

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu sebagai rujukan sehingga dapat memberikan pengetahuan serta pemahaman untuk penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan tabel 2.1 Penelitian ini merujuk penelitian terdahulu yaitu Wenshu Luo., et al dengan judul “*Self-efficacy, value, and achievement emotions as mediators between parenting practice and homework behavior: A control-value theory perspective*”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel model penelitian, penelitian ini menambahkan variabel emosi yang disesuaikan dengan penelitian terdahulu Maik Bieleke “*The AEQ-S: A short version of the Achievement Emotions Questionnaire*”. Tujuan penambahan variabel emosi ini disesuaikan dengan emosi yang terjadi pada saat pembelajaran di perguruan tinggi[18].

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Analisis

Analisis merupakan serangkaian aktivitas untuk memaparkan bagian-bagian aktivitas sehingga dapat diketahui hubungan bagian tersebut satu sama lain[19]. Aktivitas analisis meliputi mempelajari, mengkaji suatu permasalahan agar dapat menemukan solusi untuk permasalahan tersebut. Menurut Sugiyono, analisis adalah proses untuk mendapat teknik yang berhubungan dengan penelitian secara terstruktur terhadap sesuatu untuk menemukan bagian, kaitan antara bagian serta kaitannya dengan semua bagian. Seluruh bagian dari analisis menguraikan teknik secara runtut dalam data sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipelajari[20].

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1	Urgensi Self-Efficacy Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh [8]	Penelitian ini membahas bagaimana urgensi Self-Efficacy mengacu pada keyakinan mahasiswa terhadap kemampuannya. Sama seperti penelitian ini, yang akan membahas Self-Efficacy saat menggunakan <i>E-learning</i> untuk pengerjaan tugas	Penelitian ini membahas self-efficacy dengan empat proses kognitif, motivasi, afektif, dan seleksi yang berpengaruh terhadap keyakinan mahasiswa terutama dalam proses pembelajaran jarak jauh sedangkan berbeda dengan penelitian ini menganalisa self-efficacy dan emosi terhadap pengerjaan tugas di LMS	Penelitian ini hanya membahas efek dari self-efficacy menunjukkan bahwa keyakinan mahasiswa dalam perkuliahan cenderung tinggi, tapi hanya membahas satu emosi yang mempengaruhi mengapa self-efficacy dapat menurun.	Penelitian ini menggunakan metode <i>literature review</i> dengan menganalisa penelitian, artikel-artikel jurnal dan prosiding terdahulu.	Penelitian ini menganalisa urgensi self-efficacy dalam perkuliahan jarak jauh dapat meningkatkan hasil belajar melalui keyakinan mahasiswa

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
2	The impact of organisational support, technical support, and self-efficacy on faculty perceived benefits of using learning management system [21]	<p>Penelitian ini menguji dampak dukungan teknis, efikasi diri, dalam lingkungan organisasi pada saat menggunakan <i>Learning Management System</i>.</p> <p>Sama seperti penelitian ini, akan membahas efikasi diri saat mengerjakan tugas di <i>Learning Management System</i></p>	<p>Penelitian ini untuk mengetahui mutu dukungan organisasi yang mempengaruhi self-efficacy <i>Learning Management System</i>, dukungan teknis dan manfaat yang dirasakan fakultas dalam penggunaan <i>Learning Management System</i>.</p> <p>Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu akan menganalisa <i>self-efficacy, emotions</i> terhadap pengerjaan tugas menggunakan <i>Learning Management System</i></p>	<p>Penelitian ini membahas pengaruh bagaimana self-efficacy <i>Learning Management System</i>, dukungan teknis, berpengaruh pada fakultas. Penelitian ini tidak membahas bagaimana emosi berpengaruh dalam <i>Self-efficacy Learning Management System</i>.</p>	<p>Dari penelitian ini menggunakan model penelitian tinjauan literatur dengan menganalisa model pengukuran dan menganalisa model struktural</p>	<p>Penelitian ini memberikan temuan bahwa teknologi <i>Learning Management System</i> dan dukungan organisasi menjadi faktor yang mempengaruhi dukungan teknis dan <i>Self-efficacy</i></p>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
3	The Influence of Computer Self-efficacy and Subjective Norms on the Students' Use of Learning Management Systems at King Abdulaziz University [22]	Penelitian ini menganalisa pengaruh <i>Computer Self-Efficacy</i> dan Norma Subjektif dalam penggunaan <i>Learning Management System</i> oleh mahasiswa di perguruan tinggi di Universitas King Abdulaziz. Sama seperti penelitian ini akan menganalisis perilaku dan emosional mahasiswa saat pengerjaan tugas di <i>Learning Management System</i>	Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu <i>Computer Self-Efficacy</i> dan Norma Subjektif	Penelitian ini hanya mencakup 19 mahasiswi dan 3 mahasiswa PhD, untuk penelitian selanjutnya mungkin akan memperluas sampel dan mempertimbangkan lebih banyak variabel lain	Pada penelitian ini menggunakan metode TAM karena TAM salah satu metode yang dapat menggabungkan dua variabel yaitu <i>Computer Self-Efficacy</i> dan Norma Subjektif.	Penelitian ini memberikan hasil bahwa Self-efficacy dan norma subjektif adalah dua faktor yang mempengaruhi penggunaan LMS dan memberikan pengaruh positif pada prestasi akademik dan kinerja mahasiswa.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
4	An Exploration of Factors Influencing Self-Efficacy in Online Learning: A Systematic Review [23]	<p>Penelitian ini membahas Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Self-efficacy</i> dalam pembelajaran daring mulai dari pengalaman hingga motivasi serta sikap pembelajar. Sama dengan penelitian yang akan dilakukan akan menganalisa bagaimana <i>Self-efficacy</i> dan emosional dapat berpengaruh terhadap pengerjaan tugas mahasiswa di <i>Learning Management System</i></p>	<p>Penelitian ini mengujikan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap <i>Self-efficacy</i>.</p>	<p>Penelitian ini hanya menggunakan 25 studi yang dianggap relevan dan data dikumpulkan dan disintesis secara manual</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode tinjauan sistematis berpedoman pada PRISMA</p>	<p>Penelitian ini berfokus untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi sumber <i>Self-efficacy</i> pembelajar saat pembelajaran daring</p>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
5	Self-efficacy, value, and achievement emotions as mediators between parenting practice and homework behavior: A control-value theory perspective [18]	Penelitian ini membahas <i>Self-efficacy</i> , <i>achievement emotion</i> , nilai matematika terhadap pengerjaan tugas siswa. Sama seperti penelitian yang akan dilakukan akan menganalisis <i>Self-effiicacy</i> , <i>achievement emotion</i> terhadap upaya dan hambatan pengerjaan tugas mahasiswa di <i>Learning Management System</i>	Dalam penelitian ini mempunyai beberapa hipotesa dari segi keterlibatan orang tua, harapan orang tua apakah mempengaruhi <i>Self-efficacy</i> matematika dan nilai matematika	Penelitian ini mengukur keyakinan terkait kontrol dan nilai sebagai <i>Self-efficacy</i> dan nilai utilitas. Penting untuk membedakan intrinsik dan mengukur berbagai jenis penilaian ekstrinsik ketika membuktikan hubungannya dengan <i>achievement emotion</i>	Penelitian ini menggunakan perspektif teori nilai kontrol untuk menganalisis peran emosi prestasi dalam pembelajaran siswa.	Penelitian ini menganalisis <i>Self-efficacy</i> , <i>achievement emotion</i> , nilai matematika apakah berkolerasi secara positif atau negatif saat pengerjaan tugas matematika

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
6	Pride and anxiety in online learning environments: Achievement emotions as mediators between learners' characteristics and learning outcomes [24]	Penelitian ini membuktikan hubungan antara emosi pencapaian (kebanggaan dan kecemasan), penilaian, efikasi diri, hasil belajar dalam pembelajaran daring di perguruan tinggi. Sama seperti penelitian yang akan dilakukan salah satunya menganalisa hubungan emosi pencapaian (kenikmatan, harapan, kebanggaan , amarah, rasa malu, tanpa harapan, kebosanan, kecemasan) dalam pengerjaan tugas di LMS	Penelitian ini menggabungkan kerangka kerja Control-Value Theory (CVT) dan Social Cognitive Theory (SCT) untuk membuktikan efikasi diri dan penilaian kontrol sebagai prediksi emosi pencapaian (kebanggaan dan kecemasan) saat pembelajaran online	Dengan adanya penelitian ini dapat membantu merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya dapat menguji hubungan antara emosi pencapaian (kebanggaan dan kecemasan), penilaian, efikasi diri, hasil belajar dalam kursus pengantar matematika daring	Penelitian ini menggunakan metode <i>Structural Equation Modeling</i> (SEM) untuk memperhitungkan kesalahan pengukuran	Dari penelitian ini bisa memperoleh hasil bahwa mengimplementasikan CVT ke dalam lingkungan belajar daring dapat berhasil menggunakan berbagai variabel, penilaian, efikasi belajar dan hasil belajar.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
7	Online Learning Self-Efficacy as a Mediator between the Instructional Interactions and Achievement Emotions of Rural Students in Elite Universities [25]	Penelitian ini menganalisa kualitas peran efikasi diri pada pembelajaran daring, interaksi intruksional dan pencapaian emosi , adapun emosi tersebut antara lain (kesenangan, putus asa dan malu) pada universitas elit di China. Sama seperti penelitian yang akan dilakukan, akan menganalisa efikasi diri, pencapaian emosi pada pengerjaan tugas di <i>Learning Management System</i>	Penelitian ini memahami kolerasi antara interaksi intruksional dengan pembelajaran daring	Penelitian ini hanya mengambil beberapa laporan diri siswa dan karena itu mempengaruhi faktor penyebab interaksi intruksional tidak dapat ditentukan	Penelitian ini menggunakan metode purposive dan snowball sampling untuk mengirimkan kuesioner ke berbagai universitas elit di China	Penelitian ini memberikan rekomendasi kualitas pembelajaran online untuk siswa di Universitas Elit di China

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
8	The Impact of Emotions on Student Achievement in Synchronous Hybrid Business and Public Administration Programs: A Longitudinal Test of Control-Value Theory [26]	Penelitian ini menyelidiki keberhasilan peran pencapaian emosi (kesenangan, kecemasan, dan kebosanan) siswa program administrasi bisnis dan administrasi publik dalam kaitannya dengan lingkungan belajar hibrid sinkronous	Penelitian ini mengidentifikasi mahasiswa pascasarjana Administrasi Negara dan Administrasi Bisnis	Penelitian menggunakan sampel yang relatif kecil menjadi berkontribusi terhadap inkonsistensi dalam analisis mediasi	Penelitian ini menggunakan analisis varians faktorial campuran (ANOVA) untuk menunjukkan emosi sangat penting di lingkungan belajar hibrid sinkronous	Penelitian ini menunjukkan pencapaian emosi (kesenangan, kecemasan, dan kebosanan) siswa berkaitan
9	Examining the Acceptance of E-Learning Systems During the Pandemic: The Role of Compatibility, Enjoyment and Anxiety[27]	Penelitian ini menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi emosi mahasiswa dalam penggunaan sistem <i>E-learning</i>	Penelitian ini hanya menganalisa emosi kenikmatan, kecemasan dan peran kompatibilitas	Penelitian ini kurang mengeksplorasi emosi lainnya seperti (kebosanan, rasa malu, kebanggaan, kelegaan)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Partial Least Squares Structural Equation Modeling</i> (PLS-SEM) untuk menganalisis persamaan struktural	Penelitian ini memberikan informasi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa saat penggunaan <i>E-learning</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
10	The AEQ-S: A short version of the Achievement Emotions Questionnaire [28]	<p>Penelitian ini mengukur emosi pencapaian <i>enjoyment, hope, pride, anger, anxiety, shame, hopelessness, boredom</i> yang dialami pada saat berada di kelas universitas. Sedangkan penelitian ini akan membahas emosi pencapaian <i>enjoyment, hope, pride, anger, anxiety, shame, hopelessness, boredom</i> pada saat berada di <i>E-learning</i></p>	<p>Penelitian ini mengukur emosi dari beberapa aspek yaitu saat berada kelas di universitas, pada saat memahami pembelajaran, pada saat mengikuti ujian di universitas</p>	<p>Penelitian ini hanya menggunakan sampel Mahasiswa Kanada yang berbahasa inggris</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pengukuran AEQ-S untuk mengukur emosi pencapaian <i>enjoyment, hope, pride, anger, anxiety, shame, hopelessness, boredom</i></p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa AEQ-S merupakan pengukuran yang mampu mereproduksi informasi yang diperoleh dan dapat memajukan emosi pencapaian dalam berbagai konteks</p>

2.2.2 *E-learning*

E-learning merupakan alat elektronik untuk mendukung dan melengkapi perkuliahan konvensional menjadi perkuliahan secara daring[1]. *E-learning* menggunakan teknologi jaringan komputer melalui internet dalam menyampaikan informasi terkait perkuliahan. Ada beberapa jenis Aplikasi *E-learning* diantaranya ada *Learning Management System* (LMS) [29]. Banyak perguruan tinggi yang mengimplementasikan *E-learning* sebagai teknik pembelajaran yang inovatif[30].

Saat mahasiswa menggunakan *E-learning*, berbagai faktor dapat mempengaruhi keyakinan mereka tentang bagaimana mereka menggunakan *E-learning*. Penggunaan *E-learning* tentu memberikan pengaruh positif bagi mahasiswa[31]. Penggunaan LMS dirancang membantu mengembangkan rasa percaya diri mahasiswa terhadap kemampuan mereka untuk mendapatkan pengetahuan secara mandiri[30]. *E-learning* merupakan sistem yang menghubungkan mahasiswa dengan LMS oleh karena itu, keberhasilan antara mahasiswa dengan LMS sangat penting untuk diketahui[32]. Keberhasilan *E-learning* bergantung dengan perilaku mahasiswa dalam menerima teknologi dan kemampuan mahasiswa mengatasi hambatan dalam menggunakan instrumen pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran daring melibatkan perasaan yang dilibatkan dan diterima oleh mahasiswa[9].

LMS menjadi media pembelajaran yang menjembatani komunikasi antara dosen dengan mahasiswa[3]. LMS memiliki beberapa fitur untuk mengunggah materi, berdiskusi secara daring dengan teman atau dosen, mengunggah tugas, mengerjakan ulangan atau kuis, dan juga terdapat fitur ruang obrolan[1]. Serta LMS menyediakan fasilitas penggunaan konferensi video dan online[33]. Mahasiswa dapat berinteraksi secara asinkronus melalui video pembelajaran dengan dosen[34].

2.2.3 *The Achievement Emotions Questionnaire (AEQ)*

Emosi memiliki peran yang kuat dalam berbagai aspek dan aktivitas manusia, salah satunya aktivitas belajar menjadi pengalaman kognitif dan emosional. Emosi memiliki pengaruh langsung pada fungsi manusia seperti proses belajar. Selain itu, emosi memiliki pengaruh penting terhadap keyakinan individu sebagai penilaian dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, penting memahami bagaimana emosi mempengaruhi proses belajar mahasiswa karena pemahaman ini akan membantu mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dan sebagai cara meningkatkan hasil pembelajaran. Emosi memiliki peran penting dalam pemahaman dan persepsi mahasiswa. Persepsi mahasiswa tentang pentingnya suatu teknologi baru menghubungkan emosi mahasiswa dengan keinginan mereka untuk mempelajari teknologi[14].

Emosi merupakan respon perasaan jangka pendek dan kuat terhadap suatu hal atau peristiwa tertentu. Penelitian tentang peran emosi dalam *E-learning* menghasilkan beberapa teori pembelajaran akademik dimana keadaan emosi menjadi faktor kunci[35]. Teori ini mengacu pada *Control-Value Theory of Achievement Emotion (CVT)* yang diusulkan oleh Pekrun untuk menganalisis peran achievement emotion saat pembelajaran[18][35]. *Achievement emotions* merupakan emosi yang dihasilkan dari tindakan atau hasil pencapaian[36]. Menurut CVT keadaan emosional mahasiswa dapat disebabkan oleh peristiwa yang dialami contohnya keyakinan mahasiswa tentang kemampuannya dalam mempelajari materi, keyakinan mahasiswa pada kegunaan dan nilai dari materi yang akan dipelajari dari tugas yang ada[35].

The Achievement Emotions Questionnaire (AEQ) merupakan pernyataan untuk mengukur pencapaian emosi berdasarkan *The control-value theory*[37]. AEQ terdiri dari delapan emosi yang terbagi menjadi dua yaitu *positive emotions* dan *negative emotions*[28]. *Positive emotions* berhubungan dengan kebahagiaan dan perkembangan manusia dan *Positive emotions* dapat menambah pemahaman,

perhatian, tindakan serta meningkatkan keterlibatan aktivitas mahasiswa. *Negative emotions* merupakan emosi yang mempersempit pemahaman mahasiswa, pengetahuan untuk belajar dan mengurangi keterlibatan aktivitas[14]. Terdapat tiga *positive emotions* diantaranya *enjoyment, hope, pride*. Selain itu, terdapat lima *negative emotions* yaitu *anger, anxiety, shame, hopelessness* dan *boredom*[28].

Emosi *enjoyment* dapat terjadi ketika mahasiswa dapat mengendalikan situasi belajar dengan baik[37]. Selain itu, *enjoyment* adalah sejauh mana pengguna merasakan kesenangan saat menggunakan sistem[38]. Emosi *hope* digambarkan sebagai perasaan mahasiswa memikirkan sebuah cara untuk mencapai tujuan tertentu[39]. Emosi *pride* dapat terlihat ketika mahasiswa dapat mencapai kesuksesan dalam belajar dan memiliki rasa yang tinggi untuk kesuksesan dalam belajar[14]. Emosi *anger* dirasakan mahasiswa ketika mendapat tuntutan tugas belajar[37]. Emosi *anxiety* digambarkan ketika mahasiswa paham akan kemampuannya yang rendah tidak mampu menyelesaikan tugas pembelajaran yang tinggi[39]. Emosi *shame* disebabkan adanya perasaan ketidakmampuan pada praktik yang diharapkan[40]. Emosi *hopelessness* disebabkan ketika mahasiswa tidak dapat mengendalikan kemampuan belajarnya. Emosi *boredom* dirasakan ketika mahasiswa tidak memiliki keinginan belajar[37].

2.2.4 Self-efficacy

Self-efficacy mengarahkan keyakinan pada kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas. *Self-efficacy* merupakan hal penting untuk pembelajaran, karena mempengaruhi pilihan tugas belajar, jumlah usaha, emosi, tujuan, ketekunan dan prestasi[41]. Sejauh mana interaksi mahasiswa terlibat dan diterima selama pembelajaran daring merupakan tanda keberhasilan pembelajaran daring. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran daring merupakan komponen utama terciptanya *self-efficacy*. *Self-efficacy* merupakan aspek yang dapat memberikan pengaruh persepsi pengguna tentang kemampuannya saat menggunakan sistem Learning Management System. *Self-efficacy* dalam menggunakan komputer

berkesinambungan dengan pengalaman saat menggunakan teknologi sebelumnya agar tidak terjadi hambatan saat menggunakannya kembali, contoh *self-efficacy* menggunakan komputer antara lain yaitu kemampuan mengenal huruf, kemudahan dalam mengakses komputer dan menggunakan komputer[9].

Pembelajaran daring tidak berhasil apabila tidak ada kemampuan dan kepercayaan dalam menjalankannya. Mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi memiliki kemampuan dan kepercayaan untuk menggunakan Learning Management System. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring dapat melatih *self-efficacy* mahasiswa saat menentukan kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pengerjaan tugas menggunakan *Learning Management System*. Mempelajari *self-efficacy* diharapkan akan mendapatkan hasil yang lebih baik dalam melakukan pembelajaran daring[9].

Self-efficacy menjadi kunci efektivitas mencari materi pembelajaran saat pembelajaran daring. Selain itu, *self-efficacy* mempengaruhi mahasiswa untuk mempelajari aktivitas yang diikuti dan bertahan pada aktivitas yang dipelajari dalam *E-learning*[10]. Umumnya mahasiswa yang mempunyai *self-efficacy* yang tinggi, mempunyai sikap yang lebih positif terhadap lingkungan belajarnya dan mempunyai tingkat gangguan yang lebih rendah[42][43]. Mahasiswa yang mempunyai *self-efficacy* yang rendah, akan mengalami kurang percaya diri saat menggunakan LMS[10].

2.2.5 Homework Effort

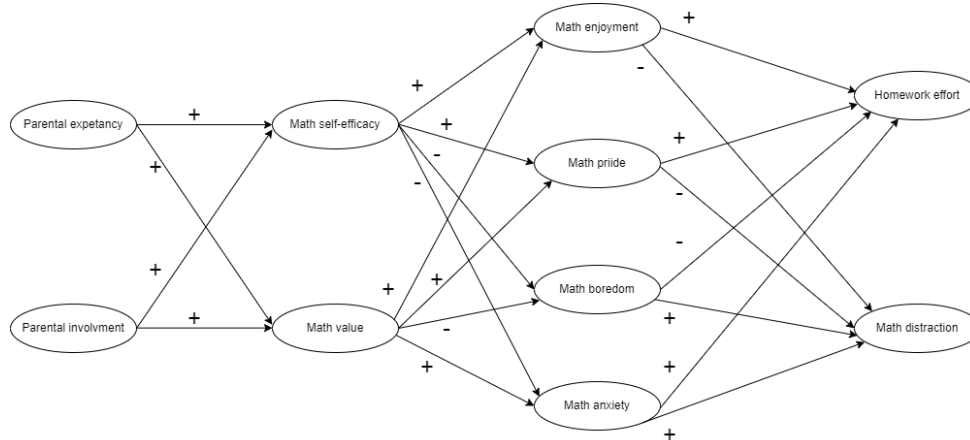
Upaya atau *effort* merupakan sebuah usaha untuk mengemukakan gagasan. *Effort* menggambarkan suatu kemampuan yang dilakukan seseorang untuk membangkitkan pemahaman seseorang[44]. *Homework effort* merupakan seberapa besar upaya mahasiswa bekerja dengan serius mengerjakan tugas[45]. *Homework effort* membuktikan bahwa adanya bentuk aktivitas ini meningkatkan kinerja akademik dan kesadaran siswa dalam upaya mereka mengerjakan tugas[46].

Homework effort menjadi salah satu bentuk perubahan potensial dalam hati nurani. *Homework effort* dapat menyebabkan perubahan kesadaran, perubahan perilaku, perubahan sifat kepribadian disertai perubahan jangka panjang dalam diri mahasiswa. *Homework effort* berkaitan dengan kesadaran memiliki efek yang tertinggal yaitu minat khusus. Contohnya efek sikap yang dialami mahasiswa saat berinteraksi dengan dosen dari segi pengerjaan tugas, kualitas tugas, atau saat pemeriksaan tugas berdampak pada pengerjaan *homework effort*[46].

2.2.6 Homework Distraction

Hambatan atau *distraction* merupakan suatu indikasi yang terlihat dari perilaku. *Distraction* bersifat mengganggu, mengacau, menghadang yang dialami seseorang dalam kehidupannya sehingga menyebabkan hambatan untuk meraih tujuannya[47]. *Homework distraction* menjadi tantangan mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Contoh *homework distraction* itu tergolong menjadi dua bagian, *homework distraction* konvensional seperti percakapan dengan teman tanpa mengenal waktu dan *homework distraction* terkait teknologi contohnya *Short Message Service* (SMS) dan *game online*. Mahasiswa dituntut untuk mempunyai kemampuan untuk melakukan kontrol diri untuk mengatasi *homework distraction*[48].

2.2.7 Kerangka Penelitian Wenshu Luo et al

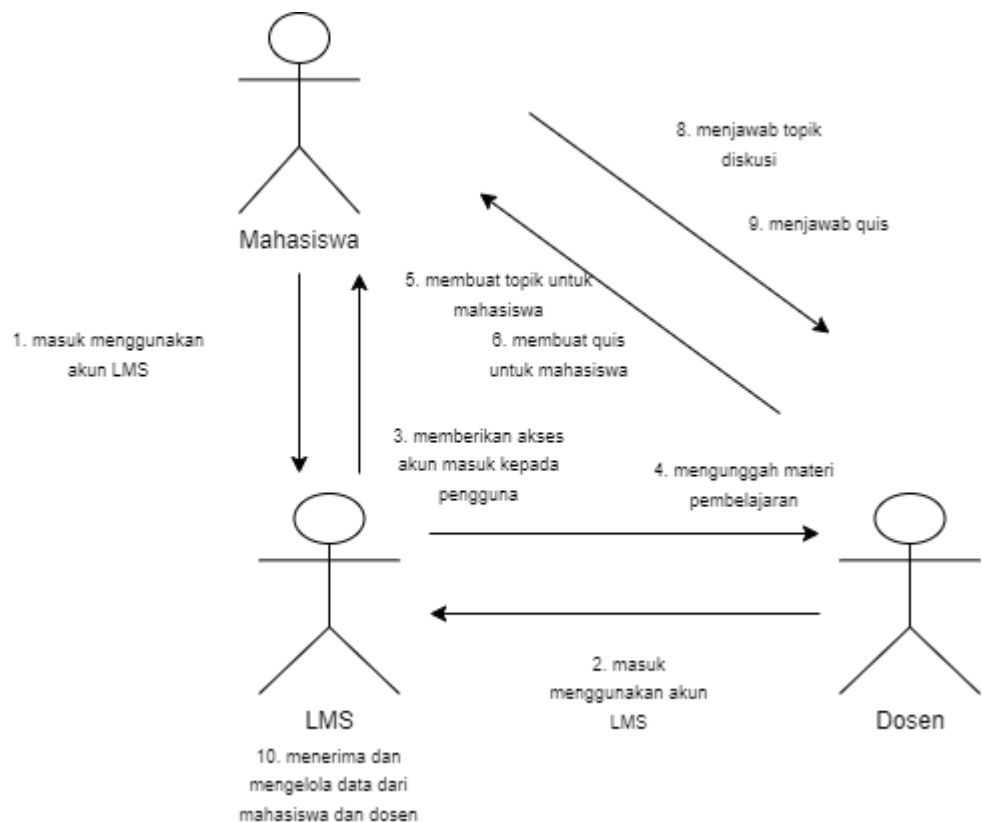


Gambar 2.1 Kerangka Penelitian Wenshu Luo et al

Kerangka penelitian adalah rangkaian pemikiran menurut alur logika berpendapat untuk penguraian permasalahan penelitian[49]. Kerangka penelitian wenshu luu et al merupakan kerangka penelitian dari penelitian terdahulu yang berjudul “*Self-efficacy, value, and achievement emotions as mediators between parenting practice and homework behavior: A control-value theory perspective*”. Penelitian terdahulu mengukur peran *parental expectancy* dan *parental involvement* akan mempengaruhi *math self-efficacy* dan *math value* secara positif. Selanjutnya, mengukur apakah *parental expectancy* dan *parental involvement*, *math self-efficacy* dan *math value* mempengaruhi *math enjoyment* dan *math pride* secara positif, dan mempengaruhi *math boredom* dan *math anxiety* secara negatif. Selain itu, penelitian ini mengukur melalui *math self-efficacy* dan *math value* dan *achievement emotion*, apakah *parental expectancy* dan *parental involvement* akan mempengaruhi *math effort* secara positif dan *math distraction* secara negatif. Subjek dari penelitian wenshu et al adalah siswa sekolah menengah atas kelas 8 dari 102 kelas terdiri dari 16 sekolah di Singapura. Objek penelitian ini adalah siswa yang berjenis kelamin laki-laki dan siswa yang berjenis kelamin perempuan[18].

2.2.8 Proses Bisnis *Learning Management System*

Proses bisnis adalah suatu kumpulan aktivitas atau pekerjaan terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu atau yang menghasilkan produk atau layanan produk atau layanan. Proses bisnis juga diartikan sebagai sebuah jaringan dari kegiatan-kegiatan yang terhubung dengan jelas dan memanfaatkan sumber daya untuk memproses input menjadi output sebagai tujuan untuk memuaskan keinginan pelanggan[50]. Berikut proses bisnis *Learning Management System*:



Gambar 2.2 Proses bisnis LMS

Gambar 2.2 merupakan alur proses bisnis yang ada pada objek *Learning Management System*. Tahapan proses bisnis mulai dari mahasiswa dan dosen masuk ke dalam *Learning Management System* kemudian *Learning Management*

System memberikan akses masuk kepada dosen dan mahasiswa. kemudian, dosen mengunggah materi pembelajaran, membuat topik diskusi, membuat quis untuk mahasiswa. Setelah itu, mahasiswa menjawab topik diskusi dan menjawab quis menggunakan LMS.

2.2.9 Metode *Structural Equation Modeling Partial Least Squares* (SEM-PLS)

Metode *Structural Equation Modeling* (SEM) adalah teknik analisis data multivariant turunan pertama seperti regresi berganda, regresi logistik dan analisis varian. Metode SEM digunakan untuk mengukur secara empiris hubungan yang dihipotesiskan antara variabel. Singkatnya, SEM membantu peneliti memodelkan dan mengukur hubungan yang kompleks antara beberapa variabel dependen dan independen[16]. SEM dapat digunakan untuk pengujian dan perkiraan hubungan dengan menghubungkan analisis jalur dan analisis faktor.

Pada SEM memiliki pendekatan *Partial Least Square* (PLS). PLS mulai berkembang pada tahun 1974 oleh Wold. Kemudian pada tahun 1979 Wold menyelesaikan model dasar PLS[17]. PLS merupakan teknik pemodelan statistik SEM yang berfokus untuk menganalisis varians dalam model variabel dependen untuk menangani regresi berganda apabila terdapat permasalahan pada data[16][17]. Tahapan pada penelitian menggunakan SEM-PLS yaitu model pengukuran dan model struktural. Analisis SEM-PLS dapat menggunakan Aplikasi Smart PLS untuk menganalisis data[17].

2.2.10 Analisis Model Pengukuran

Analisis model pengukuran diperuntukan untuk mengkonfirmasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk[16]. Analisis model pengukuran merupakan tahapan pengujian validitas konstruk. Salah satu bentuk untuk menguji validitas konstruk yaitu dengan cara menguji hubungan yang kuat antara konstruk dan item-item

pertanyaannya dan hubungan yang lemah dengan konstruk lainnya[17]. Adapun tahapan analisis model pengukuran antara lain sebagai berikut:

1. *Outer Loading*

Outer loading merupakan perkiraan hubungan dalam pengukuran reflektif model. *Outer loading* menentukan kontribusi jumlah item untuk konstruk yang ditetapkan[51]. Uji validitas diukur dengan nilai *outer loading* $>0,6$ menandakan bahwa varians bersama memiliki lebih banyak dibanding varians error[52].

2. *Average Variance Extracted (AVE)*

Average Variance Extracted (AVE) merupakan sejauh mana konstruk laten menjelaskan varian dari indikatornya[51]. Uji validitas dapat diukur dari nilai *average variance extracted (AVE)* setiap konstruk, apabila konstruk mempunyai nilai AVE $>0,5$ maka konstruk valid[52].

3. *Cronbach Alpha's*

Cronbach alpha's merupakan ukuran konsistensi internal yang mengasumsikan pemuatan indikator yang sama[51]. Tujuan *cronbach alpha's* untuk mengukur batas bawah nilai reliabilitas sebuah konstruk. Nilai *cronbach alpha's* dinyatakan reliabel apabila konstruk tersebut memiliki nilai *cronbach alpha's* $>0,7$ [52][53].

4. *Composite Reliability*

Composite Reliability adalah ukuran reliabilitas konsistensi internal yang tidak mengasumsikan pemuatan indikator yang sama[51]. Uji reliabilitas dapat menggunakan *composite reliability* untuk mengukur nilai sebenarnya pada konstruk, suatu konstruk reliabel apabila mempunyai nilai *Composite Reliability* $>0,7$ [52][53].

2.2.11 Analisis Model Struktural

Analisis model struktural merupakan pengujian variabel laten terkait satu sama lain[16]. Analisis model struktural mewakili elemen teoritis atau konseptual dari mode jalur[51]. Analisis model struktural dapat dilakukan apabila model pengukuran telah terbukti dapat diterima[54]. Adapun tahapan model struktural antara lain sebagai berikut:

1. *R-Square*

Nilai *R-Square* merupakan jumlah varian yang dijelaskan dari variabel laten endogen dalam model struktural. Nilai *R-Square* yang tinggi menunjukkan bahwa nilai konstruk dapat diprediksi dengan baik melalui jalur PLS model[51]. Nilai *R-Square* untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap dependen[17]. Nilai *R-Square* memiliki tiga kategori yaitu[55]:

- a. $R-Square > 0,67$ = Kuat
- b. $R-Square > 0,33$ = Sedang
- c. $R-Square > 0,19$ = Lemah

2. *Path Coefficient*

Nilai *path coefficient* bertujuan menunjukkan hubungan antara variabel yang dinyatakan dalam hipotesis. *Path coefficient* memiliki parameter antara -1 dan +1. Nilai *path coefficient* yang mengarah +1 menetapkan adanya hubungan positif dari variabel yang dihubungkan. *Path coefficient* yang mengarah -1 menetapkan adanya korelasi negatif[54].

3. *P-values*

P-values merupakan konteks penilaian model struktural, probabilitas kesalahan untuk mengasumsikan bahwa koefisien jalur secara signifikan berbeda dari nol. Pengujian hipotesis menggunakan *p-values* untuk menilai hipotesis berpengaruh secara signifikan, apabila nilai *p-values* $< 0,05$ maka hipotesis berpengaruh

signifikan sedangkan $p\text{-values} > 0,05$ maka hipotesis tidak berpengaruh secara signifikan[55].

2.2.12 Uji Validitas

Uji Validitas merupakan pengujian untuk mengetahui ketepatan suatu elemen pertanyaan dalam mengukur konstruk yang diteliti. Sebuah elemen permasalahan dapat dinyatakan valid jika mampu menepati atau memenuhi pengukuran yang sesuai dengan yang diukur[49].

2.2.13 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji untuk mengidentifikasi kualitas kepercayaan sebuah elemen pertanyaan dalam mengukur konstruk yang diteliti. Sebuah element pertanyaan dapat memiliki kualitas kepercayaan yang tinggi apabila hasil dari pengujian element pertanyaan mempunyai hasil yang tetap. Singkatnya, tujuan uji reliabilitas untuk mengetahui taraf konsistensi sebuah alat takar. Permasalahan uji reliabilitas pertanyaan berhubungan dengan permasalahan ketepatan hasil[51].

2.2.14 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara pada permasalahan penelitian yang harus diteliti kebenarannya secara empiris dua konstruk. Selain itu, hipotesis adalah perkiraan yang sementara dapat diterima sebagai suatu kenyataan menurut logika, disiplin ilmu dan penelitian terdahulu pada bidang dan permasalahan yang sama. Hipotesis sesungguhnya jawaban dari rumusan masalah yang kebenarannya perlu diuji secara empirik menggunakan analisis data di lapangan[53].

Hipotesis mempunyai dua jenis antara lain hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol yaitu pernyataan persamaan tidak ada relasi antar variabel, tujuan hipotesis nol ialah sebagai yang pertama menyatakan satu dugaan bahwa tanpa ada informasi yang ada maka pernyataan yang disampaikan menunjukkan keadaan yang diterima, tujuan hipotesis nol selanjutnya adalah sebagai pembanding bahwa

luaran teramati dapat dibandingkan. Jenis hipotesis selanjutnya adalah hipotesis alternatif menyatakan adanya pertidaksamaan hubungan diantara variabel[56].

2.2.15 Kuesioner Penelitian

Kuesioner merupakan alat bantu penyebaran kuesioner yang berisi pertanyaan pertanyaan yang dirangkai secara runtut yang harus direspon oleh responden sesuai dengan pendapatnya[51].

2.2.16 Skala Likert

Skala likert merupakan parameter yang berdasarkan perhitungan reaksi responden dalam menjawab pernyataan yang berhubungan melalui indikator-indikator sebuah variabel yang diukur. Pada penggunaan skala likert diharuskan untuk mengekspresikan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju pada setiap pernyataan. Umumnya skala likert menetapkan lima titik dengan tanda netral posisi ditengah (tiga)[53]. Berikut tabel skala likert pada Tabel 2.3

Table 2.3 Tabel Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral (N)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

2.2.17 Teknik Pengambilan Sampel

Tahap pertama dan paling penting dalam keseluruhan proses analisis adalah pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel dirancang untuk menghilangkan kesalahan antara teknik yang terlihat tampak cukup mirip. Teknik pengambilan sampel menguraikan teknik yang paling tepat untuk sebuah penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk menerapkan teknik pengambilan sampel untuk

penelitiannya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik sampel yang di mana probabilitas dalam memilih setiap perseorangan adalah sama. Cara pengambilan sampel yang dipilih untuk penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel yang setiap elemennya mempunyai kemungkinan yang sama untuk pengambilan sampel[57].

2.2.18 Rumus Slovin

Pada tahun 1960 seorang Ilmuan Matematis yang bernama *Slovin* memperkenalkan rumus *slovin*. Rumus *slovin* adalah suatu rumus yang berfungsi untuk mengukur sampel minimal. Rumus *slovin* dapat digunakan untuk penelitian pada objek tertentu dan yang memiliki populasi yang banyak, sehingga memanfaatkan rumus *slovin* untuk mendapatkan sampel dari populasi yang banyak tersebut. Berikut perhitungan *slovin* pada rumus 2.1[58].

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)} \quad (2.1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (tingkat kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir)