Service Quality (developer dan service provider). Sedangkan pada model UTAUT2, faktor yang berpengaruh adalah Habit, Hedonic Motivation dan Social Influence. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian yang mana menjadi validasi dari hasil penelitian sebelumnya</p>
--	---

Tabel 2.1 penelitian terdahulu yang dipilih penulis memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan saat ini, yang sama-sama melakukan analisis terhadap kesuksesan *e-learning* dengan aplikasi *MOODLE*. Namun yang menjadi perbedaan mendasar adalah objek penelitian, pada penelitian sebelumnya objek yang digunakan adalah dosen dan mahasiswa pada sebuah universitas sedangkan objek penelitian ini adalah siswa dan guru pada sekolah SD Citra Berkat. Kemudian perbedaan lainnya adalah pada penelitian sebelumnya dilakukan hanya pada mata kuliah tertentu sedangkan penelitian ini dilakukan pada semua mata pelajaran SD Citra Berkat. Pada penelitian ini dilakukan pengukuran kecepatan saat akses aplikasi Moodle dengan beberapa *device* berbeda, yang tidak dilakukan pada penelitian sebelumnya.

Penelitian terdahulu dicari dengan tujuan menjadi bahan acuan dan menghindari anggapan kesamaan pada penelitian ini, dengan mencantumkan hasil dari penelitian-penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A