

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian perkembangan individu berlangsung melalui belajar. Seseorang yang sedang melakukan kegiatan secara sadar untuk mencapai perubahan tertentu, maka orang tersebut dikatakan sedang belajar (Bambang Warsita, 2008).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang diperoleh dari serangkaian pengalaman yang dialaminya, sehingga merubah cara berpikir, bertindak dan berinteraksi dengan individu lainnya.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Warsita pembelajaran merupakan suatu usaha membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran menunjukkan upaya menciptaka kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Kemudian Sudjana

mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara siswa dan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan. Dari berbagai pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar yang dilakukan dengan sistematis antara guru dan siswa yang saling interaktif.

2.1.2 Komponen Pembelajaran

Ciri utama dalam pembelajaran adalah adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Hal ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

b. Sumber belajar

yaitu segala sesuatu yang ada di luar diri individu siswa yang bisa digunakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Sumber belajar bisa dalam bentuk buku, lingkungan, surat

kabar, digital konten, dan sumber informasi lainnya.

c. Metode pembelajaran

suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi ajar, dan kegiatan yang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Media pembelajaran

yaitu berupa *software* dan *hardware* untuk membantu proses interaksi guru dan siswa serta interaksi siswa dan lingkungannya, juga sebagai alat bantu bagi guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan.

e. Evaluasi pembelajaran

merupakan alat untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan.

Komponen pembelajaran adalah penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Kata media berasal dari Bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau

sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

National Education association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media pembelajaran menurut Arsyad adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Selain dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi ajar, media pembelajaran juga dapat menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Adapun yang dimaksud dengan interaksi adalah terjadinya suatu proses belajar pada diri siswa pada saat menggunakan atau memanfaatkan media. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa

sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan pesan (materi ajar), secara lebih baik dan sempurna sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *zooming presentation* dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Aplikasi Zoom

2.2.1 Pengertian Aplikasi Zoom

Aplikasi Zoom merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri dari rumah oleh para guru dan murid. Guru bisa memanfaatkan berbagai fitur yang ada di Aplikasi Zoom untuk berinteraksi dengan siswa, sehingga aplikasi zoom ini sangat dapat membantu terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Aplikasi Zoom salah satu metode pembelajaran E-learning yang sedang banyak peminatnya. Karena penggunaan aplikasi zoom cloud meeting dimana nantinya guru bisa memberikan materi, membagikan soal dan bahkan bertanya jawab dengan siswa secara daring dengan bantuan internet (Wicaksana,2020).

2.2.2 Fitur-fitur Aplikasi Zoom

1. Video dan Audio HD

Dengan menggunakan aplikasi ini, anda tidak perlu khawatir pada gambar dan audio yang dihasilkan. Pasalnya, aplikasi zoom telah disokong dengan kualitas high definition atau sering disebut HD. Selain itu, aplikasi zoom ini juga mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video dilayar.

2. Alat kolaborasi bawaan

Beberapa pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan ikut menulis catatan untuk pertemuan yang lebih teraktif dengan alat kolaborasi dari aplikasi zoom.

3. Keamanan

Terkait keamanannya, para pengguna tidak perlu meragukan lagi. Pasalnya, aplikasi ini telah disokong dengan end-to-end encryption untuk seluruh rapat yang telah diagendakan melalui aplikasi zoom.

4. Rekaman dan transkrip

Sementara itu, para pengguna juga dapat merekam apa yang dilakukan dengan zoom dan menyimpan secara diperangkat masing-masing yang digunakan atau pada akun cloud. Rekaman tersebut dapat ditemukan dengan mudah apabila anda memerlukan lagi.

5. Fitur penjadwalan

Aplikasi ini juga memiliki fitur penjadwalan untuk memulai rapat. Selain itu, anda juga dapat memulai rapat melalui akun Outlook, Gmail atau Ical anda.

6. Obrolan tim

Mengobrol dengan grup dapat dilakukan dengan mudah. Sementara, riwayat percakapan juga dapat dengan mudah dicari, berbagi file terintegrasi, dan arsip dapat disimpan selama sepuluh tahun.

2.2.3 Penggunaan Zoom dikalangan Pelajar

Adapun langkah-langkah penggunaan zoom, antara lain :

1. Guru mempersilahkan siswa untuk mengunduh aplikasi zoom melalui zoom.us, untuk pengguna handphone dapat mengunduh melalui iOS app atau Playstore.
2. Pilih gabung dengan rapat atau join meeting
3. Semua siswa dan guru dapat berkomunikasi untuk berdiskusi dan memberikan serta chatting bersama video conference.

Melalui zoom dijadikan pembelajaran jarak jauh (online) menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal ini karena zoom menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan atau siswa dan guru.

2.3 TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang digunakan oleh masyarakat. Teori ini pertama kali di kenalkan oleh Davis (1986) yang dikembangkan dari suatu Theory of Reasoned Action (TRA) oleh Ajzen dan Feishbein (1980). Technology Acceptance Model (TAM) ini merupakan salah satu teori yang paling sering digunakan dalam mengukur tingkat penerimaan dan pemahaman dalam menggunakan suatu layanan aplikasi yang baru saja diluncurkan.

Sebenarnya model TAM tersebut diadopsi dari model TRA yaitu berupa teori tindakan yang beralasan dengan asumsi bahwa persepsi dan reaksi seseorang terhadap sesuatu, akan mampu menentukan sikap dan perilaku seseorang tersebut. Persepsi dan reaksi pengguna teknologi informasi akan dapat mempengaruhi sikap seseorang dalam menerima teknologi informasi.

Didalam Technology Acceptance Model (TAM) terdapat 2 konstruk utama yang dapat mempengaruhi setiap perilaku pengguna, yaitu persepsi kemudahan penggunaan(perceived ease of use) dan persepsi manfaat (perceived usefulness). Dari kedua variabel tersebut dapat menjelaskan aspek berperilaku pengguna. Sehingga dengan melihat kemudahan dan manfaat penggunaan teknologi informasi dapat dijadikan alasan seseorang dalam berperilaku atau bertindak sebagai tolak ukur dalam menerima suatu

teknologi informasi. Semakin mudah penggunaan teknologi informasi menandakan bahwa lebih sedikit usaha yang harus dilakukan dalam meningkatkan kinerjanya menggunakan teknologi informasi.

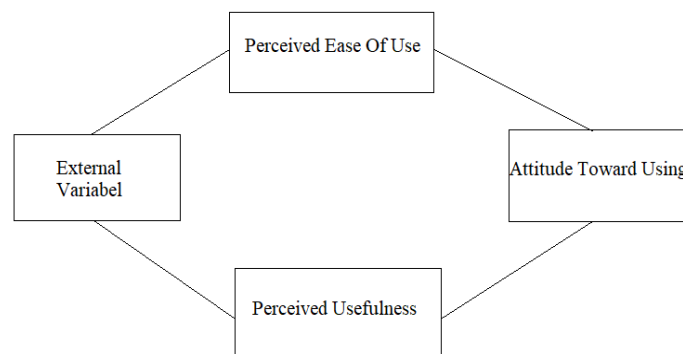
Model dari Technology Acceptance Model (TAM) ini dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan bahwa perilaku pengguna layanan berbasis teknologi informasi tersebut berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), serta hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Sedangkan tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan pengguna dan faktor-faktor utama dari perilaku seorang pengguna dalam menerima suatu teknologi informasi.

Model TAM ini dapat menjelaskan bahwa persepsi seseorang akan menentukan sikapnya dalam menggunakan teknologi informasi. Model ini secara jelas menggambarkan bahwa diterimanya untuk menggunakan teknologi informasi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat penggunaan (*perceived usefulness*).

Menurut (Hartono, 2008) menyebutkan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh teori Technology Acceptance Model yaitu:

1. TAM adalah model keperilakuan yang bermanfaat dalam menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem teknologi informasi yang gagal diterapkan karena pemakainya tidak mempunyai keinginan untuk menggunakannya.

2. TAM dibangun dengan teori dasar yang kuat.
3. TAM telah diuji oleh sebagian besar peneliti yang menghasilkan bahwa sebagian besar mendukung dan dapat disimpulkan bahwa TAM adalah model yang baik.
4. TAM merupakan model yang sederhana akan tetapi mendapatkan hasil yang valid.



Gambar 2.2 Technology Acceptance Model (TAM)

2.3.1 Attitude Toward Using

Menurut Davis dikatakan bahwa didalam TAM mengkonsepkan *attitude toward using* sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berupa penerimaan ataupun penolakan sebagai dampak apabila seseorang menggunakan teknologi informasi dalam pekerjaannya. Sikap penerimaan ataupun penolakan seseorang terhadap media pembelajaran aplikasi Zoom tergantung pada tingkat kepercayaan yang dimiliki seseorang.

Sikap seseorang terdiri dari 3 komponen yaitu komponen kognitif, komponen efektif, dan komponen perilaku. Komponen kognitif menunjukkan tentang keyakinan seseorang terhadap suatu produk/layanan, dapat berupa bagus ataupun tidak bagus. Komponen afektif menunjukkan reaksi emosional terhadap suatu produk/layanan, yang dapat berupa senang ataupun tidak senang. Dan komponen perilaku biasanya menunjukkan respon seseorang terhadap sesuatu, yang dapat berupa menggunakan ataupun tidak menggunakan.

Sikap dapat berpengaruh terhadap perilaku penggunanya. Jika pengguna memiliki sikap yang positif terhadap suatu layanan, memungkinkan pengguna akan memutuskan untuk menggunakan layanan tersebut. dan begitu sebaliknya, jika pengguna memiliki sikap yang negatif terhadap suatu layanan, memungkinkan konsumen akan memutuskan untuk tidak menggunakan layanan tersebut.

Menurut Widyarini mengatakan bahwa persepsi kegunaan dapat diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut :

- a. Apabila pengguna merasa bahwa layanan media pembelajaran aplikasi zoom tersebut baik, maka dimungkinkan akan menunjukkan sikap yang positif.
- b. apabila pengguna merasa bahwa layanan media pembelajaran tersebut jelek, maka dimungkinkan pengguna akan menunjukkan sikap yang negatif.

2.3.2 Perceived Ease Of Use

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan dalam menggunakan teknologi informasi. Persepsi seseorang mengenai kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi ini merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaannya. Adanya persepsi ini akan berdampak pada perilaku seorang pengguna.

Mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) adalah sejauh mana seseorang mempercayai bahwa menggunakan teknologi informasi akan membebaskan dari usaha. mendefinisikan sebagai tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan teknologi informasi tersebut tidak sulit, mudah untuk dipahami dan tidak memerlukan perhatian khusus dalam pengoperasiannya.

Dibutuhkannya kepercayaan (*belief*) dalam mengambil suatu keputusan. bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dapat diukur dengan menggunakan indikator diantaranya: mudah dipelajari, mudah dikontrol, mudah dimengerti, fleksibel, mudah untuk diaplikasikan dan mudah digunakan.

Menurut Hartono mengatakan bahwa persepsi kegunaan dapat diukur dengan menggunakan 3 indikator sebagai berikut:

- a. Kemudahan mempelajari penggunaan media pembelajaran aplikasi zoom.

- b. Mudah dimengerti oleh penggunanya dan fleksibel.
- c. Kemudahan menggunakan media pembelajaran aplikasi Zoom.

2.3.3 Perceived Usefulness

Persepsi manfaat penggunaan merupakan dengan adanya rasa kepercayaan seseorang dengan menggunakan suatu sistem teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja mereka.

Menurut Hartono mengatakan bahwa persepsi kegunaan dapat diukur dengan menggunakan 3 indikator sebagai berikut:

- a. Menggunakan media pembelajaran aplikasi Zoom dapat membuat pekerjaan lebih mudah.
- b. Menggunakan media aplikasi Zoom dapat meningkatkan keefektifan
- c. Media aplikasi Zoom meningkatkan produktifitas.

2.4 Hasil Penelitian Yang Relevan

Dibawah ini akan dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Gunawan, Ni Made Yeni Suranti (2020) Pemberlakuan social distancing oleh pemerintah memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi mengalihkan pertemuan kelas dengan pertemuan online dalam jaringan dan tugas rumah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan variasi model dan platform yang

digunakan dalam pembelajaran online bagi calon guru selama masa social distancing berlangsung.

Penelitian ini dilakukan melalui survei dan focus group discussion (FGD) yang dilakukan secara online untuk memperoleh informasi tentang keterlaksanaan pembelajaran, aplikasi yang digunakan, kendala selama pembelajaran, cara penyampaian materi, dan jumlah pertemuan yang diadakan perminggu. Kendala yang paling sering muncul selama pelaksanaan pembelajaran online yaitu keterbatasan akses internet oleh dosen dan mahasiswa calon guru. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam kategori baik dengan rata-rata jumlah pertemuan online dua kali perminggu sesuai sks perkuliahan masing- masing.

Wiwi Mulyani (2013) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran berbasis E-learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep impuls dan momentum. penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain pretest dan posttest. pengambilan data sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sample.

Aulia Hanifa (2017) Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis pengaruh persepsi nasabah pengguna layanan internet banking BRIS Cabang Surakarta terhadap sikap dan penggunaan layanan Internet Banking. Teknik analisis yang digunakan adalah regresi linier berganda dan path analisis dalam membuktikan variabel mediasinya dengan menggunakan alat bantu SPSS versi 20.0 dan Microsoft Excel 2007.

2.5 Hubungan Antara Variabel

Berikut penjelasan mengenai hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen dalam penelitian ini

2.5.1 Hubungan antara variabel Perceived Ease Of Use terhadap Attitude Toward using

Terbentuknya sikap seseorang pengguna untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi zoom bergantung pada kemudahan yang diberikan oleh aplikasi tersebut, sehingga pengguna merasa bahwa media pembelajaran aplikasi zoom dapat membantu untuk melakukan pembelajaran.

2.5.2 Hubungan antara variabel Perceived Usefulness terhadap Attitude Toward Using

Penggunaan media pembelajaran aplikasi zoom akan memberi manfaat tertentu bagi penggunanya, seperti memudahkan dalam penggunaan belajar online.

2.6 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Efektivitas aplikasi zoom dalam pembelajaran e-learning dengan Technology Acceptance Model tidak cukup efektif dipakai sebagai media pembelajaran online. Untuk mengetahui tentang pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap penggunaan aplikasi zoom dalam media pembelajaran online.

H_0 : *Perceived Ease Of Use* dan *Perceived Usefulness* tidak cukup berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* sehingga aplikasi zoom tidak cukup efektif di pakai sebagai media pembelajaran online.

H_a : *Perceived Ease Of Use* dan *Perceived Usefulness* sangat berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* sehingga aplikasi zoom sangat efektif dipakai sebagai media pembelajaran online