

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pandemi global yang disebabkan oleh penyebaran virus *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) memberikan tantangan baru bagi berbagai negara di dunia. Sejak virus ini masuk ke Indonesia, pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan dengan dikeluarkannya Peraturan Pemerintah Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan laju penyebaran Covid-19 (Satuan Tugas Penanganan Covid 19, 2020). Dalam kebijakan tersebut maksud dari PSBB adalah peliburan atau penutupan sementara tempat kerja, sekolah, tempat kegiatan keagamaan, dan pembatasan kegiatan-kegiatan di tempat umum. Perguruan tinggi merupakan salah satu tempat yang harus ditutup dan libur karena dampak dari penyebaran virus Covid-19. Peliburan perguruan tinggi ini mengakibatkan kekhawatiran akan terhambatnya perkembangan pendidikan formal di Indonesia. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kegiatan pembelajaran bagi pendidikan formal di masa pandemi Covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan melalui surat edar Kemendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan tentang Pembelajaran Jarak Jauh secara daring (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran jarak jauh yang dikeluarkan oleh Kemendikbud yang telah mempertimbangkan segala aspek terlebih dahulu ini diharapkan akan mendapatkan respon yang baik dikalangan pelajar khususnya mahasiswa. Salah satu harapan adalah agar mahasiswa dapat menikmati proses pembelajaran sehingga mereka merasa puas terhadap pembelajaran itu sendiri. Namun pada kenyataannya, penerapan Pembelajaran dengan metode ini

mendapatkan berbagai respon dari mahasiswa. Tak sedikit dari mereka yang merasa kecewa dengan penerapan pembelajaran jarak jauh ini. Hal ini mungkin terjadi karena adanya perubahan berskala besar dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Karwati (dalam Napitupulu, 2020) mengatakan bahwa perbedaan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan metode secara tidak langsung (*daring*) memberikan pengaruh yang berbeda terhadap mutu belajar pada mahasiswa. Sedangkan salah satu dari tolak ukur dari mutu pembelajaran adalah tingkat kepuasan mahasiswa terhadap metode pembelajaran itu sendiri (Prasetya & Harjanto, 2020).

Perguruan Tinggi yang sepenuhnya melakukan metode tatap muka secara langsung selama perkuliahan akademik maupun bimbingan skripsi sebelum adanya pandemi Covid-19, kini perlu mengubahnya menjadi metode secara *daring* (Napitupulu, 2020). Pada masa pandemi yang sedang terjadi saat ini, bentuk perkuliahan yang dapat menjadi solusi adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *daring* (Sadikin & Hamidah, 2020). Jamaluddin, *dkk.* (dalam Sadikin & Hamidah, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran *daring* memberikan kekuatan, tantangan, dan hambatan tersendiri dalam proses pembelajarannya. Kekuatan dari pembelajaran *daring* dapat ditunjukkan dengan seberapa tinggi tingkat kepuasan belajar pada mahasiswa yang menerapkan metode pembelajaran *daring*. Konsep dari kepuasan belajar dapat diukur dari seberapa besar gap antara pelajaran yang dialami dengan harapan yang diekspektasikan oleh seorang pelajar (Cheok & Wong, 2015).

Oliver dan Swan (dikutip oleh Cheok dan Wong, 2015) menyebutkan kepuasan dapat dipandang sebagai suatu pertimbangan emosional individu berdasarkan pengalaman dan keyakinannya. Hal tersebut dapat dilihat sebagai indeks kebahagiaan seseorang. Kepuasan belajar mahasiswa dapat muncul dari bagaimana mahasiswa mendapatkan pemenuhan kebutuhan akademik. Menurut Sugito (dalam Bokky, 2016) perasaan puas pada mahasiswa akan muncul apabila terpenuhinya keinginan, harapan, dan kebutuhan mahasiswa. Kesesuaian kebutuhan pembelajaran yang diberikan akan memberikan respon yang baik dari mahasiswa (Artino, 2007). Pembelajaran dan bahan ajar yang menarik merupakan salah satu dari kebutuhan mahasiswa (Kurniawan,

Pujaningsih, Alrizal, & Latifah, 2018). Pembelajaran yang menarik dapat memunculkan pengalaman kepuasan belajar pada mahasiswa. Artino (2007) menyebutkan bahwa kepuasan belajar dapat dilihat dari penilaian mahasiswa terhadap pembelajaran terkait pengalamannya. Salah satu upaya untuk menampilkan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang menarik adalah dengan menggunakan berbagai media teknologi. Hakim & Mulyapradana (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media teknologi daring memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar pada mahasiswa. Dalam metode pembelajaran daring, media yang digunakan dalam belajar dapat berupa *platform virtual* seperti *Zoom Meeting*, *Google Clasroom*, *Google Meet*, *Microsof Teams*, dan beberapa *platform virtual* lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring. Pembelajaran yang memberikan kepuasan bagi mahasiswa bukan hanya terdapat pada media apa yang digunakan selama proses pembelajaran, tetapi dapat dimaknai juga sebagai dampak dari proses intrekasi antara dosen dengan mahasiswa (Thurmond, Wambach, Connor, & Frey; dalam Wibisono, 2012).

Pembelajaran daring dalam penerapannya memberikan kemudahan dalam berinteraksi antara dosen dan mahasiswa (Sadikin & Hamidah, 2020). Jika suatu interaksi dalam sebuah pembelajaran dapat terjalin maka pembelajaran tersebut akan memberikan kenyamanan bagi peserta didiknya. Dalam pembelajaran secara daring, mahasiswa yang nyaman dan menikmati proses selama pembelajaran berlangsung dapat menunjukkan tingkat kepuasan terhadap pembelajaran daring yang sedang dilakukannya (Prasetya & Harjanto, 2020). Hal tersebut dikarenakan bahwa mahasiswa yang menikmati selama proses pembelajaran akan lebih mudah paham dan mengerti materi yang disampaikan. Mahasiswa yang paham dan mengerti akan materi pembelajarannya pasti akan mendapatkan hasil yang maksimal, dan seperti yang sudah dijelaskan hasil belajar merupakan salah satu aspek yang menentukan kepuasan belajar mahasiswa. Tingkat kepuasan belajar mahasiswa dapat menjadi tolok ukur mutu untuk melihat sebagaimana efektif pembelajaran daring. Kepuasan belajar mahasiswa terhadap pembelajaran daring pun berbeda-beda tergantung dari faktor apa yang mempengaruhinya.

Hal tersebut karena kepuasan belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam penelitian-penelitian sebelumnya ditemukan banyak faktor yang mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa secara daring. Dalam penelitian yang dilakukan Napitupulu (2020) menyebutkan faktor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring adalah aksesibilitas, kepemilikan perangkat, kemudahan memperoleh materi, interaktivitas, dan ketepatan metode pembelajaran daring. Yilmaz (2017) mengatakan faktor kepuasan pembelajaran daring ada pada bagaimana tingkat kesiapan pembelajaran daring itu sendiri dalam melakukan prosesnya. Rienties & Toetnel (2016) menyebutkan desain pembelajaran daring yang sistematis adalah faktor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring. Kemudian Putra (2019) mengelompokkan faktor-faktor kepuasan belajar menjadi tiga kategori yaitu Faktor yang Berhubungan dengan Pengajar (*Instructor-related Factors*), Faktor yang Berhubungan dengan Pelajar (*Learner-Related Factors*), dan Faktor yang Berhubungan dengan Lingkungan Belajar (*Learning Environment-Related Factors*).

Adanya kepuasan pada mahasiswa terhadap pembelajaran daring menunjukkan bahwa proses pembelajaran itu berjalan dengan baik. Cheok & Wong (2015) menyebutkan bahwa kepuasan belajar didasarkan pada keberhasilan dari bagaimana pengoperasian sistem komputer dan media yang digunakan. Kepuasan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring ini menjadi masukan penting dalam rangka perbaikan dalam bidang pendidikan di masa yang mendatang (Firman & Rahman, 2020). Dalam penelitian yang dilakukan (Saifuddin, 2020) menunjukkan persentase tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan pembelajaran daring mencapai 77%. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Prasetya & Harjanto, 2020) yang menyimpulkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan (Napitupulu, 2020) pada mahasiswa IAIN Padangsidimpuan, menyebutkan bahwa mahasiswa merasa

tidak puas dengan metode pembelajaran daring yang dijalani saat ini dan kemampuan dosen dalam menyampaikan materi.

Untuk mengambil gambaran secara sekilas terkait bagaimana kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh secara daring, peneliti melakukan wawancara *preliminary* kepada 7 mahasiswa yang sedang melakukan pembelajaran secara daring. wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa butir pertanyaan yang berhubungan dengan kepuasan belajar mahasiswa. Hasil dari wawancara ini tidak dipergunakan sebagai kesimpulan dalam penelitian ini melainkan sebagai acuan penelitian tentang fenomena yang sedang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, faktor kepuasan belajar pada mahasiswa yang melakukan pembelajaran secara daring, kepuasan belajar mereka tergantung dari bagaimana situasi dan kondisi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Para responden mengatakan bahwa mereka sadar akan kendala apa saja yang akan terjadi pada saat mereka melakukan pembelajaran daring, seperti masalah koneksi internet, handphone atau laptop yang tiba-tiba bermasalah, atau hal lainnya. Beberapa responden mengatakan bahwa mereka dapat menikmati pembelajaran secara daring dan dapat dengan mudah mempelajari materi yang mereka dapatkan. Namun, sebagian dari mereka pun mengatakan mereka tidak terlalu puas dengan metode pembelajaran daring ataupun dengan hasil belajar yang mereka dapatkan. Selain itu, mereka sering menghadapi masalah karena tugas-tugas yang diberikan sangat banyak, hal itu yang sering membuat mereka mengalami *burn out* atau kelelahan secara mental.

Kepuasan belajar mahasiswa terhadap pembelajaran daring dapat ditunjukkan dengan bagaimana pembelajaran daring itu dapat diterima dan diterapkan oleh mereka. Putra (2019) mengatakan bahwa kepuasan belajar adalah sesuatu yang abstrak, karena hal tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor yang mendukungnya. Selain itu, pembelajaran akan memuaskan apabila proses dan hasil yang didapatkan sesuai dengan keinginan mahasiswa.

Dari pernyataan di atas menjelaskan bahwa kepuasan belajar mahasiswa dapat berupa penafsiran kesan terhadap pembelajaran yang diberikan

(Kusumawardhani & Burhanuddin, 2020) termasuk semua aspek yang mendukungnya. Penafsiran yang diberikan oleh individu terhadap suatu stimulus yang diterima dengan baik disebut dengan persepsi (Zamista, Rahmi, Sellyana, & Desriyati, 2020).

Persepsi merupakan proses dari suatu penginterpretasian stimulus yang diterima oleh panca indera menjadi suatu pemahaman yang baik (Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020). Persepsi merupakan suatu proses dari penggunaan panca indera dalam menerima stimulus, kemudian diinterpretasikan sehingga memiliki pemahaman tentang objek yang diinderakan (Yodha, Abidin, & Adi, 2019). Kemauan individu dalam menggunakan teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi (Yodha et al., 2019). Hal tersebut kemudian diperkuat oleh pernyataan Fortune, Spielman, & Pangelinan (2011) yang mengatakan bahwa pemakaian pembelajaran berbasis daring mengeksplorasi mahasiswa dalam paradigma studi baru. Nugroho (2012) menyebutkan peningkatan peran dan keaktifan mahasiswa dalam pemanfaatan media dan teknologi demi suksesnya pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh persepsi (Zhafira et al., 2020). Persepsi ini yang kemudian akan mendorong mahasiswa untuk dapat mengatur dan mengelola dirinya dalam kegiatan perkuliahan daring (Zhafira et al., 2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh pengalaman mahasiswa itu sendiri dalam menjalani kegiatan pembelajaran tersebut (Artino, 2008). Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Saifuddin (2020) bahwa persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring dapat dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman mahasiswa. Menurut Zamista *dkk.*, (2020) persepsi dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu, persepsi yang bersifat positif dan persepsi yang bersifat negatif.

Dalam penelitian yang dilakukan Maulana dan Hamidi (2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring dalam persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah praktik vokasi bersifat positif. Penelitian yang dilakukan oleh Saifuddin (2020) menunjukkan mahasiswa memiliki persepsi yang baik terhadap pembelajaran secara daring. Zamista *dkk.*, (2020) dalam penelitiannya menyebutkan mayoritas mahasiswa sebesar 89,3% memiliki persepsi yang

positif terhadap penyajian bahan ajar kalkulus oleh dosen namun mahasiswa juga memiliki persepsi negatif pada aspek interaksi belajar (79%) dan lingkungan belajar (50%). Penelitian yang dilakukan Ningsih (2020) pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja menyebutkan bahwa mayoritas mahasiswa (93,5%) lebih menyukai pembelajaran secara *offline* atau tatap muka dibandingkan dengan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring memiliki beberapa kelebihan dan juga hambatan dalam proses pembelajaran berdasarkan persepsi mahasiswa (Misran & Yunus, 2020). Lucky, Shifflet, & Sibley (dikutip oleh Fortune et al.) mengemukakan bahwa mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara daring, mengungkapkan dalam hal persepsi mereka tentang pembelajaran dan pengembangan ketrampilan. Namun, mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring merasakan kebutuhan akan ruang belajar, peraturan, dan kepuasan materi yang mereka pelajari lebih rendah dari belajar secara langsung (fortune et al.). Misran & Yunus (2020) menyebutkan bahwa ada beberapa faktor pendukung dalam penerapan pembelajaran daring dalam persepsi mahasiswa seperti fleksibilitas tempat dan waktu, kemandirian dalam belajar, meningkatnya kemampuan dalam mengoperasikan teknologi, dan kemudahan akses komunikasi. Selain itu, Beberapa masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran daring seperti koneksi jaringan yang tidak stabil, bertambahnya biaya, pembelajaran kurang efektif, dan tugas yang terlalu banyak. Persepsi mahasiswa mengenai tugas dan materi yang diberikan dosen mengungkapkan perasaan kurang puas terhadap hasil yang mereka peroleh. Hal tersebut dikarenakan waktu pembahasan oleh dosen sangat terbatas saat pembelajaran daring dan juga banyak tugas yang mereka terima (Zamista et al., 2020).

Pembelajaran daring yang diterapkan di Indonesia menjadi alternatif dalam mengupayakan stabilitas pendidikan Indonesia di masa pandemi Covid-19 (Firman & Rahman, 2020). Yang menjadi tantangan bagi dosen maupun mahasiswa adalah bagaimana kesiapan mereka dalam menghadapi perkuliahan secara daring itu sendiri (Tîrziu & Vrabie dalam Napitupulu, 2020). Di sisi

lain, Pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam proses pembelajaran (Saifuddin; dalam Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020). Karena pada dasarnya pembelajaran daring tidak menuntut mahasiswa untuk belajar di kelas, sebab mereka dapat mengakses pembelajaran dengan memanfaatkan media internet tanpa batas (Zhafira et al., 2020). Pembelajaran daring juga memberikan manfaat bagi mahasiswa, karena pembelajaran daring merupakan alternatif belajar yang dapat berlangsung di luar ruang kuliah, membentuk kemandirian belajar, dan mendorong untuk berinteraksi antara mahasiswa satu dengan yang lain (Saifuddin, 2020).

Persepsi mahasiswa terhadap kepuasan belajar secara daring menunjukkan hasil yang bervariasi setiap individu karena dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti sikap, motivasi, interest, pengalaman, dan ekspektasi (Prabandari & Sumarni, 2020). Dalam penelitian Artino yang dilakukan pada tahun 2008 dan 2009 ditemukan bahwa faktor pengalaman adalah faktor yang selalu ada dalam menyesuaikan antara persepsi mahasiswa dengan kepuasan belajar secara daring. Penelitian lain yang dilakukan oleh fortune et al., yang dilakukan kepada mahasiswa pada tahun 2009, menyimpulkan bahwa persepsi mahasiswa mengenai pembelajaran secara daring dengan pembelajaran secara langsung tidak memiliki perbedaan terlepas dari mode pengajaran yang mereka pilih dan lingkungan belajar mereka. Namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kesiapan mental mahasiswa di Indonesia dalam menjalani model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, Fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan antara mahasiswa yang mempersepsikan proses pembelajaran daring yang selama ini diterima dengan peningkatan kepuasan belajar pada mahasiswa tersebut. Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara persepsi pembelajaran daring dengan kepuasan belajar pada mahasiswa yang menjalani pembelajaran jarak jauh.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa gambaran permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana gambaran kepuasan belajar mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh secara daring?
2. Bagaimana gambaran persepsi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh secara daring?
3. Bagaimana hubungan antara persepsi pembelajaran daring dengan kepuasan belajar pada mahasiswa yang menjalani pembelajaran jarak jauh?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, penelitian ini berfokus pada masalah hubungan antara persepsi pembelajaran daring dengan kepuasan belajar pada mahasiswa yang melakukan pembelajaran jarak jauh secara daring di Indonesia.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian adalah **“Apakah terdapat hubungan antara persepsi pembelajaran daring dengan kepuasan belajar pada mahasiswa yang menjalani pembelajaran jarak jauh?”**

## 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara persepsi pembelajaran daring dengan kepuasan belajar pada mahasiswa yang sedang menjalani pembelajaran jarak jauh.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat kepada pihak-pihak terkait, yaitu:

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi mahasiswa khususnya mahasiswa di bidang psikologi mengenai gambaran kepuasan belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi bermanfaat bagi ilmu psikologi khususnya dalam bidang psikologi pendidikan dalam mengembangkan metode belajar daring yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi mahasiswa mengenai kepuasan belajar dalam menjalani pembelajaran daring dan mahasiswa dapat mencari solusi dalam mengatasi permasalahan selama menjalani pembelajaran daring secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kepuasan belajarnya.

#### **b) Bagi Tenaga Pendidik/Dosen**

Penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan bagaimana kepuasan belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring, sehingga tenaga pendidik/dosen dapat mengembangkan metode yang tepat sesuai bagaimana yang dipersepsikan oleh mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara daring.

#### **c) Bagi penelitian selanjutnya**

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai gambaran hubungan antara persepsi pembelajaran daring dengan kepuasan belajar pada mahasiswa yang menjalani pembelajaran jarak jauh.