

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Landasan Teori

Menurut Sugiyono, (2019 : 31) teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, yaitu menjelaskan, meramalkan, dan pengendalian suatu gejala.

Grand Theory adalah teori yang mencoba menjelaskan secara keseluruhan berdasarkan kehidupan sosial, sejarah ataupun pengalaman manusia. Pada dasarnya berlawanan dengan empirisme, positivisme, atau pandangan bahwa pengertian hanya mungkin dilakukan dengan mempelajari fakta-fakta, masyarakat, dan fenomena.

1. Teori *Behaviorisme*

Teori *behaviorisme* adalah merupakan teori yang lebih mengutamakan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Teori *behaviorisme* berpengaruh terhadap masalah belajar, karena belajar ditafsirkan sebagai bentuk latihan yang secara berulang untuk membentuk stimulus dan respon. Skinner berpendapat bahwa antara stimulus dan respon terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan yang di kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku (Sendjaja, 2017:31).

Pembahasan teori oleh Skinner terutama adalah mengenai perubahan tingkah laku, belajar, dan modifikasi tingkah laku antara lain dengan proses penguatan yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan dan tidak member

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

imbalan apapun pada perilaku yang tidak tepat. Karena itu, teorinya dapat dikatakan sebagai teori yang sangat relevan dengan perkembangan kepribadian. Jadi konsep utama dari teori Skinner, adalah prinsip perkuatan (*principle of reinforcement*) maka pandangan Skinner sering disebut teori perkuatan operan (*operant reinforcement theory*). Dalam hal ini beberapa konsep Skinner, seperti pengondisian operan, perkuatan dan hukuman (Semiun & Yustinus, 2020:90-103), dapat dijelaskan, yaitu:

1. Pengondisian operan, dapat didefinisikan sebagai suatu proses tingkah laku operan (perkuatan positif dan negatif) yang dapat menyebabkan tingkah laku itu dapat terulang kembali atau menghilang sesuai keinginan.
2. Perkuatan, Inti dari pengondisian operan mengacu pada fakta bahwa tingkah laku yang memberikan perkuatan (*reinforcement*) akan cenderung diulang, sedangkan tingkah laku yang tidak diberi perkuatan atau dihukum akan cenderung dihentikan oleh organisme. Teori perkuatan ini memberikan dua metode untuk meningkatkan tingkah laku yang diinginkan, yaitu metode perkuatan positif dan negatif . dapat dijelaskan, yaitu :
 - a. Perkuatan Positif, perkuatan yang didasarkan prinsip bahwa frekuensi respon meningkat karena diikuti oleh stimulus mendukung, diistilahkan dengan perkuatan positif. Apabila setiap stimulus ditambahkan pada suatu situasi meningkatkan probabilitas bahwa suatu tingkah laku tertentu. Bentuk-penguatan positif adalah berupa hadiah berupa nilai tambahan, tingkah laku berupa senyuman ataupun tepuk tangan.
 - b. Perkuatan negatif, perkuatan yang didasarkan prinsip bahwa frekuensi respon akan meningkatkan karena stimulus yang merugikan (tidak

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

menyenangkan) dihilangkan, diistilahkan dengan perkuatan negatif

(Skinner, 1953 dalam buku Yustinus Semiun 2020:97). Perkuatan negatif dalam menggunakan sistem hadiah. Seseorang yang dihadahi untuk tingkah laku yang diinginkan dengan cara menghilangkan sesuatu yang menyenangkan. Bentuk dari perkuatan negatif adalah menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan, atau menunjukkan tingkah laku yang tidak menyenangkan (menggelengkan kepala, kening, berkerut, muka kecewa, dan seterusnya).

- c. Hukuman, hukuman dapat didefinisikan sebagai lawan dari perkuatan karena dirancang untuk melemahkan atau menghilangkan suatu respon, tidak untuk meningkatkannya. Hukuman dapat dikatakan sebagai peristiwa aversif yang mengurangi tingkah laku yang menyusuknya. sama seperti perkuatan, hukuman dapat dilakukan menggunakan stimulus yang tidak menyenangkan secara langsung seperti kejutan sesudah suatu respon atau dengan menghilangkan stimulus yang secara potensial menghadahi, misalnya tidak memberikan gaji kenaikan berkala kepada karyawan yang selalu datang terlambat ketempat kerja. Ada banyak masalah kalau menggunakan hukuman, seperti (a) tingkah laku yang dihukum tidak dilupakan tetapi hanya ditekan dan tingkah laku itu akan muncul kembali bila hukuman tidak ada lagi, (b) hukuman menyebabkan agresi meningkat dan hal ini memperlihatkan bahwa agresi adalah cara untuk menanggulangi masalah, (c) menciptakan ketakutan yang dapat menimbulkan berbagai tingkah laku yang tidak diinginkan, misalnya takut kesekolah, (d) hukuman tidak menuntun individu ke arah tingkah laku yang diinginkan. Hukuman berbeda dengan perkuatan karena perkuatan mengatakan kepada individu



hal yang harus dilakukan, sedangkan hukuman mengatakan kepada individual hal yang tidak boleh dilakukan.



Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Teori penguatan memberikan dua metode untuk menghilangkan berbagai tingkah laku yang tidak diinginkan, yaitu hukuman positif dan hukuman negatif. Hukuman menciptakan seperangkat kondisi yang dirancang untuk menghilangkan tingkah laku yang tidak diinginkan. Dapat dijelaskan mengenai dua metode dari hukuman positif dan hukuman negatif, yaitu :

- a. Hukuman positif, tipe hukuman yang sudah biasa dikenal adalah hukuman positif. Hukuman positif lebih mudah diidentifikasi oleh orang-orang karena sudah biasa dalam masyarakat. Hukuman positif biasa terjadi bila stimulus disajikan sesudah tingkah laku yang tidak diinginkan itu kurang atau dihilangkan.
- b. Hukuman negatif, adalah menghilangkan stimulus yang menyenangkan dengan tujuan untuk mengurangi frekuensi tingkah laku. Biasa tingkah laku segera berkurang

Dari teori behaviorisme Skinner, ada kaitan antara dengan paradigma perilaku sosial yang dikembangkan oleh George Ritzer dari pendapat tersebut dikembangkan oleh B.F. Skinner dengan meminjam pendekatan behaviorisme dari ilmu psikologi. Menurutnya objek studi yang konkret-statistik itu adalah perilaku manusia yang sangat nampak serta kemungkinan perulangannya (*behavioral of man and contingencies of reinforcement*).

Dalam hal situasi pandemi karena pandemi Covid-19 ini dimana semua mahasiswa IBI KKG harus melakukan perubahan sikap untuk dapat beradaptasi dengan sistem belajar daring, hal ini adalah sesuai dengan teori behaviorisme Skinner, karena teori behaviorisme Skinner dipahami sebagai teori perubahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBI KKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI KKG.



sikap dimana selama masa pandemi Covid-19 ini diperlukan perubahan sikap dari peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar jarak jauh secara daring.



2. Efektivitas

Menurut Hidayat, (2009:81) efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Semakin tinggi presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Sedangkan (Handoko, 2012:7) menjelaskan bahwa efektivitas adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk mencapai tujuan yang di tetapkan. Peningkatan efektivitas dilakukan dalam rangka peningkatan kemampuan untuk dapat mencapai tujuan dengan tepat dan baik.

Londa et al., (2018) menjelaskan bahwa efektivitas yaitu jangkauan usaha suatu program sebagai suatu sistem dengan sumber daya dan sarana tertentu untuk memenuhi tujuan dan sasarannya tanpa melumpuhkan cara dan sumber daya yaitu serta tanpa memberi tekanan yang tidak wajar terhadap pelaksanaanya.

Salah satu yang menjadi indikator efektivitas belajar yaitu tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran telah tercapai secara maksimal, maka dapat dikatakan pembelajaran telah mencapai efektivitasnya. Di samping itu, keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar bisa dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan serta peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dan dapat melakukan prakteknya.

3. Pengertian Pembelajaran

Menurut Nofrion, (2018:75) pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



memudahkan siswa dan belajar. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya berupa tempat ketika pembelajaran berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Slameto, (2013:126) mengemukakan pembelajaran yaitu terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peran dosen pengajar dalam mengelola proses belajar mengajar, serta peran dosen pengajar sebagai sumber ilmu pembelajaran dan sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang satu dengan lainnya saling berhubungan dan tidak bisa saling dipisahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan target atau dengan kata lain, merupakan hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapainya jika peserta didik mampu mengekspresikan dan menampilkan bakat serta potensinya secara optimal. Menurut Dimiyati & Mudjiono, (2018) hakikat pembelajaran, diantaranya:

1. Pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.
2. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat.
3. Program pembelajaran dirancang secara matang dan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang dibuat.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



4. *E-learning* / Daring

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Menurut Koran (2002) E-learning sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik seperti LAN (*local area network*) yang biasanya digunakan secara tertutup dengan peserta eksklusif dalam suatu ruangan gedung atau kantor, WAN (*wide area network*) yang biasanya digunakan secara tertutup dengan peserta eksklusif dalam suatu wilayah perkantoran / kompleks, atau Internet yang terbuka namun dapat dilakukan secara tertutup bagi peserta eksklusif dengan menggunakan aplikasi komunikasi online seperti aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, dan dalam hal pembelajaran secara daring ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta melakukan interaksi dalam pendidikan atau bimbingan dalam pembelajaran.

Hartley (2001) dalam jurnal (Putra, 2020) menjelaskan bahwa *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya materi pembelajaran ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan computer lain. Rosenberg, (2001) menekankan bahwa *E-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.

5. Aplikasi Zoom

Zoom Cloud Meetings dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran *online* yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar yang memungkinkan materi pembelajaran dapat disampaikan oleh pendidik ke peserta didik dengan melalui media internet. Media pembelajaran online sebagai alternatif pembelajaran berbasis elektronik, dapat memberikan banyak manfaat terutama dalam menjalankan proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Diketahui

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

jumlah pengguna harian *Zoom Cloud Meetings* naik 1.900 persen sejak Desember

© 2019. Padahal pada Desember tahun sebelumnya, diketahui *Zoom Cloud Meetings* hanya memiliki jumlah pengguna harian sekitar 10 juta (Zaenuri & Prastowo, 2021).

Ada beberapa fitur-fitur utama dalam aplikasi *Zoom Cloud Meetings* yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online*, diantaranya:

1. Video dan audio.
2. Mode persentasi.
3. Menambah atau mengurangi brightness (kecerahan).
4. Nose cancellation.
5. Chat umum dan privat chat.
6. Sharing dokumen.
7. Dan fitur-fitur lainnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran <i>Online</i> Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19 Junita Monica, Dini Fitriawati (2020) Skripsi, Universitas ARS Bandung.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berlandaskan paradigma post positivisme. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara.	Pembelajaran <i>Online</i> menggunakan aplikasi Zoom sudah efektif.
2	Efektivitas Proses Belajar Melalui Aplikasi Zoom Di Masa Pandemi Covid-19 M. darul Aksan Faisal (2020) Skripsi, Universitas Negeri Makassar.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif	Keefektivan penggunaan aplikasi Zoom di masa pandemi ini dinilai kurang efektif, karena banyak faktor, yaitu infrastruktur dan
3.	Efektivas Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 : Sebuah Survey Online Hikmat, Endang Hermawan, Aldim (2020) Skripsi, Universitas Sunan Gunung Djati Bandung.	Penelitian ini menggunakan metode survey menggunakan kuesioner yang dilakukan secara online.	Belajar secara daring dengan Zoom dan WhatsApp hanya efektif bagi matakuliah teori dan teori pratikum.
4.	Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19 Asrilia Kumiasari, Fitroh Setyo Putro Pribowo (2020) Skripsi, Universitas	Penelitian ini menggunakan metode campuran.	Secara umum pelaksanaan pembelajaran dari rumah cukup berjalan efektif.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

(C) Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)		Muhammadiyah Surabaya.		
	5.	Efektivitas Proses Belajar Aplikasi Zoom di Masa Pandemi dan Setelah Pandemi Adris setiani (2020) Skripsi, Universitas Negeri Semarang.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif	Keefektivan penggunaann aplikasi Zoom di masa pandemi ini dinilai masih kurang efektif.
	6.	Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19. Aprilia Dewi Astuti, Dedi Prestiadi (2020) Skripsi,	Penelitian ini menggunakan metode survey	Kegiatan pembelajaran online belum maksimal dan belum efektif.
	7	Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains Jajang Bayu Kelana, Medita Ayu Wulandari, Duhita Savira Wardani (2021) Skripsi, Universitas IKIP	Metode yang digunakan deskriptif kualitatif.	Aplikasi Zoom Meeting cukup membantu dalam proses pembelajaran selama maa pandemic Covid1-19.
	8	Efektivitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Zulfikat Marsiding (2020) Skripsi, Universitas Indonesia Timur.	Metode yang digunakan deskriptif kualitatif.	Kegiatan pembelajaran online belum maksimal dan belum efektif.



9	Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Aplikasi Zoom Pada Matakuliah Pendidikan Matematika SD 1 Dyah Anugrat Herzamzam (2021) Skripsi, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	Metode yang digunakan deskriptif kualitatif.	Kegiatan pembelajaran online sudah berjalan cukup baik.
10	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa STAI Al-Amin Dompu Firmansyah (2021) Skripsi,	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berlandaskan paradigma post positivism.	Kegiatan pembelajaran online sudah berjalan cukup baik.

(C) Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Kerangka Berfikir

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

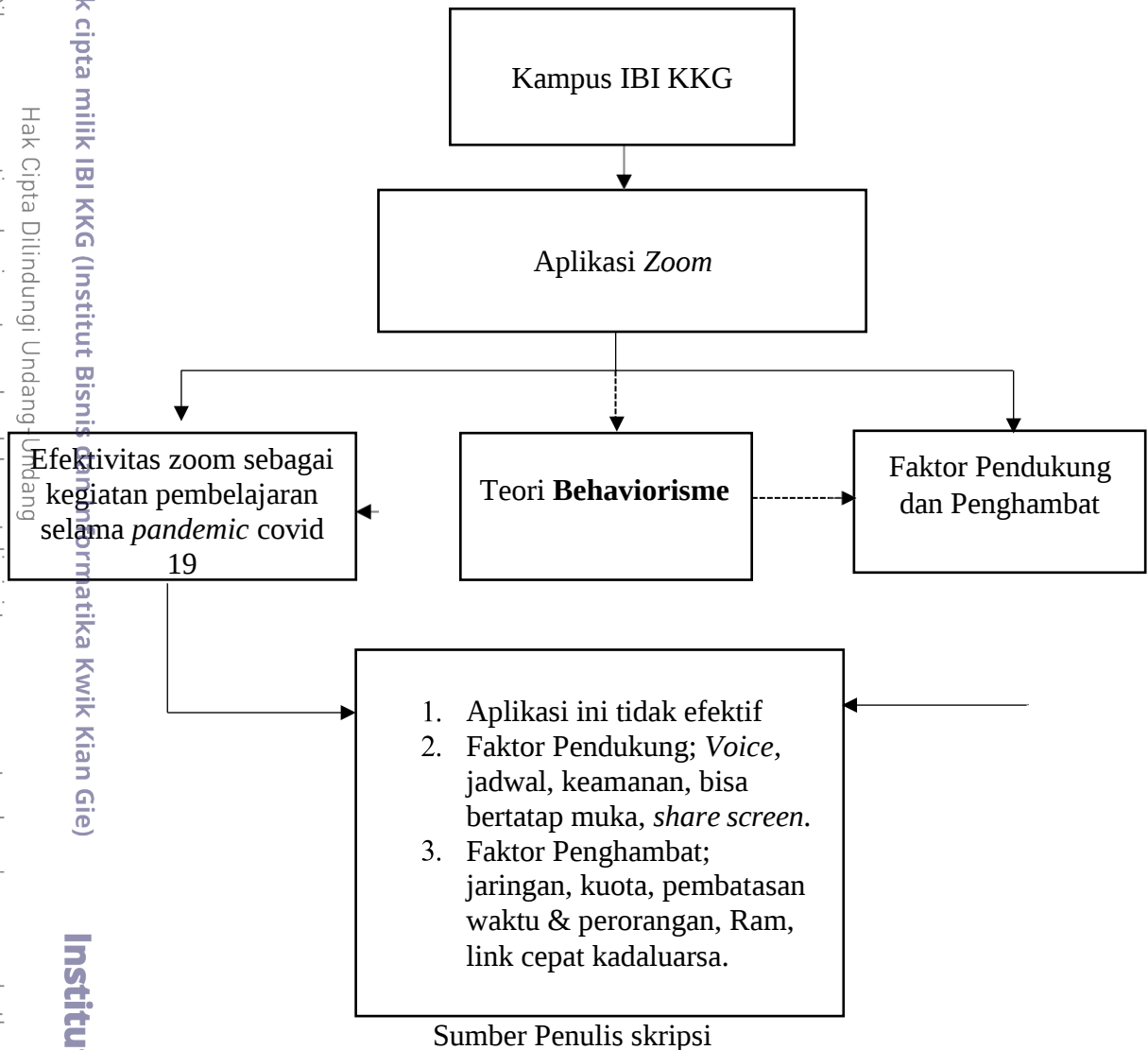
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Gambar 2.2

Kerangka Berfikir



Media adalah suatu alat sarana penyampaian informasi atau ilmu, yang dalam bidang pendidikan selama masa pandemi Covid-19, dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran. Banyak sekali media yang digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media *online* sehingga banyak media pembelajaran bermunculan dan para penyedia *platform* media online pun berlomba untuk menciptakan media se-kreatif dan se-efisien mungkin, agar dalam pelaksanaannya dapat digunakan dengan sebaik mungkin oleh para pengguna platform media online.



Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sangat penting sekali memilih yang dapat mengantarkan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan. Salah satu bentuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran *Synchronous*. Pembelajaran *Synchronous* merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan langsung antara peserta didik dan pendidik secara online. Salah satu cara pelaksanaan pembelajaran *Synchronous* adalah menggunakan *cara teleconference* yang diatur sedemikian rupa agar terlaksana. Salah satu platform yang menjadi andalan dalam pelaksanaan *teleconference* adalah Zoom.

Zoom adalah salah satu *platform* yang paling banyak digunakan belakangan ini, salah satu mungkin karena layanannya gratis dan memiliki fitur, salah satu fitur unggulannya adalah dapat berbagi layar dan juga berbagi persentasi, yang dapat membantu proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Zoom, ini sangat mempermudah dosen dalam mengelola pelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat, akurat kepada mahasiswa dan mahasiswi tanpa harus bertemu atau tatap muka, zoom ini juga mudah diakses oleh setiap peserta dikalangan pelajar saat ini. Dalam kerangka pikir ini, peneliti memberikan gambaran sebagaimana alur penelitian yang akan dilakukan dalam mencapai hasil sesuai judul yaitu “analisis efektivitas zoom sebagai kegiatan pembelajaran selama pandemic covid-19 di kampus IBI KKG”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.