

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Dapat dilihat Pada tabel 2.1 Penelitian sebelumnya yang pertama bertujuan untuk untuk mengembangkan instrumen multidimensi yang komprehensif untuk mengukur keberhasilan sistem *e-learning* dalam konteks organisasi Wang et al[9]. Dalam penelitian ini penulis mengukur tingkat kesuksesan dari kesuksesan *e-Learning* dalam organisasi. Pendekatan yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *Electronic Learner Satisfaction Scale (ELSS)*. ELSS dirancang untuk menjadi alat yang hemat, fleksibel, objektif, valid, dan andal untuk melaporkan skor kepuasan Mahasiswa dalam lingkungan *self-paced e-learning* untuk penelitian ataupun juga untuk praktik. Alat ini menggunakan format skala diferensial semantik 34 item instrumen ELSS untuk mengumpulkan data dari Mahasiswa. Dalam penelitian ini penulis berhasil memulai aliran kerja untuk mengembangkan dan memvalidasi instrumen generik untuk mengukur keberhasilan sistem *e-learning*. Penulis telah berhasil membuktikan bahwa 34 item instrumen ELSS berpengaruh dalam penggunaan *e-learning* pada beberapa organisasi. Penulis diakhir juga merekomendasikan untuk peneliti lain dan praktikan lain menggunakan 34 item instrumen ELSS yang telah diuji untuk menjadi kerangka umum analisis komparatif dalam penelitian e-learning yang lain.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1 Penelitian selanjutnya bertujuan untuk untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna metode *Self-Paced* pada sistem *e-learning*, data diambil dari 4 Studi yang telah menggunakan ELSS Ritzhaupt[10]. Penulis mengembangkan 9 instrumen semantik ELSS yang komprehensif untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sistem *e-learning*. Pendekatan yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *Electronic Learner Satisfaction Scale (ELSS)*. ELSS dirancang untuk menjadi alat yang hemat, fleksibel, objektif, valid, dan andal untuk melaporkan skor kepuasan Mahasiswa dalam lingkungan *self-paced e-learning* untuk penelitian ataupun juga untuk praktik. Alat ini menggunakan format skala diferensial semantik 9 item instrumen ELSS

untuk mengumpulkan data dari Mahasiswa. Dalam penelitian ini penulis berhasil mengukur tingkat kepuasan pengguna metode *Self-Paced* pada sistem *e-learning* dengan menggunakan 9 instrumen ELSS, yaitu; Mudah dipelajari, Positif, Alami, Efektif, Jelas, Mendukung, Menyenangkan, Mudah, Memuaskan. Dimana 9 instrumen ELSS tersebut terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna metode *Self-Paced* pada sistem *e-learning*.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1, Penelitian selanjutnya bertujuan untuk menemukan hubungan yang hilang antara *Curriculum Learning* dan *Self-Paced Learning* Jiang et al [11]. Dalam makalah ini secara terang-terangan penulis mengusulkan kerangka terpadu yang disebut *Self-Paced Curriculum Learning (SPCL)*. *Self-Paced Curriculum Learning* mewakili paradigma pembelajaran umum yang menggabungkan manfaat dari *Curriculum Learning* dan *Self-Paced Curriculum Learning*. Dalam penelitian ini penulis juga menjelaskan tentang teori paradigma *Self-Paced Curriculum Learning*. Dengan pembahasan bahwa, *Self-Paced Curriculum Learning* terbukti berhasil dalam mengatasi kelemahan yang ada pada *Self-Paced Learning* dengan memperkenalkan cara lain yang lebih fleksibel dan lebih mudah beradaptasi untuk memasukkan pengetahuan dari *Self-Paced Learning* yang telah diketahui ke dalam *Curriculum Learning*. Makalah ini juga membahas implementasi konkret dalam kerangka yang diusulkan, yang dapat berguna untuk menyelesaikan berbagai masalah. Dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa *Self-Paced Curriculum Learning* yang telah diteliti dapat diambil manfaatnya dari segala pelatihan yang telah dilakukan. Masa baru pada pembelajaran dianalogikan dengan mode pembelajaran “instruktur-siswa-kolaboratif”, sebagai hal kebalikan dari “diarahkan oleh instruktur” dalam pembelajaran atau “diarahkan mandiri oleh siswa” dalam pembelajaran mandiri. Dalam penelitian ini juga dihasilkan hasil bahwa metode gabungan yaitu *Self-Paced Curriculum Learning* adalah model belajar yang optimal dan ringkas.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1 Pada penelitian selanjutnya bertujuan untuk membahas tentang potensi lebih jauh dari model pembelajaran *e-Learning* mandiri yang dibandingkan dengan pembelajaran pada ruang kelas konvensional yang dan dalam penelitian ini diteliti mengenai dampak positif yang didapatkan dari hasil integrasi kedua model pembelajaran tersebut yang berpengaruh terhadap potensi akademik siswa dalam sistem Pendidikan yang ada di Nigeria oleh Soyemi et al [12]. Dalam penelitian ini pada

bagian pembahasan diterapkan uji data perbandingan antara 2 model pembelajaran yaitu *Self-Paced Conventional Learning* dengan *Self-Paced e-Learning*, yang masing – masing memiliki dampak positif dan negatif serta memiliki limitasi dalam metode pembelajaran mereka. Dalam penelitian ini dihasilkan usulan mengenai kombinasi model belajar *online*, *intranet* dan *internet (self-paced e-Learning)* dengan model pembelajaran konvensional di kelas. Kedua model pembelajaran tersebut memiliki potensi tinggi untuk akademik siswa saat direalisasikan, dengan sebaik-baiknya dalam lingkungan belajar. Terbukti pada penelitian ini, penulis menjelaskan bahwa kombinasi antara pembelajaran mandiri dengan pembelajaran *online* adalah metode pembelajaran terbaik, yang dapat meningkatkan kinerja siswa.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1 Pada penelitian ketiga yang saya jadikan acuan adalah penelitian yang bertujuan untuk mendalami lebih jauh tentang pilihan dan preferensi dari siswa selama pembelajaran dengan metode *online* mandiri sambil mengacu pada anggapan yang diutarakan oleh Anderson(2003) bahwa ukuran ada pada kesetaraan diantara bentuk interaksi yang umumnya telah terdapat di dalam pembelajaran *online* Rhode[13]. Dasar teoritis dari Anderson untuk menentukan tingkat penting dari setiap interaksi yang ada, adalah bahwa ada 3 bentuk interaksi utama (siswa-guru; siswa-siswa; siswa-isi), dan yang paling berpotensi adalah interaksi antara siswa-siswa. Partisipan dalam penelitian ini adalah pelajar *online* yang terdapat di dalam program sertifikat pengembangan profesional *online* yang di fasilitasi oleh institusi pendidikan tinggi swasta yang berlokasi di bagian timur laut Amerika Serikat. Hasil dari penelitian ini adalah, interaksi sangat mungkin ada dalam lingkungan pembelajaran *online* kontemporer, yang beberapa dapat dipandang sebagai pelengkap. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi mandiri siswa berpotensi lebih besar dalam lingkungan belajar *online*. Pelajar menghargai interaksi mandiri formal yang cepat dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran *online* mereka.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1 Penelitian sebelumnya selanjutnya adalah penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana metode *Self-Paced* untuk pengembangan profesional pada model pembelajaran *e-learning* untuk memenuhi kebutuhan siswa Ranieri et al [14]. Teori yang digunakan adalah teori yang disediakan oleh DDeL (“*Didattica in e-Learning*”, metode Pedagogical untuk *e-Learning*), yaitu sebuah program untuk mengembangkan profesionalisme pada pembelajaran *e-Learning*. Metode yang

digunakan pada penelitian ini adalah pengulangan berturut-turut yang mencakup Pengujian Pengguna alfa (*User Testing*), koreksi, dan Rilis Pengujian Beta. Hasil dari penelitian ini adalah penulis mengusulkan sekumpulan alat digital dan telah menganalisis beragam cara untuk menyeimbangi pembelajaran *online* dengan pembelajaran mandiri. Hasil penelitian ditemukan bahwa siswa dapat mengevaluasi sendiri pembelajaran yang mereka lakukan, dan akan meningkatkan potensi akademik yang lebih baik dalam era *e-Learning*. Meskipun dihadapkan dengan sumber daya yang terbatas, namun siswa dapat mengadopsi metode *Self-Paced* dengan baik untuk menghadapi pembelajaran *e-Learning* mereka.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1, Penelitian sebelumnya selanjutnya adalah penelitian yang bertujuan untuk mengusulkan pendekatan *Self-Paced Asynchronous-Learning* untuk mempertimbangkan nilai potensial dan kemudahan sebuah instansi, dan mencoba melatih model dengan biaya paling rendah dengan menanyakan hal yang benar pada waktu yang tepat Tang et al[15]. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan yang diusulkan lebih unggul daripada metode pembelajaran aktif mode *batch* yang canggih. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan eksperimen pada 9 kumpulan data untuk memvalidasi pendekatan yang diusulkan. Hasil dari penelitian ini adalah ada metode baru yaitu *Self-Paced Active Learning (SPAL)* adalah metode terbaik untuk pembelajaran dalam *e-Learning*.

Dapat dilihat Pada tabel 2.1 Pada penelitian selanjutnya, yaitu penelitian ini bertujuan untuk mengukur hubungan positif antara kepuasan siswa dengan pengajaran dan keberhasilan mereka selanjutnya dalam kursus jarak jauh[16]. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Small Group Instructional Diagnosis (SGID)*. Pengukuran kepuasan siswa terhadap keberhasilan mengambil sampel siswa yang melakukan pembelajaran jarak jauh dan penelitian dilakukan berdasarkan hasil nilai dari Ujian Tengah Semester yang telah berlangsung dan juga berdasarkan jawaban dari pertanyaan kuisisioner dari penulis. Penelitian diambil berdasarkan kriteria hasil nilai dari Ujian Tengah Semester, karena metode SGID masih dikembangkan dan terus berjalan. Hasil dari penelitian ini terbukti metode evaluasi kepuasan siswa terbukti berpotensi mempengaruhi situasi belajar-mengajar, membangun empati terhadap peran pengajar, yang dengan sendirinya dapat mendukung pribadi siswa sebagai pelajar yang bertanggung jawab.

Tabel 0.1. Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Diusulkan

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Pendekatan	Metode	Hasil
1.	Wang et al[7]	2007	Mengembangkan instrumen multidimensi yang komprehensif untuk mengukur keberhasilan sistem <i>e-Learning</i> dalam konteks organisasi.	Kuantitatif	<i>Electronic Learner Satisfaction Scale (ELSS)</i>	34 Instrumen ELSS berpengaruh dalam penggunaan <i>e-learning</i> pada beberapa organisasi. Penulis diakhir juga merekomendasikan untuk peneliti lain dan praktikan lain menggunakan 34 instrumen ELSS yang telah diuji untuk menjadi kerangka umum analisis komparatif dalam penelitian <i>e-Learning</i> yang lain.
2.	Albert Ritzhaupt[11]	2019	Bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna metode <i>Self-Paced</i> pada sistem <i>e-Learning</i>	Kuantitatif	<i>Electronic Learner Satisfaction Scale (ELSS)</i>	Berhasil mengukur tingkat kepuasan pengguna metode <i>Self-Paced</i> pada sistem <i>e-learning</i> dengan menggunakan 9 instrumen ELSS, yaitu ; Mudah dipelajari, Positif, Alami, Efektif, Jelas, Mendukung, Menyenangkan, Mudah, Memuaskan. Dimana 9 instrumen ELSS tersebut terbukti berpengaruh positif terhadap tingkat kepuasan pengguna metode <i>Self-Paced</i> pada sistem <i>e-Learning</i> .

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Pendekatan	Metode	Hasil
3.	Rhode[14]	2019	Mendalami lebih jauh tentang pilihan dan preferensi dari siswa selama pembelajaran dengan metode <i>online</i> mandiri sambil mengacu pada anggapan yang diutarakan oleh Anderson (2003) bahwa ukuran ada pada kesetaraan diantara bentuk interaksi yang umumnya telah terdapat di dalam pembelajaran <i>online</i> .	Kualitatif	Metodologi pengumpulan data bersamaan.	Interaksi mandiri siswa berpotensi lebih besar dalam lingkungan belajar <i>online</i> . Pelajar menghargai interaksi mandiri formal yang cepat dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran <i>online</i> mereka.

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Pendekatan	Metode	Hasil
4.	Ranieri et al[23]	2018	Mengeksplorasi sejauh mana metode <i>Self-Paced</i> untuk pengembangan profesional pada model pembelajaran <i>e-learning</i> untuk memenuhi kebutuhan siswa.	Kualitatif	<i>User Testing</i> dan <i>Beta Test Release</i>	Mengevaluasi sendiri pembelajaran yang mereka lakukan, dan akan meningkatkan potensi akademik yang lebih baik dalam era <i>e-learning</i> .

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Pendekatan	Metode	Hasil
5.	Tang et al[24]	2019	Bertujuan untuk mengusulkan pendekatan <i>Self-Paced Asynchronous-Learning</i> untuk mempertimbangkan nilai potensial dan kemudahan sebuah instansi, dan mencoba melatih model dengan biaya paling rendah dengan menanyakan hal yang benar pada waktu yang tepat.	Kualitatif	Pengumpulan data dari database	Hasil dari penelitian ini adalah ada metode baru yaitu <i>Self-Paced Active Learning(SPAL)</i> adalah metode terbaik untuk pembelajaran dalam <i>e-learning</i> .

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Pendekatan	Metode	Hasil
6.	Annete et al[26]	2014	Mengukur hubungan positif antara kepuasan siswa dengan pengajaran dan keberhasilan mereka selanjutnya dalam kursus jarak jauh	Kuantitatif	Small Group Instructional Diagnosis (SGID).	Terbukti metode evaluasi kepuasan siswa terbukti berpotensi mempengaruhi situasi belajar-mengajar, membangun empati terhadap peran pengajar, yang dengan sendirinya dapat mendukung pribadi siswa sebagai pelajar yang bertanggung jawab.

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Pendekatan	Metode	Hasil
7.	Audrey Sharleen Valeska	2021	Untuk melihat bagaimana tingkat kepuasan Mahasiswa matakuliah Metode Penelitian di SI UAJY, pada penggunaan metode <i>Self-Paced</i> pada <i>e-Learning</i> yang telah digunakan dalam mata kuliah tersebut.	Kuantitatif	<i>Electronic Learner Satisfaction Scale (ELSS)</i>	Hasil yang diharapkan : Tingkat kepuasan Mahasiswa terhadap metode <i>Self-Paced</i> pada <i>e-Learning</i> terukur, dan rekomendasi diberikan untuk meningkatkan kualitas metode <i>Self-Paced</i> pada <i>e-Learning</i> .

2.2. Dasar Teori

2.2.1. e-Learning

e-Learning didefinisikan sebagai cara menyampaikan materi dan metode pembelajaran dalam jaringan / *online* dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada untuk kegiatan belajar-mengajar atau untuk memperoleh pengetahuan yang asalnya bisa dari kapan saja dan di akses darimana saja[17]. Mengenai waktu dan lokasi akses, *e-Learning* terbukti memberikan kemudahan jangkauan dan fleksibilitas bagi mahasiswa yang melakukan pembelajaran dan penyampaian materi. Mahasiswa dapat mendapatkan dan memanfaatkan segala bentuk pengetahuan yang telah disebarluaskan secara digital dalam internet.

Menurut Ahmad Al-Ahwan et al[18], ada 2 faktor utama dalam keberhasilan dari *e-Learning*, yaitu:

1. Infrastruktur

Salmon berpendapat bahwa lingkungan yang digunakan untuk *e-Learning* harus mendukung Mahasiswa dan pengajar dengan aksesibilitas teknologi yang tinggi[19]. Menurut Vencatachellum et al Hambatan teknologi dalam penggunaan model *e-Learning* sering terjadi pada *Hardware*, *Software*, dan kapasitas *Bandwith*[20]. 3 hal tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan *e-Learning* learning.

2. Budaya

Menurut Macpherson et al setiap elemen yang akan mewujudkan untuk mendapatkan strategi pembelajaran *e-Learning* yang sukses harus dipersiapkan dari segi budaya, juga teknologi[21]. Faktor budaya, memiliki dampak yang signifikan pada cara Mahasiswa dalam belajar, termasuk juga dalam interaksi dan komunikasi antar Mahasiswa. Menurut Seufert Ada 2 komponen utama *e-learning* yang terpengaruh dalam faktor budaya, yaitu : (1) Pengembangan dan desain sistem dan (2) Kegunaan dan penerimaan sistem[22].

2.2.2. Self-Paced Learning

Pembelajaran mandiri / *Seld-Paced Learning* didefinisikan sebagai pendekatan cara pembelajaran yang terinspirasi dari pembelajaran Mahasiswa, dimana konsep yang mudah diajarkan sebelum konsep yang lebih kompleks[23]. Dalam

pembelajaran mandiri, Mahasiswa harus menentukan apa yang mudah dan apa yang lebih sulit dalam penanganan materi belajar yang Mahasiswa dapatkan[24].

Self-Paced Learning sendiri merupakan metode pembelajaran yang baru-baru ini diangkat yang dirancang melalui simulasi prinsip pembelajaran manusia/hewan, yaitu metode pembelajaran dimana pembelajar menentukan fase belajarnya sendiri untuk memecahkan suatu masalah. Berbagai skema realisasi *Self-Paced Learning* telah dirancang untuk visi komputer dan tugas pengenalan pola yang berbeda, dan secara empiris juga terbukti efektif dalam aplikasi elektronik[25].

Dalam kaitannya dengan pembelajaran mandiri / *Self-Paced Learning*, seorang Mahasiswa mungkin awalnya berpikir sebuah konsep pembelajaran yang dilakukan itu sulit, namun pada pelaksanaannya jika Mahasiswa menggunakan konsep lain, maka Mahasiswa akan berpikir bahwa metode pembelajaran *Self-Paced Learning* lebih mudah dan cocok untuk model pembelajaran mereka[26].

Ada beberapa ciri-ciri *Self-Paced Learning* yaitu[11] :

1. Cara belajar secara dinamis dihasilkan oleh Mahasiswa itu sendiri, sesuai dengan apa yang telah dipelajari oleh Mahasiswa.
2. Merumuskan masalah belajar sebagai masalah bikonveks ringkas.
3. Pengajar memberikan pengetahuan sebelumnya tentang sampel cara dan tatanan pembelajaran yang lemah, dan memberikan Mahasiswa kebebasan untuk memutuskan cara belajar yang sesuai dengan kecepatan belajar mereka.
4. Terletak pada derivasi kurikulum.

Self-Paced Learning memiliki beberapa keuntungan seperti[27]:

1. Mengusulkan Kurikulum Pembelajaran (PK). Untuk merumuskan desain kurikulum sebagai model metode pembelajaran.
2. Menambahkan istilah regularisasi ke dalam fungsi tujuan dan menamai model baru "Pembelajaran Mandiri" (*Self-Paced Learning*). Dalam setiap literasi SPL, sampel mudah dipilih secara bertahap untuk memperbarui vektor

parameter model pembelajaran. Telah didukung bahwa model SPL dapat menghindari solusi optimal lokal dan dapat mencapai kemampuan generalisasi yang lebih baik.

3. Menarik lebih banyak perhatian di bidang pembelajaran mesin dan kecerdasan buatan.

2.2.3. Asynchronous Learning

Asynchronous Learning (AL) - Asynchronicity didefinisikan sebagai melakukan suatu hal dengan waktu yang berbeda atau tidak bersamaan. Dengan begitu, *Asynchronous Learning* berarti Mahasiswa dan pengajar terlibat dalam metode pembelajaran dalam waktu dan ruang yang berbeda. Pengajar akan memberi Mahasiswa sebuah materi yang harus diselesaikan oleh Mahasiswa sesuai dengan tuntutan waktu. Setiap materi yang diberikan dapat menggunakan bacaan, video, yang diunggah, atau ujian dalam jaringan dan masih banyak lagi. Pengajar membimbing Mahasiswa, Mahasiswa lalu merespon dan mengerjakan sesuai kebutuhan dan ketetapan pengajar[28].

Ada 9 keuntungan yang dihasilkan dari *Asynchronous Learning* [29], yaitu :

1. Mengembangkan Kebahagiaan: Mahasiswa yang melakukan pembelajaran dengan metode *Asynchronous Learning*, menjadi lebih senang, karena pembelajaran tidak harus dilakukan di dalam kelas konvensional, yang kadang membuat Mahasiswa merasa tertekan.
2. Komunikasi Menjadi Lebih Baik: Model pembelajaran *Asynchronous Learning* ini mengharuskan Mahasiswa membangun komunikasi yang lebih baik dan utuh dengan pengajar, karena pengajar dan Mahasiswa tidak bertatap langsung dalam kelas konvensional, maka komunikasi antar Mahasiswa dan Pengajar akan lebih sering terjadi.
3. Efisiensi: Karena Mahasiswa tidak mengikuti pembelajaran yang terkekang oleh waktu dan ruang, maka Mahasiswa bisa fleksibel dalam menentukan waktu dan ruang untuk mengikuti pembelajaran dengan model *Asynchronous Learning* ini.
4. Produktif Pada Materi yang Diinginkan: Model pembelajaran *Asynchronous Learning* mengharuskan Mahasiswa untuk menentukan sendiri cara mengatasi materi yang didapatkan tanpa dibimbing oleh pengajar, oleh karena itu tingkat produktifitas Mahasiswa meningkat.

5. Materi Mudah Diingat: Materi yang didapatkan oleh Mahasiswa dalam model pembelajaran *Asynchronous Learning* ini akan lebih mudah diingat oleh Mahasiswa, karena Mahasiswa menyelesaikan sendiri materi yang telah diberikan oleh pengajar.
6. Kemahiran Dalam Teknologi Bertambah: Model pembelajaran *Asynchronous Learning* ini mengharuskan Mahasiswa menjelajahi segala alat teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang model pembelajaran ini seperti *web browser, gadget, PC, dan lain-lainnya*.
7. Efisiensi Waktu: Mahasiswa dapat menentukan sendiri kapan Mahasiswa akan menyelesaikan materi yang diberikan oleh pengajar, tidak terikat waktu tetap oleh pengajar, Mahasiswa bisa menentukan sendiri waktu untuk menyelesaikan materi.
8. Interaksi: Interaksi antas Mahasiswa dan pengajar akan bertambah karena dengan model pembelajaran *Asynchronous Learning* ini Mahasiswa bisa lebih aktif bertanya secara pribadi kepada pengajar.
9. Materi Otentik: Materi yang didapatkan langsung oleh Mahasiswa dari pengajar akan lebih Otentik, karena materi tersebut berupa utuh diberikan oleh pengajar.

2.2.4. Electronic Learner Satisfaction Scale(ELSS)

Alat asesmen ELSS mulai digunakan saat metode pembelajaran semakin berkembang dalam penggunaannya dalam *e-Learning*. Konstruk ini telah terbukti menjadi alat yang dapat diandalkan dalam pengukuran kepuasan suatu Organisasi dalam penggunaan suatu metode pembelajaran *online*. Adapun keuntungan dari penggunaan konstruk ELSS adalah yang hemat, fleksibel, objektif, valid, dan andal[28]. Ciri - Ciri dari *Electronic Learner Satisfaction Scale(ELSS)* adalah :

1. Berisi instrumen pertanyaan yang mengarah kepada tingkat kepuasan suatu organisasi dalam penggunaan metode pembelajaran dalam jaringan.
2. Alat yang murah dan tidak memiliki banyak ketidaksamaan dengan objek yang baru.
3. ELSS mengevaluasi baik *pra* maupun *post* dari sebuah konsep pembelajaran
4. Harus didefinisikan baik secara konsep maupun praktik.