

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan (KBBI Daring) (2021, <https://kbbi.web.id/paham>) bahwa pemahaman berasal dari kata paham yang artinya pengertian, pendapat, pandai dan mengerti benar. Pemahaman itu sendiri mempunyai arti sebuah proses, cara, serta perbuatan memahami atau memahamkan. Winkel dalam Dimas (2019, hlm. 3) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan dasar dalam mendapatkan makna dan arti dari hal yang telah dipelajari. Menurut Arumanegara (2020, hlm. 15) bahwa pemahaman merupakan kemampuan menjelaskan kembali, dan menarik kesimpulan dari suatu data yang dipelajari. Monica dan Fitriawati (2020, hlm. 1637) menambahkan bahwa pemahaman tidak hanya sekedar mengetahui namun dapat juga mengaplikasikan apa yang sudah dipahami. Pemahaman memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran, seseorang harus mengerti betul makna dari yang telah dipelajarinya untuk nantinya ditarik kesimpulan dengan bahasa sendiri dan dapat mengimplementasikan pemahamannya dalam kehidupan dengan berbagai penerapan keadaan yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah suatu proses penting penguasaan materi yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang dalam menarik makna dengan benar untuk dapat menerapkan kembali informasi yang didapat terhadap situasi baru lainnya.

b. Tingkatan Pemahaman

Skemp dalam Abdurrifqi (2018, hlm. 20) menjelaskan bahwa pemahaman digolongkan menjadi dua tingkatan, yaitu:

1) Pemahaman Instrumental

Pada tingkatan ini mahasiswa mampu mengingat kembali mengenai fakta dasar, istilah, atau hal-hal yang rutin dilakukan. Indikator pada pemahaman instrumental, diantaranya sebagai berikut:

- a) Dapat menyebutkan kembali
- b) Dapat menuliskan
- c) Dapat mengidentifikasi
- d) Dapat mengurutkan
- e) Dapat memilih
- f) Dapat menunjukkan
- g) Dapat menyatakan
- h) Dapat menghitung

2) Pemahaman Relasional

Tingkatan ini mahasiswa mampu menerapkan secara tepat pemahaman yang didapat pada situasi lainnya. Indikator pada pemahaman relasional ini, yaitu:

- a) Dapat menggunakan
- b) Dapat menerapkan
- c) Dapat menghubungkan
- d) Dapat menggeneralisasi
- e) Dapat menyusun
- f) Dapat mengklasifikasi

Menurut Subali dalam Dhia (2021, hlm. 16) bahwa terdapat beberapa tingkat pemahaman, diantaranya yakni:

1) Translasi atau penerjemahan

Pada tingkatan ini mahasiswa mampu menjelaskan kembali menggunakan kata-kata sendiri tentang suatu definisi.

2) Interpretasi atau penafsiran

Mahasiswa mampu mengartikan informasi dengan keterkaitannya pada suatu hal serta menyusun kembali dengan urutan yang tepat.

3) Ekstrapolasi

Mahasiswa dapat memperkirakan faktor-faktor yang akan berpengaruh dan menyimpulkannya.

4) Justifikasi

Mahasiswa mampu mengambil keputusan dengan membenarkan suatu metode dengan menghubungkan dan menerapkannya pada informasi lain.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkatan dalam proses pemahaman seseorang, yaitu:

- 1) Menjelaskan kembali apa yang dipahami menggunakan kata-kata sendiri.
- 2) Dapat menyusun keterkaitan informasi secara berurutan.
- 3) Dapat mencari faktor-faktor yang berpengaruh.
- 4) Mengambil keputusan untuk diterapkan pada informasi lainnya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Menurut Syahraeni (2016, hlm. 14) bahwa pemahaman seseorang dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan yang dimiliki, diantaranya sebagai berikut:

1) Kecerdasan Intelektual

Intelektual merupakan kemampuan bertindak, berpikir, serta menghadapi lingkungan secara efektif dan rasional. Kecerdasan intelektual merupakan sebuah kecerdasan yang dimiliki seseorang berasal dari gen orangtua yang meliputi kemampuan dalam menalar, memecahkan masalah, dan memahami gagasan.

Menurut Azwar dalam Syahraeni (2016, hlm. 15) bahwa dalam mengukur kecerdasan intelektual mahasiswa menggunakan indikator sebagai berikut:

- a) Kemampuan memecahkan masalah, yaitu dapat menentukan keputusan tepat dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan pikiran rasionalnya.
- b) Intelektual verbal, yaitu dapat memperlihatkan rasa keingintahuan dan membaca dengan penuh pemahaman.
- c) Intelektual praktis, yaitu mengetahui cara untuk mencapai tujuan, sadar terhadap keadaan lingkungan sekitar, dan memperlihatkan minat.

2) Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional adalah kecerdasan yang berada dalam diri seseorang yang mengimbangi pola pikir jernih yang beriringan dengan kecerdasan intelektual. Goleman dalam Syahraeni (2016, hlm. 16) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen dalam kecerdasan emosional, diantaranya yaitu:

a) Pengenalan diri (*Self Awareness*)

Pengenalan diri bertujuan agar seseorang mampu mengenali bagian positif dan bagian negatif.

b) Pengendalian diri (*Self Regulation*)

Pengendalian diri merupakan kemampuan seseorang untuk tidak melakukan perbuatan yang dapat merugikan diri sendiri.

c) Motivasi (*Motivation*)

Motivasi yaitu keinginan yang timbul secara sadar atau tidak sadar pada diri seseorang dalam melakukan sebuah tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.

d) Empati (*Empathy*)

Empati merupakan keadaan yang membuat seseorang merasakan dan berpikir sama dengan orang atau kelompok untuk merasakan perasaan orang lain.

e) Keterampilan sosial (*Social Skills*)

Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal dengan efektif kepada orang lain sesuai situasi yang terjadi.

Menurut Sadirman dalam Rahmahtyasari (2013, hlm. 17) bahwa terdapat delapan faktor yang mempengaruhi pemahaman, yaitu:

- 1) Perhatian
- 2) Pengamatan
- 3) Tanggapan
- 4) Fantasi
- 5) Ingatan
- 6) Berpikir

7) Bakat

8) Motif

Berdasarkan delapan faktor tersebut, perhatian dan pengamatan dapat membuat mahasiswa menanggapi materi yang telah disampaikan, mahasiswa dapat membayangkan materi tersebut dalam fantasi yang melekat pada ingatan mahasiswa. Pada saat dihadapkan dengan permasalahan yang ada mahasiswa akan memikirkan kembali pemahaman yang telah didapat. Pemahaman tersebut akan mempengaruhi bakat yang dimiliki dan memotivasi untuk mempelajari hal baru berikutnya. Hamalik dalam Arsyad (2019, hlm. 20) menambahkan bahwa dalam membantu proses meningkatkan pemahaman dan membangkitkan motivasi serta minat salah satunya dengan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman materi karena pendidik dapat menyajikan data materi secara menarik dan memudahkan penafsiran informasi sehingga lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Media Pembelajaran

a. Konsep Media Pembelajaran

Media dalam bahasa Arab artinya perantara atau pengantar pesan yang berasal dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2019, hlm. 4) menambahkan bahwa media merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi atau pesan-pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Menurut Nurdyansyah (2019, hlm. 45) bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan dari sarana perantara penyampaian pesan atau biasa disebut media.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat perantara komunikasi yang mengandung pesan-pesan pembelajaran yang dapat membantu merangsang peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dalam Netriwati (2017, hlm. 5) bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dapat berlangsung secara tepat guna. Susanto & Akmal (2019, hlm. 16) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerima dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Penerapan media pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik perlu dilandasi sumber ajaran agama dengan memahami dan melihat perkembangan jiwa seseorang untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan, sebagaimana sesuai dengan firman Allah SWT yang tercantum dalam Surah An-Nahl ayat 125, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”

Dari penggalan ayat diatas dimaksudkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan aspek pesan atau makna yang disampaikan dengan baik menggunakan bahasa-bahasa yang santun dan logis agar makna pembelajaran tersebut dapat diterima baik.

Berdasarkan pemaparan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat dan teknik yang digunakan dalam menyampaikan pesan dengan bahasa yang baik pada kegiatan pembelajaran agar mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang tepat secara efektif dan efisien.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019, hlm. 24) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Media pembelajaran digunakan sebagai instruksi dari informasi yang tersedia dalam media tersebut. Media harus dapat melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi lebih sistematis.

Nurdyansyah (2019, hlm. 64) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi, sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- 4) Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- 5) Mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam.
- 6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah pengantar informasi efektif dan efisien yang tersedia dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, aktivitas komunikasi serta pemahaman materi yang lebih baik dan terstruktur.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Munggaran (2020, hlm. 12) bahwa terdapat beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan terlihat lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan ajar akan lebih mudah dipahami maknanya dan memungkinkan mudahnya penguasaan tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi dan komunikatif, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- 4) Lebih banyak melakukan kegiatan tidak hanya mendengarkan, tetapi dapat melakukan pengamatan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi kelangsungan proses belajar mengajar mahasiswa salah satunya yaitu dapat membuat pembelajaran dan bahan ajar dengan variasi metode yang lebih menarik perhatian sehingga dapat mempermudah dalam memahami makna materi serta penguasaan tujuan pembelajaran.

e. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2019, hlm. 15) bahwa terdapat tiga ciri dari media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif

Pada ciri ini tergambar bahwa kemampuan media yaitu dapat merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa. Maka dari itu, pendidik dapat merekam dan menyimpan objek materi pembelajaran yang nantinya dapat digunakan kembali untuk mengajar dengan mudah dan kapan saja atau dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran untuk menjadi lebih baik kedepannya.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulasi dalam media sangat memungkinkan karena memanipulasi suatu objek dengan cara mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Objek atau peristiwa yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada *audience* secara singkat dan jelas.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif ini menggambarkan media memungkinkan suatu objek atau peristiwa disajikan kepada *audience* dengan stimulus yang relatif sama. Informasi yang direkam melalui format apa saja, dapat disebar dan disajikan sebanyak-banyaknya dan dapat digunakan secara berulang.

Arsyad (2019, hlm. 6) menambahkan bahwa terdapat ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yang merupakan sebuah benda yang dapat dilihat, didengar, maupun diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yang merupakan sebuah pesan dalam perangkat keras sebagai isi yang dapat disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada audio dan visual.

- 4) Media pembelajaran memiliki maksud alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal atau bersama-sama maupun perorangan.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa ciri-ciri dari media pembelajaran adalah sebuah perangkat keras maupun perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai seperangkat alat untuk membantu proses komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik yang dapat digunakan secara bersama-sama maupun perorangan dalam mencapai tujuan pada proses pembelajaran baik didalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas.

f. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Leshin, *et all* dalam Munggaran (2020, hlm. 13) bahwa terdapat berbagai klasifikasi pada media pembelajaran, diantaranya yakni:

- 1) Media pembelajaran berbasis manusia
Media ini merupakan media yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu informasi secara langsung dan terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran berbasis cetakan
Media ini berbasis cetakan. Contohnya adalah buku penuntun, buku teks, buku latihan, jurnal, majalah, dan surat kabar (koran).
- 3) Media pembelajaran berbasis *visual*
Media ini berbasis gambar yang dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan yang dapat mempengaruhi minat.
- 4) Media pembelajaran berbasis *audio-visual*
Media yang menggabungkan suara dengan gambar. Contohnya adalah *video*, *film*, *slide*, dan *televisi*.
- 5) Media pembelajaran berbasis computer
Media berbasis komputer yang membantu dalam menyajikan informasi, materi pembelajaran dan tahapan pembelajaran yang akan disampaikan.

g. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Wahono dalam Rohman (2017, hlm 24) bahwa terdapat beberapa indikator dalam penilaian kelayakan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1) Efektif

Media pembelajaran harus dapat membuat proses interaksi dalam proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan sebelum digunakannya media pembelajaran.

2) Efisien

Penggunaan media pembelajaran mampu membuat seseorang untuk menyelesaikan tugasnya dalam memahami materi secara tepat dan cermat tanpa membuang-buang waktu, tenaga dan biaya.

3) Handal (*Reliable*)

Media pembelajaran yang digunakan haruslah layak tidak mudah mengalami masalah. Contohnya seperti mudah *error* dalam programnya, dan mudah rusak.

4) Dapat dikelola dengan mudah (*Maintainable*)

Media pembelajaran harus mudah dikelola dalam penggunaannya dan mudah dalam pemeliharaan/perawatannya secara berkala untuk waktu yang cukup lama. Contohnya seperti perawatan untuk menjaga fisik yaitu perangkat, dan pemeliharaan *software* apabila terjadinya kerusakan.

5) Mudah digunakan (Usabilitas)

Media pembelajaran hendaknya sederhana dan mudah dipahami dalam pengoperasiannya, sehingga media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

6) Mudah dijalankan pada *software* atau *hardware* (Kompabilitas)

Perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran adalah media yang dapat mendukung penggunaannya pada jenis sarana lainnya. Contohnya seperti media yang dapat dijalankan melalui *smartphone*, laptop, atau PC.

7) Dokumentasi media pembelajaran yang lengkap

Penting adanya dokumentasi yang lengkap pada penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran

yang telah dilakukan apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta untuk membantu dalam mengkaji ulang materi yang telah disampaikan pada waktu pembelajaran selesai dilaksanakan.

8) Komunikatif

Media pembelajaran harus dapat dipahami sesuai dengan makna dan diterima sesuai tujuan agar pesan dari proses pembelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan tepat.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai indikator yang mana media pembelajaran haruslah efektif, efisien dan komunikatif dalam penggunaannya agar mahasiswa dapat memahami materi dengan mudah dan tepat sesuai tujuan pembelajaran yang telah diharapkan.

h. Macam-Macam Media Pembelajaran *Online*

Terdapat berbagai macam media dalam menunjang proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran jarak jauh yang saat ini sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang terhambat oleh jarak. Maka dari itu, muncul media pembelajaran *online* berupa aplikasi yang digunakan untuk membantu keberhasilan dalam pencapaian tujuan pada proses pembelajaran jarak jauh. Aplikasi *online* ini sudah memenuhi kriteria berdasarkan klasifikasi beserta ciri-ciri dari media pembelajaran bahwa untuk dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, media tersebut harus dapat digunakan sebagai seperangkat alat dalam membantu proses komunikasi dan interaksi yang dapat digunakan secara bersama-sama maupun perorangan dengan kemampuan merekam yang dapat disajikan secara berulang dalam pencapaian tujuan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Berbagai macam aplikasi media pembelajaran *online* tersebut, diantaranya:

1) *Zoom Meeting*

Zoom Meeting merupakan aplikasi buatan Eric Yuan pada bulan Januari 2013 yang dapat diakses melalui *website* baik untuk OS Mac, Windows, Linux, iOS, dan android. Aplikasi ini menyediakan ruang untuk rapat secara virtual, bekerja jarak jauh, belajar jarak jauh, serta berhubungan sosial secara virtual yang dibatasi

selama empat puluh menit dengan jumlah kapasitas sebanyak seratus orang partisipan. Untuk memperpanjang waktu dan menambah kapasitas partisipan *Zoom Meeting* membuat layanan berlangganan dengan harga sekitar \$15-20 per bulan. Layanan berlangganan lain yang dimiliki *Zoom* khusus bagi pengguna berbayar dengan harga sekitar \$50-100 per bulan dengan fitur tambahan yang lebih bervariasi seperti tersedianya fitur *Zoom Rooms*. Ketersediaan berbagai fitur dalam *Zoom Meeting* dapat menjadikannya sebagai media pembelajaran berbasis *online* yang membantu dalam proses penyampaian materi pada pembelajaran jarak jauh.

2) *Google Classroom*

Google Classroom adalah suatu media berbasis internet untuk menciptakan kelas di dunia maya yang disediakan untuk membantu pengajar dalam proses komunikasi yang dapat membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik atau mahasiswa tanpa menggunakan kertas serta memudahkan peserta didik atau mahasiswa dengan pengajar untuk mengaksesnya kapan saja dan dimana saja tanpa terikat batas waktu. *Google Classroom* tersebut dapat diakses dengan mengunjungi situs website (<https://classroom.google.com>) atau dapat mengunduh aplikasi melalui *playstore* di *android* ataupun *apps store* di *iOS*. *Google Classroom* tidak hanya dapat diakses melalui komputer atau laptop saja, melainkan pula dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga makin dapat mempermudah mengaksesnya kapan saja dan dari mana saja. *Google Classroom* sudah diciptakan sebagai media pembelajaran berbasis *online* yang dapat membantu proses komunikasi antara pengajar dengan peserta didik.

3) *Google Meet*

Menurut Rahayu (2020, hlm. 25) bahwa *Google Meet* merupakan aplikasi *video conference* atau *online meeting* versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Jumlah maksimal peserta dalam *Google Meet* sebanyak seratus orang. Kualitas video yang terdapat dalam *Google Meet* dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dapat menggunakan kualitas dengan resolusi rendah maupun tinggi. Pengguna *Google Meet* dapat mengaksesnya dari mana saja bisa melalui *browser* maupun *smartphone* dengan mengunduh aplikasinya yang terdapat dalam *Google Playstore* ataupun *AppStore*. Aplikasi ini juga dapat dikatakan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran

berbasis *online* dengan fitur-fitur yang disediakan cukup akan dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh.

4) *Microsoft Teams*

Microsoft Teams merupakan sebuah aplikasi yang diluncurkan di New York pada bulan Maret tahun 2017. Aplikasi ini merupakan platform komunikasi dengan menggabungkan fitur rapat video, percakapan kerja, serta penyimpanan berkas. *Microsoft Teams* memungkinkan pengajar memberikan umpan balik serta menilai tugas yang diberikan melalui kolom tugas yang tersedia khusus untuk pelanggan *Office 365 for Education*. Seperti aplikasi *video conference* yang lainnya, *Microsoft Teams* dapat termasuk kedalam media pembelajaran berbasis *online* yang dapat membantu proses pencapaian tujuan dari pembelajaran jarak jauh.

3. Zoom Meeting

Menurut Liu (2020, hlm. 86) bahwa *Zoom Meeting* adalah aplikasi *meeting online* dengan konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya bertatap muka dengan 100 orang partisipan atau lebih. Aplikasi ini dapat diunduh melalui PC atau Laptop dan *smartphone*. Rahayu (2020, hlm. 21) menjelaskan bahwa *Zoom Meeting* adalah aplikasi yang menyediakan layanan koferensi jarak jauh dengan menggabungkan koferensi video, pertemuan *online*, obrolan, hingga kolaborasi seluler. *Zoom Meeting* membuat layanan berlangganan dengan harga sekitar \$15-20 per bulan dengan manfaat yang didapatkan berupa penambahan kapasitas partisipan hingga 500 orang dan menambah durasi waktu yang disediakan pada awalnya terbatas hanya untuk empat puluh menit menjadi tidak terbatas waktu pemakaiannya. Layanan berlangganan lain yang dimiliki *Zoom* khusus bagi pengguna berbayar lainnya dengan harga sekitar \$50-100 per bulan dengan fitur tambahan yang lebih bervariasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Zoom Meeting* merupakan layanan aplikasi berbasis *online* untuk melakukan kegiatan jarak jauh dengan konsep penggabungan panggilan video, suara, obrolan, merekam (*record*), dan berbagi layar yang dapat memudahkan dalam memahami materi jarak jauh yang tidak terbatas jarak dan waktu.

a. Fitur-Fitur *Zoom Meeting*

Pada aplikasi *Zoom Meeting* ini tersedia berbagai macam fitur yang dapat memudahkan dalam penggunaan aplikasi ini, diantaranya sebagai berikut:

1) Konferensi Rapat Grup Video

Pelaksanaan pertemuan rapat video ini dapat mengundang 100 partisipan dengan waktu kurang lebih selama empat puluh menit untuk akun yang menikmati layanan paket gratis. Namun berbeda dengan akun yang menggunakan layanan berbayar dapat mengundang lebih dari 100 partisipan hingga 500 partisipan dengan waktu yang tak terbatas.

2) Kualitas Video dan Audio HD

Aplikasi *Zoom Meeting* telah dilengkapi dengan kualitas video dan audio yang sangat tinggi atau biasa disebut *high definition* (HD), sehingga video dan audio yang ditampilkan akan baik dan jelas.

3) Alat Kolaborasi Berbagi Layar

Partisipan dapat menggunakan fitur berbagi layar ini dengan partisipan lain, sehingga seluruh partisipan dalam forum *meeting* tersebut dapat melihat apa yang ingin diperlihatkan. Fitur ini biasanya digunakan untuk mempersentasikan pembahasan dalam rapat pekerjaan maupun mempersentasikan materi ajar dalam proses belajar mengajar secara jarak jauh. Fitur ini dapat diakses oleh seluruh akun baik akun dengan paket gratis maupun akun paket berbayar.

4) Keamanan (*end-to-end encryption*)

Penggunaan *end-to-end encryption* pada *Zoom Meeting* dapat menjamin keamanan rapat yang tidak perlu diragukan lagi.

5) Rekaman (*record*) dan Transkrip Rapat

Zoom Meeting dapat melakukan rekaman video pada saat sedang dilakukannya rapat. Fitur ini sangat bermanfaat untuk menjadi bahan evaluasi yang lebih baik kedepannya, terlebih bagi pelajar/mahasiswa dapat dijadikan bahan pengkajian ulang materi yang telah disampaikan pada waktu pembelajaran selesai. Namun, fitur ini hanya dapat digunakan bagi partisipan yang mengakses *Zoom Meeting* di laptop atau PC dan hanya dapat digunakan apabila partisipan

menjadi *host meeting* atau *co-host*. Fitur ini dapat diakses oleh seluruh akun baik itu akun paket gratis atau paket berbayar.

6) Penjadwalan *Video Conference*

Fitur ini dapat mengatur jadwal rapat akan dilaksanakan sesuai dengan keinginan yang telah diatur melalui fitur ini. Saat rapat tersebut sudah dijadwalkan maka forum rapat tersebut telah siap digunakan dengan mengakses link yang telah dibagikan sebelumnya. Fitur ini dapat diakses oleh seluruh akun baik paket gratis maupun paket berbayar.

7) Percakapan Teks (*chat*)

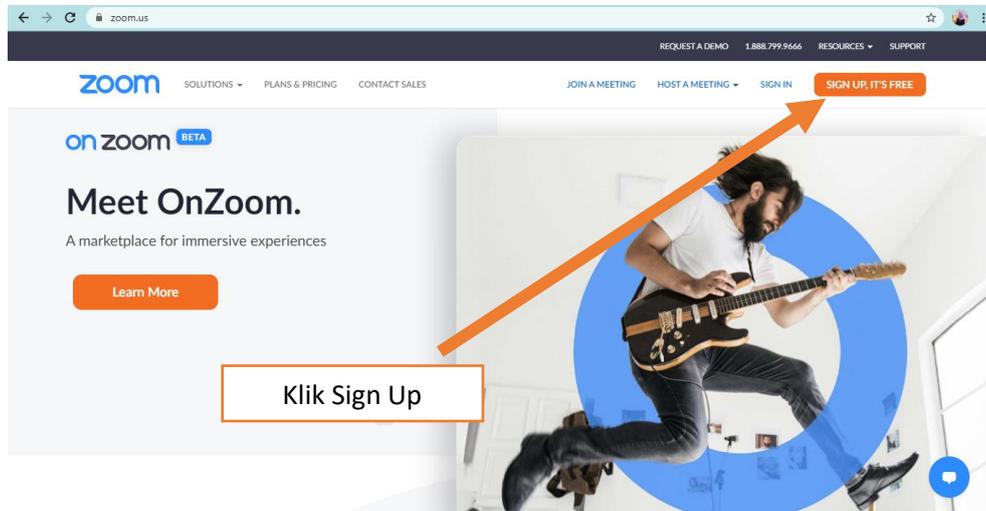
Fitur yang tersedia dalam *Zoom Meeting* ini selain dapat melakukan panggilan video, aplikasi ini memiliki fitur lain yaitu partisipan dapat melakukan *chat* kepada seluruh partisipan maupun secara personal kepada partisipan lain. Fitur ini bermanfaat untuk melakukan diskusi antar partisipan maupun digunakan dalam tanya jawab rapat dalam menginformasikan pertanyaan dalam fitur ini. Fitur ini dapat diakses oleh seluruh akun paket gratis maupun paket berbayar karena fitur ini sudah termasuk kedalam standar yang disediakan *Zoom Meeting* untuk mempermudah para penggunanya.

8) *Zoom Rooms*

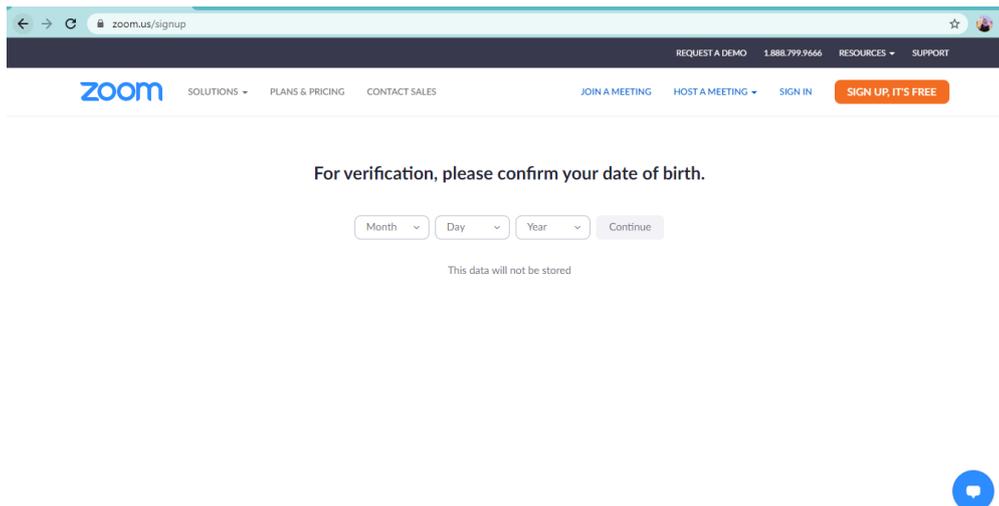
Fitur ini merupakan fitur yang disediakan oleh *Zoom Meeting* untuk melakukan pertemuan secara personal dalam gabungan forum *meeting* tanpa menggunakan link lain untuk mengaksesnya. Pengoperasian fitur ini diatur oleh *host meeting* atau *co-host*. Fitur ini dapat diakses oleh pemilik akun dengan layanan *Zoom Meeting* paket berbayar maupun layanan *Zoom Meeting* paket gratis. Namun tentunya untuk layanan paket gratis tersebut dalam penggunaan fitur ini dibatasi waktu penggunaannya selama kurang lebih empat puluh menit.

b. Langkah-Langkah Membuat Zoom Meeting

- 1) Buka *web browser*, lalu klik dan kunjungi *website* “zoom.us” pada kolom pencarian, lalu klik tombol *sign up* dan masukkan tanggal, bulan dan tahun lahir.

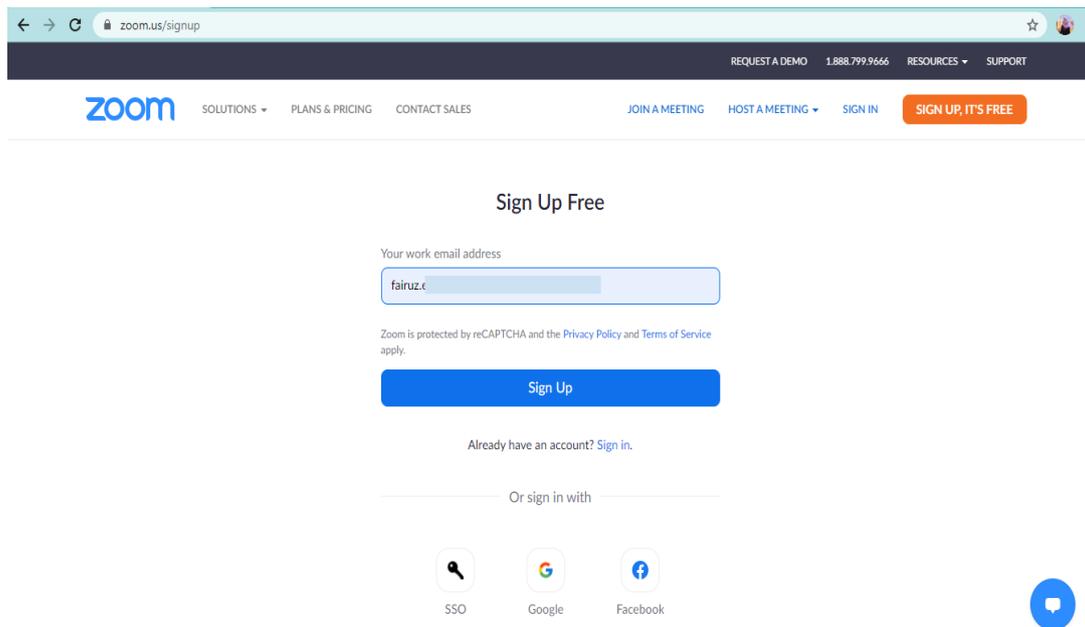


Gambar 2.1 Tampilan Awal Zoom Meeting



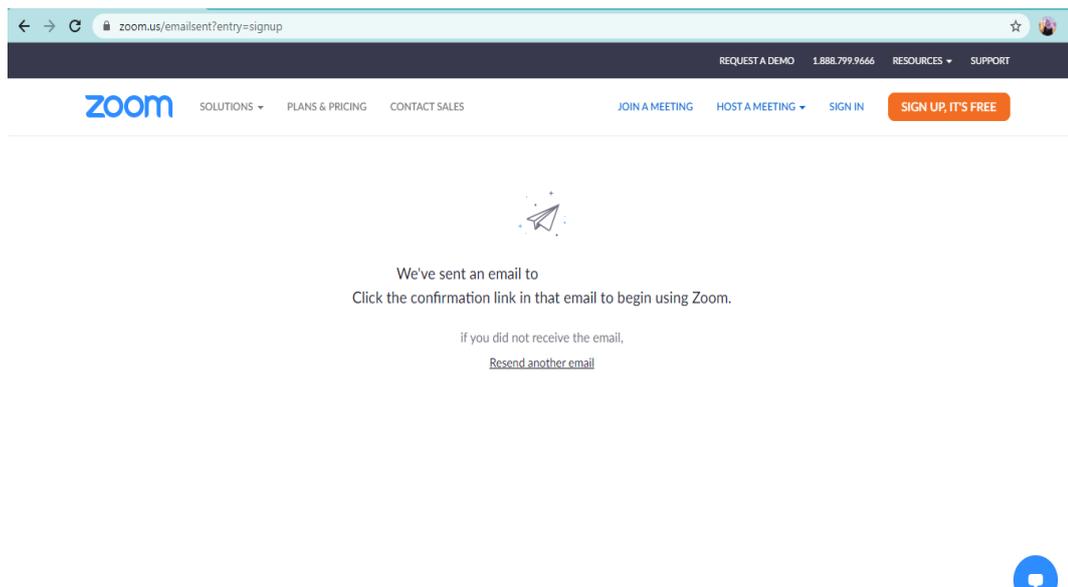
Gambar 2.2 Langkah Memasukkan Tanggal, Bulan dan Tahun Lahir

- 2) Daftarkan *email* aktif dengan mengisi kolom *email*, lalu cek *email* dari pihak *Zoom* di kotak masuk *email*.



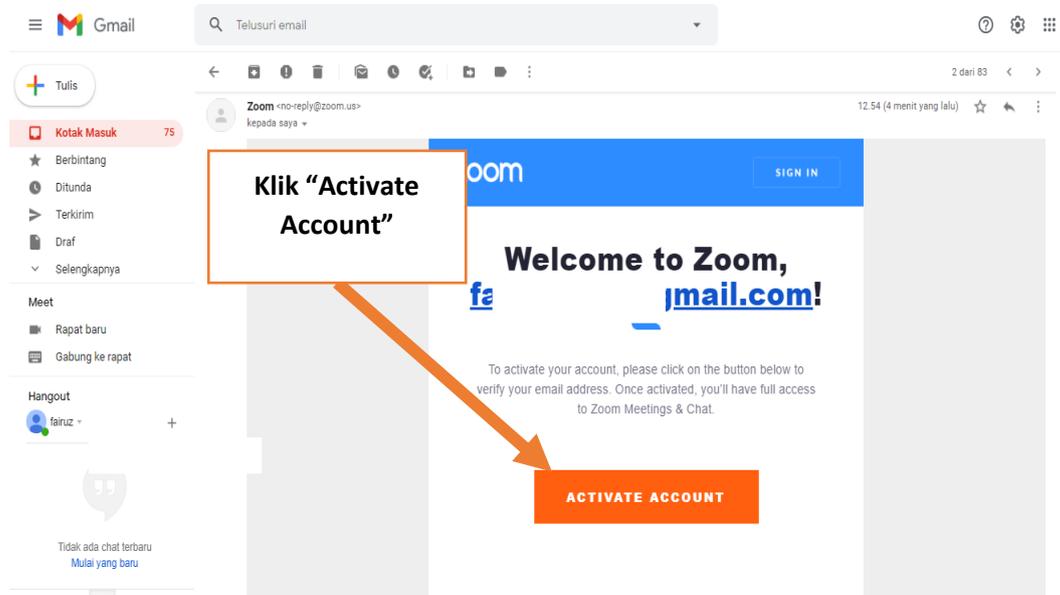
The screenshot shows the Zoom sign-up page at zoom.us/signup. The page features a navigation bar with the Zoom logo and links for SOLUTIONS, PLANS & PRICING, CONTACT SALES, JOIN A MEETING, HOST A MEETING, SIGN IN, and SIGN UP, IT'S FREE. The main content area is titled "Sign Up Free" and includes a form for "Your work email address" with the input field containing "fairuz.e". Below the form, there is a "Sign Up" button and a link for "Already have an account? Sign in." Additionally, there are options to sign in with SSO, Google, or Facebook, and a chat icon on the right.

Gambar 2.3 Langkah Untuk Mendaftarkan *E-mail*

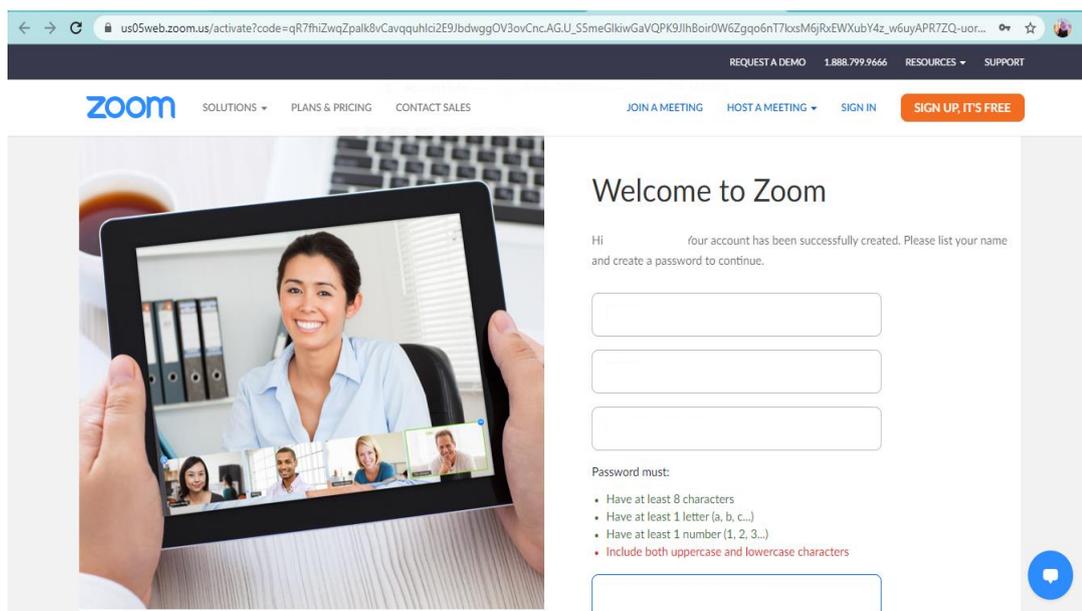


Gambar 2.4 Tampilan Saat *E-mail* Telah didaftarkan

- 3) Selanjutnya, klik "Active Account" hingga kembali diarahkan ke *browser* untuk membuat *password* baru.

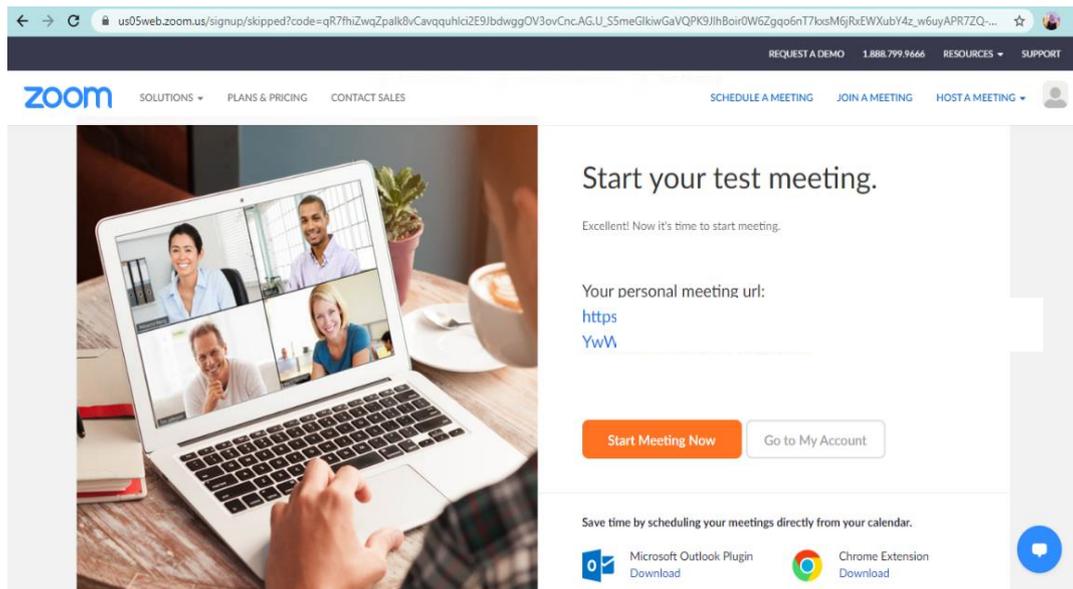


Gambar 2.5 Tampilan E-mail dari Pihak Zoom Meeting



Gambar 2.6 Tampilan Saat Membuat Password Baru

4) Akun yang dibuat telah aktif.



Gambar 2.7 Tampilan Saat Akun Telah Aktif

- 5) Jika telah memiliki akun, dapat langsung memilih *Sign In*, lalu masukkan *email* dan *password* yang digunakan pada saat awal mendaftar *Zoom Meeting*.

c. Kelebihan *Zoom Meeting*

Terdapat kelebihan yang dimiliki aplikasi *Zoom Meeting* ini seperti yang dikemukakan Mubarak (2020, hlm. 221) bahwa terdapat aspek kelebihan dari penggunaan media *Zoom Meeting*, yaitu:

1) Fleksibel

Media ini menawarkan fleksibilitas dalam penggunaannya pada proses kegiatan perkuliahan. Dosen serta mahasiswa dapat mengatur waktu untuk kegiatan perkuliahan sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan.

2) Menyediakan Beberapa Fitur yang Menunjang Proses Perkuliahan

Terdapat beberapa fitur yang tersedia seperti *mute & unmute*, *chat*, *record*, berbagi layar, dan *white board* yang dapat menunjang berlangsungnya proses kegiatan perkuliahan. Beberapa fitur yang tersedia tersebut memudahkan mahasiswa dalam mendengarkan, memahami beberapa materi yang terkendala oleh gangguan jaringan internet, membantu mahasiswa mengulangi hasil

evaluasi dari materi yang telah disampaikan serta membantu dosen untuk bahan evaluasi seluruh proses hasil kegiatan perkuliahan yang sudah dilakukan.

3) Meningkatkan Kedisiplinan Dosen dan Mahasiswa

Fleksibilitas yang disediakan *Zoom Meeting* membawa dampak positif bagi peningkatan kedisiplinan baik bagi dosen maupun mahasiswa. Berdasarkan jadwal kesepakatan yang telah disepakati muncul komitmen dan tanggung jawab dari masing-masing pihak untuk saling menepati apa yang telah disepakati.

d. Kekurangan *Zoom Meeting*

Menurut Mubarak (2020, hlm. 222) bahwa terdapat kekurangan dalam penggunaan media *Zoom Meeting*, seperti sebagai berikut:

1) Jaringan Internet yang Kurang Baik

Salah satu kendala yang terjadi dalam penggunaan media *Zoom Meeting* ini adalah jaringan internet yang kurang baik mengakibatkan suara atau video dalam aplikasi ini tidak sinkron atau bahkan menghilang secara tiba-tiba yang membuat penyampaian materi yang dilakukan pada kegiatan perkuliahan kurang tersampaikan dengan baik.

2) Pembatasan Media

Zoom Meeting merupakan aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih efektifitas dan fleksibel. Namun aplikasi gratis ini tentunya memiliki beberapa batasan dalam penggunaan fitur-fitur yang tersedia. Penggunaan media *Zoom Meeting* hanya dapat dilaksanakan selama empat puluh menit. Jika sudah mencapai batas waktu yang diberikan seluruh pengguna secara otomatis akan meninggalkan ruang rapat virtual yang digunakan.

Fitur merekam (*record*) yang ada hanya bisa digunakan apabila dosen atau mahasiswa mengakses *Zoom Meeting* melalui PC atau Laptop. Karena fitur *record* tidak tersedia apabila mengakses *Zoom Meeting* melalui *smartphone*. Fitur *Zoom Rooms* tidak tersedia apabila aplikasi yang digunakan merupakan

aplikasi gratis atau tidak berlangganan. Untuk menggunakan fitur ini kita harus membayar dengan harga \$50-100 per bulan.

Berdasarkan beberapa kekurangan yang telah dipaparkan tersebut terdapat juga kendala lain berupa kuota internet yang dimiliki mahasiswa terbatas. Tidak semua mahasiswa memiliki *wifi* untuk mengakses *Zoom Meeting* dengan kualitas jaringan internet yang baik. Kualitas suara dan video HD yang disediakan oleh *Zoom Meeting* mengakibatkan kuota internet yang terpakai akan lebih besar terutama ketika mahasiswa mengakses *Zoom Meeting* melalui PC atau laptop yang menghasilkan resolusi video serta kualitas suara yang lebih baik dibandingkan mengaksesnya melalui *smartphone*. Dengan keterbatasan tersebut membuat banyak mahasiswa mengeluh mengenai penggunaan *Zoom Meeting* yang dapat menghabiskan kuota internet yang cukup besar.

e. *Zoom Meeting* Sebagai Media Pembelajaran

Peristiwa penyebaran *virus Covid-19* ini membuat pemerintahan di Indonesia mengeluarkan kebijakan yang mewajibkan seluruh kegiatan pendidikan memberlakukan pembelajaran jarak jauh berbasis *online*. Pembelajaran jarak jauh ini dipilih sebagai solusi agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran teknologi berbasis internet yang telah dipertimbangkan sebelumnya secara matang. Pembelajaran jarak jauh berbasis *online* bukan merupakan hal baru bagi mahasiswa. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah dirasakan lebih awal oleh mahasiswa dibandingkan dengan peserta didik tingkat dasar, maupun menengah.

Implementasi pembelajaran jarak jauh berbasis *online* pada mahasiswa dengan memanfaatkan *video conference*. Terdapat berbagai macam aplikasi yang memiliki fitur *video conference* ini salah satunya adalah aplikasi *Zoom Meeting*. Pada awalnya *Zoom Meeting* adalah sebuah aplikasi yang diciptakan untuk menyediakan ruang rapat jarak jauh secara *virtual* dengan jumlah kapasitas peserta sebanyak kurang lebih 100 orang, agar dapat mempermudah para pekerja di perusahaan dalam menyelesaikan tugas pekerjaan dari jarak jauh dengan efektif dan efisien. *Zoom Meeting* saat ini dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran berbasis *online*. Aplikasi ini menyediakan fitur

video conference, obrolan *online*, berbagi layar, dan pertemuan secara *virtual*. Penggunaan aplikasi ini dapat menggantikan pembelajaran atau perkuliahan yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka menjadi tatap muka secara *virtual* yang dapat membantu mahasiswa mempelajari materi yang disampaikan karena pendidik tetap dapat berinteraksi walaupun tidak berada ditempat yang sama, sehingga pendidik dan mahasiswa dapat terlibat langsung dalam proses penyampaian materi. Selaras dengan yang dikemukakan menurut Monica dan Fitriawati (2020, hlm. 1634) bahwa *Zoom Meeting* termasuk kedalam kategori media pembelajaran berbasis *online* yang artinya *Zoom Meeting* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang dapat menyampaikan bahan ajar melalui internet.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut disimpulkan *Zoom Meeting* sudah dapat dikatakan sebagai media pembelajaran berbasis *online* yang digunakan dalam mencapai tujuan dan meningkatkan efektif serta efisiensi dalam proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
An Nissa Al Mu'min Liu dan Ilyas (2020)	Persepsi Mahasiswa Dalam Implementasi Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis <i>Zoom Could Meeting</i> Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Flores	Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Flores	Pendekatan kuantitatif dan Metode penelitian yang digunakan yaitu survei	12,30% mahasiswa sangat setuju dengan pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Zoom Could Meeting</i> , 46,93% mahasiswa setuju dengan pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Zoom Could Meeting</i> , 25,28% mahasiswa ragu dengan pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Zoom Could Meeting</i> , 7,40% mahasiswa tidak setuju dengan pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Zoom Could Meeting</i> , dan 3,17% mahasiswa sangat tidak setuju dengan pembelajaran <i>online</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Zoom Meeting</i> • Menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Flores, sedangkan penulis meneliti pada mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi di Universitas Pasundan Bandung • Melakukan penelitian pada tahun 2020, sedangkan penulis melakukan penelitian pada tahun 2021

				berbasis <i>Zoom Could Meeting</i>		
Dinar Rahmah Dhia (2021)	Tingkat Pemahaman Mahasiswa dalam Perkuliahan Daring Pada Mata Kuliah Analisis Materi PAI Jurusan PAI di Universitas Muhammadiyah Malang	Jurusan PAI di Universitas Muhammadiyah Malang	Pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif	Rata-rata variabel tingkat pemahaman mahasiswa sebesar 76,588% dengan kategori sedang dan variabel aspek penunjang tingkat pemahaman mahasiswa sebesar 78,510% dengan kategori sedang. Rata-rata kedua kategori tersebut sebesar 77,196% dengan kategori sedang.	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa • Menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti pada mahasiswa jurusan PAI, sedangkan penulis meneliti pada mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi di Universitas Pasundan
Muhammad Khaidar Rohman (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jasa Bank Lainnya	SMK Koperasi Yogyakarta	Penelitian pengembangan dengan menggunakan tahapan <i>research and development (R&D)</i> dengan pendekatan pengembangan	1) Dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,18 (layak), 2) Dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,05 (layak), 3) Dari guru mendapatkan rerata skor 4 (layak). 4) Implementation, uji	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis media pembelajaran online 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti media pembelajaran online yaitu <i>edmodo</i>, sedangkan penulis meneliti media pembelajara online

	Berbantuan Edmodo Untuk Siswa Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.		menggunakan ADDIE	coba produk untuk menghasilkan data dengan hasil yang didapat pesentase 78% (menarik)		yaitu <i>Zoom Meeting</i> . <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti pada siswa kelas X, sedangkan penulis meneliti pada mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi di Universitas Pasundan • Melakukan penelitian pada tahun 2017, sedangkan penulis melakukan penelitian pada tahun 2021
--	--	--	-------------------	---	--	--

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu tersebut, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan tersebut yaitu meneliti tentang tingkat pemahaman, media pembelajaran, serta metode penelitian yang sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif. Namun, selain persamaan terdapat juga perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu perbedaan dari subjek dan objek penelitian. Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan sebuah penelitian yang bersifat melanjutkan penelitian berdasarkan penelitian terdahulu.

C. Kerangka Pemikiran

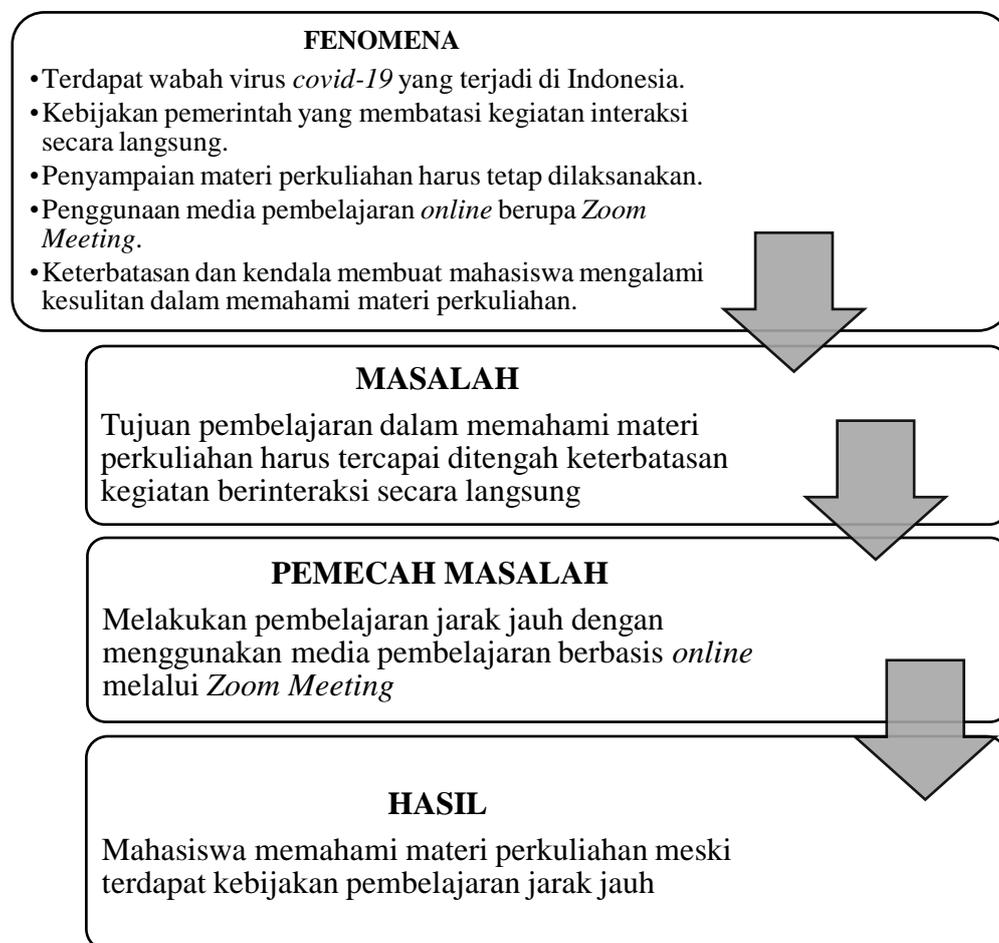
Seluruh negara yang terdampak wabah virus *covid-19* melakukan karantina wilayah untuk dapat menghentikan rantai penyebaran virus *covid-19*, termasuk negara Indonesia. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan karantina wilayah, *stay at home*, Bekerja Dari Rumah (BDR), serta *sosial distancing* yang sangat berdampak terhadap seluruh bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Surat Edaran Pemerintah yang dikeluarkan oleh Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19), yang di dalamnya menyatakan bahwa daerah yang terdampak *Covid-19* diberlakukan pembelajaran daring dari rumah bagi peserta didik dan mahasiswa, serta melakukan aktivitas mengajar atau memberi materi kuliah dari rumah (Bekerja Dari Rumah/BDR) menggunakan *video conference*, *digital documents*, dan sarana daring lainnya.

Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah mengubah metode pembelajaran di dalam kelas, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dari jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi ini adalah *e-learning*. Terdapat berbagai macam *e-learning* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *online* diantaranya *Google Classroom*, *Google Meet*, *Microsoft Teams*, *Zoom Meeting*, dan sebagainya. Aplikasi *Zoom Meeting* ini adalah sarana media pembelajaran yang mempermudah mahasiswa dalam melakukan pembelajaran jarak jauh yang sedang dilakukan pada masa pandemi ini. Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara virtual atau dapat diartikan bisa dilakukan tanpa berinteraksi secara langsung yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui jaringan internet yang ada pada komputer maupun *smartphone*.

Namun, terdapat beberapa kendala yang terjadi saat melakukan pembelajaran melalui media pembelajaran *Zoom Meeting*, kendala tersebut diantaranya, ketersediaan kuota internet mahasiswa yang terbatas, mahasiswa bermasalah dengan jaringan internet yang kurang baik disekitar wilayah tempat tinggalnya sehingga membuat kendala seperti kualitas suara dan video yang tiba-tiba menghilang membuat mahasiswa kesulitan untuk memahami kegiatan perkuliahan,

pembatasan aplikasi *Zoom Meeting* ini dalam penggunaannya apabila menggunakan aplikasi dengan gratis maka waktu yang tersedia dalam melakukan pembelajaran terbatas hanya selama empat puluh menit dengan seratus orang partisipan yang mengharuskan instansi berlangganan berbayar selama sebulan untuk mendapatkan fasilitas aplikasi yang tidak terbatas waktu dan jumlah partisipan, banyak pula beberapa fitur yang tersedia dalam *Zoom Meeting* yang belum diketahui oleh banyak orang yang dapat menunjang proses kegiatan perkuliahan yang dilakukan mahasiswa.

Berdasarkan uraian diatas didapatkan gambaran umum mengenai penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa tentang tingkat pemahaman materi perkuliahan yang disajikan melalui media pembelajaran *Zoom Meeting*, sehingga dapat digambarkan kerangka pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 2.8 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan dugaan sementara yang dianggap benar sebagai landasan dalam titik pemikiran. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada asumsi yang didapat, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Zoom Meeting*.
- b. Dosen memiliki kemampuan serta keterampilan yang memadai dalam menerapkan pembelajaran melalui media pembelajaran *Zoom Meeting*.
- c. Fasilitas Perguruan Tinggi dalam menerapkan pembelajaran melalui media pembelajaran *Zoom Meeting* sudah memadai.

2. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian adalah pertanyaan yang tidak mengaitkan satu variabel dengan variabel lainnya. Penelitian ini terdiri dari satu variabel, sehingga tidak terdapat hipotesis. Pada penelitian ini hipotesis diganti menjadi pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah diuraikan tersebut, maka didapatkan pertanyaan penelitian, yaitu:

“Bagaimana Tingkat Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 terhadap Materi Perkuliahan Teori Ekonomi Makro yang disajikan melalui Media Pembelajaran *Zoom Meeting*?”