

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *E-Learning*

Menurut Hakim (2006), *e-learning* merupakan pengajaran dan pembelajaran didukung dan dikembangkan oleh media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep belajar jarak jauh. *E-learning* sangat membantu dalam aktivitas belajar dan mengajar di perguruan tinggi karena mahasiswa sekarang yang merupakan generasi milenial sangat menyukai sesuatu yang mudah didapat dan diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan gadget.

Selanjutnya menurut Yazdi (2012) mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan sebuah sistem pengajaran dan pembelajaran sebagai aplikasi teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan dalam bentuk *virtual learning*. Hal ini membuat mahasiswa tidak perlu bertatap muka dengan dosen. *E-learning* dapat mempersingkat target jadwal pembelajaran, paperless, dan menghemat biaya yang dikeluarkan selama penyelenggara perkuliahan.

Saat ini metode pembelajaran konvensional yang dilakukan di dalam kelas dirasa kurang inovatif karena tidak mengikuti perkembangan teknologi informasi. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, kebanyakan teknologi informasi yang digunakan oleh dosen adalah PC/Laptop/viewer dengan menggunakan *software Microsoft (word, excel, dan power point)* walaupun ada beberapa dosen telah menggunakan

teknologi informasi lainnya. Hal tersebut membuat mahasiswa bosan, malas, dan tidak dapat menerima pelajaran dengan baik. Pembelajaran konvensional yang hanya dengan menggunakan teknologi tersebut akan membuat kelas tidak nyaman, monoton, dan tidak menarik maka diperlukan teknologi informasi seperti *e-learning* untuk membantu kegiatan pelajar dan mengajar. Menurut Siahaan dalam penelitian Hakim (2016) ada tiga fungsi *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran secara konvensional yaitu:

1. Suplemen (tambahan) Mahasiswa memiliki kebebasan memilih untuk mengakses materi perkuliahan. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan *e-learning* akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
2. Komplemen (pelengkap) Sebagai tambahan belajar mahasiswa jika materi yang disampaikan di kelas sulit untuk di pahami.
3. Substitusi (pengganti) apabila *e-learning* dilakukan sebagai pengganti model kegiatan belajar. Ada tiga model pembelajaran yang dapat dipilih, yakni: Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau sepenuhnya melalui internet.

Beberapa Universitas di Indonesia yang telah menggunakan *e-learning* sebagai pendukung kegiatan belajar dan mengajar. Sehingga mahasiswa tidak perlu datang ke kampus karena seluruh kegiatan dilakukan melalui sistem online.

Perguruan tinggi yang telah menggunakan *e-learning* di antaranya adalah:

1. Universitas Gajah Mada, <https://elisa.ugm.ac.id/>

2. Institute Teknologi Sepuluh Nopember, <http://share.its.ac.id/>
3. Universitas Islam Indonesia, <https://classroom.google.com/>
4. Universitas Binus, <http://onlinelearning.binus.ac.id/>
5. Universitas Airlangga, <http://genap.aula.unair.ac.id/>
6. Universitas Indonesia, <http://www.cml.ui.ac.id/>
7. Universitas Diponegara, <http://kulon.undip.ac.id/>
8. Institute Teknologi Bandung, <https://kuliah.itb.ac.id/>
9. Institute Pertanian Bogor, <http://estella.mb.ipb.ac.id/>
10. Universitas Gunadarma, <http://elearning.gunadarma.ac.id/>

Hal ini membuktikan bahwa banyak perguruan tinggi di Indonesia telah menggunakan *e-learning* sebagai pendukung proses kegiatan belajar dan mengajar. *E-learning* akan terus berkembang dari masa ke masa yang nantinya akan menjadi sistem pembelajaran yang banyak dipilih oleh dunia pendidikan (Zyainuri,2012).

2. Google Classroom

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan yang ada pada seluruh dunia, membuat *Google* salah satu perusahaan terbesar dan situs yang banyak diminati di dunia tertarik untuk membuat *Tools* atau alat bantu yang dapat memudahkan pembelajaran dengan media internet. *Google Apps for Education* merupakan inovasi yang paling menarik karena produk ini dibuat untuk mendampingi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan mengajar. Pada tanggal 12 Agustus 2014 *Google* merilis *Google Classroom* yang merupakan salah satu aplikasi *Google* namun baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015.

Google Classroom sangat diminati karena penggunaan yang relatif mudah dan aplikasi ini terhubung dengan *Google Apps for Education* lainnya. Sehingga sangat di anjurkan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Google Classroom merupakan salah satu bentuk pembelajaran *e-learning* yang menggunakan *WebCT*. Sebuah Aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* diharapkan mampu memberi kemudahan pada dunia pendidikan karena dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa saat di luar atau pun di dalam kelas. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini sebagai sarana distribusi tugas, mengumpulkan tugas, dan menilai tugas yang dikumpulkan. Rosemarie DeLoro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki *Chromebook* dan *Google Classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapanpun, dan dimanapun (Biantoro,2014).

Berdasarkan website resmi *Google* dalam penelitian Afrianti(2018), ada beberapa manfaat dari *Google Classroom*:

1. Proses setting yang mudah dan cepat. *Set up* pada *Google Classroom* sangat mudah dan cepat. Penggunaan dimulai dari dosen menambahkan

daftar mahasiswa atau berbagi kode unik yang dapat memungkinkan mahasiswa masuk ke kelas online. Dosen yang telah mengakses aplikasi *Google* sudah bisa memulai membagikan tugas-tugas dan materi belajar. Aplikasi ini lebih mudah dan sederhana untuk digunakan. Cocok sekali bagi dosen dan mahasiswa dengan tingkat pengalaman *e-learning* yang beragam.

2. Hemat waktu dan *paperless*. Dosen hanya perlu mendistribusikan *softfile* tugas untuk mahasiswa secara online. Semuanya dilakukan secara *paperless*. Dosen dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan *Google Classroom*. Sehingga ada potensi untuk menghemat waktu bagi kedua pihak.
3. Pengelolaan yang lebih baik. Mahasiswa dapat melihat tugas di halaman tugas, dosen juga dapat membuat alur kelas melalui *Google Calender*, dan semua materi tersimpan secara otomatis dalam folder *Google Drive*.
4. Meningkatkan komunikasi. Dosen dapat memberikan pemberitahuan informasi kepada mahasiswa tanpa harus bertatap muka. Sebaliknya mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen jika menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran.
5. Dapat digunakan dengan aplikasi yang sering dipakai. (contoh: *Google Apps for Education*)
6. Aman dan terjangkau. *Google Classroom* dapat di gunakan oleh orang yang hanya memiliki akses masuk dan dapat di gunakan secara gratis.

3. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau membawa hasil. Jadi arti dari efektif adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Jadi Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut. Efektivitas dapat dikatakan pula sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai. Hal ini dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria yaitu mampu memberikan pengaruh, perubahan dan dapat membawa hasil.

Menurut Popham (2003), efektivitas dalam proses pembelajaran seharusnya dapat ditinjau dari hubungan dosen yang mengajar mahasiswa dengan menggunakan metode-metode tertentu dalam situasi untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Sedangkan menurut Sinambela (2006), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa.

4. Theory Acceptance Model (TAM)

TAM merupakan model yang dikembangkan oleh Davis (1986) dengan tujuan untuk memprediksi penerimaan terhadap penggunaan suatu teknologi. *Theory Acceptance Model* merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* dan *Theory of Planned Behavior*. Model TAM

mengatakan bahwa penerimaan suatu sistem informasi di tentukan oleh dua faktor utama yaitu penerimaan kegunaanya (*perceived usefulness*) dan penerimaan kemudahan dalam menggunakan (*perceived ease of use*). Kedua variabel ini memberikan pemahaman reaksi dan persepsi pemakaian atas manfaat dan kemudahan dari penggunaan teknologi informasi, sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam sebuah konteks penggunaan teknologi informasi dan membuat teknologi informasi diterima oleh penggunanya.

Gambar 2 1
. Theory Acceptance Model



Sumber: Davis, Bagozzi, dan Warshaw (1989)

5. Persepsi kemudahan

Persepsi kemudahan penggunaan adalah derajat dimana seseorang menganggap bahwa teknologi yang digunakan mudah dipahami (Davis,1989) dan di dukung oleh pernyataan Lucyanda (2010) yang mengatakan bahwa kemudahaan penggunaan adalah ketika individu merasa yakin dalam menggunakan sistem teknologi informasi tidak diperlukan usaha. Pada penelitian ini konteks kemudahan dibuat menjadi apakah pengguna *Google Classroom* dapat dengan mudah mempelajari sistem, memahami, menggunakan, dan memenuhi kebutuhan dari pengguna.

6. Persepsi Kemanfaatan

Persepsi kebermanfaatan yang didefinisikan oleh Davis pada tahun (1989) menyebutkan bahwa persepsi kebermanfaatan adalah derajat dimana seseorang berpendapat bahwa sistem yang digunakan akan meningkatkan performa pekerjaannya. Menurut Lucyanda (2010) persepsi kebermanfaatan adalah individu merasa yakin bahwa dengan menggunakan sistem maka kinerja pekerjaannya akan meningkat. Pengukuran manfaat didasarkan pada frekuensi penggunaan dan keragaman aplikasi yang dijalankan. Individu akan menggunakan IT jika paham akan manfaat positif dari penggunaan teknologi informasi.

Pada konteks penelitian ini dapat diartikan bagaimana persepsi kebermanfaatan mengenai penggunaan *Google Classroom* dan bagaimana *Google Classroom* mampu mengubah pandangan subyektif para pengguna mengenai kebermanfaatan penggunaan *Google Classroom* daripada menggunakan metode pembelajaran konvensional.

7. Kualitas Layanan Penggunaan

Kualitas layanan adalah kemampuan secara terus menerus suatu sistem memenuhi harapan kebutuhan pengguna dengan proses yang dinamis. Kualitas sebuah sistem berfokus pada performa sistem perangkat baik keras maupun lunak, dan kebijakan yang mengatur dalam pelaksanaan sistem tersebut. Bharati dan Chaundhury (2016) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa kualitas sistem merupakan persepsi yang dimiliki

individu dari kinerja keseluruhan sistem yang mana merupakan perwujudan dari perangkat keras dan lunak.

8. Keinginan Untuk Menggunakan (*Intenstion to use*)

Keinginan untuk menggunakan adalah perwujudan dari sikap seseorang apakah seseorang tersebut akan terus menerus menggunakan atau berhenti dalam penggunaan *Google Classroom*. Penelitian yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016) mendefinisikan keinginan untuk menggunakan sistem sebagai minat. Disebutkan bahwa minat adalah keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan berlanjut untuk menggunakan di masa depan. Dalam penelitian Olatokun & Owoeye (2012) bahwa keinginan untuk menggunakan sistem akan di pengaruhi oleh sikap dalam menggunakan sistem tersebut.

B. Peneliti Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2011), bertujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana pola pembelajaran *e-learning* berperan dalam memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran disiplin ilmu fisika bagi siswa SMA kelas X. Penelitian ini akan menjadi perbandingan antara efektivitas pembelajaran fisika menggunakan metode konvensional dengan pembelajaran fisika menggunakan metode *e-learning*. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Priambodo, C.G.(2013), bertujuan untuk

mengetahui efektivitas penggunaan *e-learning* bagi user (siswa) untuk proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah menengah atas luar biasa bagian tunarungu wicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar menurut keragaman siswa dan orang tua sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi. Sedangkan penelitian Afrianti (2018) yang dilakukan di Universitas Islam Indonesia dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Hasil menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari kemudahan dan Harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk performa *Google Classroom* dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* terdapat pengaruh yang signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulita (2014), mengenai Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas dan motivasi mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran *e-learning*. Hasil dari penelitiannya mayoritas mahasiswa Universitas Bunda Mulia berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas dalam penerapan *e-learning* adalah mengatur topik diskusi, antusiasme untuk subjek yang dibahas, aktif dalam memberikan pendapat, pengembangan nilai-nilai positif siswa dalam belajar, membuat pembelajaran menarik, dan pengalaman dalam penggunaan *e-learning*. Sedangkan untuk faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam

menggunakan metode *e-learning* adalah untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran, ingin memiliki pengalaman di bidang *e-learning*, tertarik dengan topik pembahasan, bisa dilakukan dimana saja, diarahkan untuk belajar mandiri, *paperless*, dan kebebasan berekspresi.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2016), bertujuan untuk melihat pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan penggunaan *Google Classroom* terhadap pembelajaran mahasiswa Universitas Katolik Misi Charitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi penggunaan yang mudah dan persepsi kegunaan yang dirasakan secara positif mempengaruhi penggunaan *Google Classroom* pada proses pembelajaran.

Wijaya dan Aliyanto (2015) melakukan penelitian yang bertujuan untuk meneliti faktor yang menyebabkan penggunaan *Google Apps For Education* dengan memanfaatkan persepsi-persepsi pada model penerimaan teknologi *Technologi Acceptance Model* (TAM). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel di dalam model TAM yaitu persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Google Apps For Education* di STT Misi dalam kegiatan perkuliahan.

C. Hipotesis Penelitian

1. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan *Google Classroom*

Persepsi kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan seseorang yang merasa yakin dengan menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan upaya dalam penggunaan sistem tersebut. Menurut Cech dan Bures (2004), suksesnya implementasi pembelajaran

online membutuhkan tiga hal utama yaitu *user, processes, dan technology*. *User* disini berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dan dosen untuk menggunakan *Google Classroom* disertai dengan motivasi penggunaan sistem tersebut. Proses berkaitan dengan implementasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi berkaitan dengan pemilihan sistem dan bagaimana memperolehnya serta infrastruktur untuk penggunaannya (seperti: *gadget*). Dalam hal ini, kemudahan dalam menggunakan *Google Classroom* mencakup ketiga hal tersebut. Sehingga, semakin mudah penggunaan *Google Classroom*, Semakin tinggi keinginan mahasiswa dalam menggunakan *Google Classroom*.

H1 : Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Google Classroom*.

2. Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap keinginan menggunakan *Google Classroom*

Persepsi kemanfaatan adalah individu percaya bahwa penggunaan sistem informasi atau teknologi informasi tertentu akan meningkatkan kinerja hidup atau pekerjaannya (Lucyanda,2010). Pengukuran kemanfaatan didasarkan pada frekuensi penggunaan dan keragaman aplikasi yang dipakai. Persepsi kemanfaatan pada teori *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi pengguna menentukan sikap dalam penggunaan suatu sistem atau tidak menggunakan sistem tertentu secara berkelanjutan. Sehingga dapat dikatakan, semakin tinggi kinerja pekerjaan seseorang dengan menggunakan suatu sistem, semakin tinggi pula keinginan

mahasiswa dalam menggunakan *Google Classroom*.

H2 : Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Google Classroom*.

3. Pengaruh kualitas layanan terhadap penggunaan *Google Classroom*

Penggunaan sebuah sistem setiap individu tentunya memiliki persepsi dan keinginan atas penggunaan sistem tertentu. Kualitas pelayanan sebuah sistem dikatakan baik apabila sistem tersebut harus mampu untuk memenuhi harapan dari pengguna dan mampu dirasakan efektivitas ketika menggunakannya (Zafiri,2018). Dalam penelitian ini dapat dikaitkan apabila seseorang merasakan bahwa dengan menggunakan *Google Classroom* dapat memenuhi harapannya dalam proses pembelajaran dengan lebih efektif, mudah, dan praktis maka orang tersebut akan terus menggunakan *Google Classroom*.

H3 : Kualitas layanan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Google Classroom*.

4. Pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016) mendefinisikan keinginan untuk menggunakan sistem sebagai minat. Disebutkan bahwa minat adalah keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan berlanjut untuk menggunakan di masa depan. Dalam penelitian ini, keinginan penggunaan *Google Classroom* diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Semakin tinggi keinginan mahasiswa menggunakan *Google Classroom*

maka semakin tinggi pula Efektivitas pembelajaran mahasiswa karena dengan menggunakan *Google Classroom* proses kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai keinginan.

H4 : Keinginan menggunakan *Google Classroom* berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengembangan hipotesis yang telah di jelaskan, maka dapat disusun kerangka konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel independend dan variabel dependen yang akan diuji. Kerangka ini digunakan untuk mempermudah memahami hipotesis yang akan dibangun di dalam penelitian ini.



