

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Sebelumnya**

Pada penelitian ini dilakukan pengkajian pada penelitian sebelumnya untuk memberikan pemahaman dan penjelasan yang lebih mendalam mengenai penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini yang berjudul “Peran Pembelajaran Daring, Komunikasi, dan *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”.

##### **1. Determinants of Students’ Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID-19., Hasnan Baber., 2020.**

Penelitian ini membahas tentang hasil belajar mahasiswa dan pengaruhnya terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring selama masa Pandemi *Covid-19*. Mahasiswa tidak siap secara psikologis menghadapi transisi atau perubahan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring, oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menguji faktor-faktor yang mengakibatkan persepsi hasil belajar siswa dan pengaruhnya terhadap kepuasan siswa. Data pada penelitian ini dikumpulkan dari 100 mahasiswa dari berbagai Institusi dan Program Studi di Korea Selatan dan India yang sedang melakukan pembelajaran daring guna mendapatkan studi lintas negara. Pengumpulan data dilakukan melalui Convenience Sampling dan analisis data menggunakan paket SPSS-AMOS 25.0. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima dan terdapat pengaruh yang kuat antara interaksi di kelas *online* dengan motivasi siswa terhadap persepsi belajar siswa. Sedangkan pengaruh dari struktur mata kuliah dan fasilitasi/pengetahuan pengajar adalah pada persepsi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dirasakan siswa juga berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa di kelas *online* selama pandemi[6].

**2. *Impact of Online Learning on Motivation and Achievement., Amira Khattab, David Egleston., 2021.***

Penelitian yang dilakukan oleh Amira Khattab dan David Egleston pada tahun 2021 ini membahas tentang dampak dari pembelajaran daring terhadap Motivasi dan prestasi Mahasiswa. Penelitian ini dilakukan di Universitas yang ada di Dubai, Uni Emirate Arab (UEA), menggunakan mahasiswa yang terdaftar di mata kuliah etika bisnis. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Eysenck Personality Questionnaire Brief Version dan menghasilkan sampel akhir sebanyak 56 responden. Variabel bebas yang digunakan ada 3, yaitu FTF (*Face To Face*), ACMC (*Asynchronous Computer Mediated Communication*), dan SCMC (*Synchronous Computer Mediated Communication*). Sedangkan Variabel terikat ada 6, yaitu : interdependensi sosial, regulasi konflik sosiokognitif, motivasi, prestasi akademik, waktu, dan persepsi teknologi. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan pembelajaran secara SCMC menunjukkan tingkat berpikir kritis yang paling rendah. Pembelajaran dengan media SCMC dianggap sebagai perpanjangan dari media sosial, bukan alat pembelajaran, sehingga skor berpikir kritis rendah. Sedangkan pembelajaran secara FTF mendapat nilai lebih tinggi karena dapat merangsang kompetisi pada mahasiswa[7].

**3. *Acceptance of E-Learning System at Private University in Indonesia During the COVID-19 Pandemic: Students' Perspectives., Achmad Solichin, Riki Wijaya., 2021.***

Penelitian ini membahas mengenai tingkat penerimaan mahasiswa terhadap sistem *E-Learning* Universitas Budi Luhur (UBL). Penelitian ini dilakukan karena sebelum pandemi *Covid-19*, sistem *E-Learning* UBL hanya diterapkan di beberapa mata kuliah. Pemodelan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Comprehensive Technology Acceptance Model (CTAM)*. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa pengguna sistem *E-Learning* UBL dengan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif UBL, baik di diploma, sarjana, dan

pascasarjana. Selanjutnya data yang telah terkumpul diuji dengan teknik pengujian data *Partial Least Square (PLS)*, yang perhitungannya menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS 3. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari 21 hipotesis yang ada, 9 hipotesis atau faktor penting yang mempengaruhi kualitas sistem *E-Learning* UBL dari persepsi siswa, yaitu *system Quality*, *Content Quality*, *Information Quality*, aksesibilitas, kenikmatan, kenyamanan yang dirasakan, kegunaan yang dirasakan, sikap siswa terhadap aplikasi, dan intensitas penggunaan sistem. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi penggunaan aktual sistem sebagai ukuran penerimaan teknologi *E-Learning* UBL[8].

**4. *The Effect of Online Learning on University Students' Learning Motivation.*, Hermiza Mardesci., 2020.**

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa dari Jurusan Teknologi Pangan, Universitas Islam Indragiri, Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada responden yang dalam hal ini adalah mahasiswa Jurusan Teknologi Pangan Universitas Islam Indragiri, yang saat ini sedang menempuh studi tahun pertama dan ketiga. Variabel yang digunakan adalah pembelajaran daring sebagai variabel bebas, dan motivasi belajar mahasiswa sebagai variabel terikat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan di tengah pandemi *Covid-19* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Namun, efek disini menunjukkan hubungan negatif antara kedua variabel. Hal ini terlihat dari nilai koefisien regresi yang negatif yang berarti bahwa jika pembelajaran daring meningkat maka motivasi belajar siswa dalam belajar akan menurun[9].

**5. *The Impact Of Online Learning On Student Motivation In Science And Biology Classes.*, Mila Bulic, Ines Blazevic., 2020.**

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa di kelas Sains dan Biologi Republik Kroasia. Responden pada penelitian ini sebanyak 162 responden yang terdiri dari

siswa Sains dan Biologi kelas 5 sampai 8 Sekolah Dasar. Pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner menggunakan *Science Motivation Questionnaire (SMQ)* oleh Glynn dan Kobala. Variabel bebas yang digunakan adalah: kelas (umur), jenis kelamin, dan prestasi belajar siswa. Sedangkan variabel terikat yang digunakan adalah : motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, penilaian pribadi tentang pentingnya belajar Biologi, tempat pengendalian internal, penilaian kinerja diri sendiri, dan kecemasan saat menguji pengetahuan Biologi. Data yang diperoleh diverifikasi dengan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui normalitas data menggunakan software Statistica 12.0. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mengajar di lingkungan daring juga sangat memotivasi siswa untuk belajar, seperti halnya pengajaran modern yang menggunakan metode pengajaran aktif didalam kelas. Semua siswa sangat termotivasi untuk belajar, dan tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara pembelajaran daring dan pembelajaran dalam kelas[10].

**6. Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama *Pandemic Covid 19.*, Rahma, Nanda Safarati., 2021.**

Penelitian ini menjelaskan mengenai kondisi motivasi belajar yang dialami mahasiswa selama pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey untuk pengumpulan data dengan melibatkan 20 mahasiswa pada program studi Pendidikan Fisika Universitas Almuslim. Pengumpulan data dengan teknik survey dibuat dalam google form agar mudah diakses oleh mahasiswa dengan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa berada di skor rata-rata persentase sebesar 83,22%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi saat melakukan pembelajaran secara daring di tengah pandemi *Covid-19*[1].

**7. Analisis Pengaruh Penggunaan *E-Learning* dengan Google Classroom dan Disiplin Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Brothers and Sisters House Kota Surabaya pada Masa Pandemi *Covid-19*., Alfred Liubana, Durinda Puspasari., 2021.**

Penelitian ini membahas mengenai analisis untuk penggunaan *E-Learning* dengan google classroom dan disiplin belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa Brothers and Sisters House Kota Surabaya pada masa pandemi *Covid-19*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode penyebaran angket yang melibatkan mahasiswa Brother and Sister House Kota Surabaya sejumlah 115 mahasiswa. Penentuan sampel menggunakan *proportional random sampling* dengan menggunakan rumus Slovin. Uji coba instrumen dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas; 2) uji hipotesis menggunakan regresi linier berganda. Penelitian ini menggunakan *software* IBM SPSS *Statistics* 25 untuk mengolah data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *E-Learning* dengan google classroom dan disiplin belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa brothers and sisters house kota Surabaya pada masa pandemi *Covid-19*[11].

**8. Pengaruh Pembelajaran *Online* terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa/Mahasiswi Feb Akuntansi UKSW di Masa Pandemi *Covid 19*., Katharina Ardian Wolo, Paskah Ika Nugroho., 2021.**

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa/ mahasiswi FEB Akuntansi UKSW. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas berupa pembelajaran daring dan variabel terikat berupa motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan membagikan kuesioner kepada mahasiswa/mahasiswi FEB akuntansi untuk pengumpulan data. Selanjutnya Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *cluster random sampling*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian

ini yaitu teknik analisis regresi linear sederhana. Penelitian ini juga dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas data, uji linearitas, uji hipotesis dan koefisien determinan. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi dari uji hipotesis sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005. Hal ini berarti pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa/mahasiswi FEB akuntansi UKSW. Selain itu, nilai koefisien determinan atau  $r^2$  0,248 yang berarti pembelajaran daring berkontribusi terhadap motivasi belajar sebesar 0,248 atau 24,8 % dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain[12].

**9. Pengaruh Kuliah *Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Daerah Jabodetabek Selama Masa Pandemi *Covid-19*., Melkianus Albin Tabun., 2021.**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kuliah *online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa pada perguruan tinggi di daerah Jabodetabek (Jakarta-Bogor-Depok-Tangerang-Bekasi) selama masa pandemik *Covid-19*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket melalui google form yakni merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagi daftar pertanyaan kepada responden agar responden tersebut memberikan jawaban dan skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling non probability* yaitu semua elemen dalam populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel dan dalam teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang memiliki tujuan untuk memahami informasi tertentu pada sumber tertentu. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS versi 25.0 for windows. Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel penelitian diperoleh hasil bahwa pada dasarnya kuliah *online* tidak seefektif dan seefisien kuliah tatap muka, kuliah *online* di masa pandemi *Covid-19* ini tidak berjalan seoptimal dan semaksimal kuliah tatap muka. Sedangkan

berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan kuliah *online* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa pada perguruan tinggi di daerah Jabodetabek[13].

**10. Pengaruh Pembelajaran *Online* Via Zoom Terhadap Motivasi Belajar Taruna Poltekip (Studi Kasus Taruna Poltekip Prodi Manajemen Pemasaryakatan Tingkat 3)., Yoga Pratama Fitrianto., 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Taruna Poltekip apakah berjalan dengan baik atau tidak. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif dengan pengaruh sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan dua sumber yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer di dapat dari penyebaran kuesioner google form, sedangkan sumber sekunder di dapat dari buku, jurnal, dan internet. Objek dalam penelitian ini yaitu Taruna Prodi Manajemen Pemasaryakatan Tingkat 3. Dalam penelitian ini melibatkan 71 orang Taruna sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan menggunakan sampel *Non-Probability* dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya dapat dihitung dengan benar, namun dapat dilakukan juga dengan menggunakan perhitungan sederhana serta menggunakan aplikasi SPSS untuk membantu pengolahan data. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran jarak jauh berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Taruna Poltekip Program Studi Manajemen Pemasaryakatan Tingkat 3. Supaya pembelajaran tercapai maka harus didukung dengan pengajaran yang efektif[14].

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	<i>Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID-19</i> [6]	Menggunakan variabel <i>Online Learning</i> (Struktur Pembelajaran/ <i>Course Structure</i> dan Fasilitas/ Pengetahuan Pengajar, serta menggunakan Teknik <i>Convenience Sampling</i> .	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah Mahasiswa di berbagai Institusi Korea Selatan dan India sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia	Hasil generalisasi kurang optimal karena pengambilan sampel kurang maksimal	Penelitian ini membahas tentang hasil belajar mahasiswa dan pengaruhnya terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring selama masa Pandemi <i>Covid-19</i> .	Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima dan terdapat pengaruh yang kuat antara interaksi di kelas daring dengan motivasi siswa terhadap persepsi belajar siswa.



<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Compare</b>	<b>Contrast</b>	<b>Criticize</b>	<b>Synthesize</b>	<b>Summarize</b>
2.	<i>Impact of Online Learning on Motivation and Achievement</i> [7]	Menggunakan variabel CMC (ACMC dan SCMC)	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah Mahasiswa di Universitas yang ada di Dubai sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia	Penelitian menggunakan survei pra-prosedur dan survei pasca-prosedur sehingga penelitian akan membutuhkan waktu yang lebih Panjang.	Penelitian ini membahas tentang dampak dari pembelajaran daring terhadap Motivasi dan prestasi Mahasiswa.	Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan pembelajaran secara SCMC menunjukkan tingkat berpikir kritis yang paling rendah. Pembelajaran dengan media SCMC dianggap sebagai perpanjangan dari media

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						sosial, bukan alat pembelajaran.
3.	<i>Acceptance of E-Learning System at Private University in Indonesia During the COVID-19 Pandemic: Students' Perspectives</i> [8]	Menggunakan Variabel Karakteristik Sistem yang terdiri dari <i>System Quality, Content Quality, Information Quality</i> . Menggunakan <i>Structural Equation Modelling (SEM)</i>	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa pengguna sistem <i>E-Learning UBL</i> sedangkan penelitian yang sedang dilakukan	Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa untuk tingkat kesesuaian model penelitian, penelitian ini menghasilkan nilai kecocokan model sebesar 58%, artinya masih banyak hal lain yang dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk	Penelitian ini membahas mengenai tingkat penerimaan mahasiswa terhadap sistem <i>E-Learning</i> Universitas Budi Luhur(UBL).	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari 21 hipotesis yang ada, 9 hipotesis atau faktor penting yang mempengaruhi kualitas sistem <i>E-Learning</i> UBL dari persepsi siswa

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring	menghasilkan tingkat kecocokan model yang lebih tinggi.		
4.	<i>The Effect of Online Learning on University Students' Learning Motivation.</i> [9]	Menggunakan variabel pembelajaran daring, dan pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa dari Jurusan Teknologi Pangan,	Variabel yang digunakan sangat minim, sehingga memunculkan kemungkinan hal lain yang perlu dieksplorasi.	Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan di tengah pandemi <i>Covid-19</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			<p>Universitas Islam Indragiri, Indonesia sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring</p>			
5.	<p><i>The Impact Of Online Learning On Student Motivation In Science And Biology Classes</i>[10]</p>	<p>Pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner</p>	<p>Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana</p>	<p>Variabel yang digunakan tidak diambil dari sektor faktor yang mempengaruhi.</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mengajar di lingkungan daring juga sangat</p>

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			<p>objek penelitian terdahulu adalah siswa Sains dan Biologi kelas 5 sampai 8 Sekolah Dasar Republik Kroasia sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring</p>		siswa	<p>memotivasi siswa untuk belajar, seperti halnya pengajaran modern yang menggunakan metode pengajaran aktif didalam kelas.</p>
6.	Dampak Pembelajaran Daring Terhadap	Memanfaatkan media Google Form sebagai	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan	Responden yang dilibatkan dapat dibilang sedikit.	Penelitian ini menjelaskan mengenai	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19[1]	media pengumpulan data	penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa pada program studi Pendidikan Fisika Universitas Almuslim sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan		kondisi motivasi belajar yang dialami mahasiswa selama pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19	belajar mahasiswa berada di skor rata-rata persentase sebesar 83,22%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			pembelajaran daring.			
7.	Analisis Pengaruh Penggunaan <i>E-Learning</i> dengan Google Classroom dan Disiplin Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Brothers and Sisters House Kota Surabaya pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> [11]	Menggunakan pendekatan kuantitatif	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa Brother and Sister House Kota Surabaya sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa	Variabel yang digunakan sangat minim, sehingga memunculkan kemungkinan hal lain yang perlu dieksplorasi.	Penelitian ini membahas mengenai analisis untuk penggunaan <i>E-Learning</i> dengan google classroom dan disiplin belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan <i>E-Learning</i> dengan google classroom dan disiplin belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa brothers and sisters house kota Surabaya

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring.			pada masa pandemi <i>Covid-19</i>
8.	Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa/ Mahasiswi Feb Akuntansi UKSW di Masa Pandemi <i>Covid 19</i> [12] <i>u</i>	Menggunakan Pendekatan Kuantitatif. Menggunakan Variabel Pembelajaran Daring	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa FEB Akuntansi UKSW sedangkan penelitian yang	Variabel yang digunakan tidak diambil dari sektor faktor yang mempengaruhi dan Variabel yang digunakan sangat minim, sehingga memunculkan kemungkinan hal lain yang perlu dieksplorasi.	Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa/ mahasiswi FEB Akuntansi UKSW	Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi dari uji hipotesis sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005. Hal ini berarti pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap motivasi belajar



No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring.			mahasiswa / mahasiswi FEB akuntansi UKSW.
9	Pengaruh Kuliah <i>Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Daerah Jabodetabek Selama Masa Pandemi <i>Covid-19</i> [13]	Menggunakan teknik penyebaran kuesioner atau angket untuk pengumpulan data. Menggunakan pendekatan kuantitatif.	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa perguruan tinggi di	Variabel yang digunakan tidak diambil dari sektor faktor yang mempengaruhi dan Variabel yang digunakan sangat minim, sehingga memunculkan kemungkinan hal	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kuliah daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa	Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan kuliah <i>online</i> berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa pada perguruan tinggi

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			daerah Jabodetabek sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring.	lain yang perlu dieksplorasi.		di daerah Jabodetabek
10.	Pengaruh Pembelajaran <i>Online</i> Via Zoom Terhadap Motivasi Belajar Taruna Poltekip (Studi Kasus Taruna Poltekip	Menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner melalui Google Form.	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana objek penelitian	Variabel yang digunakan tidak diambil dari sektor faktor yang mempengaruhi dan Variabel yang digunakan sangat minim,	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Taruna Poltekip	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran jarak jauh berpengaruh signifikan terhadap

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrast</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Prodi Manajemen Pemasyarakatan Tingkat 3)[14]		terdahulu adalah Taruna Prodi Manajemen Pemasyarakatan Tingkat 3 sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah mahasiswa di Indonesia yang sedang melaksanakan pembelajaran daring.	sehingga memunculkan kemungkinan hal lain yang perlu dieksplorasi.	apakah berjalan dengan baik atau tidak.	motivasi belajar Taruna Poltekip Program Studi Manajemen Pemasyarakatan Tingkat 3

## **2.2 Dasar Teori**

### **2.2.1 Pembelajaran Daring**

Carlner mendefinisikan pembelajaran daring sebagai materi pendidikan yang disajikan di komputer[15]. Selaras dengan itu, pengertian lain juga menyebutkan bahwa pembelajaran daring sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya[16]. Lengkapnya, Pembelajaran daring didefinisikan sebagai pembelajaran yang disampaikan secara daring dengan memanfaatkan penggunaan internet dalam kegiatan belajar mengajar dimana konten pembelajaran disampaikan oleh pengajar secara daring dan meningkatkan proses pembelajaran dan interaktivitas baik secara sinkronus maupun asinkronus[17]. Pembelajaran daring tidak hanya sekedar memberikan materi pembelajaran dalam jaringan internet, namun didalamnya juga terdapat proses kegiatan belajar mengajar secara daring yang menghasilkan interaksi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara pembelajar dengan pengajar dan atau fasilitator (pengajar), dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri[18].

### **2.2.2 Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah suatu daya penggerak yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang menimbulkan keinginan belajar, untuk menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar kearah proses kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai[19]. Sedangkan Yamin berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah pengalaman keterampilan[20]. Ada 8 aspek yang mengindikasikan meningkatnya sebuah motivasi belajar, yaitu konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri[21]. Penelitian lain yang dilakukan oleh I Made Ari menyebutkan bahwa motivasi belajar terdapat dua dimensi yakni dimensi intrinsik yang terdiri dari adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta adanya harapan dan cita-cita masa depan dan dimensi ekstrinsik

yang terdiri dari adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif[22].

### **2.2.3 Structural Equation Modelling (SEM)**

SEM merupakan teknik statistik untuk menguji dan mengestimasi hubungan kausal dengan mengintegrasikan analisa faktor dan analisis jalur[23]. Sedangkan menurut Waluyo, SEM adalah generasi kedua teknik analisis multivariat yang memungkinkan peneliti menguji hubungan antar variabel yang kompleks baik *recursive* maupun *non-recursive* untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keseluruhan model[24]. Pendapat lain menyatakan bahwa SEM adalah teknik statistik multivariate yang merupakan kombinasi antara analisis faktor dan analisis regresi (korelasi), yang bertujuan untuk menguji hubungan-hubungan antar variabel yang ada pada sebuah model, baik itu antar indikator dengan konstruksya, ataupun hubungan antar konstruk[25]. Singkatnya, SEM merupakan gabungan dari analisis faktor dan analisis regresi yang memungkinkan peneliti untuk menguji rangkaian hubungan yang saling terkait antara variabel terukur dengan variabel laten[26].

### **2.2.4 Struktur Pembelajaran**

Moore berpendapat bahwa struktur pembelajaran adalah aspek yang menunjukkan kekakuan atau fleksibilitas tujuan program pendidikan, strategi pengajaran, dan metode evaluasi, dan sebagai indikator sejauh mana program pendidikan dapat mengakomodasi atau responsif terhadap kebutuhan individu setiap pelajar[6]. Struktur pembelajaran yang baik dapat dilihat dari beberapa indikatornya, seperti kualitas organisasi yang baik, konten pembelajaran yang menarik, proses pembelajaran dan pemberian tugas yang bervariasi, serta berbagai bentuk evaluasi pembelajaran[27]. Adanya struktur pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi kepuasan mahasiswa[28]. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Spencer dan Temple[29] pembelajaran secara luring memiliki kontribusi lebih baik daripada pembelajaran yang didapat saat daring.

### **2.2.5 Fasilitas dan Pengetahuan Pengajar**

Fasilitas belajar merupakan suatu aspek-aspek yang berguna untuk memudahkan dalam berlangsungnya proses pembelajaran yang akan maupun

sedang berlangsung dengan tujuan menunjang kegiatan pembelajaran[30]. Pentingnya fasilitas dan didorong pula oleh kemampuan instruktur, merupakan faktor penentu kualitas pembelajaran daring[6]. Kemampuan profesional dari seorang pengajar yang tentunya akan mempengaruhi pemahaman yang didapat dan berhubungan langsung terhadap hasil belajar yang baik[31]. Implementasi pembelajaran daring akan melibatkan visi pendidikan yang mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pengajar dan peserta didik untuk memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran[32]. Pengajar memiliki beberapa peranan dalam pembelajaran, peranannya antara lain pengajar sebagai informator, organisator, motivator, pengarah atau *director*, inisiator, *transmitter*, fasilitator, mediator, dan evaluator. Peran pengajar sebagai fasilitator dapat berupa menyediakan fasilitas belajar agar dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran[33].

#### **2.2.6 Computer Mediated Communication (CMC)**

*Computer Mediated Communication* (CMC) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan segala bentuk komunikasi antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, dan antara individu dengan kelompok melalui jaringan komputer[34]. Selaras dengan definisi tersebut, Herring mengungkapkan bahwa CMC adalah komunikasi yang terjadi antar manusia dengan melalui alat yang disebut komputer[35].

##### **2.2.6.1 Synchronous Computer Mediated Communication (SCMC)**

*Synchronous Computer Mediated Communication* (SCMC) dapat didefinisikan sebagai aktivitas pembelajaran ataupun pertukaran pendapat pengguna komputer secara *realtime* melalui ruang obrolan ataupun konferensi video. Sekilas aktivitas pembelajaran secara SCMC sama dengan pembelajaran tatap muka, namun melalui jaringan komputer[34]. Dalam konsep pembelajaran SCMC, pembelajaran dengan grup video lebih baik karena kurangnya kontak mata ketika hanya dengan menggunakan audio. Efektivitas SCMC berbasis teks lebih baik daripada sarana komunikasi lain seperti *Asynchronous Computer Mediated Communication* (ACMC), *Face To Face* (FTF), atau grup obrolan video[35].

### **2.2.6.2 Asynchronous Computer Mediated Communication (ACMC)**

*Asynchronous Computer Mediated Communication (ACMC)* tidak terjadi interaksi timbal balik secara langsung atau *realtime*, dan memungkinkan lebih banyak waktu untuk membaca, memahami, merenungkan, dan menanggapi bahan pembelajaran. Berikut ini yang termasuk dalam ACMC antara lain : *World Wide Web (WWW)*, *e-mail*, *web blog*, *newsgroup*, dan sistem pembelajaran yang dimiliki oleh organisasi pendidikan[34]. ACMC dapat memberi pengguna lebih banyak kesempatan untuk berpikir dan menjawab daripada SCMC karena ACMC mendukung penundaan interaksi yang memberikan lebih banyak waktu untuk berpikir dan merencanakan dengan menggunakan sumber daya eksternal[36].

### **2.2.7 Information Quality**

*Information Quality* mengacu pada penggunaan *E-Learning* untuk mencari informasi yang mungkin penting untuk pembelajaran dan bersifat paling terbaru, untuk memudahkan pelajar dalam memahaminya[8]. Definisi lain menyebutkan bahwa *Information Quality* mengacu pada kualitas data yang diterima pengguna saat menggunakan sistem informasi dimana data tersebut relevan, mudah dipahami, paling terbaru dan lengkap. *Information Quality* yang baik akan mempengaruhi niat pengguna dan kepuasan pengguna sistem[37]. Pendapat lain mengatakan *Information Quality* didefinisikan sebagai sejauh mana keberhasilan pengguna sistem dapat berpikir bahwa informasi yang didapat saat pembelajaran daring adalah *up-to-date*, akurat, relevan, komprehensif dan terorganisir[38].

### **2.2.8 Content Quality**

*Content Quality* dalam *E-Learning* dapat dilihat dari kedalaman dan rutinitasnya pembaruan konten untuk pembelajaran[8]. Indikator yang menandai *Content Quality* antara lain : Kebenaran, akurasi, keberimbangan penyajian ide, dan ketepatan tingkat kerincian (keluasan dan kedalaman), dengan kata lain meskipun desainnya menarik, menjadi tak berguna apabila isinya tidak akurat atau bahkan menyesatkan[39]. *Content Quality* dalam *E-Learning* tergantung pada perancangan dan pengelolaan dari lingkungan pembelajaran berjalan dengan baik. Mahasiswa lebih mudah menerima konten berkualitas yang diatur dengan

baik, disajikan dengan efektif, interaktif, ditulis dengan jelas, panjangnya tepat, bermanfaat, fleksibel, dan penyampaian yang tepat dan sesuai[40].

### **2.2.9 System Quality**

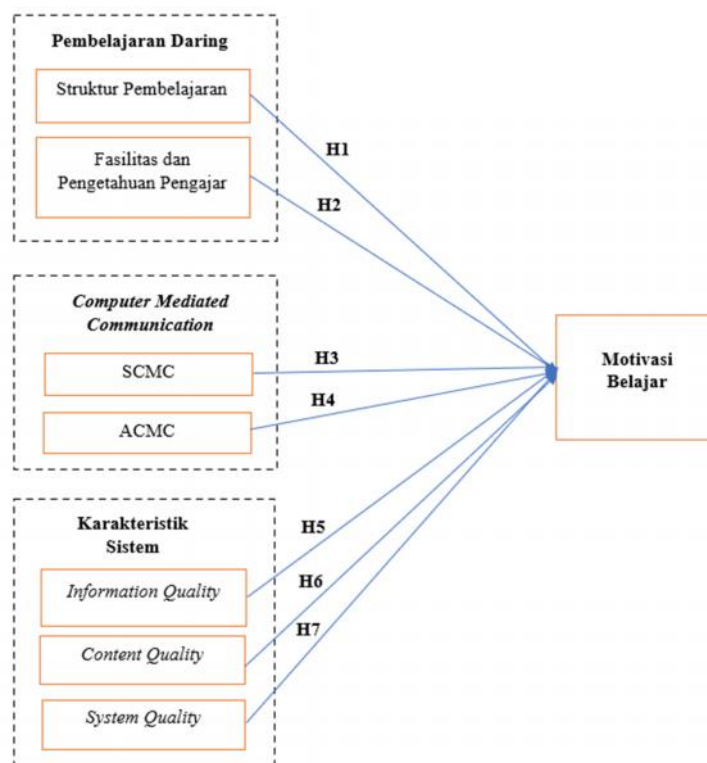
*System Quality* dapat didefinisikan sebagai bagaimana kemampuan suatu karakteristik sistem mampu mempengaruhi perspektif pengguna mengenai penggunaan sistem *E-Learning*[8]. *System Quality* mengacu pada bagaimana pengguna dapat menggunakan sistem dengan mudah, dengan indikator antara lain : ketersediaan sistem, kecepatan respon, *user friendly* dan *interface* yang akan mempengaruhi niat untuk menggunakan sistem[37]. Selaras dengan itu, pendapat lain berpendapat bahwa *System Quality* sebagai sejauh mana pengguna sistem berpikir bahwa sistem nyaman untuk digunakan, mudah dimengerti, dan menyenangkan saat dipelajari[41].

### **2.2.10 Purposive Sampling**

*Purposive sampling* merupakan pengambilan sampel berdasarkan pada responden yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan kriteria alasan tertentu yang kuat untuk dipilih[42]. Menurut Sugiyono, *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu[43]. Sederhananya, pada *Purposive Sampling*, Peneliti dalam mengambil sampel dengan cara menetapkan untuk menemukan orang yang dapat dan bersedia memberikan informasi berdasarkan pengetahuan atau pengalamannya yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan peneliti[44]. Kriteria yang ditetapkan pada *Purposive Sampling* akan menentukan apakah jawaban dari informan itu sesuai dengan data yang kita butuhkan atau tidak. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu disusun daftar kualifikasi kriteria yang baik, karena itu akan sangat penting saat menggunakan *Purposive Sampling*[45].



### 2.2.11 Kerangka Teori



**Gambar 2. 1 Variabel Penelitian**

Berdasarkan Gambar 2.1, diketahui bahwa kerangka teori pada penelitian ini terbentuk dari 3 teori yang mendasari, yaitu *Online Learning*, *Computer Mediated Communication (CMC)*, dan *Karakteristik Sistem*. *Online Learning* adalah jenis metode penyampaian yang digunakan dalam pendidikan jarak jauh dimana memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan secara sinkronus dan asinkronus melalui jaringan komunikasi[46]. Pada teori ini didapat 2 (dua) variabel, yaitu *Course Structure* atau Struktur Pembelajaran, serta Fasilitas dan Pengetahuan Pengajar[6].

CMC adalah komunikasi yang terjadi antar manusia dengan melalui alat yang disebut komputer[35]. Pada teori CMC ini didapat 2 (dua) variabel, *Asynchronous Computer Mediated Communication (ACMC)* dan *Synchronous Computer Mediated Communication (SCMC)*[7].

Karakteristik sistem memiliki peran untuk mengetahui kepercayaan pengguna sistem dan penerimaan teknologi[47]. Pada teori ini didapat 3 (tiga) variabel, yaitu *System Quality*, *Content Quality*, dan *Information Quality*[8].

### 2.2.12 Pengembangan Instrumen

#### 1. Hubungan struktur pembelajaran dengan motivasi belajar mahasiswa

Struktur pembelajaran adalah aspek yang menunjukkan kekakuan atau fleksibilitas tujuan program pendidikan, strategi pengajaran, dan metode evaluasi, dan sebagai indikator sejauh mana program pendidikan dapat mengakomodasi atau responsif terhadap kebutuhan individu[6]. Dilihat sebagai variabel penting yang mempengaruhi persepsi mahasiswa saat pembelajaran daring, struktur pembelajaran mencakup tujuan dan harapan pembelajaran untuk menyediakan dan memperkenalkan pembelajaran kepada mahasiswa[48].

Penelitian yang dilakukan oleh Hasnan Baber menunjukkan bahwa struktur pembelajaran adalah salah satu variabel yang merupakan penentu penting dari persepsi belajar siswa dan kepuasan siswa[6]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Julie A. Gray dan Melanie DiLoreto menunjukkan bahwa struktur pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa[48].

Penerapan struktur pembelajaran yang baik dan tepat, akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga struktur pembelajaran berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

**H1 : Struktur pembelajaran berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.**

#### 2. Hubungan fasilitas dan pengetahuan pengajar dengan motivasi belajar mahasiswa.

Pentingnya fasilitas dan didorong pula oleh kemampuan instruktur, merupakan faktor penentu kualitas pembelajaran daring[6]. Fasilitas belajar merupakan suatu aspek-aspek yang berguna untuk memudahkan dalam berlangsungnya proses pembelajaran yang akan maupun sedang berlangsung dengan tujuan menunjang kegiatan pembelajaran[30]. Kemampuan profesional dari seorang pengajar yang tentunya akan

mempengaruhi pemahaman yang didapat dan berhubungan langsung terhadap hasil belajar yang baik[31].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasnan Baber menunjukkan bahwa fasilitas dan pengetahuan pengajar merupakan penentu penting bagi hasil belajar siswa dan kepuasan siswa selama pembelajaran daring di tengah pandemi[6]. Selaras dengan itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Nadia Adela, Ernita Arif, Aidinil menunjukkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh kompetensi komunikasi dosen dan fasilitas belajar[49].

Fasilitas yang baik dan didukung dengan pengetahuan pengajar yang berkompeten akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga fasilitas dan pengetahuan pengajar berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

## **H2 : Fasilitas dan Pengetahuan pengajar berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa**

### 3. Hubungan antara SCMC dengan motivasi belajar mahasiswa.

SCMC adalah sebuah aktivitas pembelajaran ataupun pertukaran pendapat pengguna komputer secara *realtime* melalui ruang obrolan ataupun konferensi video. Sekilas aktivitas pembelajaran secara SCMC sama dengan pembelajaran tatap muka, namun melalui jaringan komputer[34]. SCMC dapat dikatakan sebagai metode alternatif karena dapat mengurangi kecemasan siswa saat berbicara tatap muka, dan memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka daripada komunikasi lisan[50].

Penelitian yang dilakukan oleh Aurel Mutiara Fembi menunjukkan bahwa pembelajaran sinkronus daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran sinkronus daring memberikan kontribusi yang berarti terhadap motivasi belajar siswa[51]. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Yong-Ming Huang, Chia-Sui Wang, and Yi-Chun Liu menunjukkan bahwa

pembelajaran secara sinkronus berdampak pada efektivitas motivasi belajar siswa[52].

Penerapan SCMC yang baik dan maksimal, akan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga SCMC selama pembelajaran daring berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

**H3 : SCMC berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.**

4. Hubungan antara ACMC dengan motivasi belajar mahasiswa.

ACMC adalah interaksi timbal balik secara langsung atau *realtime*, dan memungkinkan lebih banyak waktu untuk membaca, memahami, merenungkan, dan menanggapi bahan pembelajaran[34] sehingga memberi pengguna lebih banyak kesempatan untuk berpikir dan menjawab karena memberikan lebih banyak waktu untuk berpikir dan merencanakan dengan menggunakan sumber daya eksternal[36].

Penelitian yang dilakukan oleh Amira Khattab dan David Egleston menunjukkan bahwa ACMC memiliki rata-rata berpikir kritis keseluruhan yang cukup besar[7]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Subur menunjukkan hasil bahwa pembelajaran asinkronus daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa[53]. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Zahratul Fitri, Muhammad Faisal, dan Eka Utaminingsih menunjukkan bahwa pembelajaran daring asinkronus memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar[54].

Penerapan ACMC yang baik dan maksimal akan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga pembelajaran daring dengan ACMC berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

**H4 : ACMC berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.**

5. Hubungan *Information Quality* dengan motivasi belajar mahasiswa.

*Information Quality* mengacu pada penggunaan *E-Learning* untuk mencari informasi yang mungkin penting untuk pembelajaran dan bersifat paling terbaru, untuk memudahkan pelajar dalam memahaminya[8]. *Information Quality* mempunyai atribut-atribut seperti informasi yang diperoleh dari sebuah sistem, keakuratan informasi, relevansi informasi, ketepatan waktu, dan kelengkapan informasi. *Information Quality* sering merupakan dimensi kunci menyangkut instrumen kepuasan pengguna akhir[55].

Penelitian yang dilakukan oleh Lili Darliah menunjukkan hasil bahwa *Information Quality* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa[56]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Suharno Pawirosumarto menunjukkan bahwa *Information Quality* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*[55]. Dengan kepuasan yang dirasakan pengguna *E-Learning* semakin tinggi, akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

*Information Quality* yang baik akan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap informasi yang disajikan dan akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar mahasiswa, sehingga *Information Quality* berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar.

**H5 : *Information Quality* berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa**

6. Hubungan *Content Quality* dengan motivasi belajar mahasiswa

*Content Quality* dalam *E-Learning* dapat dilihat dari kedalaman dan rutinnnya pembaruan konten untuk pembelajaran[8]. *Content Quality* dalam *E-Learning* tergantung pada perancangan dan pengelolaan dari lingkungan pembelajaran berjalan dengan baik. Mahasiswa lebih mudah menerima konten berkualitas yang diatur dengan baik, disajikan dengan efektif, interaktif, ditulis dengan jelas, panjangnya tepat, bermanfaat, fleksibel, dan penyampaian yang tepat dan sesuai[40].

Penelitian yang dilakukan oleh N. Marjaya, I.G.A. Wesnawa, dan G.A. Yuniarta menunjukkan bahwa pemberian konten media daring

dalam pembelajaran ekonomi berpengaruh terhadap motivasi belajar[57]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Elis Hernawati, Pramuko Aji menunjukkan bahwa pemberian konten pada *E-Learning* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa[58].

Pemberian konten yang berkualitas akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar mahasiswa, sehingga *Content Quality* berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

**H6 : *Content Quality* berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran daring.**

7. Hubungan *System Quality* dengan motivasi belajar.

*System Quality* adalah pengukuran proses sistem informasi yang berfokus pada hasil interaksi antara pengguna dan sistem[55]. *System Quality* mengacu pada bagaimana pengguna dapat menggunakan sistem dengan mudah, dengan indikator antara lain : ketersediaan sistem, kecepatan respon (umpan balik), *user friendly* dan *interface* yang akan mempengaruhi niat untuk menggunakan sistem[37].

Penelitian yang dilakukan oleh Caka Gatot Priambodo menunjukkan bahwa *E-learning* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa[59]. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Suharno Pawirosumarto menunjukkan bahwa *system Quality* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*[55]. Dengan kepuasan yang dirasakan pengguna *E-Learning* semakin tinggi, akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Sistem yang baik dan berkualitas, akan meningkatkan motivasi belajar dari mahasiswa, sehingga kualitas sistem berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar.

**H7 : *System Quality* berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar mahasiswa**