

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

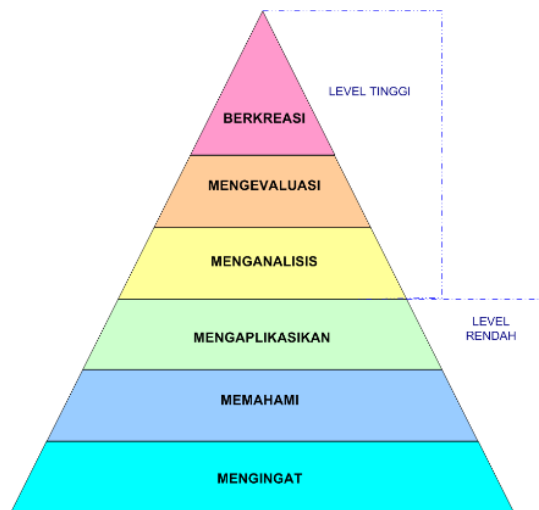
A. Landasan Pustaka

1. Pengetahuan

Definisi Pengetahuan menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah segala sesuatu yang diketahui, segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran).

Tujuan pengetahuan menurut Teori Bloom terbagi menjadi tiga ranah yaitu Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), Ranah Afektif (*Affective Domain*) dan Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*).

Ranah kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran. (Uno dan Koni, 2012)



Gambar 2. 1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan, mulai dari yang terendah hingga tertinggi yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). (Utari, 2017)

Menurut Retno Utari, tingkatan-tingkatan pada ranah kognitif tersebut dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut:

1) Pengetahuan/*knowledge*/C1

Kemampuan menyebutkan kembali informasi atau pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.

2) Pemahaman/*comprehension*/C2

Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian atau makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik atau diagram.

3) Penerapan/*applying*/C3

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.

4) Analisis/*analyzing*/C4

Kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep dalam situasi tertentu

5) Sintesis/*synthesis*/C5

Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria, atau patokan tertentu.

6) Mencipta/*creating*/C6

Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Kemudian dijelaskan juga oleh Notoatmodjo (2003) beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan diantaranya yaitu, umur, pendidikan, hubungan sosial dan pengalaman. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan:

1) Umur

Umur adalah lamanya hidup seseorang dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan. Semakin tinggi umur seseorang sejalan bertambahnya pula pengetahuan karena dalam waktu yang dimiliki seseorang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

2) Pendidikan

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

3) Hubungan Sosial

Faktor hubungan sosial mempengaruhi kemampuan individu berkomunikasi menerima pesan. Maka dengan hubungan sosial baik dapat meningkatkan pengetahuan yang diterima.

4) Pengalaman

Pengalaman ini kemudian menjadi sebuah tolok ukur manusia dalam melakukan aktifitas atau merespon segala sesuatunya di masa yang akan datang. Pengalaman disini tidak ubahnya seperti buku referensi yang memuat segala jenis informasi sehingga menambah pengetahuan.

2. Mahasiswa

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan.

Menurut Siswoyo (2007: 121) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

3. Media Pembelajaran

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *medium* yang berarti perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah Proses interaksi peserta didik dengan

pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi lain menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau sejumlah penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.

Pembelajaran (learning) adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan mahasiswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik mahasiswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. (Uno, 2008)

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengiriman dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar (Pribadi, 2017 :10)

Azhar Arsyad (2013:29) menyimpulkan bahwa manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model;
 - b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar;
 - c) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* di samping secara verbal.
 - d) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer;
 - e) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan medis seperti komputer, film, dan video;
 - f) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.

4. Rencana Pembelajaran studi SIK II di Poltekkes Kemenkes Malang

- 1) Capaian pembelajaran lulusan

Melaksanakan pengumpulan, memvalidasi dan verifikasi data sesuai ilmu statistik RS
- 2) Materi Mata Kuliah SIK II

Sistem Informasi Kesehatan SIK II merupakan salah satu mata kuliah yang harus ditempuh mahasiswa DIII Perekam Medis dan Informasi Kesehatan pada semester tiga.
- 3) Bahan Kajian dan Pokok Bahasan
 - a) Konsep dasar statistik difasilitas kesehatan,
 - b) Statistik data administrasi-sensus data pasien,

- c) Presentasi penggunaan tempat tidur,
 - d) Bed Turn Over, Lama rawat.
 - e) Statistik data klinik dan data case mix,
 - f) Indikator pelayanan rumah sakit, Grafik Barber Johnson,
 - g) Sistem informasi rumah sakit (SIRS),
 - h) Sistem informasi manajemen puskesmas dan implementasinya
- 4) Beban Studi dan Alokasi Waktu

Mata kuliah SIK II terdiri dari 3 SKS yaitu 2 SKS teori dan 1 SKS praktik, dengan alokasi waktu sebagai berikut :

- a) 2 x 50 menit perkuliahan (teori)
 - b) 2 x 170 menit praktikum
 - c) 2 x 60 menit kegiatan terstruktur
 - d) 2 x 60 menit kegiatan mandiri
- 5) Evaluasi Hasil Belajar
- Evaluasi dilakukan dengan salah satu atau kombinasi dari beberapa jenis evaluasi dibawah ini :
- a) Penilaian Hasil Belajar: Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS), Tugas/Seminar/Praktikum/Praktek Klinik Lapangan
 - b) Penilaian Kompetensi: Ujian Praktek, Uji Kompetensi
 - c) Uji Akhir Program
- 6) Sistem Penilaian Hasil Belajar

Cara penilaian yang digunakan adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan) dan Nilai Hasil Belajar berupa nilai absolut atau nilai angka. Nilai absolut / atau nilai angka dari suatu matakuliah ini dikonversikan ke skala nilai, kemudian kenilai mutu (AM) danselanjutnya diberi huruf mutu (HM)

Tabel 2. 1Tabel Konversi

Angka Absolut	Angka Mutu	Huruf Mutu
80 – 100	4,00	A

75 – 79	3,70	A-
72 – 74	3,30	B+
68 – 71	3,00	B
64 – 67	2,70	B-
61 – 63	2,30	C+
58 – 60	2,00	C
52 – 57	1,70	C-
41 – 51	1,00	D
0 – 40	0,00	E

5. Media Pembelajaran Video

Media yang baik adalah media yang mengandung pesan sebagai perangsang sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran

Menurut Sari (2013) ia mengatakan bahwa media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (software) dan perangkat keras/alat (hardware), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Sedangkan menurut Trianton di bukunya Media berupa video adalah alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses

pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien dan peserta didik menjadi tidak bosan atau cepat jenuh dalam mengikuti proses belajar.

Media video memiliki keunggulan jika digunakan untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses, dan prosedur untuk melakukan suatu aktifitas. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media video ini. (Priyadi, 2017 :77). Dengan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik.

Dalam buku Media Pembelajaran oleh Azhar Arsyad (2013:79) menyebutkan Media berbasis audio-visual merupakan penggabungan media visual dengan dengan penggunaan suara. Sekali kita membuatnya maka akan dapat dikembangkan secara terus menerus. Contoh media berbasis *audio-visual* adalah video, film, *slide* bersama tape, televisi.

6. Indikator Pelayanan Rumah Sakit

Berdasarkan Rencana Pembelajaran Studi SIK II, salah satu Bahan Kajian dan Pokok Bahasan adalah Indikator pelayanan rumah sakit, Grafik Barber Johnson,

a. BOR (*Bed Occupancy Rate*)

BOR merupakan angka yang menunjukkan persentase penggunaan TT di unit rawat inap (bangsal). Dalam penghitungan BOR, umumnya hal-hal yang berkaitan dengan bayi baru lahir (perinatologi) akan dicatat, dihitung, dan dilaporkan secara terpisah. Rumus untuk menghitung BOR yaitu:

$$\text{BOR} = \frac{\text{jumlah HP}}{\text{jumlah TT tersedia} \times \text{jumlah hari dalam periode}} \times 100\%$$

Nilai ideal untuk BOR adalah 75%-85%. (Sudra, 2010)

b. ALOS (*Average Length of Stay*)

ALOS atau rata-rata lama dirawat adalah rata-rata LD dari sekelompok pasien dalam periode tertentu. Rumus untuk menghitung ALOS yaitu:

$$\text{ALOS} = \frac{\text{jumlah LD}}{\text{pasien keluar (hidup + mati)}}$$

Semakin panjang LD menunjukkan kinerja kualitas medis yang kurang baik karena pasien harus dirawat lebih lama. Dari aspek ekonomis juga menunjukkan semakin tinggi biaya yang harus dibayar oleh pasien. Maka nilai ideal yang disarankan untuk ALOS adalah 3-12 hari. (Sudra, 2010)

c. *TOI (Turn Over Interval)*

Angka TOI menunjukkan rata-rata jumlah hari sebuah TT tidak ditempati untuk perawatan pasien. Hari “kosong” ini terjadi antara saat TT ditinggalkan oleh seorang pasien hingga digunakan lagi oleh pasien berikutnya. Rumus untuk menghitung TOI adalah:

$$\text{TOI} = \frac{(\text{jumlah TT x hari dalam periode}) - \text{jumlah HP}}{\text{pasien keluar (hidup + mati)}}$$

Semakin tinggi nilai TOI menunjukkan semakin tidak produktifnya penggunaan tempat tidur. Sementara semakin kecil nilai TOI berarti semakin singkat saat TT menunggu pasien berikutnya. Akibatnya TT tidak sempat disiapkan secara baik dan dapat mengakibatkan infeksi nosokomial. Maka nilai ideal yang disarankan untuk TOI adalah 1-3 hari. (Sudra, 2010)

d. *BTO (Bed Turn Over)*

BTO menunjukkan rata-rata jumlah pasien yang menggunakan setiap TT dalam periode tertentu. Angka BTO sangat membantu untuk menilai tingkat penggunaan TT karena dalam dua periode bisa didapatkan nilai BOR yang sama tapi nilai BTO yang berbeda. Rumus untuk menghitung BTO adalah:

$$\text{BTO} = \frac{\text{pasien keluar (hidup + mati)}}{\text{jumlah TT tersedia}}$$

Semakin tinggi nilai BTO berarti setiap TT yang tersedia digunakan oleh semakin banyak pasien secara bergantian. Hal ini dapat mengakibatkan infeksi nosokomial karena TT tidak sempat dibersihkan. Nilai ideal yang disarankan untuk BTO adalah 30 kali dalam periode satu tahun. (Sudra, 2010)

7. Grafik Barber Johnson

Grafik Barber Johnson adalah perpaduan empat parameter tingkat efisiensi penggunaan tempat tidur yang meliputi BOR, ALOS, TOI, dan BTO yang diwujudkan dalam bentuk grafik. Grafik Barber Johnson ditemukan oleh Barry Barber, M.A., PhD., Finst P., AFIMA dan David Johnson, M.Sc pada tahun 1973. (Sudra, 2010).

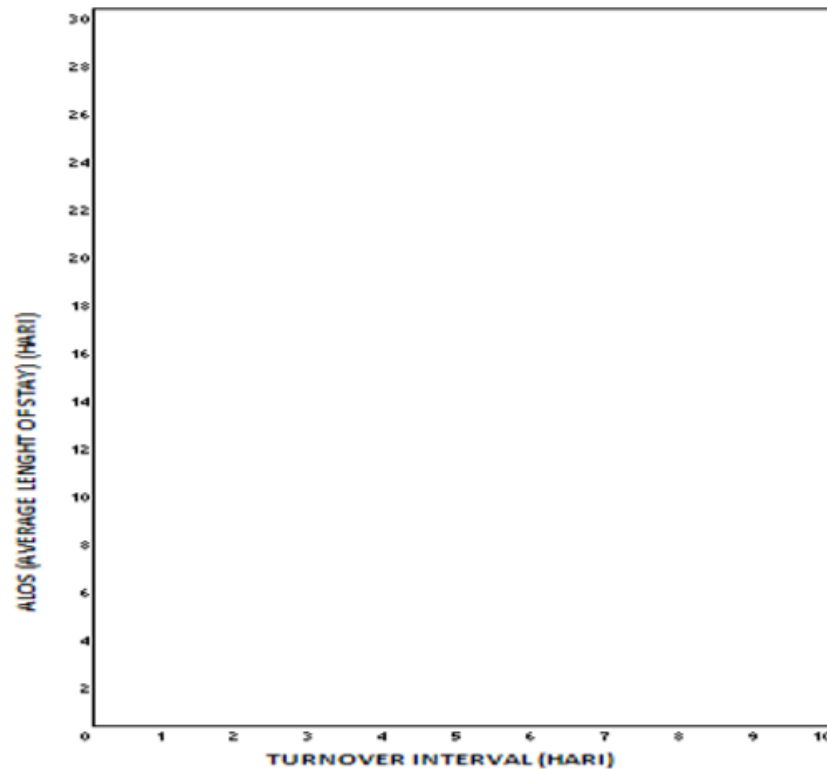
Menurut Sudra (2010), grafik Barber Johnson dimanfaatkan untuk

- a) Membandingkan tingkat efisiensi penggunaan TT dari suatu unit dari waktu ke waktu dalam periode tertentu
- b) Memonitor perkembangan pencapaian target efisiensi penggunaan TT yang telah ditentukan dalam periode tertentu
- c) Membandingkan tingkat efisiensi penggunaan TT antar unit dalam periode tertentu
- d) Mengecek kebenaran laporan hasil penghitungan BOR, ALOS, TOI, dan BTO.

1) Ketentuan-ketentuan dalam membuat grafik Barber Johnson

- a. Skala pada sumbu horisontal (TOI) tidak harus sama dengan skala sumbu vertikal (ALOS)
- b. Skala pada suatu sumbu harus konsisten
- c. Skala pada sumbu horisontal dan vertikal dimulai dari angka 0 dan berhimpit membentuk koordinat (0,0)

- d. Judul grafik harus secara jelas menyebutkan nama rumah sakit, nama bangsal (bila perlu), dan periode waktu



- e. Garis bantu BOR dibuat dengan cara:

Gambar 2. 2Langkah 1 membuat GBJ

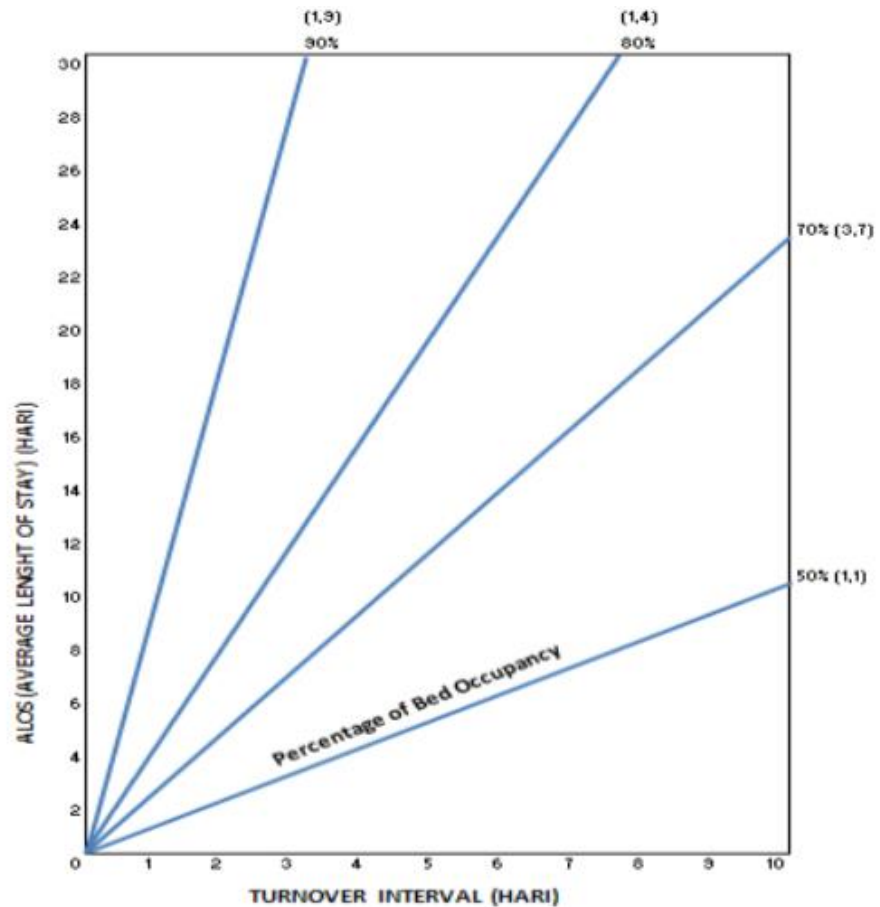
- i) Tentukan nilai BOR yang akan dibuat garis bantunya, misalnya
BOR = 75%
- ii) Tentukan koordinat titik bantu BORnya sesuai nilai BOR tersebut. misalnya untuk BOR = 75%, maka koordinat titik bantunya adalah 7,5 pada sumbu vertikal (ALOS) dan 2,5 pada sumbu horisontal (TOI) dengan rumus:

$$ALOS = \frac{\text{nilai BOR}}{10}$$

$$TOI = 10 - \text{nilai ALOS}$$

- iii) Tarik garis mulai dari koordinat (0,0) melewati titik bantu BOR tersebut

iv) Beri keterangan, misalnya garis tersebut adalah BOR=75%



Gambar 2. 3Langkah 2 membuat GBJ

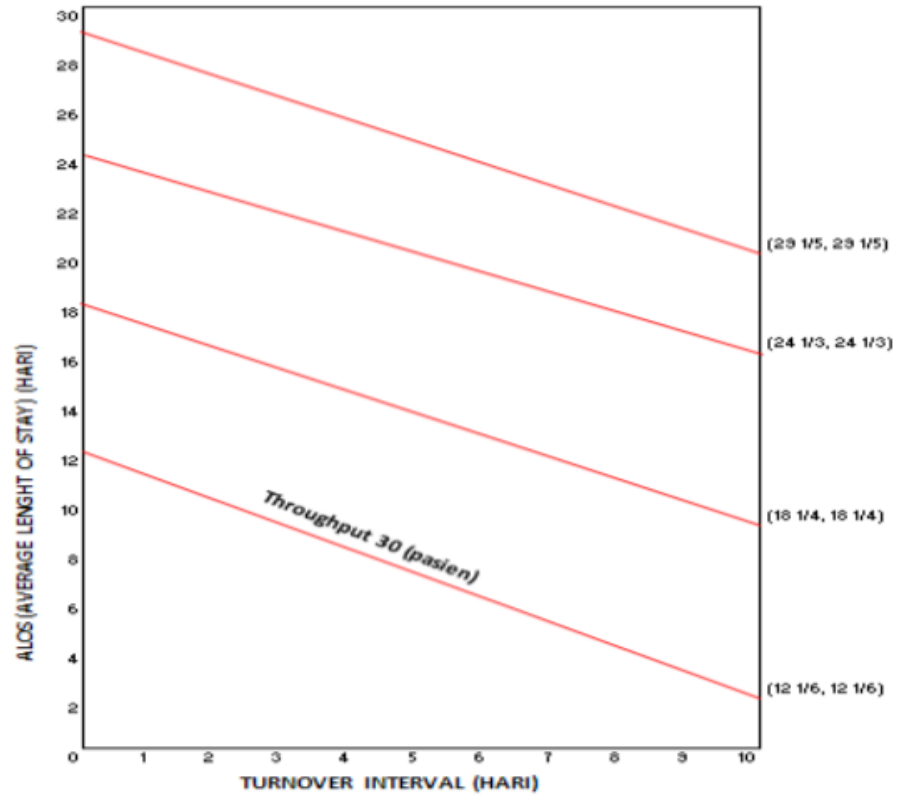
f. Garis bantu BTO dibuat dengan cara:

- i) Tentukan nilai BTO yang akan dibuat garis bantunya, misalnya BTO = 10, periode bulan September (30 hari)
- ii) Tentukan titik bantu di sumbu ALOS dan TOI (nilainya sama) yaitu (3,3) yang didapat dengan rumus:

$$BTO = \frac{\text{jumlah hari dalam periode laporan}}{\text{nilai BTO}}$$

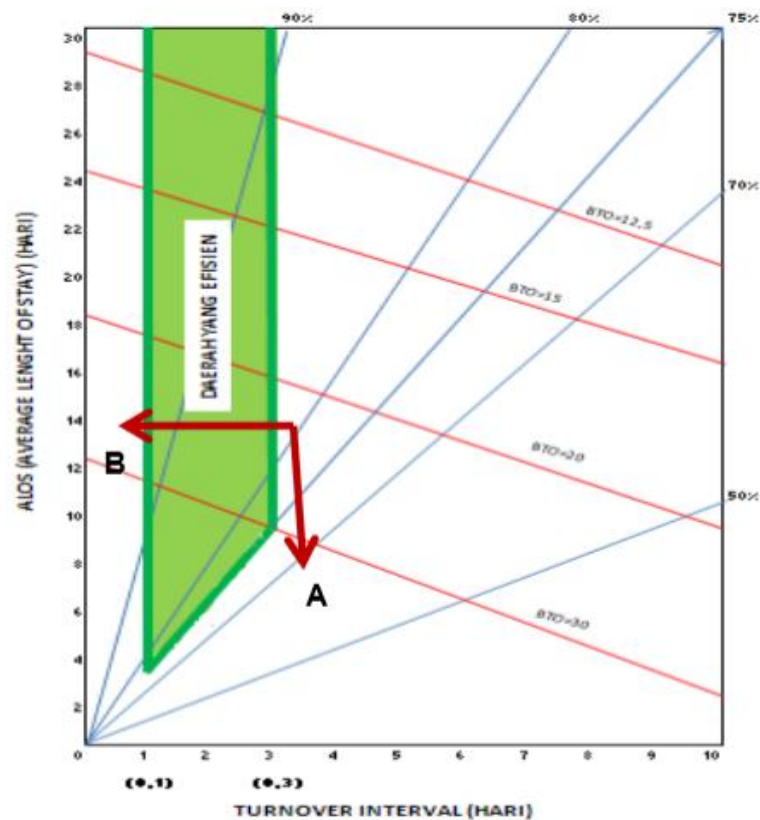
iii) Tarik garis yang menghubungkan kedua titik bantu tersebut

iv) Beri keterangan, misalnya garis BTO = 10



Gambar 2. 4Langkah 3 membuat GBJ

g. Terdapat daerah efisien yang dibatasi oleh perpotongan garis TOI = 1, TOI = 3, BOR = 75%, ALOS = 3, dan ALOS = 12



Gambar 2. 5 Langkah 4 membuat GBJ

2) Makna Grafik Barber Johnson

- Grafik BOR makin dekat sumbu Y ordinat maka nilai BOR makin tinggi
- Makin dekat grafik BTO dg titik sumbu maka jumlah pasien keluar per TT makin tinggi jumlahnya
- Jika rata-rata TOI tetap, ALOS berkurang maka nilai BOR akan turun
- Bila TOI tinggi, kemungkinan: Pelayanan rumah sakit kurang baik, Kurangnya permintaan(demand) TT

8. TAM (*Technology Acceptance Model*)

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) adalah salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami factor - faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang dikembangkan oleh Davis (1986) dan

kemudian dipakai serta dikembangkan kembali oleh beberapa peneliti seperti Adam et al. (1992) Szajna (1994), Igarria et al. (1995) dan Venkatesh. Dan dikembangkan lagi oleh Davis (2000).

Teori TAM (Venkatesh and Davis, 2000) menunjukkan bahwa persepsi terhadap manfaat TI juga mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan TI tetapi tidak berlaku sebaliknya. Dengan demikian, selama individu merasa bahwa TI bermanfaat dalam tugas-tugasnya, maka individu akan berniat untuk menggunakannya terlepas apakah TI itu mudah atau tidak mudah digunakan. Untuk mengungkap lebih jauh mengenai saling hubungan antara persepsi terhadap manfaat dan persepsi kemudahan menggunakan TI ini.

Menurut Davis (1989), ada lima pembentukan sikap yang mempengaruhi perilaku seseorang dalam penggunaan teknologi informasi:

- a. Perceived Ease of Use, yaitu menyakinkan bahwa teknologi informasi yang akan mudah untuk digunakan.
- b. Perceived Usefulness, yaitu menyakinkan bahwa teknologi informasi yang digunakan akan memberikan manfaat.
- c. Attitude Toward Using, yaitu menyakinkan sikap pengguna untuk menggunakan teknologi informasi.
- d. Behavioral Intention of Use, meningkatkan perilaku pengguna untuk terus menggunakan teknologi informasi.

Teori tentang subjek yang berkaitan dengan variabel, yaitu:

- a. Persepsi Kemudahan Penggunaan. (*Perceived Ease of Use*)
Merupakan pernyataan mengenai persepsi pengguna akan kemudahan ataupun kesulitan dari penggunaan sistem informasi perpustakaan. Hal ini bisa diketahui dari berbagai indikator, antara lain: mudah untuk dipelajari, mudah mencapai tujuan, jelas operasionalnya, mudah dipahami, sistem informasi yang fleksibel, bebas dari kesulitan, mudah diakses, mudah mengontrol, kejelasan pada sistem informasi, mahir bagi pengguna, adanya penilaian bahwa secara umum sistem

informasi perpustakaan tersebut mudah digunakan.

b. Persepsi Kebermanfaatan. (*Perceived Usefulness*)

Menurut Davis, manfaat yang dirasa “*the degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance*” atau dapat diartikan “tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan performansi pekerjaannya”. Pernyataan mengenai persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem informasi perpustakaan. Indikatornya antara lain: mempercepat pekerjaan, meningkatkan produktifitas kerja, meningkatkan kinerja, meningkatkan efektifitas tugas, mendapatkan informasi yang dibutuhkan pengguna, adanya kebermanfaatan secara keseluruhan, mempermudah pekerjaan, adanya penilaian kalau sistem informasi yang digunakan bermanfaat bagi perpustakaan dan pengguna.

c. Sikap Terhadap Penggunaan Sistem Informasi. (*Attitude toward using*)

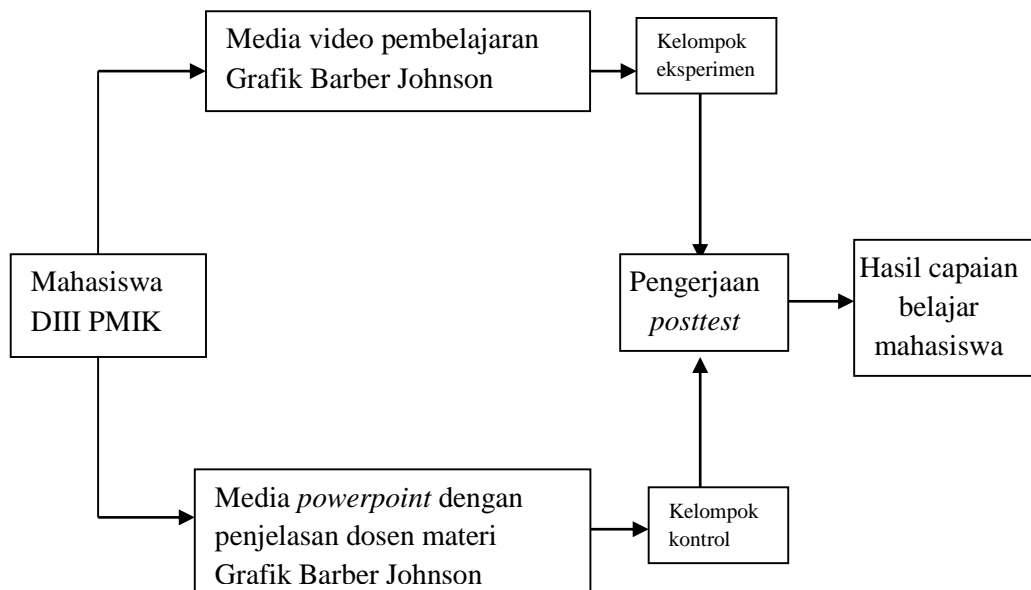
Attitude toward Using dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya (Davis, 1989). Merupakan sikap pengguna terhadap penggunaan sistem informasi perpustakaan yang berbentuk penerimaan ataupun penolakan. Jadi dalam konteks sikap ini, pengguna akan menunjukkan sikapnya apakah ia menerima ataupun menolak terhadap sistem informasi perpustakaan tersebut.

d. Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

Merupakan niat perilaku pengguna untuk menggunakan sistem informasi, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan sistem informasi perpustakaan tersebut. Inilah yang disebut fase penerimaan, karena pengguna menunjukkan sikap penerimaan terhadap penggunaan sistem

informasi perpustakaan. Adanya niat positif pengguna untuk menggunakan sistem informasi diyakini akan mampu menggerakkan pengguna dalam menggunakan sistem informasi perpustakaan. Tingkat penggunaan sistem informasi pada pengguna dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap sistem informasi tersebut. Jadi ada semacam motivasi untuk menggunakan dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya. Hal ini meliputi aspek, antara lain: kognitif/cara pandang adanya ketertarikan terhadap sistem informasi, afektif dengan pernyataan pengguna untuk menggunakan sistem informasi, komponen yang berkaitan dengan perilaku yaitu adanya keinginan untuk tetap menggunakan sistem informasi yang ada.

B. Kerangka Konsep



----- : Tidak diteliti

——— : Diteliti

Gambar 2. 6Kerangka Konsep

C. Hipotesis

Hipotesis yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada perbedaan nilai pengetahuan terhadap materi Grafik Barber Johnson setelah penggunaan Video Pembelajaran Grafik Barber Johnson

H₁ : Adanya perbedaan nilai pengetahuan terhadap materi Grafik Barber Johnson setelah penggunaan Video Pembelajaran Grafik Barber Johnson.

