BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori – Teori Motivasi Belajar

Pengertian dasar motivasi belajar ialah kadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam hal ini motivasi belajar termasuk pemasok daya (energizer) untuk bertingkah laku secara terarah. Motivasi adalah proses memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku. Perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi yang terarah dan bertahan lama (santrock, 2007).

2.1.1. Perspektif Motivasi

a) Perspektif Behavioral

Perspektif behavioral menekankan imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi mahasiswa. Insentif adalah peristiwa atau stimuli positif atau negative yang dapat memotivasi perilaku mahasiswa. Pendukung penggunaan insentif menekankan insentif dapat menambahkan minat atau kesenangan pada pelajaran, mengarahkan perhtian pada perilaku yang tepat dan menjauhkan mereka dari perilaku yang tidak tepat(Emmer 2000;santrock 2009)

b) Perspektif Humanistis

Perspektif humanistis menekankan pada kapasitas mahasiswa untuk mengembangkan kepribadian dan kebebasan untuk memilih nasib mereka dan kualitas positif (seperti peka terhadap orang lain). Perspektif ini berkaitan erat dengan pandangan abraham maslow bahwa kebutuhan dasar tertentu harus dipuaskan dahulu sebelum memuaskan kebutuhan yang lebih

tinggi. Menurut hierarki kebutuhan maslow, kebutuhan individual harus dipuaskan dalam urutan sebagai berikut:

1) Fisiologis: lapar, haus, tidur.
2) Keamanan *(safety*): bertahan hidup, seperti perlindungan dari peran dan perhatian dari orang lain.
3) Cinta dan rasa saling memiliki: keamanan *(security),* kasih sayang dan perhatian dari orang lain.
4) Aktualisasi diri: realisasi potensi diri.
5) Menurut Maslow dalam santrock (2009), mahasiswa harus memuaskan kebutuhan makan sebelum dia dapat berprestasi.
6) Aktualisasi diri, kebutuhan tertinggi dan sulit dalam hierarki Maslow, diberi perhatian khusus. Aktualisasi diri adalah motivasi untuk mengembangkan potensi diri secara penuh sebagai manusia.

c) Perspektif Kognitif

Pemikiran mahasiswa akan memandu motivasi mereka. Minat ini berfokus pada ide-ide seperti motivasi intrinsik mahasiswa untuk mencapai sesuatu, atribusi mereka persepsi tentang sebab akibat kesuksesan dan kegagalan, terutama persepsi bahwa usaha adalah faktor penting dalam hasil dan keyakinan mereka bahwa mereka dapat mengontrol lingkungan mereka secara efektif. Perspektif kognitif juga menekankan arti penting penetuan tujuan, perencanaan dan monitoring kemajuan menuju suatu tujuan (Zimmerman, 2001; dalam Santrock 2009). Menurut (R.W White, 1955 ; dalam Santrock 2007), yang mengusulkan konsep motivasi kompetensi, yakni ide bahwa orang termotivasi untuk meghadapi lingkungan mereka

secara efektif, menguasai dunia mereka, dan memproses informasi secara efisien. White mengatakan bahwa orang melakukan hal-hal tersebut bukan karena kebutuhan fisiologis, tetapi karena orang punya motivasi internal untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif (Santrock,2007).

d) Perspektif Sosial

Kebutuhan afiliasi atau keterhubungan adalah motif hubungan dengan orang lain secara aman. Ini membutuhkan pembentukan, pemeliharaan dan pemulihan hubungan pesonal yang lebih hangat dan akrab. Kebutuhan afiliasi kawan dekat, penuh perhatian dan suportif biasanya memiliki sikap akademik yang positif dan lebih sering bersekolah. Keterikatan mereka dengan guru, orangtua. Menurut Baker (1999) dalam santrock (2009) mahasiswa yang memiliki hubungan yang penuh perhatian dan suportif biasanya memiliki sikap akademik yang positif dan lebih senang bersekolah.

2.1.2. Jenis Motivasi

a) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Perspektif behavioral menekankan arti penting dari motivasi ekstrinsik dalam hasil ini, sedangkan kognitif dan humanistik lebih menekankan arti penting dari motivasi intrinsik.

b) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu ini sendiri (tujuan itu sendiri). Bukti terbaru mendukung

pembentukan iklim kelas dimana mahasiswa bisa termotivasi secara instrinsik untuk belajar (Henssey dan Armabile, 1998; dalam santrock 2009). Mahasiswa termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang mendapat tantangan sesuai dengan kemampuan mereka, mendapat imbalan yang mengandung nilai informasial tetapi bukan untuk control. Pujian juga bisa memperkuat motivasi instrinsik mahasiswa (Mikkelsen, 2007).

Dua jenis motivasi instrinsik adalah : (1) motivasi instrinsik dari diterminasi diri dan pilihan personal dan (2) motivasi instrinsik dari pengalaman optimal. Menurut (Ryan dan Deci, 2000; dalam Santrock 2009), determinasi diri dan pilihan personal bahwa mahasiswa ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Motivasi internal dan minat instrinsik meningkat apabila mahasiswa punya pilihan sendiri dan pulang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.

Pengalaman optimal. Pengalaman optimal berupa rasa senang dan bahagia yang besar. Pengalaman optimal terjadi ketika orang merasa mampu menguasai dan berkonsentrasi penuh saat melakukan aktivitas. Pengalaman optimal ini terjadi ketika individu terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Ketika keahlian mahasiswa tinggi tetapi aktivitas yang dihadapinya tidak menantang, hasilnya adalah kejemuan. Ketika level tantangan dan keahlian adalah rendah, mahasiswa merasa apati. Dan ketika mahasiswa menghadapi tugas sulit yang dirasa tidak bisa ditangani, maka mereka akan merasa cemas.

Hadiah dapat berguna sebagai : (1) mengontrol perilaku mahasiswa, dan (2) mengandung informasi tentang penguasaan keahlian. Ketika imbalan yang ditawarkan memberikan si mahasiswa, informasi tentang kompetensi mahasiswa akan bersemangat. Poin penting disini adalah bukan imbalan itulah yang memberi efek tapi tawaran atau ekspektasi itu sendiri atas imbalan insentif menimbulkan persepsi bahwa perilaku mahasiswa disebabkan oleh imbalan eksternal bukan motivasi dari mahasiswa untuk menjadi pandai (Cliford dan Wilson, 2010).

Empat proses kognitif yang terlihat dalam motivasi instrinsik dan ekstrinsik adalah: (1) atribusi, (2) motivasi untuk menguasai keahlian *(mastery)*, (3) *self efficacy*, dan (4) penentuan tujuan, perencanaan dan monitoring diri.

2.1.3. Teori-Teori Motivasi

a) Teori Atribusi

Teori atribusi menyatakan bahwa dalam usaha mereka memahami perilaku atau kinerjanya sendiri, orang-orang termotivasi untuk menemukan sebab-sebab yang mendasarinya. Atribusi adalah sebab sebab yang dianggap menimbulkan hasil. Dalam satu cara, teori atribusi mengatakan bahwa mahasiswa adalah seperti ilmuwan intuitif., berusaha menjelaskan sebab-sebab dibalik apa yang terjadi. Beberapa hal yang dianggap penyebab adalah kemampuan, usaha tingkat kesulitan dan kemudahan tugas soal, keberntungan, suasana hati dan bantuan rintangan dari orang lain. Tiga dimensi dari atribusi kasual adalah : (1) lokus, apakah penyebab itu bersifat

eksternal atau internal bagi mahasiswa, (2) kemampuan, sejauh mana penyebab itu tidak bisa di ubah, (3) daya kontrol.

b) Teori Lokus

Persepsi mahasiswa tentang kesuksesan atau kegagalan sebagai akibat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi harga diri mahasiswa. Mahasiswa yang menganggap kesuksesan sebagai pengaruh dari dalam diri sendiri akan lebih mungkin memiliki penghargaan yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang menganggap kesuksesan dari faktor eksternal.

c) Teori Stabilitas

Persepsi mahasiswa tentang stabilitas dari suatu sebab yang mempengaruhi ekspektasi kesuksesannya. Jika mahasiswa menisbahkan hasil positif dengan sebab yang stabil maka dia akan memperkirakan keberhasilan di masa datang. Ketika mahasiswa menghubungkan kegagalan dengan sebab yang tidak stabil, seperti ketidak beruntungan atau kurangnya usaha, maka dai mungkin berharap bahwa mereka akan suskses di masa depan, karena mereka menganggap sebab kegagalan dapat diubah.

d) Daya Kontrol

Persepsi mahasiswa tentang daya kontrol atau suatu sebab berhubungan dengan sejumlah hasil emosional seperti, kemarahan, rasa bersalah, rasa kasihan dan malu (Santrock, 2009). Ketika mahasiswa merasa dihalangi untuk meraih suskses oleh faktor eksternal yang dapat dikontrol orang lain (seperti berisik), maka mereka akan menjadi marah. Ketika mahasiswa menganggap bahwa mereka tidak bisa sukses karena sebab-sebab yang dapat di kontrol secara internal seperti kurang berusaha atau malas, mereka sering

merasa bersalah. Ketika mahasiswa menganggap orang lain tidak mencapai tujuan mereka karena sebab yang tidak bisa di kontrol (seperti kurangnya kemampuan dan cacat fisik), mereka akan merasa kasihan. Ketika mahasiswa menganggap kegagalan dari faktor internal yang tidak dapat di kontrol (seperti kemampuan rendah).

Psikolog pendidikan sering kali menganjurkan untuk memberi mahasiswa serangkaian pengalaman hasil yang terencana, dimana modeling, informasi tentang strategi, praktik dan umpan balik digunakan untuk mereka. : (1) membantu berkonsentrasi, (2) mengatasi kegagalan dengan menurut kembali langkah-langkah mereka menemukan kesalahan dan menganalisis problem untuk pendekatan yang lebih baik. (3) mengatribusikan kegagalan mereka yang kurang usahanya (Dweck dan Elliot; dalam Santrock 2009).

Motivasi untuk menguasai. Konsep motivasi penguasaan *(mastery motivation)* sangat berhubungan erat dengan motivasi instrinsik dan atribusi (Jening dan Dietz, 2002; Santrock, 2009). mahasiswa dengan orientasi penguasaan akan fokus terhadap penyelesaian tugas bukan kemampuan mereka, punya sikap menikmati tantangan, dan menciptakan strategi berorientasi solusi yang meningkatkan kinerja mereka. Mahasiswa yang berorientasi penguasaaan ini seringkali menyuruh diri mereka sendiri untuk memperhatikan, berpikir cermat, dan mengingat strategi, yang sukses di masa lalu. Sebaliknya anak dengan orientasi tek berdaya *(helpless)* orientasi berfokus pada ketidak mampuan personal mereka. Seringkali sikap negatif (termasuk kemajuan dan kecemasan). Orientasi ini melemahkan kinerja mereka.

Orientasi kinerja merupakan pandangan personal yang lebih menitik beratkan pada kinerja atau hasil daripada prosesnya, bagi mahasiswa berorientasi kinerja, kemenangan atau hasil adalah penting dan kebahagiaan dianggap sebagai hasil kemenangan.

1. *self efficacy*

self efficacy adalah keyakinan bahwa seseorang bisa menguasai situasi dan memproduksi hasil positif. Konsep *self efficacy* mempengaruhi pilihan aktivitas oleh mahasiswa. Mahasiswa dengan *self efficacy* rendah mungkin menghindari banyak tugas belajar, khususnya yang menanntang dan sulit, sedangkan mahasiswa dengan level *self efficacy* tinggi mau mengerjakan tugas tugasnya, menurut Bandura (2001) dalam Santrock (2009).

Penentuan tujuan, perencanaan dan monitoring diri. Pendekatan behavioral dan kognitif sosial mendiskusikan sejumlah ide tentang pembelajaran regulasi diri *(self regulatory*) yang terdiri dari diri penciptaan pemikiran sendiri, perasaan sendiri dan perilaku sendiri, dalam rangka mencapai tujuan. *Self efficacy* dan hasil meningkat jika mahasiswa menentukan tujuan jangka pendek yang spesifik dan menantang (Zimmerman dan Schunk, 2001; Santrock, 2009). Mahasiswa dapat menentukan tujuan jangkan panjang (distal manapun jangka pendek proksimal)

2. *self regulation*

Regulasi diri yang jika diterjemahkan dalam bahasa inggris adalah *self regulation*. *Self* berarti diri dan regulation berarti terkelola. Jadi regulasi diri merupakan upaya seseorang mengontrol diri sendiri dalam berbagai proses kehidupannya (Fitriya & Lukmawati, 2015). Regulasi diri adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mengatur pikiran, perasaan dan perilakunya untuk kemudian dievaluasi sehingga terarah sesuai dengan keinginan, harapan maupun tujuan yang hendak dicapai dalam hidupnya. Regulasi diri merupakan kemampuan untuk mengatur dan mengarahkan apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan untuk kemudian mengimplementasikan pada perilakunya guna mencapai kesuksesan dalam pekerjaan, serta dengan hubungan dengan orang lain (Apranadyanti, 2010).

3. *Anxiety* (Kecemasan)

Kecemasan (*anxiety*) adalah perasaan takut dan kegundahan yang tidak jelas dan tidak menyenangkan. Adalah normal jika mahasiswa merasa cemas dan khawatir saat mengahadapi kesulitan di sekolah, seperti saat akan menghadapi ujian. Mahasiswa yang sukses memiliki kecemasan level moderat (Santrock, 2009). Beberapa mahasiswa yang memiliki tingkat kecemasan tinggi dan konstan akan mengganggu kemampuan mereka untuk mencapai prestasi. Intervensi kecemasan difokuskan pada aspek kekhawatiran, dimana program ini berusaha mengganti pemikiran yang lebih positif dan kontruktif (Meichenbaum dan Butler dalam Santrock, 2009) Program ini lebih efektif meningkatkan hasil daripada program relaksasi.

4. *Instrinsic Value*

Instrinsic Value adalah nilai yang terdapat dalam diri seseorang, Santrock mengindikasikan bahwa seberapa keras mahasiswa belajar juga dipengaruhi oleh value yang mereka miliki atas tujuan yang telah mereka tetapkan, ia mendefinisikan *value* sebagai keyakinan, sikap, cara berpikir seseorang tentang apa yang seharusnya dilakukan atas tujuan yang telah ditetapkan (Santrock, 2009)

2.1.4. Motivasi, Hubungan Dan Konteks Sosio Kultural

Motivasi mengandung komponen sosial. Bahasan tenatang dimensi sosial meliputi motif sosial, hubungan sosial, dan konteks sosiokultural dari mahasiswa. Motif sosial adalah kebutuhan dan keinginan yang dikenal melalui pengalaman dunia sosial. Perhatian analog kebutuhan terhadap motif sosial muncul dari katalog kebutuhan atau motif yang disusun oleh (Henry Murray, 1998; dalam Santrock, 2009) yang mencakup kebutuhan akan afiliasi atau keterhubungan yakni motif untuk merasa cukup terhubug dengan orang lain. Kebutuhan ini membutuhkan pembentukan, pemeliharaan, dan pemulihan hubungan yang akrab hangat dan personal. Kebutuhan sosial mahasiswa direfleksikan dalam keinginan mereka untuk popular di mata teman sebayanya dan kebutuhan punya satu kawan akrab atau lebih dan keinginan untuk menarik dimata orang yang mereka sukai. Meskipun setiap orang butuh afiliasi, beberapa mahasiswa punya kebutuhan yang lebih kuat daripada mahasiswa lain (O'cooner dan Rosenblood dalam Santrock, 2009).

2.1.5. *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ)

Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) merupakan sebuah instrumen yang disusun untuk menilai orientasi motivasi pada mahasiswa dan macam-macam strategi belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk menilai orientasi motivasional pada mahasiswa dapat digunakan sebuah instrumen berupa kuesioner. Salah satu kuesioner motivasi yang banyak digunakan adalah *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) yang didesain oleh Pintrich dkk. MSLQ telah banyak digunakan dan divalidasi ulang untuk diadaptasi. MSLQ sudah banyak dipakai dalam mengukur motivasi pada dunia pendidikan secara umum. Namun penggunaannya dalam pendidikan kedokteran masih sangat sedikit. Penelitian yang dilakukan oleh S Hamid dan V S Singaram tentang hubungan antara motivasi strategi belajar dengan prestasi akademik mahasiswa kedokteran tahun pertama didapatkan adanya hubungan walaupun masih terbatas antara nilai MSLQ dengan prestasi akademik.

2.2. E-Learning

2.2.1. Pengertian *E-Learning*

Perangkat media pembelajaran terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), kedua perangkat ini digunakan dalam membuat web pembelajaran *e-learning*. Adapun sistem pembelajaran berbasis web ini bisa terjadi karena perkembangan yang pesat dari tiga bidang; bidang pembelajaran jarak jauh, pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer, dan perkembangan bidang teknologi internet. Mengingat sekarang ini,

perkembangan teknologi internet yang semakin cepat dan canggih, memungkinkan komputer dapat berhubungan tanpa mengenal batas wilayah maupun negara dengan memanfaatkan kabel maupun tanpa kabel. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan komunikasi seperti : e*mail, groups, chatting, searching, download, upload*, dan aktivitas lainnya. Perkembangan teknologi internet memberikan nuansa baru sistem pembelajaran jarak jauh yang lebih terbuka lagi. Sistem pembelajaran berbasis *web* yang popular dengan sebutan *elektronik learning (e-learning), web-besed training* atau kadang disebut *web- based education* dan lain-lain.

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya menurut Darin E. Hartley "*e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain". *Learn Frame Com dalam Glossary Of E-learning Terms* menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun *computer standalone*. Sedangkan menurut Mary Daniels Brown dan Dave Feasey mengemukakan bahwa "*e-learning*" merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan, seperti; internet, *Local Area Network* (LAN) atau *Wider Area Network* (WAN).

E-Learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Mahasiswa

tidak perlu duduk didalam kelas untuk menyimak setiap materi pembelajaran yang disampaikan guru secara langsung, tetapi dapat disimak setiap saat pada tempat dimana saja yang terhubung dengan fasilitas internet. Sebagaimana yang disebutkan di atas, *e-learning* telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya sekolah lebih ekonomis serta mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan bahan atau materi, mahasiswa dengan guru maupun sesama teman dengan kondisi yang demikian itu mahasiswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada.

E-learning merupakan penyampaian konten pembelajaran secara elektronik yang di distribusikan melalui *web (online)* atau melalui CD/DVD (*offline*) dan ada komponen evaluasi yang melekat di dalamnya apabila e-learning menjadi bagian atau berada di bawah payung *distance learning* dimana tidak ada tatap muka antara guru dan mahasiswa *(student centered). E-learning* tidak sekedar mengupload bahan ajar ke internet atau melakukan konten pembelajaran, tetapi lebih merupakan proses pembelajaran ke dalam paradigma baru, pedagogi digital. Paradigma ini memiliki implikasi pada perubahan kultur pembelajaran konvensional ke *kultur e-learning*. Penyediaan infrastruktur teknologi dan pelatihan sumber daya manusia sama sekali belum menjamin keberhasilan *e-learning*. Oleh sebab itu untuk dalam pengembangan *e-learning* diperlukan strategi yang baik dan komprehensif.

Pembelajaran *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (*internet, LAN, WAN*) sebagai model penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar

lainnya. Terdapat juga keuntungan dalam menggunakan *e-learning* diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Menghemat waktu proses belajar mengajar.

b) Mengurangi biaya perjalanan.

c) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).

d) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.

e) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

2.2.2. Proses Pembelajaran *E-Learning*

Dalam teknologi *e-learning* proses pembelajaran dapat dilakukan dari jarak jauh atau tidak dilakukan dalam suatu ruangan kelas. Proses pembelajaran juga berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu artinya mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Dalam hal ini peran guru yang biasanya dalam pembelajaran di kelas sebagai pemberi materi, akan digantikan dengan media komputer yang telah siap dengan simulasi materi.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik dikelas maupun di luar kelas. Hal itu telah mengubah peran guru dan mahasiswa dalam pembelajaran.

Terdapat tiga alternatif model kegiatan pembelajaran, yaitu :

a) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).

b) Sebagian secara tatap muka dan sebagian melalui internet.

c) Sepenuhnya melalui internet *(e-learning).*

2.2.3. Kelemahan dan Manfaat *E-Learning*

Dalam berbagai literatur *e-learning* tidak dapat dilepaskan dari jaringan internet, karena media ini yang dijadikan sarana untuk penyajian ide dan gagasan pembelajaran. Namun dalam perkembangannya masih dijumpai kendala atau hambatan, akan tetapi terdapat juga manfaat pembelajaran *e-learning*.

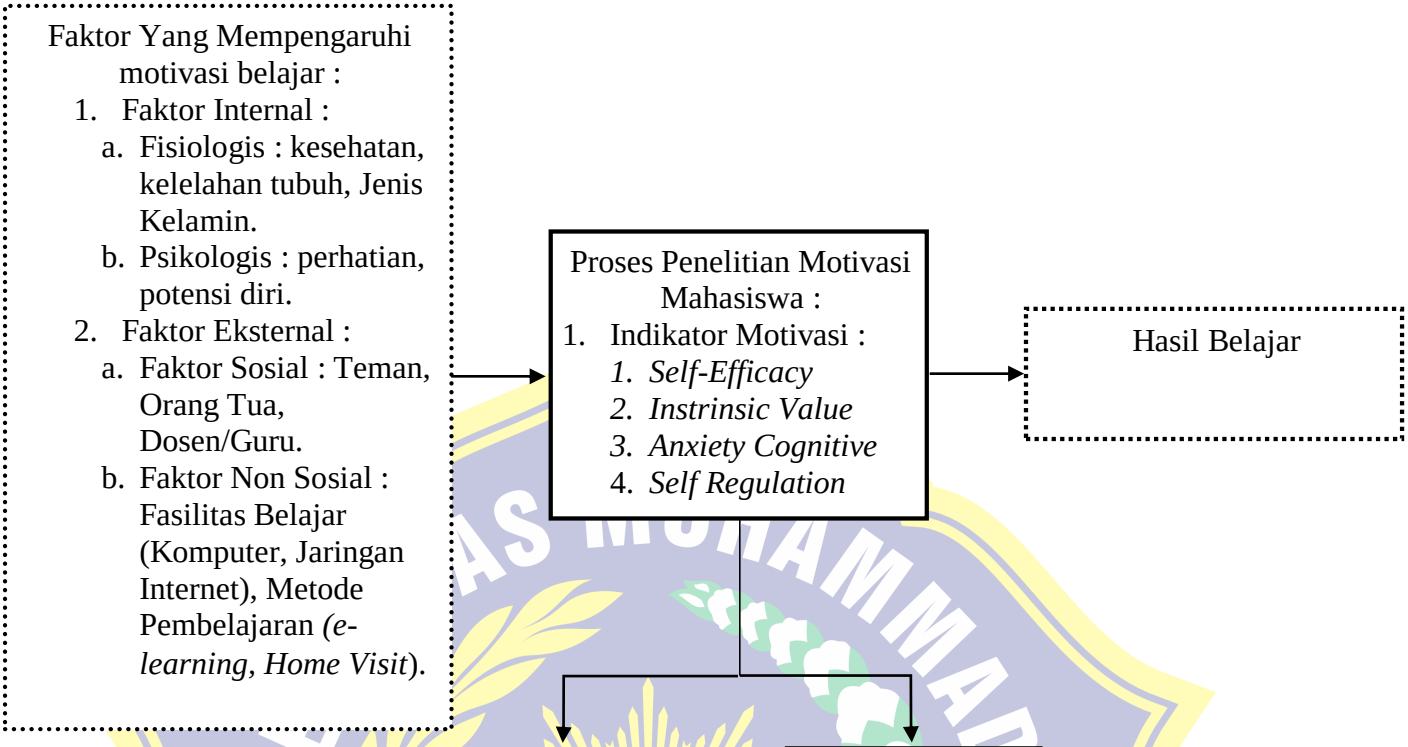
Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kendala hambatan dan kelemahan sistem e-learning, dikemukakan suatu pokok pikiran atau ide untuk mengkolaborasikan *e-learning* dengan sistem pembelajaran tradisional menggunakan ruangan kelas (*class-learning*), dalam arti kata jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber dan sarana pembelajaran, sedangan proses pembelajaran tetap dilakukan melalui classroom.

Tabel. 2.2. Kelemahan dan Manfaat *E-Learning*

No.	Kelemahan *E-Learning*	Manfaat *E-Learning*
1.	Masih kurangnya kemampuan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran	Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan pengajar atau instruktur
2.	Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap-tahap awal	Mempermudah interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja
3.	Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui internet	Mempermudah dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran
4.	Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu	Mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan materi pelajaran dan interaksi dengan guru
5.	Hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara pengajar dengan mahasiswa	Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet, mahasiswa tidak harus hadir dikelas

Dalam hal ini internet dijadikan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Berkaitan dengan sistem pembelajaran klasikal *(class learning)*, maka pemanfaatkan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, seperti *browsing, resourcing, searching, consulting dan communicating*.

2.3. Kerangka Konseptual



Keterangan Gambar :

: Tidak diteliti

: Diteliti

: Arah Hubungan