

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Kesiapan Mahasiswa Dalam Menghadapi Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Kesiapan

Kesiapan menurut kamus psikologi adalah tingkat perkembangan dari kematangan atau kedewasaan yang menguntungkan untuk mempraktekkan sesuatu. Menurut Slameto (2003) kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang atau individu yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban didalam cara tertentu terhadap suatu situasi dan kondisi yang dihadapi. Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang atau individu untuk menanggapi dan mempraktekkan suatu kegiatan yang mana sikap tersebut memuat mental, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki dan dipersiapkan selama melakukan kegiatan tertentu. Menurut Thorndike yang dikutip dalam Slameto kesiapan adalah prasyarat untuk belajar berikutnya, ia menyebutkan bahwa kesiapan merupakan salah satu hukum primer dalam kegiatan belajar (Winkel, 2009).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) definisi kesiapan adalah sudah siap atau sudah disediakan (tinggal memakai saja) sudah bersedia untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Dalyono (2005) mengartikan “kesiapan adalah kemampuan yang cukup baik fisik maupun mental. Kesiapan fisik berarti tenaga yang cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental berarti memiliki minat dan motivasi” (Febriya, 2014).

Menurut Slameto (2010) kesiapan adalah suatu kondisi yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban menggunakan cara tertentu terhadap suatu situasi. Kesiapan adalah suatu kondisi yang dimiliki baik oleh perorangan

maupun suatu badan dalam mempersiapkan diri baik secara mental maupun fisik untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Kesiapan sangat penting untuk memulai suatu pekerjaan, karena dengan memiliki kesiapan, pekerjaan apapun akan dapat teratasi dan dapat dikerjakan dengan lancar serta memperoleh hasil yang baik (Febriya, 2014).

Adapun aspek-aspek kesiapan itu sendiri yaitu, kondisi fisik, mental, dan emosional. Kebutuhan atau motif tujuan, keterampilan, pengetahuan, dan pengertian yang telah dipelajari. Semua aspek perkembangan berinteraksi saling berpengaruh, kematangan jasmani dan rohani juga perlu untuk memperoleh manfaat dari pengalaman. Pengalaman-pengalaman yang telah dilalui mempunyai pengaruh positif terhadap kesiapan. Kesiapan dasar untuk kegiatan terbentuk dalam periode tertentu selama masa pembentukan dalam masa perkembangan (Febriya, 2014).

2.1.1.2 Kesiapan Belajar

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada dilingkungan belajar tersebut. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Menurut Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Dasopang, 2017).

Menurut Dimayanti dan Mudjiono dalam buku karya sagala, bahwasannya pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogramer dalam desain instruksional,

untuk membuat belajar secara menekankan pada penyediaan sumber belajar(Sagala, 2011).Menurut aliran behavioristik dalam Hamdani mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulasi. Menurut Warsita mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikianrupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal(Bambang & Warsita, 2008).

Berdasarkan definisi dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran peserta didik sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Hakikat belajar adalah “perubahan” maka hakikat pembelajaran berarti “pengaturan”. Kata pembelajaran sering juga disebut memiliki padangan dengan *instruction* dalam bahasa inggris.

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik yang diperkenalkan oleh universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer. Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi tidak hanya dalam bentuk verbal melainkan visual, audio dan gerak.

Secara umum pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvesional. Pembelajaran online lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara

online. Menurut Bonk Curtis J beliau secara tersirat menyampaikan dalam survei *training in an online world*, bahwa konsep pembelajaran online sama artinya dengan *e-learning*. Sehingga bahwasannya siswa dan guru memerlukan komunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut William (1990) *online learning* meliputi aspek perangkat keras berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data baik berupa teks pesan grafis maupun suara. Pengertian ini diperkuat oleh Kitao (1998) yang mengartikan *online learning* sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya keseluruh penjuru dunia. Namun demikian pengertian *online learning* bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses.

Kesiapan belajar merupakan perubahan perilaku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru. Menurut Djamarah (2002) kesiapan untuk belajar merupakan kondisi diri yang telah dipersiapkan untuk melakukan suatu kegiatan (Wahyuni, 2015).

Kesiapan belajar adalah kondisi awal suatu kegiatan belajar yang membuatnya siap untuk memberi respon atau menjawab yang ada pada diri siswa dalam mencapai tujuan pengajaran tertentu. Adapun aspek-aspek kesiapan belajar yaitu : kondisi fisik, mental dan emosional siswa yang stabil ada hasrat untuk belajar ada motivasi intrinsik, memiliki inisiatif, kebebasan dan ketekunan dalam belajar, menerima tanggung jawab untuk belajarnya sendiri dan melihat masalah sebagai tantangan dan bukan rintangan, memiliki kemampuan disiplin diri dan

keingintahuan yang tinggi dan menyusun waktunya dan mengatur sebuah langkah yang tepat dalam belajar dan mengembangkan sebuah rencana untuk menyelesaikan pekerjaannya. Kemudian ada bahan yang dipelajari dan tersedia fasilitas atau sarana dan prasarana yang mendukung kesiapan belajar siswa (Wahyuni, 2015).

2.1.2 Pembelajaran *E-learning*

2.1.2.1 Pengertian *E-learning*

E-learning atau pembelajaran elektronik pertama kali dikenalkan oleh universitas Illonis di urban compaig dengan menggunakan sistem intruksi berbasis komputer serta komputer yang bernama PLATO. Sejak saat itu perkembangan *e-learning* berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Berikut perkembangan *e-learning* dari masa kemasa : pada tahun 1990, Era CBT (*computer based training*) dimana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC standlone ataupun berbentuk kemasan CD-ROOM, isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dalam bentuk *format mov, mpeg-1* atau *avi*(Abusiri & Ekawati, 2019).

Pada tahun 1994 seiring dengan ini diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal. Selanjutnya pada tahun 1997 LMS (*learning management system*). Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat dipenjuru dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi untuk dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi(Abusiri & Ekawati, 2019).

Pada tahun 1999 sebagai tahun aplikasi *e-learning* berbasis *web*, perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis *web* berkembang secara

total, baik untuk pembelajaran maupun administrasi belajar mengajar. Mulailah digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia dan video *streaming*, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil.

E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik, salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis *web*. Menurut Maryati *e-learning* terdiri dari dua bagian yaitu *E-* yang berarti singkatan dari elektronika dan *learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika khususnya perangkat komputer (Agustina, 2013).

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Istilah *e-learning* banyak memiliki arti karena bermacam-macam penggunaan *e-learning* saat ini. Pada dasarnya *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *unsynchronous*. *synchronous* yang berarti terjadi pada waktu yang sama yaitu antara peserta didik dan pendidik, yang dimana peserta didik dan pendidik dapat mengakses pembelajaran internet secara bersamaan, misalnya persentasi makalah slide oleh peserta didik secara *on-line*. Sedangkan *asynchronous* dalam pelaksanaannya tidak pada waktu yang bersamaan, dimana peserta didik dapat mengambil waktu waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik. Misalnya seperti simulasi, tes quis dan pengumpulan tugas (Nirsal, Suhardi, & Yasir, 2019).

Menurut Darin E, Hartley (2001) *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampingkannya bahan ajar kesiswa dengan

menggunakan media *internet*, atau menggunakan jaringan komputer yang lainnya. *LearnFrame.Com* dalam *Glossary of e-learning Terms* (2011) *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet maupun komputer standlone. Jadi, *e-learning* adalah konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar (Ratnasari, 2012).

2.1.2.2 Komponen E-Learning

Komponen yang membentuk *e-learning* menurut Romisatriawahono (2008) yang dikutip dalam Pakpahan & Fitriani, adalah infrastruktur, sistem (perangkat lunak) dan konten *e-learning*.

2.1.2.2.1 Infrastruktur

Infrastruktur *e-learning* merupakan peralatan yang digunakan dalam *e-learning* yang dapat berupa *personal computer* (PC) yaitu komputer yang dimiliki secara pribadi, jaringan komputer yaitu kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, *hub*, *switch*, *router*, atau perangkat jaringan yang lainnya yang terhubung dengan menggunakan komunikasi tertentu. Pengajar seperti dosen dan guru, berperan penting sebagai infrastruktur dalam pembelajaran *e-learning* guna untuk mengelola administrasi dan proses pembelajaran (PakPahan & Fitriani, 2020).

2.1.2.2.2 Perangkat Lunak

Sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS) yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumen, laporan suatu program pelatihan, ruang kelas, dan peristiwa *online*, program *e-learning*, dan konten pelatihan misalnya segala fitur yang berhubungan dengan

manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian *online* yang semuanya terakses dengan internet.

Internet yang merupakan singkatan dari *interconnection networking* yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung diseluruh dunia dan perlengkapan multimedia yaitu alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Salah satu contoh penggunaan multimedia yang paling *familiar* adalah penerapan *video conference* dalam komunikasi bisnis, budaya, manajemen, pelatihan kedokteran, profesional dan yang lainnya. Demikian juga dalam dunia pendidikan terutama yang aktif dalam pembelajaran daring (Maruf, 2011).

Video conference merupakan salah satu jenis aplikasi yang dapat menghubungkan beberapa titik secara bersamaan, layanan *video conference* bersifat seketika dengan *resolusi* yang baik dan interaktif. Aplikasi-aplikasi *video conference* yang sedang marak digunakan dalam dunia pendidikan maupun bisnis adalah aplikasi *zoom* dan *google meet*. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* yaitu pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui *teleconference* (Maruf, 2011).

2.1.2.2.3 Konten (bahan ajar)

Konten *e-learning* merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* sistem (LMS), Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk misalnya

Multimedia Bassed Content atau konten berbentuk multimedia interaktif seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan kita menggunakan mouse, *keyboard* untuk mengoperasikannya atau *Text-bassed content* yaitu konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran yang ada di *wikipedia.org*, *ilmukomputer.com*, dan lain sebagainya. Bisa disimpan dalam (LSM), sehingga dapat dijalankan oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun (PakPahan & Fitriani, 2020).

Dari beberapa pengertian komponen yang ada didalam *e-learning* dapat disimpulkan bahwa komponen yang ada dalam *e-learning* yaitu ada infrastruktur atau sarana dan prasarana seperti komputer, *network media*, dan *teleconference* serta admin. Kemudian ada sistem atau LMS, situs atau blog yang nanti akan diakses oleh peserta didik, dan yang terakhir ada konten dimana pendidik menyediakan bahan ajar berupa *text based content*, *multimedia based content* dan media konten bahan ajar lainnya.

Aplikasi pendukung *e-learning* lainnya yaitu : (1) Aplikasi *google*, aplikasi ini memiliki berbagai produk dan jasa yang dapat mendukung pembelajaran berbasis daring, dan *google* merupakan nama perusahaan yang menyediakan produk dan jasa seputar internet *google* juga termasuk dalam mesin pencari yang paling banyak digunakan oleh pengguna didunia untuk mencari informasi. Aplikasi ini bisa berupa *google classroom* dan *google meet*. (2) Aplikasi teknologi berbasis *web*, aplikasi ini merupakan suatu akses panel yang ada pada *hosting* untuk melakukan pengaturan yang berhubungan dengan optimalisasi sebuah halamansalah satu aplikasi yang biasa digunakan adalah aplikasi video *confernce* yaitu *zoom* (Ayu & Amelia, 2020).

2.1.2.3 Aplikasi Program Layanan LMS Berbasis *E-Learning*

LMS atau *platform e-learning* atau *learning content management system* (LCMS) adalah aplikasi yang mengotomasi dan mem-*virtualisasi* proses belajar mengajar secara elektronik. Dukungan LMS *e-learning* itu sendiri banyak jenisnya, untuk mengembangkan *e-learning* telah banyak LMS baik yg komersial atau berbayar maupun yang bersifat *open source* atau *free*. Secara umum LMS menyediakan fitur standar untuk *e-learning* diantaranya yaitu : (1) fitur untuk materi pembelajaran meliputi daftar pelajaran dan kategorinya, silabus, materi pelajaran yang berbasis teks multimedia, serta bahan pustaka. (2) fitur untuk diskusi dan komunikasi, meliputi forum diskusi seperti *messenger*, pengumuman, profil dan kontak instruktur, serta *file and directory sharing*. (3) fitur untuk ujian dan tugas meliputi ujian, tugas dan penilaian (Nirsal, Suhardi, & Yasir, 2019).

E-Learning berbasis *web* adalah *world wide web (www)* yang fitur-fitur didalamnya bisa dimanfaatkan sesuai kebutuhan, bisa didesain sendiri dengan mengikuti beberapa langkah. Informasi *web* dalam bentuk teks umumnya ditulis dengan format HTML, informasi lainnya dapat disajikan dalam bentuk grafis (GIF, JPG, PNG) kemudian dalam bentuk suara dalam format (AU, Wav) dan objek multimedia lainnya.

2.1.2.3.1 Google Classroom

Google Classroom adalah serangkaian alat produktivitas gratis yang meliputi *gmail*, *drive* dan *document*. *Google classroom* dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan membuat salinan dokumen secara otomatis bagi setiap mahasiswa. *Google classroom* juga dapat membuat folder *drive* untuk setiap tugas secara berurutan. Mahasiswa dapat melihat setiap tugas yang mendekati tenggat waktu pengumpulan tugas di halaman tugas. Cara *log-in*nya juga

mudah hanya butuh beberapa kode yang dikirimkan oleh dosen kemudian diakses menggunakan *e-mail* masing-masing mahasiswa (Supriadi & Mustafa, 2019).

Hasanuddin (2018) menegaskan bahwa *google classroom* adalah media pembelajaran berbasis *online* sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran tanpa menggunakan kertas lagi. Hal ini sejalan dengan pendapat Iftakhar (2016) menegaskan bahwa *google classroom* digunakan untuk membantu guru mengelola proses pembelajaran tanpa sebuah lembaran kertas dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Selain itu Gunawan & Sunarman (2018) menegaskan bahwa pengajar dapat menggunakan fitur pada aplikasi tersebut seperti *assignments*(tugas), *grading* (pengukuran), *communication* (komunikasi), *mobile application* (aplikasi telepon genggam) *archive course* (arsip program) *privacy* (privasi), *time cost* (hemat waktu) (Su'uga, 2020).

2.1.2.3.2 Google meet

Google meet adalah produk dari *google* yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *google*. *Software* ini gratis dan dapat melakukan *video conference* dengan 100 anggota serta tampilan video berkualitas rata-rata. *Google meet* ini digunakan sebagai solusi pembelajaran langsung untuk tatap muka dengan mahasiswa dalam bentuk *video virtual*. *Google meet* dipilih karena cukup efektif dari pada *zoom*, aplikasi *zoom* masih diragukan tingkat keamanannya di beberapa negara bahkan pihak *google* melarang pegawainya menggunakan aplikasi *zoom* untuk melakukan rapat *online* (Gazali, 2020).

Google meet terintegrasi dengan *G suite*, yang memungkinkan pengguna untuk bergabung langsung melalui kalender atau undangan yang dikirim via *e-mail*. Selain itu, undangan *meeting* yang dibuat dari aplikasi tersebut juga dapat diakses melalui tautan dan kode rapat yang dikirimkan, serta nomor telepon jika

tersedia. Aplikasi ini juga dapat dinikmati melalui perangkat seluler baik itu ios maupun android. Pengguna juga dapat memantau jadwal pertemuan dengan semua informasi penting dari kalender layaknya versi desktop. Adapun cara membuat undangan pertemuan tersebut yakni dengan membuat akun di *g suite*. Anda akan diminta memasukkan nama, pilih jumlah anggota, dan isi data diri untuk menjadi admin *g suite*. Ikuti alur pendaftaran hingga selesai setelah itu barulah anda akan memiliki akses ke *e-mail*, konferensi video, penyimpanan *online*(Sawitri, 2020).

2.1.2.3.3 Zoom Meeting

Zoom meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. *Platform* ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar (Haqien & Rahman, 2020). Aplikasi *zoom meeting* sangat efektif digunakan sebagai media komunikasi dalam jaringan ketika salah satu pihak dosen atau mahasiswa mempunyai kendala untuk berkumpul atau bertatap muka secara langsung (Ripai, 2020).

Salah satu fitur yang sering digunakan dalam aplikasi *zoom* adalah penjadwalan *meeting* dan *share* dokumen untuk slide presentasi. Selain itu ada fitur chatting yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung (Monica & Fitriawati, 2020). Adapun manfaat dari penggunaan aplikasi *zoom* adalah mempermudah pertemuan secara langsung tanpa harus bertemu fisik. Memudahkan pengajar menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Bisa dilakukan secara langsung dengan bersamaan lebih dari 50 orang. Terdapat banyak fitur yang bisa digunakan mahasiswa untuk melakukan presentasi. Menyediakan fitur video

konferensi yang akan menampilkan audio visual seluruh peserta yang join link dalam aplikasi *zoom*(Ripai, 2020).

2.1.2.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran *E-learning*

2.1.2.4.1 Faktor Pendukung

Faktor yang mendukung pembelajaran *e-learning* berjalan lancar yaitu sarana dan prasarana seperti komputer atau *smartphone*. *Smartphone* yang kompatible juga sangat mendukung berjalan lancarnya suatu pembelajaran, Jaringan internet baik selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian karakteristik pengajar juga menjadi dukungan terselenggaranya proses pembelajaran *e-learning* yang dimana pengajar harus terampil karena pengajar merupakan infrastruktur pembelajaran *e-learning*. Karakteristik siswa atau mahasiswa juga menjadi pendukung, siswa atau mahasiswa juga harus memiliki keterampilan akan teknologi pembelajaran yang sedang digunakan memahami fitur-fitur media pembelajaran yang sedang digunakan, dan yang terpenting adalah pengetahuan tentang pembelajaran yg sedang berlangsung.

2.1.2.4.2 Faktor Penghambat

Penerapan *e-learning* mengikutsertakan beberapa komponen yaitu salah satunya infrastruktur yang berupa personal komputer, jaringan komputer, internet, dan perlengkapan multimedia lainnya. Pada infrastruktur ketika proses pembelajaran terjadi terkadang terjadi kendala atau ada hambatan. Hambatan yang terjadi biasanya adalah tidak semua pembelajaran efektif bila dilakukan secara kooperatif ataupun kolaboratif. Pada dasarnya *e-learning* menggunakan media komputer untuk menyampaikan pembelajaran sedangkan salah satu teori belajar yaitu teori *humanistik* atau memanusiakan manusia, akan tetapi *e-learning* kurang memanusiakan manusia.

Hambatan lain yang terjadi ketika proses pembelajaran *e-learning* biasanya dari jaringan internet dan data internet yang dimiliki mahasiswa. Terkadang jaringan yang susah untuk dijangkau biasanya cukup menjadi hambatan bagi proses pembelajaran *e-learning* berlangsung. Misalnya mahasiswa yang berada di daerah pedesaan atau daerah yang jauh dari pusat kota. Keharusan membeli data atau kuota internet juga menjadi bertambahnya biaya untuk pembelajaran, beruntunglah jika ada jaringan *wifi* ditempat mahasiswa tidak perlu lagi membeli kuota internet.

2.1.2.5 Pandemi Covid-19

ANONIM (2020) Awal mula munculnya Virus Corona di Indonesia menurut Menteri Kesehatan Terawan Agus Putranto menjelaskan bahwa dari kedua pasien tersebut, yang salah satunya merupakan guru dansa. Pasien berusia 31 tahun ini lantas melakukan kontak fisik dengan WNA Jepang. Untuk informasi, sebelum ke Indonesia, WNA Jepang ini bermukim di Malaysia sejak 14 Februari 2020 lalu. Jadi si pasien cewek ini yang 31 tahun itu guru dansa. Dia berdansa dengan teman dekatnya itu (WNA Jepang)," ujar Terawan kepada wartawan di RSPI Sulianto Saroso, Jakarta Utara, Senin (2/3).

Pada tanggal 14 Februari 2020, pasien terinfeksi virus corona berdansa dengan WNA Jepang. Pasien berusia 31 tahun ini memang bekerja sebagai guru dansa dan WNA asal Jepang ini juga merupakan teman dekatnya. Selang dua hari, yakni 16 Februari 2020 pasien terkena sakit batuk. Pasien kemudian melakukan pemeriksaan di rumah sakit terdekat. Namun, saat itu pasien langsung dibolehkan untuk rawat jalan atau kembali ke rumah. Namun, sakit yang dideritanya tidak kunjung sembuh. Hingga pada 26 Februari 2020, pasien dirujuk ke rumah sakit dan

diminta untuk menjalani rawat inap. Pada saat inilah, batuk yang diderita pasien mulai disertai sesak napas.

Pada 28 Februari 2020, pasien mendapatkan telepon dari temannya yang di Malaysia. Dalam sambungan telepon tersebut, pasien mendapatkan informasi jika WNA Jepang yang merupakan temannya itu positif terinfeksi virus corona. "Kemudian pasien tersebut memberi tahu perawat rumah sakit," jelas Terawan. Mengetahui informasi tersebut, pihak rumah sakit langsung memasukkan pasien dalam status pemantauan terkait virus corona. "Sehingga teman-teman dokter yang ada di rumah sakit tersebut menyiapkan diri standar perawatan pasien terjangkit positif corona," jelasnya.

Setelah menjalankan tahapan pemeriksaan di rumah sakit lama, pasien kemudian dikonfirmasi positif terinfeksi virus corona. Kemudian, pasien langsung dipindahkan ke Rumah Sakit Penyakit Infeksi (RSPI) Sulianti Saroso, Jakarta Utara. "Begitu dipindahkan langsung dicek. Hasilnya tadi pagi maka ditracking sudah jalan, sehingga si pasien cewek ini bersama ibunya, keduanya dicek. Saat ini kondisinya baik, batuk sekali-kali," kata Terawan. Menanggapi merebaknya berita terkait pasien virus corona, Menteri Kesehatan menegaskan kedua WNI dalam kondisi baik.

Kedua pasien terinfeksi virus corona hingga saat ini masih dirawat di ruang isolasi RSPI Sulianti Saroso. "Sekarang dua orang itu dirawat di rumah sakit Sulianti Suroso, di ruang isolasi, kondisinya baik," kata Terawan di kantor Kementerian Kesehatan, Kuningan, Jakarta, Senin (2/3). Lebih lanjut, Menteri Kesehatan Terawan mengatakan pasien tidak mengalami demam dan keduanya tidak kehilangan nafsu makan. "Seperti anda ini (sehat), bisa bertanya, bisa duduk,

enggak sesak, tensi baik, nadi baik, saturasi 99 persen, tidak demam, tidak mual, tidak mencret, pokoknya tidak lah yang sakit sakit itu," sambungnya.

Menteri Kesehatan menambahkan, pihaknya akan menunggu hingga lima hari untuk memastikan kesembuhan pasien. Hal ini juga telah disesuaikan dengan ketentuan dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO)"Karena ini belum lima hari dari hasil saya nunggu lima hari lagi, baru akan saya periksa lagi, karena itu ketentuan WHO untuk orang yang sakit, lima hari di cek ulang, bebas, lima hari baru bisa dikeluarkan," tukas Terawan.

WNA asal Jepang yang menulari warga negara Indonesia tercatat sebagai 'pasien virus corona ke-24' di Malaysia, Senin (2/3). Berdasarkan pers rilis resmi otoritas kesehatan Malaysia, WNA Jepang ini pernah berkunjung ke Indonesia pada awal Februari dan positif terinfeksi pada 27 Februari lalu. Menurut Direktur Jenderal Kementerian Kesehatan Malaysia, Noor Hisham Abdullah, pasien merupakan seorang wanita berusia 41 tahun. Dia adalah warga negara Jepang yang sedang bekerja di Malaysia. WNA asal Jepang ini mengalami demam dan berobat pada 17 Februari 2020. Kemudian wanita ini dirawat di sebuah rumah sakit swasta. Tiga hari setelahnya, dia menjalani tes virus corona dan pada tanggal 27 Februari hasil menunjukkan dirinya positif terinfeksi virus corona. "Pasien saat ini dirawat di bangsal isolasi di Rumah Sakit Kuala Lumpur," papar Noor Hisham Abdullah seperti dikutip dari laman *the Star*.

Setelah mengetahui positif terinfeksi virus corona, Menteri Kesehatan Terawan bersama pihaknya langsung mengecek dua pasien tersebut. Tidak hanya itu, kediaman yang dihuni oleh kedua pasien juga langsung diisolasi. "Rumahnya dicek ibu dan anak 64 dan 31 tahun. Sudah melakukan isolasi dirumah. Terkenanya di Jakarta, daerah Depok." jelas Menteri Kesehatan Terawan. "Terdeteksi 1 Maret

kita sudah dengar berita. Kita langsung lakukan pemeriksaan kalau enggak *lose* kontak, itu berbeda dibandingkan kita mengacu karena tidak mungkin," sambungnya.

Menteri Kesehatan juga memastikan virus corona ini tidak ada kaitannya dengan ABK kapal pesiar yang baru saja dievakuasi. Lantaran, seluruh ABK tersebut masih ditempatkan di Pulau Sebaru. "Enggak ada hubungannya dengan ABK kapal pesiar," tandasnya. Senin (2/3), Presiden Joko Widodo mengumumkan kasus pertama virus corona di Indonesia. Tidak tanggung-tanggung, kasus pertama virus corona ini langsung mengenai dua warga negara Indonesia. Hal ini dikarenakan kedua pasien sempat melakukan kontak dengan WNA Jepang yang datang ke Indonesia. "Orang Jepang ke Indonesia bertamu siapa, ditelusuri dan ketemu. Ternyata orang yang terkena virus corona berhubungan dengan dua orang, ibu 64 tahun dan putrinya 31 tahun," kata Jokowi di Jakarta Senin (2/3). Presiden Joko Widodo juga memastikan kedua pasien yang merupakan ibu dan anak ini sudah dirawat di rumah sakit. Pasien terinfeksi virus corona sudah dievakuasi ke rumah sakit penyakit Infeksi Sulianti Saroso di Indonesia.

2.2 Kajian Relevan

Setelah menelusuri berbagai literatur, tidak ditemukan studi atau penelitian yang sama persis peneliti lakukan. Namun, penelitian tentang salah satu variabel yang diteliti disini sudah banyak dilakukan orang.

2.2.1 Faridatun Nadziroh (2017) Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis *e-learning*. Hasil *study* mengatakan bahwa *e-learning* efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran karena proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada dalam satu waktu dan dalam ruangan saja. Sistem *e-learning* yang umum digunakan yakni *edmodo* dan *google class room*. *Moodle* memiliki fitur lebih lengkap daripada

edmodo dan *google class room*, hanya saja *moodle* memerlukan hosting diserver sendiri dan administrator sebagai pemantau utama. Untuk memaksimalkan fitur-fitur pada *e-learning* perlu adanya pelatihan kepada pelajar (siswa/mahasiswa) maupun pengajar (guru atau dosen). Dibutuhkan koneksi internet yang stabil agar *e-learning* dapat diakses dengan optimal.

2.2.2 Budi Santoso (2020) Penerapan *e-learning* berbasis *google classroom* Sebagai Media Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di tengah Pandemi. Hasil *study* mengatakan bahwa Penerapan fitur *google clasroom* memiliki dampak penting bagi pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Antara lain dapat dimaksimalkan berupa : (1) memungkinkan pembelajaran dilakukan secara online dengan pemanfaatan teknologi informasi. (2) mahasiswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun tidak dibatasi tempat dan waktu. (3) ahasiswa dan dosen terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar-mengajar yang memanfaatkan internet. (4) kemudahan dalam akses materi perkuliahan. (5) melatih keterampilan literasi data dan teknologi bagi mahasiswa(Susanto, 2020).

2.2.3 Kristina Sara (2020) Implementasi *E-learning* Berbasis *Moodle* diMasa Pandemi Covid-19. Hasil *study* mengatakan bahwa penerapan *E-learning* berbasis *moodle* pada masa pandemi covid-19 sangat tepat. Mahasiswa dan dosen masih bisa melakukan pembelajaran, walaupun dilakukan secara jarak jauh atau tidak bertatap muka langsung dikelas. Selain itu ditemukan juga kendala bagi mahasiswa terutama mahasiswa dari orang tua dengan keadaan ekonomi kurang mampu, yang mana belum mampu untuk membeli komputer atau leptop serta pulsa data(Sara, 2020).

2.2.4 Yuma Lestari (2019) Persepsi Mahasiswa Dalam Implementasi *e-learning* Menggunakan *web* di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hasil *study* mengatakan bahwa dosen melaksanakan pembinaan implementasi *e-learning* yang diwujudkan dalam beberapa penugasan individu diawali dengan mengenal aplikasi LMS. Terdapat produk LMS yang telah ada dapat didapatkan dengan cara mengunggahnya di *website* pengembangnya. Berikutnya ditindak lanjuti membuat desain pembelajaran dan materi berbasis multimedia. Persepsi mahasiswa terhadap implementasi *e-learning* bersifat positif, mahasiswa menyatakan bahwa mereka optimis dengan memanfaatkan *e-learning* dalam mendukung proses pembelajaran. Beberapa mahasiswa menyatakan model-model pembelajaran berbasis *web* yang dipilih lebih maksimal dalam mendukung proses pembelajaran dari empat model hanya dipilih tiga. Ketiga model diantaranya yaitu model tutorial, model simulasi, dan model *instructinal games*(Widagdo, 2015).

2.2.5 Boy Indrayana (2020) Penerapan *e-learning* Diera 4.0 Untuk Menekan Penyebaran Covid-19. Hasil *study* menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* di era revolusi industri 4.0 dibutuhkan dalam rangka menekan penyebaran covid-19 di kampus. Maka dari itu jurusan Olahraga dan kepelatihan FKIP Universitas Jambi menerapkan *e-learning* sebagai jawaban atas permasalahan tersebut. Hasil penelitian melaporkan bahwa mahasiswa tertarik dengan penerapan *e-learning*. Mahasiswa merasakan kemudahan dalam perkuliahan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja, penyebaran covid-19 di Universitas diJambi dapat ditekan. Ada kelemahan didalam pembelajaran *e-learning* yaitu sinyal internet di daerah pelosok kuota yang terbatas dan sulitnya pengawasan mahasiswa sering kali menjadi tantangan tersendiri(Indrayana, 2020).

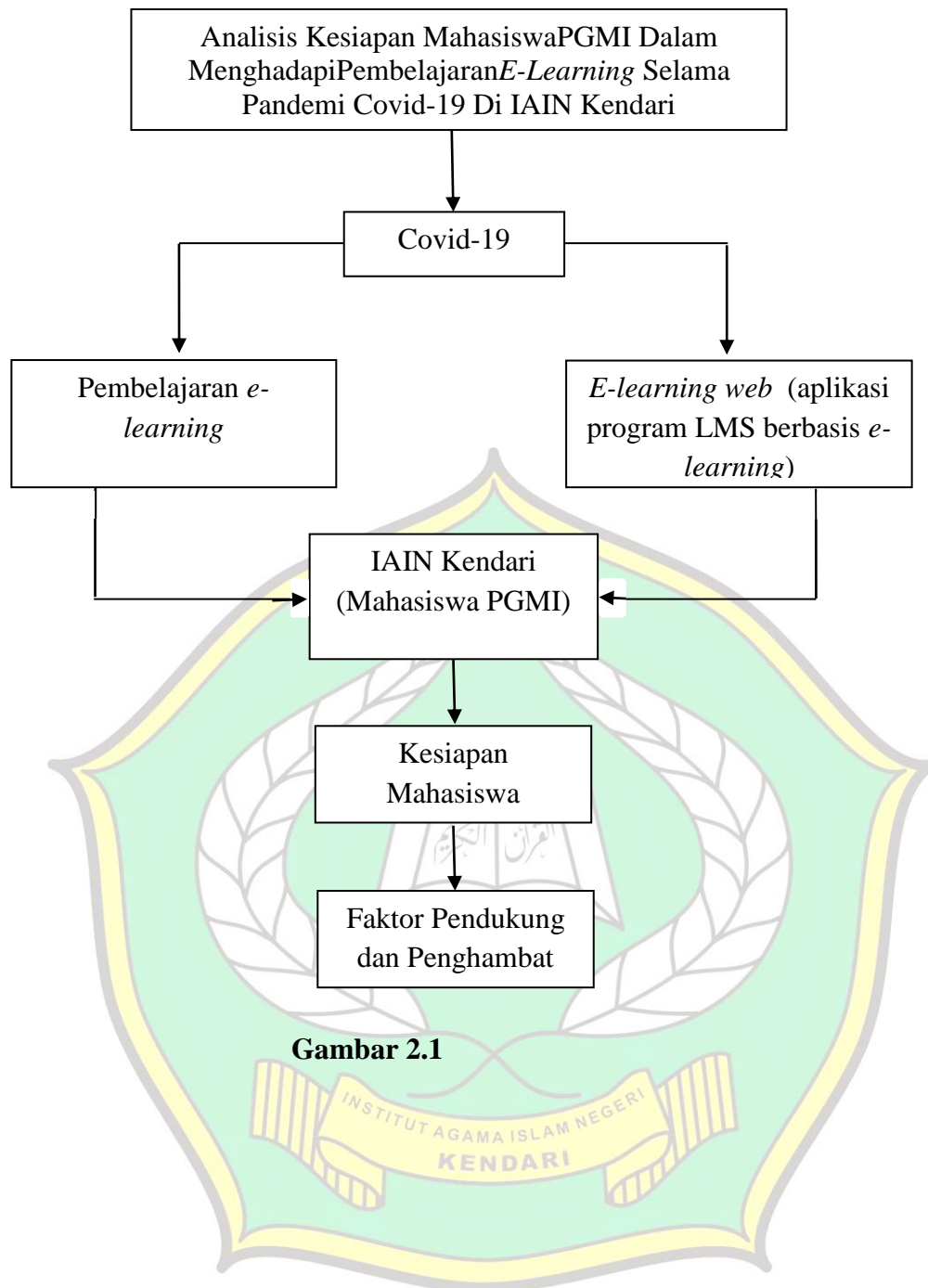
Dari berbagai penelitian yang telah dijelaskan, peneliti ingin memaparkan keunikan riset yang diteliti oleh peneliti, dimana riset yang dilakukan merupakan penelitian yang memfokuskan pada *e-learning* berbasis *web* atau LMS (*Learning*

Management System), akan tetapi tidak hanya fokus pada satu aplikasi pendukung *e-learning* melainkan bisa berbentuk aplikasi *e-learning web* yang didesain oleh kampus IAIN Kendari seperti : *google classroom, google meet, zoom, dan e-learning*. Kemudian kita akan mengetahui bagaimana keterampilan serta kesiapan para mahasiswa dan juga dosen dalam mempersiapkan pembelajaran *e-learning*, juga hambatan dan dukungan apa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

2.3 Kerangka Berfikir

Kesiapan adalah suatu kondisi awal seseorang atau suatu kegiatan belajar yang membuatnya siap untuk melakukan kegiatan tertentu. Adapun aspek-aspek kesiapan yaitu meliputi kesiapan fisik, mental, sarana dan prasarana. Mengenai kesiapan dalam pembelajaran *e-learning*, yang harus disiapkan oleh seseorang yaitu berupa peralatan atau kelengkapan, seperti media elektronik (*leptop* atau *smartphone*), jaringan internet, kuota internet, dan alat tulis. Kesiapan fisik dan mental juga sangat perlu disiapkan sebelum menghadapi pembelajaran, seperti kondisi fisik yang sehat dan mental yang sudah dilatih, sehingga kita bisa aktif dan fokus dalam pembelajaran.

Pembelajaran *e-learning* yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen disuatu perguruan tinggi, tentunya melibatkan beberapa aplikasi pendukung *e-learning*. Meskipun sudah ada aplikasi dengan fitur-fitur lengkap yang dibuat oleh kampus, namun banyak dosen yang menambah aplikasi untuk suplemen dalam pembelajaran *e-learning*, seperti penggunaan multimedia *video conference* yaitu *google meet, zoom* dan yang lainnya. Dalam proses pembelajaran *e-learning*, tentunya kita membutuhkan jaringan internet untuk menjalankan sistemnya, membutuhkan kuota internet yang cukup. Jika tidak demikian maka pembelajaran *e-learning* tidak bisa berjalan dengan lancar.



Gambar 2.1