

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian kemampuan yang diperoleh mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Menurut Gagné yang dikontekstualisasikan dalam pendidikan tinggi oleh (Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 2020) hasil belajar adalah perubahan kemampuan internal mahasiswa yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari pengalaman belajar yang terstruktur. Dalam konteks perguruan tinggi, hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan ilmu dalam situasi nyata.

(Anderson & Krathwohl, A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, 2001) mengatakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kategori kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir dan memahami pengetahuan. Kategori afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan nilai-nilai, sedangkan kategori psikomotorik meliputi kemampuan untuk melakukan keterampilan tertentu. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai akademis, tetapi juga dari perkembangan sikap dan keterampilan mahasiswa.

(Hamalik, Proses Belajar Mengajar, 2020) juga menambah bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang cenderung tetap dari pengalaman dan latihan. Ini berarti, belajar bisa memberikan efek jangka panjang pada kemampuan seseorang beradaptasi dan menyelesaikan masalah.

Sementara itu, (Dimyati & Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, 2021) menegaskan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diukur dalam bentuk nilai atau skor setelah seseorang mengikuti proses belajar dan evaluasi. Pandangan ini

menekankan sisi angka dari hasil belajar sebagai tanda keberhasilan akademik. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa hasil belajar di zaman digital tidak hanya dipengaruhi oleh proses berpikir, tetapi juga oleh faktor psikososial seperti motivasi dan lingkungan belajar. Jadi, hasil belajar di kalangan mahasiswa pendidikan ekonomi harus dipahami sebagai pencapaian yang beragam, yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis, motivasi dalam belajar, dan kemampuan beradaptasi dengan sistem pembelajaran online.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akademik adalah perubahan dalam perilaku, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa yang bisa diukur setelah mengikuti proses belajar, baik secara online maupun offline, terlihat dari nilai, kemampuan berpikir kritis, dan penguasaan kompetensi sesuai dengan tujuan pendidikan.

2.1.1.2 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. (Ehsan & Zaidan, 2023) Akses & kualitas infrastruktur teknologi (konektivitas, perangkat, platform)

Ketersediaan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil sangat berhubungan dengan kemampuan siswa untuk aktif dan berpartisipasi selama pembelajaran dan menyelesaikan tugas daring. keterbatasan teknis bisa mengurangi waktu belajar yang efektif dan nilai yang diperoleh.

2. Menurut Arsyad & Saraswati, (2024) keterampilan digital & literasi teknologi (*tech-self-efficacy*)

Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Microsoft Word, aplikasi pembelajaran online seperti Zoom Meeting, dan alat penilaian berpengaruh pada seberapa baik interaksi dalam pembelajaran dan hasil belajar yang didapat ini lebih penting daripada hanya sekedar ketersediaan perangkat

3. Motivasi & regulasi diri (*self-regulated learning* / belajar mandiri)

Menurut (Zimmerman B. J., 2020) keberhasilan belajar daring sangat bergantung pada kemampuan regulasi diri—termasuk perencanaan, pemantauan, dan evaluasi belajar. Dalam konteks Indonesia menunjukkan bahwa mahasiswa dengan tingkat regulasi diri tinggi memiliki prestasi akademik lebih baik selama perkuliahan daring. (Hapsari & Fatmasari, 2022)

menegaskan bahwa strategi belajar mandiri menjadi penentu utama penyelesaian tugas secara efektif dalam lingkungan virtual.

4. Desain instruksional dan kompetensi dosen (kualitas pengajaran daring)

Menurut Tantowi et al. (2023) kualitas desain pembelajaran daring bergantung pada kemampuan dosen dalam memadukan pedagogi digital, interaktivitas, serta kecepatan umpan balik.

5. Lingkungan fisik & sosial (ruang belajar, dukungan keluarga/teman, kebisingan)

Menurut Brown et al. (2021), efektivitas pembelajaran daring di negara berkembang sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar di rumah dan dukungan sosial. Irvani et al. (2023) juga menyoroti bahwa dukungan keluarga dan suasana rumah yang kondusif menjadi faktor eksternal penting bagi fokus dan motivasi belajar. Ketidakhadiran ruang tenang atau adanya gangguan lingkungan dapat menurunkan konsentrasi mahasiswa.

6. Kesehatan mental & beban psikososial (stres, kecemasan, burnout)

Menurut Elgeka dan Pujibudojo (2023), tekanan psikologis seperti stres dan kecemasan selama pembelajaran daring dapat menurunkan kemampuan kognitif dan semangat belajar mahasiswa.

7. Metode penilaian dan umpan balik (*assessment & feedback*)

Menurut Mahasaraswati et al. (2024), variasi strategi penilaian daring seperti quis, proyek, dan portofolio dapat meningkatkan keterlibatan serta kompetensi siswa bila disertai umpan balik yang cepat dan jelas.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

(Arikunto, 2018) menyatakan bahwa indikator hasil belajar berfungsi sebagai alat untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Indikator digunakan sebagai alat untuk melihat perubahan yang terjadi dalam suatu keadaan. Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yaitu meliputi:

1. Informasi Verbal, yaitu kemampuan ini mencakup penguasaan informasi secara lisan, seperti menyampaikan pengetahuan tentang fakta-fakta tertentu.

2. Keterampilan intelektual, meliputi kemampuan untuk membedakan, memahami konsep, menerapkan aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini diperoleh melalui proses belajar.
3. Strategi Kognitif, adalah kemampuan untuk mengatur dan mengembangkan proses berpikir, seperti merekam informasi, menganalisis, dan mensintesis data.
4. Sikap, adalah kecenderungan untuk merespons suatu stimulus berdasarkan penilaian tertentu.
5. Keterampilan motorik terlihat dari kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot atau tubuh seseorang saat melakukan aktivitas tertentu yang dipelajari.

2.1.2 Lingkungan Belajar

2.1.2.1 Pengertian Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan segala kondisi yang berkaitan dengan tempat dan situasi berlangsungnya proses pembelajaran. Menurut Hendrizal (2019), lingkungan belajar mencakup lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang saling melengkapi agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara nyaman tanpa paksaan. Konsep ini tetap relevan dalam pendidikan tinggi, namun mengalami penyesuaian seiring dengan berkembangnya pembelajaran daring.

Dalam konteks pembelajaran daring mahasiswa, lingkungan belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas formal, melainkan meluas ke lingkungan rumah atau kos sebagai tempat utama berlangsungnya proses belajar. Menurut (Sari & Rifki, 2021) lingkungan belajar daring mahasiswa mencakup kondisi fisik tempat belajar, ketersediaan perangkat teknologi, kualitas jaringan internet, serta suasana sosial yang mendukung proses pembelajaran jarak jauh.

Lingkungan fisik dalam pembelajaran daring meliputi ruang belajar di rumah atau kos, pencahayaan, kenyamanan tempat duduk, kebisingan, serta ketersediaan perangkat seperti laptop, gawai, dan akses internet. Lingkungan fisik yang tertata dan nyaman berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan efektivitas belajar mahasiswa. Putri et al. (2022) menegaskan bahwa keterbatasan ruang belajar dan gangguan lingkungan sekitar menjadi salah satu

faktor utama yang memengaruhi hasil belajar mahasiswa selama pembelajaran daring.

Oleh karena itu, lingkungan belajar seperti rumah harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi dan memungkinkan dalam konteks sosial sehingga lingkungan belajar dapat digunakan sebagai tempat diskusi mendalam dan pemikiran kritis yang mengedepankan prinsip-prinsip kemanusiaan, kasih sayang, demokrasi, dan agama. Selain itu, dimungkinkan untuk membangun lingkungan non-fisik dan lingkungan sosial untuk berfungsi, yaitu, untuk menciptakan suasana yang ramah dan menyenangkan.

2.1.2.2 Indikator Lingkungan Belajar

Indikator lingkungan belajar adalah aspek-aspek atau komponen terukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana kondisi lingkungan baik fisik maupun nonfisik mendukung proses dan hasil belajar mahasiswa. Indikator ini menjadi tolak ukur dalam menilai efektivitas suasana belajar yang tercipta di sekitar mahasiswa.

Menurut (Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, 2015) lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar peserta didik yang dapat memengaruhi proses belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka, indikator lingkungan belajar mencerminkan faktor-faktor yang menggambarkan sejauh mana kondisi tersebut mendukung kegiatan belajar.

(Dimiyati & Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, 2018) menjelaskan bahwa lingkungan belajar mencakup lingkungan fisik (seperti ruang belajar, pencahayaan, ventilasi, kebersihan) serta lingkungan sosial dan psikologis (hubungan antar mahasiswa, dosen, serta dukungan emosional). Indikatornya, dengan demikian, dapat berupa kenyamanan tempat belajar, interaksi sosial, dan suasana emosional yang kondusif. Indikator yang digunakan untuk mengukur lingkungan belajar yaitu meliputi:

1. Aspek fisik lingkungan (pencahayaan, ruang, kebisingan).
2. Dukungan sosial dan emosional dari keluarga/teman.
3. Aspek psikologis (motivasi dan kenyamanan belajar).
4. Disiplin serta kebiasaan belajar.
5. Fasilitas pendukung belajar.

2.1.3 Pembelajaran Daring

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama dalam proses belajar mengajar. Model ini memungkinkan interaksi antara dosen dan mahasiswa berlangsung tanpa batas ruang dan waktu melalui penggunaan jaringan internet dan perangkat elektronik.

(Moore, Dickson-Deane, & Galyen, e-Learning, Online Learning, and Distance Learning Environments, 1993) pembelajaran daring (online learning) adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media digital dan platform daring untuk menyampaikan materi, memfasilitasi komunikasi, serta menilai hasil belajar peserta didik secara interaktif. Pembelajaran daring muncul sebagai respons terhadap kebutuhan fleksibilitas dan aksesibilitas dalam pendidikan tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Dhawan (2020:6-8), yang menyatakan bahwa pembelajaran daring memberikan peluang bagi mahasiswa untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber digital, sekaligus menuntut kemampuan pengaturan diri (self-regulated learning) agar proses belajar tetap efektif. Oleh karena itu, pembelajaran daring tidak hanya mengandalkan teknologi, tetapi juga melibatkan faktor psikologis, sosial, dan pedagogis dalam mendukung Hasil Belajar.

Di Indonesia, perkembangan pembelajaran daring semakin pesat sejak pandemi COVID-19, ketika seluruh kegiatan pendidikan beralih dari tatap muka ke sistem jarak jauh. Menurut Otoritas Jasa Pendidikan Nasional (Kemendikbudristek, 2021:3-5), pembelajaran daring adalah proses belajar yang dilakukan melalui jejaring internet dengan memanfaatkan Learning Management System (LMS), video conference, serta media interaktif lain yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif secara virtual. Model ini menekankan pentingnya kemampuan adaptasi terhadap teknologi dan kemandirian belajar mahasiswa.

Menurut Handarini dan Wulandari (2020:498-500), Pembelajaran daring mencakup kegiatan penyampaian informasi, diskusi, pemberian tugas, serta

penilaian melalui berbagai platform digital seperti Google Classroom, Zoom, dan Moodle. Ciri utama pembelajaran daring adalah terjadinya interaksi belajar tanpa tatap muka langsung namun tetap mempertahankan komunikasi dua arah melalui media digital.

Sementara itu, menurut Kurniawan dan Santoso (2023:55-58), pembelajaran daring tidak hanya menggantikan ruang kelas fisik, tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran baru yang menekankan fleksibilitas, kolaborasi, dan personalisasi. Mahasiswa dituntut untuk aktif mencari informasi, berpartisipasi dalam forum diskusi virtual, serta mengembangkan kemampuan literasi digital sebagai prasyarat utama keberhasilan belajar di era digital. Dalam konteks pendidikan tinggi, pembelajaran daring berperan penting dalam meningkatkan akses pendidikan, efisiensi waktu, serta kesiapan mahasiswa menghadapi transformasi digital di dunia kerja (Rahmadani and Yusuf, 2022:210-213). Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas desain instruksional, dukungan teknologi, serta kesiapan dosen dan mahasiswa. Ketika pembelajaran daring dirancang dengan interaktif, memiliki tujuan yang jelas, dan disertai umpan balik yang efektif, hasil belajar akademik mahasiswa cenderung meningkat (Pratama and Santoso, 2024:88-91). Sebaliknya, jika pelaksanaannya kurang terstruktur dan minim interaksi, motivasi serta pemahaman mahasiswa dapat menurun.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran berbasis teknologi digital yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung secara jarak jauh dengan dukungan konektivitas internet, media interaktif, serta kemampuan mandiri peserta didik untuk mencapai tujuan akademik secara optimal. Mengajar dan belajar yang dilakukan secara terpisah. Pembelajaran daring dilakukan melalui internet dan web 2.0 (Alessandro, 2018), yang berarti bahwa teknologi digunakan sebagai alat, sedangkan internet menjadi sistem pendukungnya. Pembelajaran daring telah banyak digunakan di perguruan tinggi, seperti yang terlihat dari beberapa penelitian (Crews & Parker, 2017:45-47 ; Mather & Sarkans, 2018:35-38).

2.1.3.2 Indikator Pembelajaran Daring

Indikator pembelajaran daring adalah ukuran atau aspek yang digunakan untuk menilai sejauh mana pelaksanaan pembelajaran berbasis online berjalan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Indikator ini mencakup komponen-komponen penting dalam proses pembelajaran digital seperti interaksi, akses teknologi, partisipasi, dan efektivitas media yang digunakan.

Menurut Moore, Dickson-Deane, dan Galyen indikator pembelajaran daring mencakup tiga dimensi utama, yaitu struktur pembelajaran (learning design), interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta dukungan teknologi yang memfasilitasi komunikasi dan akses terhadap materi. Kesiapan teknologi dan aksesibilitas. Indikator yang digunakan untuk mengukur pembelajaran daring yaitu meliputi:

1. Kualitas pedagogis pembelajaran (kejelasan materi dan aktivitas interaktif).
2. Interaksi akademik digital (komunikasi dan umpan balik).
3. Self-regulated learning (pengaturan waktu dan tanggung jawab belajar).
4. Kepuasan terhadap sistem pembelajaran daring.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut kajian tentang penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Penulis/Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Widya Wulandari (Mahasiswa S1 Sosiatri–Sosiologi, Universitas Mulawarman) Nur Fitriyah (Dosen Sosiatri–Sosiologi, Universitas Mulawarman) <i>eJournal Sosiatri-Sosiologi</i> , Volume 10, Nomor 4, Tahun 2022, Halaman 302–311	“Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial Angkatan 2019 Universitas Mulawarman.”	Berdasarkan hasil analisis secara simultan yang telah dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara bersama-sama variabel pembelajaran daring memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan tahun 2019 Universitas Mulawarman dengan hasil Fhitung > 0,05 (44,803 > 4,073).
2	Arfa Raisha Nur Sholekhah, Hery Sawiji dan Tri Murwaningsih. <i>Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran (JIKAP)</i> Volume 5, No. 3, Agustus 2021 Universitas Sebelas Maret	Pengaruh Pembelajaran Daring dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PAP UNS Era Pandemi COVID-19	Secara simultan, penelitian ini juga menemukan bahwa pembelajaran daring dan lingkungan belajar bersama-sama memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Kombinasi dari penyelenggaraan pembelajaran daring yang efektif dan lingkungan belajar yang kondusif menciptakan situasi belajar yang lebih optimal.

	Warsina Sari, Sakdanur Nas dan Mujiono. Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4, Nomor 5, Tahun 2022 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	Pengaruh Pembelajaran Daring dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa SMAS IT Bangkinang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh cara pembelajaran daring dijalankan dan kondisi lingkungan belajar yang mereka miliki.
4	Avisa Rahmawati Kasanah, Alif Fadin Amrullah, Alya Farah Muhdiyah, Iqbal Maryono, Putri Maulidya, Satria Happy Nur Pradana, Alphard Sultan Barts, dan Damar Pramudhita Aryaaditama. Jurnal Majemuk Volume 3 Nomor 3 Tahun 2024	Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Jurusan Manajemen Angkatan 2023 di Universitas Negeri Semarang	Hasil penelitian ini menunjukkan Lingkungan belajar terbukti memberikan pengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa, terutama melalui kenyamanan, fasilitas memadai, dan suasana belajar yang kondusif.
3	Muh Ajid Anggara, Ariduddin Mane, dan Ripa Fajar Laming. Jurnal ACCESS JOURNAL OF ACCOUNTING, FINANCE AND SHARIA ACCOUNTING, Volume 2, No. 3, Desember 2024, halaman 139–144.	Pengaruh Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Bosowa	Secara simultan, motivasi mahasiswa dan hasil belajar berpengaruh positif signifikan terhadap pembelajaran daring, dengan nilai F hitung sebesar 52.562 (lebih besar dari F tabel 3.09) dan tingkat signifikansi 0.000 (kurang dari 0.05).

Berdasarkan penelitian sebelumnya di atas, penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan ke-lima penelitian sebelumnya. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah:

1. Variabel yang digunakan sama. Yakni Pembelajaran Daring dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar.
2. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang relevan adalah sama yaitu menggunakan survei.

Adapun perbedaan antara peneliti yang penulis lakukan dengan kelima penelitian sebelumnya yaitu :

1. Widya Wulandari & Nur Fitriyah (2022)

Perbedaan dengan penelitian dari Widya Wulandari & Nur Fitriyah hanya meneliti pembelajaran daring sebagai satu-satunya variabel terhadap prestasi akademik. Sementara pada penelitian ini menambahkan lingkungan belajar sebagai variabel kedua dan menggunakan subjek berbeda, yaitu mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNSIL angkatan 2022.

2. Arfa Raisha Nur Sholekhah dkk. (2021)

Perbedaan dengan penelitian Arfa Raisha Nur Sholekhah, hanya menyoroti pengaruh pembelajaran daring dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar, bukan hasil belajar. Sedangkan pada penelitian ini berbeda karena fokusnya langsung pada hasil belajar akademik, serta menggunakan konteks program studi dan universitas yang berbeda.

3. Warsina Sari dkk. (2022)

Perbedaan dengan penelitian Warsina Sari, Studi ini dilakukan pada siswa SMA dan fokus pada mata pelajaran Ekonomi. Sementara pada penelitian ini menggunakan populasi mahasiswa, bukan siswa, serta meneliti hasil belajar di tingkat perguruan tinggi dengan karakteristik pembelajaran yang berbeda.

4. Avisia Rahmawati Kasanah dkk. (2024)

Perbedaan dengan penelitian dari Avisia Rahmawati Kasanah hanya meneliti lingkungan belajar sebagai variabel tunggal. Pada penelitian ini

mengombinasikan pembelajaran daring dan lingkungan belajar secara simultan, sehingga memberikan model analisis yang lebih komprehensif.

5. Muh Ajid Anggara dkk. (2024)

Perbedaan dengan penelitian oleh Muh Ajid Anggara, Fokus penelitian ini adalah pengaruh motivasi dan hasil belajar terhadap pembelajaran daring, sehingga arah hubungan variabel terbalik dibanding penelitian ini. Pada penelitian ini justru menempatkan pembelajaran daring dan lingkungan belajar sebagai variabel bebas, serta meneliti efeknya terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2022 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

2.3 Kerangka Berfikir

Menurut (Sugiyono, 2022) kerangka pemikiran merupakan model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting dalam penelitian. Dengan demikian, kerangka pemikiran berperan sebagai landasan logis yang menjelaskan pola hubungan antarvariabel serta memberikan arah analisis yang akan dilakukan.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini didasarkan pada Transactional Distance Theory yang dikemukakan oleh (Moore M. G., Theory of Transactional Distance, 1993) Teori ini menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran daring dipengaruhi oleh tiga komponen utama, yaitu struktur pembelajaran, dialog atau interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta tingkat kemandirian belajar mahasiswa. Ketiga komponen ini menentukan seberapa besar “jarak transaksional” yang dirasakan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Semakin kecil jarak tersebut, semakin optimal proses internalisasi materi, dan semakin baik hasil belajar yang dicapai.

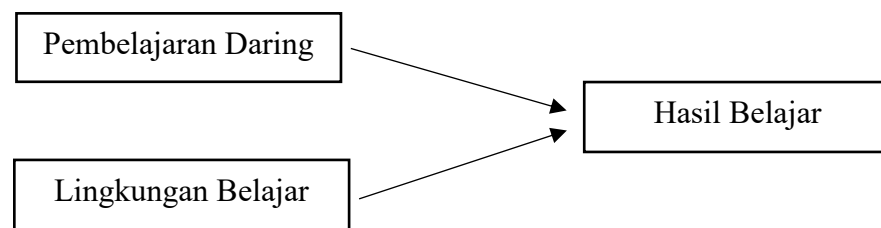
Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran daring dan lingkungan belajar merupakan dua faktor penting yang dipandang berpengaruh terhadap hasil belajar akademik mahasiswa. Pembelajaran daring sebagai suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan perangkat digital menuntut mahasiswa untuk mampu beradaptasi dengan pola belajar baru yang menekankan kemandirian, kemampuan mengakses materi secara daring, serta interaksi virtual dengan dosen.

Selain itu, lingkungan belajar juga memiliki kontribusi besar terhadap hasil belajar mahasiswa. Lingkungan belajar dalam penelitian ini dijelaskan berdasarkan Learning Environment Theory oleh (Fraser, 1998) yang menekankan bahwa lingkungan belajar mencakup kondisi fisik (penerangan, kebisingan, ruang belajar), kondisi sosial (dukungan keluarga, teman, dan dosen), serta kondisi psikologis (motivasi, kenyamanan, dan persepsi keamanan) yang memengaruhi kualitas interaksi dan efektivitas belajar. Lingkungan yang kondusif dapat meningkatkan motivasi, fokus, keterlibatan, dan efektivitas belajar mahasiswa (Hidayat, 2023) ; Ramadhani & Yusuf, 2024). Sebaliknya, lingkungan yang tidak mendukung misalnya gangguan suara, keterbatasan fasilitas, atau suasana rumah yang tidak nyaman dapat mengurangi kemampuan mahasiswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas secara optimal.

Hasil belajar akademik merupakan capaian yang diperoleh mahasiswa setelah melalui proses pembelajaran, baik berupa nilai, pemahaman konsep, maupun keterampilan akademik. Faktor pembelajaran daring dan lingkungan belajar terbukti memengaruhi capaian akademik melalui tingkat keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, kesiapan belajar, serta kemampuan mengelola waktu dan memahami materi (Lubis, 2022 ; Hasanah, 2023).

Dengan demikian, semakin baik kualitas pembelajaran daring dan semakin kondusif lingkungan belajar mahasiswa, maka hasil belajar akademik yang diperoleh pun akan semakin optimal. Secara konseptual, hubungan antara variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: pembelajaran daring memberikan pengaruh terhadap hasil belajar melalui penyediaan pengalaman belajar yang fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi sebagaimana dijelaskan dalam Transactional Distance Theory. Di sisi lain, lingkungan belajar mendukung proses internalisasi materi melalui penyediaan ruang, kondisi sosial, dan psikologis yang memfasilitasi kegiatan belajar sebagaimana dijelaskan dalam Learning Environment Theory. Kedua faktor tersebut berinteraksi dalam memengaruhi kesiapan mahasiswa, motivasi belajar, serta kemampuan mengelola tugas akademik. Oleh karena itu, pembelajaran daring dan lingkungan belajar dipandang memiliki pengaruh langsung terhadap hasil belajar akademik mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran penelitian ini mengilustrasikan hubungan antara pembelajaran daring dan lingkungan belajar sebagai variabel bebas dengan hasil belajar akademik mahasiswa sebagai variabel terikat. Model konseptual kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H1 : Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Akademik Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022.
- H2 : Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Akademik Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022.
- H3 : Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Pembelajaran Daring dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Akademik Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022.