

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran**

Dalam menentukan perubahan metode pembelajaran, diperlukan banyak analisa yang mendalam sebelum organisasi Toastmasters International memutuskan untuk menggunakan E-Learning. Downes (2007) berpendapat bahwa pengetahuan bukan hanya yang disampaikan melalui kurikulum pra-paket tetapi didistribusikan melintasi jaringan koneksi. Ini berarti bahwa pembelajaran terdiri dari kemampuan untuk membangun dan melintasi jaringan tersebut. Teori-teori pembelajaran ini terbukti bermanfaat dalam membuat konsep inisiatif Distance Education (DE) seperti Massive Open Online Courses (MOOCs), yang mengantarkan pendidikan tinggi ke depan pintu orang-orang melalui Internet, khususnya di negara-negara maju (Aktaruzzaman & Plunkett, 2016).

Model tugas belajar multi-dimensi dan teori beban kognitif mengusulkan lima tantangan (tugas) yang harus dihadapi peserta didik dengan sukses untuk terlibat dalam kursus online: (a) menegosiasikan teknologi, (b) menegosiasikan antarmuka Sistem Manajemen Pelajar, (c) menegosiasikan peran pembelajar (istilah ini menggantikan istilah asli menjadi e-Learner), (d) negosiasi konten pembelajaran, dan (e) negosiasi interaksi mediasi Komunikasi Komputer (Stiller dan Koster, 2016).

Dalam teori Goleman menjelaskan bahwa kemampuan intelegensi emosional turut menentukan faktor kesuksesan pembelajaran terpadu (Youde, 2016).

**Table 2.1 Goleman's Framework (Youde, 2016)**

	Self – Personal Competence	Other – Social Competence
Recognition	Self- Awareness - Emotion self – awareness - Accurate self – assessment - Self – confidence	Social Awareness - Empathy - Service orientation - Organizational awareness
Regulation	Self-Management - Self- Control - Trustworthiness - Conscientiousness - Adaptability - Achievement drive - Initiative	Relationship Management - Developing others - Influence - Communication - Conflict management - Leadership - Change catalyst - Building bonds - Teamwork & Collaboration

## 2.2 E-Learning

Perkembangan sistem komputer melalui jaringan semakin meningkat. Intemet merupakan jaringan publik. Keberadaannya sangat diperlukan baik sebagai media informasi maupun komunikasi yang dilakukan secara bebas. Salah

satu pemanfaatan internet adalah pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Learning.

Menurut Rusman, Kurniawan, & Riyana (2012, p. 263) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga *web based learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning).

Dalam melakukan E-learning perlu dilakukan penilaian diri sendiri sebelum dan sesudah menyelesaikan proyek. Menurut Panadero (2011), "penilaian diri adalah penilaian kualitatif dari proses pembelajaran, dan produk akhirnya, diwujudkan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan" (Ozarlan, 2016).

Program Online Terbuka Besar-besaran mengundang pemirsa global untuk belajar dan terlibat dengan konten kursus di platform online. Sifat pedagogis MOOCs menggabungkan berbagai teknologi untuk memberikan peserta didik dengan pengalaman pendidikan yang inovatif. Paradigma pendidikan ini menjadi semakin dianut oleh Lembaga Pendidikan Tinggi dengan 72% dari 62 Eropa. Lembaga yang memiliki atau mengembangkan MOOC (Jansen & Schuwer, 2015) dan menghasilkan berbagai belajar (mikro untuk penyelesaian penuh) yang biasanya dikenal dengan lencana digital dan sertifikat (Petronzi & Hadi, 2016).

Komponen utama dari keterlibatan siswa dalam E-learning, atas dasar taksonomi Bloom, telah dikonsepsi menggunakan tiga dimensi keterlibatan - perilaku, emosional, dan kognitif (Pentaraki & Burkholder, 2017).

Ada juga contoh kasus yang mirip dengan transisi E-learning Toastmasters International yaitu The Open University, UK (OUUK). Di masa lalu, OUUK bergantung pada tutorial tatap muka opsional dan juga akses ke satu minggu sekolah tempat tinggal di mana siswa dapat memiliki keterlibatan yang luas dalam kegiatan berbasis kelompok. Namun, ketersediaan geografis dan temporal dan aksesibilitas dari tutorial tersebut berkurang dalam beberapa tahun terakhir (titik yang tercatat dengan banyak konotasi untuk pengiriman modul dalam Artikel koran terbaru koran (Swain, 2015)). Beberapa sekolah asrama sekarang dijalankan karena berbagai siswa alasan terpusat dan terorganisir secara organisasional. Sama, dari tahun 1990-an dan seterusnya perubahan dalam TIK mulai mengubah cara-cara yang didistribusikan pelajar jarak jauh dapat berkolaborasi secara serempak dan asinkron. Memang ini perubahan teknologi telah menyebabkan banyak modul sebagian atau seluruhnya disampaikan secara online seperti halnya untuk dua modul yang terlibat di sini, dan dengan banyak usaha dimasukkan ke dalam aspirasi merancang kegiatan virtual untuk mengimbangi kehilangan serupa atau terkait, mungkin lebih kegiatan berbasis tempat yang otentik (Bell, Lane, Collins, Berardi, & Slater, 2017).

## **2.3 Interaction in Distance and Online Education**

Interaksi untuk pendidikan jarak jauh dan online menjadi tiga tipe (Saadatmand, Uhlin, Hedberg, Åbjörnsson, & Kvarnström, 2017).:

- Learner – instructor interaction (L–I) adalah merujuk pada usaha instruktur untuk merencanakan kurikulum, mengatur konten dan aktivitas,

dan memberi dukungan yang mengembangkan interaksi murid dan meningkatkan motivasi dan ketertarikan murid selama pembelajaran.

- Learner – learner interaction (L-L) adalah interaksi antara satu murid dengan murid lainnya dan grup atau komunitas dengan atau tanpa kehadiran instruktur.
- Learner – content interaction (L-C) adalah proses interaksi secara intelektual dengan topik pembahasan yang menghasilkan sebuah arti konstruktif dan perubahan pemahaman murid dan struktur kognitif.

Partisipasi murid tampaknya menjadi elemen pusat dalam proses penggunaan teknologi. Dimana terdapat tiga fungsi dari teknologi dan digital template atau struktur dalam penyusunan proses pembelajaran: sebuah proses perancangan pembelajaran individual yang berevolusi dan berkembang, dan perancangan pembuatan produk, yang akhirnya membantu proses kognitif dan meta kognitif dalam kegiatan membaca dan menulis (memfasilitasi secara komprehensif dan komunikatif) (Sorensen & Andersen, 2017).

**Table 2.2 Teknologi yang digunakan dalam konteks dan akibat dari temuan ICT (Sorensen; Andersen, 2017)**

Overall types of intervention in use context	Digital structures/templates scaffolding learning PROCESS (e.g. templates, document sharing, overviewing or learning management tools)	Digital structures/templates scaffolding reification of PRODUCT (e.g. presentation tools, multi-modal production tools for creation of text, image and video)	Digital structures/templates ASSISTING comprehension (e.g. Text-to-Speech or Speech-to-Text technologies, word prediction or communication
--	--	---	--

			tools)
Technologies used	Templates in Word, Powerpoint, Google Docs, Google Slides or BookCreator Document sharing in Google Drive, Office 365, Showbie, Dropbox etc. Overiewing in Mindmeister Learning Management in Google Classroom, Meebook, Google Sites	Productions tools as PowerPoint, Word, Google Docs, Google Slides, iMovie, BookCreator, WriteReader or Skoletube Tools (Danish collection of free online resources as Goanimate, PowToon, TikiToki, Pixton, etc).	Text-to-Speech and Word Prediction technologies as CDord, AppWriter or IntoWords Speech-to-Text technologies as Dragon Dictation, iVoiceAssistant or Siri Communication tools as Skype, Google Hangouts, or Chat
Impact on participation	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Creates “Safe ground”</li> <li>-Supports motication</li> <li>-Supports multimodal expression &amp; communication</li> <li>-Helps contribution</li> <li>-Helps collaboration</li> <li>-Reduce risks</li> <li>-Reduces anxiety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Appers open/ inviting</li> <li>-Provides structure &amp; guidance</li> <li>-Supports multimodal expression &amp; communication</li> <li>-Reduces learner insecurity</li> <li>- Supports sharing &amp; disseminating</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Provides self-control</li> <li>-Supports learners</li> <li>- Saves cognitive energy</li> <li>-Reduces risk for failure</li> <li>-increases success</li> </ul>

## 2.4 Faktor Kebergunaan E-Learning

Pembelajaran online telah menjadi metode yang digunakan untuk belajar bersama dengan metode tradisional untuk belajar dan mengajar, tetapi rating tinggi untuk drop out adalah masalah yang serius. Karena itu diinvestigasi

perbedaan antara murid yang drop out dan murid yang sukses di spesifik domain terlepas dari pengetahuan, motivasi, kemampuan komputer, ilmu komputer, dan keahlian untuk belajar. Investigasi ini dilakukan dengan menggunakan latar belakang model pembelajaran multidimensional (MDLTM) yang menyarankan lima tugas yang harus dipelajari oleh murid untuk dapat sukses mengikuti dan menyelesaikan sebuah pembelajaran online. Murid harus bisa mempelajari teknologi, Sistem Pembelajaran manajemen antar muka, peran murid, konten pembelajaran, dan interaksi komunikasi dengan media computer (Stiller & Bachmaier, 2017).

*Usability* atau kebergunaan didefinisikan sebagai sejauh mana sistem E-Learning mudah digunakan, mudah dipelajari dan memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif dan efisien. Komponen tambahan yang harus ditambahkan adalah bahwa bekerja dengan sistem melibatkan tingkat kepuasan yang tinggi (Harrati et al., 2016).

*Usability* atau kebergunaan adalah tingkat kemudahan yang dapat digunakan sistem dan yang digunakan untuk mempromosikan pembelajaran dan, oleh karena itu, penting dalam desain antarmuka yang berpusat pada pengguna (Park & Song, 2015).

Sementara konten dan pendekatan desain instruksi sangat penting untuk mencapai tujuan pelatihan, dalam meningkatkan kualitas sistem e-learning, kebergunaan memiliki kepentingan yang sama. Ini terkait dengan fakta bahwa sistem e-learning memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran tradisional dalam banyak hal (Grinberg et al., 2012).

Ada penelitian lain yang melakukan sebuah studi mengenai faktor penghambat Online Education Resources dimana terdapat lima kategori yang dapat mempengaruhi murid untuk belajar E-learning (Schimdt, 2017):

- Motivasi tambahan.
- Hubungan antara pengetahuan umum dan pengalaman pribadi.
- Aktivitas pembelajaran yang relevan.
- Fokus pada perhatian.
- Masukan yang berorientasi terhadap tujuan.

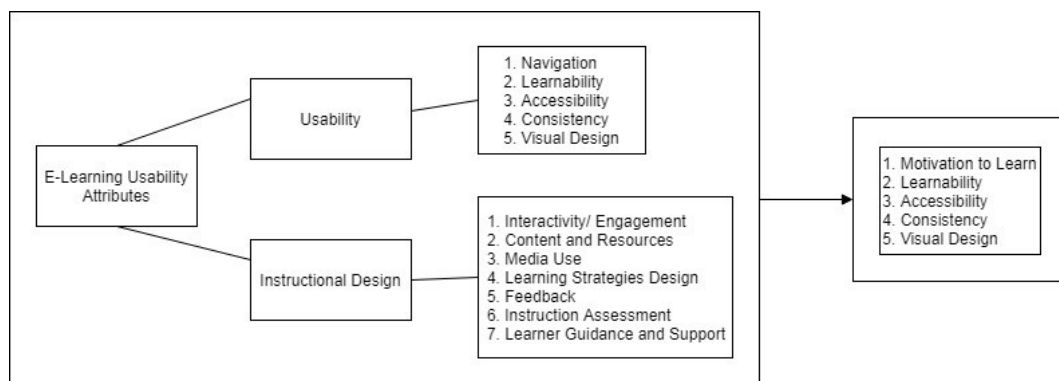
Hal ini diperkuat dengan pencarian dari studi lainnya yang fokus secara signifikan dan permintaan peran tutor dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh, dimana manfaat dan keuntungan yang terhubung secara dekat akan mempengaruhi secara pesat otonomi murid untuk belajar (Fotiadou, Angelaki, & Mavroidis, 2017).

Faktor kebergunaan yang diobservasi dalam penelitian berdasarkan delapan faktor yang sebelumnya diteliti oleh Zaharias dan Polylymenakou (2009). Berikut penjelasan dari faktor-faktor yang diaplikasikan dalam penelitian tersebut:

1. Content: Faktor yang berisi bahasa dan ketentuan yang digunakan, materi belajar dan [pendukung, dan informasi lainnya dalam sistem.
2. Pembelajaran dan Dukungan: aspek ini berkaitan dengan fitur yang mempunyai hubungan langsung ke penyampaian materi belajar dan diskusi akademis, dan juga tugas yang dilakukan di dalam sistem.



3. Visual Design: faktor yang terdiri dari kenyamanan dan kemudahan untuk memahami interface termasuk layout, warna, font, dan gambar.
4. Navigation: browsing berbagai aktivitas di website dan penggunaan fitur merupakan aspek penting dalam faktor ini.
5. Aksesibilitas: aspek yang mencakup akses di halaman website dan fiturnya.
6. Interaktivitas: faktor yang terdiri dari semua bentuk komunikasi dalam konteks pembelajaran yang difasilitasi oleh sistem.
7. Pembelajaran dan Penilaian secara mandiri: faktor ini terdiri dari (1) aspek penilaian independen yang difasilitasi oleh sistem; dan (2) kapabilitas sistem untuk belajar menggunakannya secara efektif.
8. Motivasi untuk belajar: kemampuan sistem untuk mendukung dan menarik motivasi murid untuk belajar.



**Gambar 2.1 Framework Kebergunaan E-Learning**  
(Zaharias & Polylymenakou, 2009)

### **2.4.1 Faktor Kebiasaan Belajar terhadap Kebergunaan E-Learning**

Tujuan dari studi ini untuk mendeskripsikan tipe sifat belajar murid S1 dalam E-Learning dan untuk menginvestigasi hubungan dalam hasil belajar mereka dalam satu semester. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang teratur (contoh, membentuk sebuah kebiasaan belajar) dapat meningkatkan efektivitas belajar dan mengarah ke hasil pembelajaran yang lebih baik dalam E-Learning (Harrati, Bouchrika, Tari, & Ladjailia, 2016).

Kebiasaan belajar secara umum dipahami sebagai pembelajaran berulang untuk menjadi reaksi otomatis yang mampu memperoleh tujuan atau status akhir tertentu (Gunjan, 2012). Kebiasaan belajar secara otomatis dieksekusi, tanpa perhatian yang sengaja. Ketika perilaku belajar menjadi berorientasi pada kebiasaan, orang tidak perlu mempertimbangkan terlalu banyak, yaitu perilaku tanpa berpikir (Braisby et al., 2012),

Mahasneh (2013) mengusulkan karakteristik berikut untuk membentuk kebiasaan. (1) Kebiasaan perlu dipelajari. (2) Kebiasaan belajar adalah reaksi otomatis dalam situasi atau rangsangan tertentu dan terbatas pada area tertentu. (3) Kebiasaan belajar terjadi dalam reaksi berulang. (4) Kebiasaan belajar adalah reaksi otomatis terhadap persepsi, memungkinkan orang membuat respons cepat atau kurang memperhatikan kegiatan serupa. (5) Kebiasaan belajar adalah perilaku otomatis yang bereaksi berdasarkan pengalaman masa lalu individu.

Kebergunaan ditujukan pada penggunaan umum dan kemudahan dalam penggunaan pembelajaran jarak jauh, sistem e-learning dan pembelajaran analitik.

Lingkungan online learning adalah jalan revolusioner untuk mendapatkan pengetahuan tetapi seperti semua revolusi, juga mengarah ke perubahan dan prinsip baru tentang bagaimana murid belajar dan berkomunikasi dengan guru atau tutor mereka, dan pengiriman konten instruksional. Menggunakan lingkungan belajar berarti cara baru dalam belajar dan tantangan baru dalam edukasi. Faktor seperti kualitas sistem, kualitas informasi, *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* menentukan apakah user memutuskan untuk menggunakan sebuah produk atau jasa lagi. Penelitian dari Limayem & Cheung (2008) menunjukkan bahwa kebiasaan, intensi berkelanjutan, kepuasan dan perilaku juga mempengaruhi keputusan user.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nouzha, et al. (2015), Gunjan (2012), Braisby et al. (2012), Mahasneh (2013), Limayem & Cheung (2008) yang menyatakan bahwa kebiasaan belajar berpengaruh terhadap kebergunaan *e-learning*.

#### **2.4.2 Faktor Kepuasan User terhadap E-Learning**

Dalam sebuah survei kepuasan yang dibuat terkait keprihatinan terhadap penggunaan teknologi, dan dengan tambahan wawancara dengan beberapa murid dan guru dalam satu kelompok eksperimental. Hasil dari wawancara dan survei kepuasan menunjukkan bahwa teknologi bila digabungkan dengan pekerjaan lapangan akan menghasilkan peningkatan efektifitas dalam kegiatan belajar mengajar (Nagata et al., 2017).

Selain itu, Aplikasi interaktif berbasis website untuk medis memperkenalkan elemen interaksi yang unik dengan konten pembelajaran, yang

dirancang khusus untuk melatih murid untuk menggunakan peralatan medis. Hasil dari survei murid yang diadakan setelah implementasi adalah fitur visual dan interaktif yang ditambahkan ke dalam aplikasi mempunyai potensi untuk meningkatkan kepuasan positif dari pengguna (Violante et al., 2013).

E-learning adalah salah satu perkembangan terbaru yang paling signifikan saat ini. Kepuasan dalam konteks e-learning berarti persepsi peserta didik terhadap sistem online atau e-learning (Chen et al., 2004). Kepuasan pengguna dapat didefinisikan sebagai ringkasan tanggapan terhadap kegiatan elearning, dan didorong oleh beberapa aspek fokus, seperti kualitas konten, antarmuka pengguna, komunitas pembelajaran, kustomisasi, dan kinerja pembelajaran. Logikanya sama dengan instruksi berbasis kelas tradisional, yang memiliki banyak aspek yang mempengaruhi kepuasan pelajar (Wang, 2003).

Penggunaan sistem e-learning yang efisien terkait dengan produktivitas, karena pekerjaan diselesaikan per satuan waktu. Untuk e-learning, ukuran efisiensi akan menjadi waktu atau jumlah klik yang dibutuhkan peserta pelatihan untuk mengakses pelajaran atau mendapatkan beberapa informasi, atau waktu yang dibutuhkan untuk memperoleh beberapa kompetensi. Efektivitas terkait dengan seberapa baik pengguna dapat melakukan tugas. Untuk e-learning, ukuran seperti itu akan menjadi tingkat perolehan kompetensi yang diperlukan, tidak peduli berapa lama waktu yang diperlukan. Kepuasan ditentukan oleh pengalaman subyektif pengguna. Sistem e-learning dapat memastikan efektivitas dan efisiensi tetapi jika pengguna tidak merasa nyaman dan positif secara emosional dalam menggunakannya, potensi sistem tidak akan sepenuhnya dimanfaatkan (Grinberg et al., 2012).

Kebergunaan ditujukan pada penggunaan umum dan kemudahan dalam penggunaan pembelajaran jarak jauh, sistem e-learning dan pembelajaran analitik. Lingkungan online learning adalah jalan revolusioner untuk mendapatkan pengetahuan tetapi seperti semua revolusi, juga mengarah ke perubahan dan prinsip baru tentang bagaimana murid belajar dan berkomunikasi dengan guru atau tutor mereka, dan pengiriman konten instruksional. Menggunakan lingkungan belajar berarti cara baru dalam belajar dan tantangan baru dalam edukasi. Faktor seperti kualitas sistem, kualitas informasi, *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* menentukan apakah user memutuskan untuk menggunakan sebuah produk atau jasa lagi. Penelitian dari Limayem & Cheung (2008) menunjukkan bahwa kebiasaan, intensi berkelanjutan, kepuasan dan perilaku juga mempengaruhi keputusan user.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Joo et al. (2017), Vezetti (2013), Chen et al. (2004), Wang (2003), Griberg dan Hristova (2012), Limayem & Cheung (2008) yang menyatakan bahwa kepuasan user berpengaruh terhadap kebergunaan *e-learning*.

### **2.4.3 Faktor Loyalitas User terhadap E-Learning**

Sekarang ini, popularitas E-Learning meningkat karena kemampuan dan kecepatan dari pertukaran informasi multimedia dengan biaya rendah. Tambahan, hasil studi juga mengindikasikan bahwa efek kepuasan dalam loyalitas lebih besar daripada efek kualitas jasa E-learning terhadap loyalitas (Harrati et al., 2016).

Loyalitas dapat dianggap sebagai perilaku non-acak, yang diekspresikan dari waktu ke waktu, yang tergantung pada proses psikologis dan kedekatan

dengan komitmen merek. Loyalitas telah dianggap sebagai faktor kunci untuk mencapai kesuksesan dan keberlanjutan perusahaan dari waktu ke waktu (Flavián et al., 2006).

Beberapa penelitian lainnya mendefinisikan *online loyalty (e-loyalty)* sebagai kemauan konsumen untuk mengunjungi dan membeli dari *website* bersangkutan, dan konsumen tersebut tidak akan beralih ke *website* lain (Flavian et al., 2005). Cry et al. (2005) mendefinisikan *e-loyalty* sebagai kemauan konsumen untuk mengunjungi kembali sebuah *website* atau membeli dari *website* bersangkutan dimasa yang akan datang.

Interaksi manusia komputer adalah disiplin yang perhatian terhadap mengembangkan kebergunaan sistem komputer; Kebergunaan diraih ketika user dapat berinteraksi dengan sebuah komputer dengan efisien (mudah digunakan), efektif, aman, dan etika yang memuaskan. Kebergunaan yang berkualitas tinggi akan membawa keuntungan seperti meningkatkan kepercayaan, kepuasan, loyalitas, pemasukan dan penerimaan yang besar terhadap sistem. (Isaias; Issa; & Pena, 2014).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Harrati, et al (2016), Flavián et al. (2006), Cry (2005), Isaias; Issa; & Pena (2014) yang menyatakan bahwa loyalitas user berpengaruh terhadap *usability e-learning*.

#### **2.4.4 Faktor Kemudahan User Interface terhadap E-Learning**

Dari sudut pandang penelitian pendidikan, implementasi materi pendidikan harus sejalan dengan interaksi antara sistem dan pengguna (murid).

Sistem wajib menyediakan tampilan user interface yang sederhana dan mampu memberikan penjelasan dari sisi grafis (Nagata et al., 2017).

Sistem e-learning pada dasarnya adalah produk perangkat lunak interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, peran antarmuka sangat penting dalam penerimaan dan penggunaan berkelanjutan dari sistem online kolaboratif atau interaktif apa pun. Ini adalah ujung depan atau portal bagi pelajar untuk memanfaatkan e-sistem (Bleimann, 2004).

User Interface yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya tarik dan meningkatkan minat pelajar atau niat untuk menggunakan sistem dan terlibat dalam pengalaman belajar (Law & Leung, 2000).

Penelitian yang dilakukan oleh Ain, Aslam, Muhammad, Awa, Pervez, Naveed, and Basit, (2016) adalah teknik untuk meningkatkan kebergunaan e-learning website dengan mengevaluasi model berdasarkan model mental user yang telah dikembangkan. Apa yang user percaya mengenai sistem adalah sebuah model mental. Model mental user berdasarkan penafsiran bukan fakta. User Interface harus mengkomunikasikan sistem dasar secara alami dengan baik. Ini adalah tujuan utama dari designer. Pemahaman atas konsep model mental dapat membantu Anda untuk memahami masalah kebergunaan dalam rancangan. Karena kurang komunikasi antara designer dan user, akhirnya designer merancang website tanpa mengerti kebergunaan yang dibutuhkan oleh user.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Joo-Nagata et al., (2017), Bleimann (2004), Law dan Leung (2000), Ain, Aslam, Muhammad, Awa,

Pervez, Naveed, and Basit (2016) yang menyatakan bahwa user interface berpengaruh terhadap kebergunaan *e-learning*.

## 2.5 Penelitian Terkait

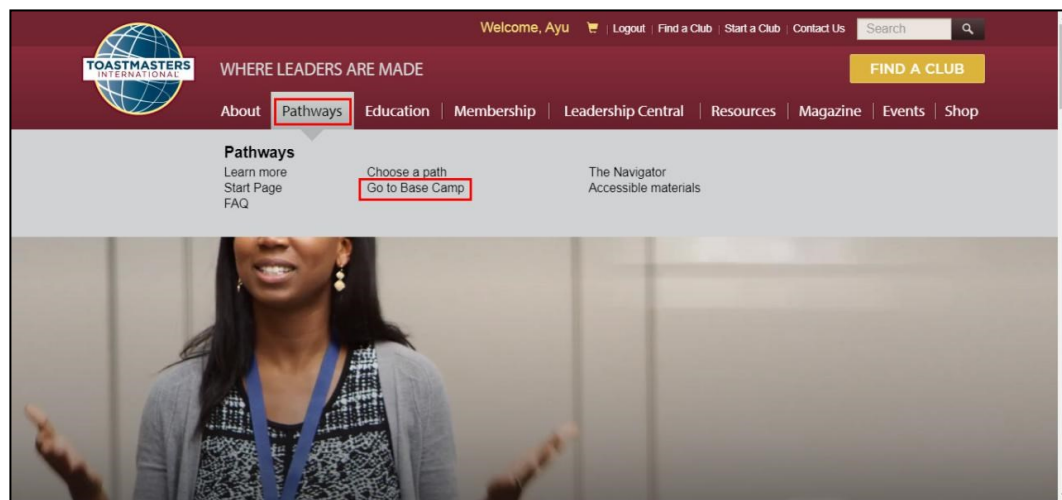
Adapun penelitian yang dilakukan terkait E-Learning, salah satunya di sebuah perguruan tinggi di Jepang yang ingin mengetahui tipe kebiasaan belajar E-Learning dari mahasiswa S1 serta menginvestigasi hubungan mereka sampai hasil belajar mereka sepanjang semester (Goda, et al., 2014). Dari study bagian pertama terhadap 441 mahasiswa S1 yang telah dianalisa terdapat 7 tipe kebiasaan yang paling teridentifikasi yaitu: (1) menunda, (2) kebiasaan belajar, (3) acak, (4) motivasi yang kurang, (5) siap lebih awal, (6) sesuai level belajar, and (7) belajar di menit terakhir. Kemudian dari study bagian kedua, data analisa diambil dari 226 mahasiswa. Hasil menunjukkan hubungan yang signifikan antara tipe kebiasaan belajar dengan hasil belajar yang baik. Mahasiswa yang menunjukkan tipe kebiasaan belajar menunjukkan hasil tes lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa dengan tipe belajar menunda. Jadi kesimpulannya adalah pembelajaran yang rutin (contoh membentuk kebiasaan belajar) dapat meningkatkan efektivitas belajar dan mengarahkan ke hasil belajar yang lebih baik dalam E-Learning (Harrati et al., 2015).

## 2.6 Tinjauan E-Learning

E-Learning Toastmasters International dinamakan Pathways. Dimana pengguna wajib login untuk dapat mengakses menu Pathways di website [www.toastmasters.org](http://www.toastmasters.org). Berikut panduan untuk mengakses Pathways:



1. Login, kemudian ke Menu Pathways, dan pilih Go to Base Camp.



**Gambar 2.2 Homepage**

2. Menu Pathways muncul dan terdiri dari 5 submenu:
  - Navigating Base Camp: untuk melihat homepage Pathways secara keseluruhan.
  - My Education Transcript: untuk melihat kurikulum pendidikan yang dipilih.
  - My Feedback: untuk melihat masukan dari anggota Toastmasters lainnya.
  - My Badges: untuk melihat lencana setiap kali menyelesaikan satu level.
  - Speech Evaluations: untuk melihat materi tutorial dalam berpidato.

**TOASTMASTERS PATHWAYS**  
learning experience

Home Tutorials and Resources Check Compatibility

On Saturday, February 9, 2019 from 8:30 AM UTC+7 to 1:30 PM UTC+7, your portal will be briefly unavailable due to a software update.

**NAVIGATING BASE CAMP**

**MY EDUCATION TRANSCRIPT**

**MY FEEDBACK**

**MY BADGES**

**SPEECH EVALUATIONS**

**WELCOME TO BASE CAMP**

Base Camp is your gateway to the Toastmasters Pathways learning experience. Base Camp is where you access your educational materials, your education transcript, interactive projects and other useful tips, tools and resources. If you are new to Base Camp, select the blue Navigating Base Camp tile to learn more.

**My Education Transcript**

	Action
360° Evaluation—Resource	Launch
Connect with Storytelling—Project Description	Mark Complete   Launch
Connect with Your Audience—Project Description	Mark Complete   Launch
Create a Podcast—Evaluation Resource	Mark Complete   Launch
Creating Effective Visual Aids—Evaluation Resource	Mark Complete   Launch

**Suggested Education**

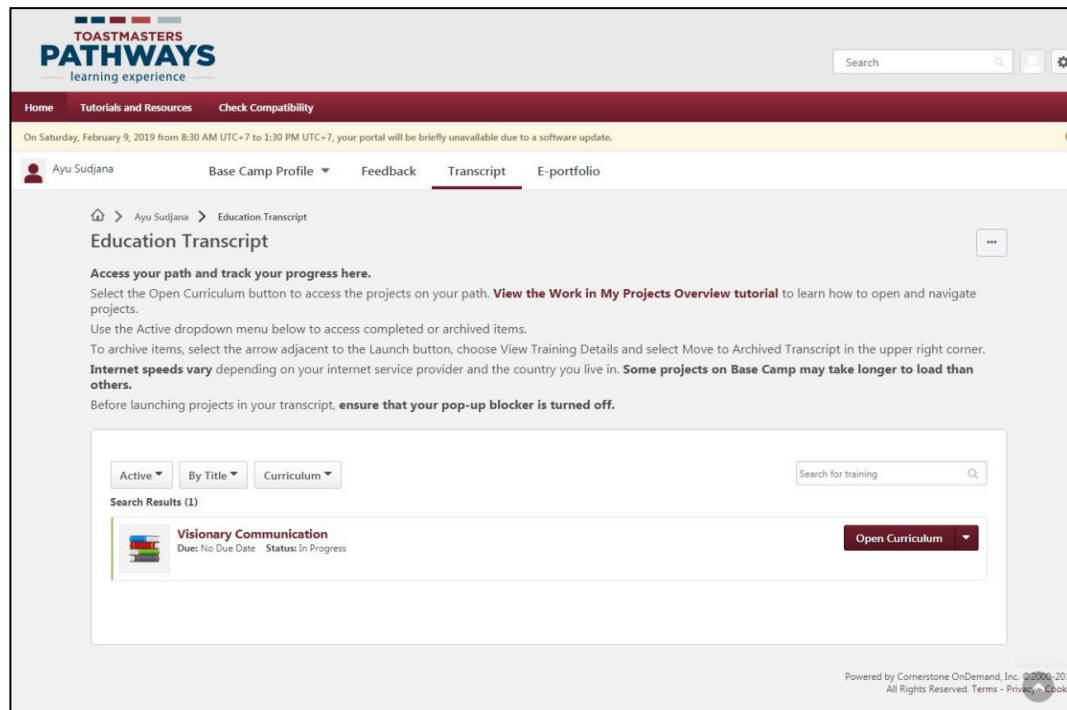
No suggested training

[Return to Toastmasters Pathways Start Page](#)  
© 2016 Toastmasters International. All rights reserved.

Powered by Cornerstone OnDemand, Inc. ©2000-2017  
All Rights Reserved. Terms - Privacy - Cookies

**Gambar 2.3 Pathways Page**

- Pilih Education Transcript, kemudian filter By Material pilih Curriculum, klik Curriculum yang tersedia.



**Gambar 2.4 Education Transcript**

4. Di Curriculum yang terpilih, terdapat Level yang harus dilengkapi oleh pengguna Pathways, dimulai dari Level 1, Level 2, Level 3, Level 4, Level 5. Masing-masing level terdapat project yang perlu dilengkapi untuk mendapatkan sertifikat setiap kali menyelesaikan satu level.

The screenshot shows the Toastmasters Pathways learning experience interface. At the top, there's a search bar and navigation links for Home, Tutorials and Resources, and Check Compatibility. A notification banner indicates a software update on Saturday, February 9, 2019. The main content area is titled 'Visionary Communication' and shows a progress indicator of 20%. Below this, there's a sidebar for 'Visionary Communication' with radio buttons for levels 1 through 5. The main content area lists four completed projects: 'Ice Breaker', 'Evaluation and Feedback', 'Researching and Presenting', and 'Level 1 Completion—Visionary Communication'. Each project has a 'Launch' or 'View Certificate' button. The footer mentions 'Powered by Cornerstone OnDemand, Inc. © 2019 All Rights Reserved. Terms - Privacy - Cookies'.

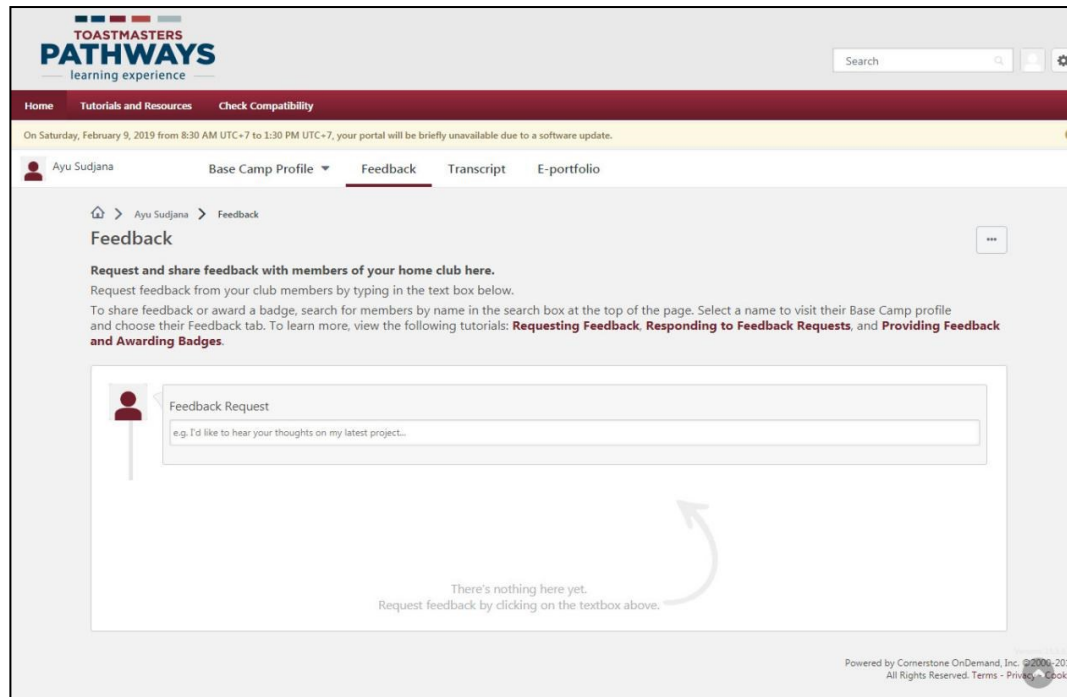
**Gambar 2.5 Curriculum**

5. Berikut halaman terakhir setiap kali menyelesaikan satu project.

The screenshot shows the completion page for the 'Ice Breaker' project. The page features a large 'CONGRATULATIONS!' heading and a message: 'Congratulations! You have completed this project. You are now ready to advance to the next project on your path.' Below the text is a photo of a man and a woman clapping. At the bottom, there's a Toastmasters logo with the slogan 'WHERE LEADERS ARE MADE' and a dropdown menu labeled 'Select to move to another section:'. The page also includes the text 'Visionary Communication 1: Ice Breaker'.

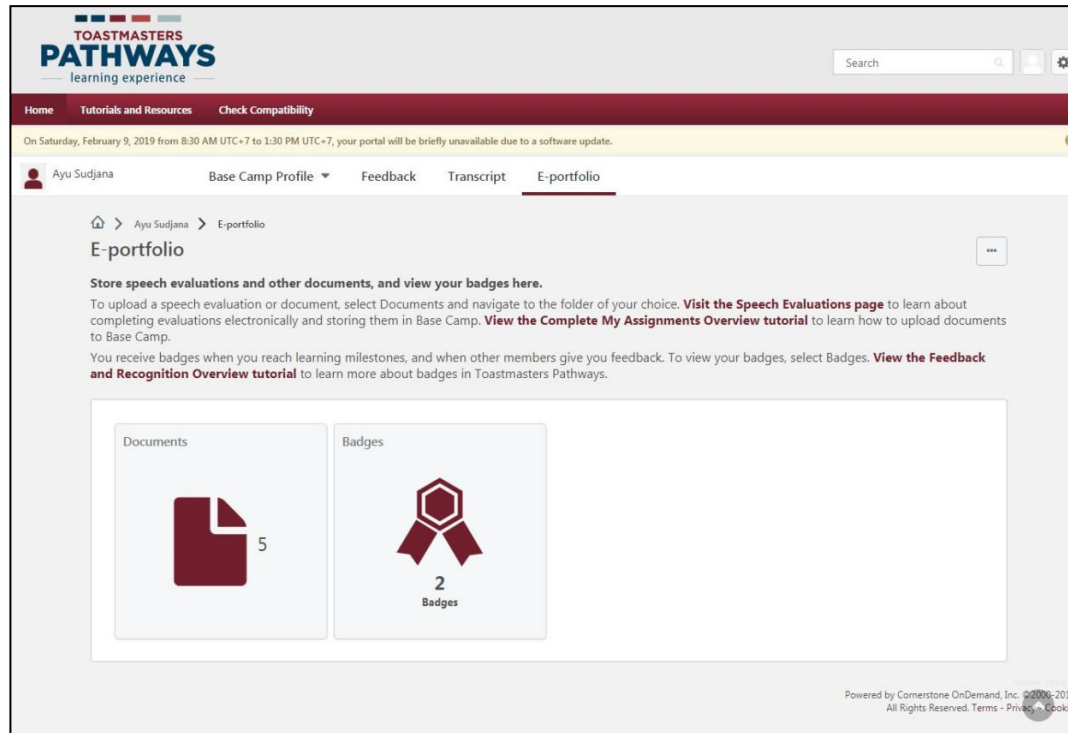
**Gambar 2.6 Complete page**

6. Menu Feedback untuk melihat masukan yang diberikan oleh anggota Toastmasters ke pengguna Pathways.



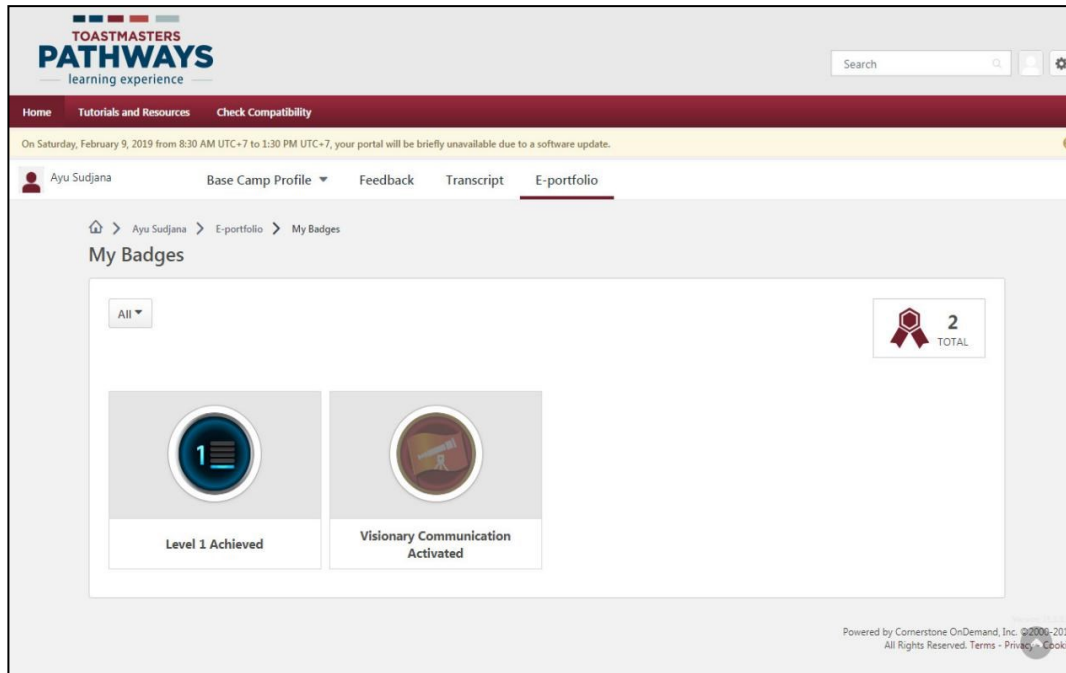
**Gambar 2.7 Feedback page**

7. Menu E-Portfolio untuk melihat hasil evaluasi dari setiap project dan setiap level yang sudah diselesaikan oleh pengguna Pathways.



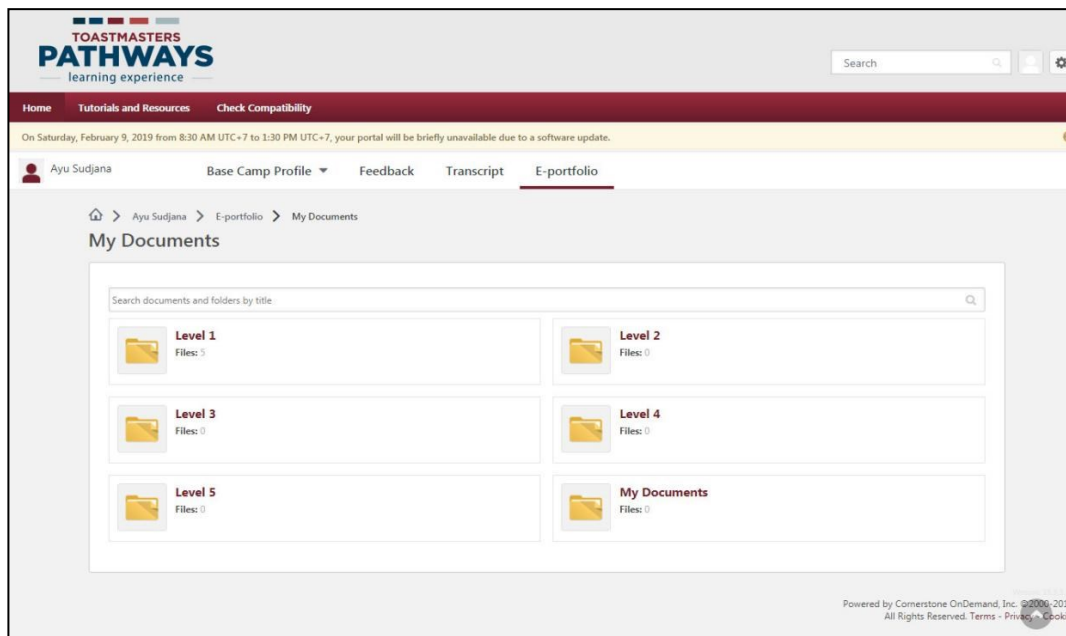
**Gambar 2.8 E-portfolio**

8. Menu My Badges untuk melihat lencana yang sudah kita dapat dari menyelesaikan setiap level yang ada dalam kurikulum.



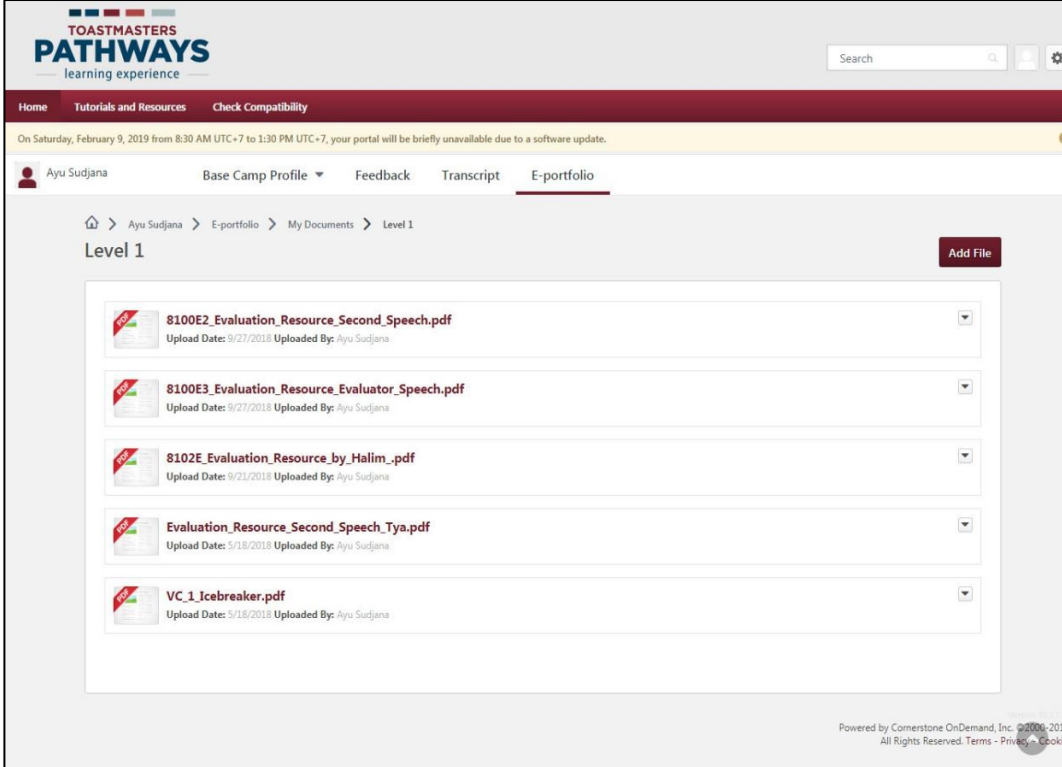
**Gambar 2.9 My Badges**

9. Menu My Documents untuk upload dokumen hasil evaluasi project.



**Gambar 2.10 My Documents**

10. Berikut adalah tampilan untuk upload dokumen hasil evaluasi project dari setiap level.



The screenshot shows the Toastmasters Pathways learning experience portal. The user is logged in as Ayu Sudjana and is viewing the E-portfolio page for Level 1. The page displays a list of five uploaded PDF documents, each with a title, upload date, and the user's name. The documents are:

- 8100E2\_Evaluation\_Resource\_Second\_Speech.pdf (Upload Date: 9/27/2018, Uploaded By: Ayu Sudjana)
- 8100E3\_Evaluation\_Resource\_Evaluator\_Speech.pdf (Upload Date: 9/27/2018, Uploaded By: Ayu Sudjana)
- 8102E\_Evaluation\_Resource\_by\_Halim\_.pdf (Upload Date: 9/21/2018, Uploaded By: Ayu Sudjana)
- Evaluation\_Resource\_Second\_Speech\_Tya.pdf (Upload Date: 5/18/2018, Uploaded By: Ayu Sudjana)
- VC\_1\_Icebreaker.pdf (Upload Date: 5/18/2018, Uploaded By: Ayu Sudjana)

The page also includes a search bar, navigation links (Home, Tutorials and Resources, Check Compatibility), and a footer indicating it is powered by Cornerstone OnDemand, Inc. © 2006-2018. All Rights Reserved. Terms - Privacy - Cookie.

**Gambar 2.11 Evaluation Form**