

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kini pendekatan pembelajaran telah berubah ke arah pembelajaran abad pengetahuan. Bagian dari tujuan Pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional. Oleh karenanya, yang menjadi syarat utamanya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusianya yang harus benar-benar diperhatikan serta dirancang sedemikian rupa yang diimbangi dengan lajunya perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga selaras dengan tujuan pembangunan nasional yang ingin dicapai (Shoimin, 2017:15-16).

Infeksi virus corona atau Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) pertama kalinya ditemukan di China pada 08 Desember 2019. China tercatat sebagai negara yang pertama kali melaporkan kasus Covid-19 di dunia. Untuk pertama kalinya, China melaporkan adanya penyakit baru ini pada 31 Desember 2019. Pada pengujung tahun 2019 itu pula, kantor Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) di China mendapatkan pemberitahuan tentang adanya sejenis wabah yang penyebabnya tidak diketahui. Infeksi pernapasan akut yang menyerang paru-paru itu terdeteksi di kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Menurut pihak berwenang, beberapa pasien adalah pedagang yang beroperasi di Pasar Ikan Huanan (Engko dan Usmani, 2020: 23).

Namun di Indonesia saat ini, dunia pendidikan ikut merasakan dampak yang ditimbulkan oleh wabah Covid-19. Dampak yang paling dirasakan peserta didik dan instansi penyelenggaraan pelayanan pendidikan, seperti sekolah disemua tingkatan, lembaga pendidikan nonformal hingga perguruan tinggi. Belajar pada hakikatnya adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar dan dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu (Parwati, Putu dan Ayu, 2018: 11).

Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* Pada Satuan Pendidikan, menghimbau satuan pendidikan untuk bekerja di rumah (*work from home*) dalam mencegah penularan wabah *Covid-19*. Seluruh sekolah dan juga perguruan tinggi/universitas mengambil langkah tegas atas himbauan dari pemerintah untuk melakukan aktivitas belajar di rumah. Hal ini juga dilakukan oleh Universitas Pasir Pengaraian, untuk mengikuti himbauan dari pemerintah dalam rangka pencegahan wabah *covid-19*. Artinya sistem pembelajaran tetap berjalan akan tetapi dilakukan secara online (Surat Edaran Kemendikbud No.3, 2020).

Salah satu inovasi yang saat ini menjadi tren disaat pandemi *Covid-19* adalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggabungkan semua bentuk pembelajaran seperti zoom meeting dan pemberian video ataupun materi melalui aplikasi yang mendukung pembelajaran daring tersebut. Dengan adanya sistem pembelajaran daring maka mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti handphone, komputer, dan laptop sebagai proses untuk mengikuti pembelajaran daring. Menurut Permendikbud No. 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi telah menyatakan bahwa sekarang bisa dimana saja dan kapan saja untuk mengakses Pendidikan (Permendikbud No. 109, 2013).

Selama adanya wabah *Covid-19*, di Universitas Pasir Pengaraian sendiri melakukan sistem pembelajaran daring, pembelajaran secara daring dianggap menjadi solusi terbaik terhadap kegiatan pembelajaran terutama dimasa pandemi *Covid-19*. Cukup efektif untuk pencegahan dan pemutusan rantai penularan *Covid-19*. Disamping itu perkuliahan bisa berjalan sebagaimana mestinya walaupun terpisah oleh jarak yang jauh. Di Universitas Pasir Pengaraian pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menurut sebagian mahasiswa sistem pembelajaran online itu sangat efisien dalam segi waktu, dikarenakan jadwal untuk pembelajaran daring tepat waktu dan menghemat biaya transportasi untuk datang ke kampus, dengan begitu dimana saja dapat mengakses pembelajaran dan juga bisa mengikuti pembelajaran pada saat itu.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Analisis Persepsi Mahasiswa Dalam Sistem Pembelajaran Daring di Universitas Pasir Pengaraian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Persepsi Mahasiswa Dalam Sistem Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian ?
2. Bagaimanakah Persepsi Mahasiswa Mengenai Kelebihan dan Kekurangan Sistem Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Persepsi Mahasiswa Dalam Sistem Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
2. Untuk Mengetahui Persepsi Mahasiswa Mengenai Kelebihan dan Kekurangan Sistem Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan bahan kajian dalam dunia pendidikan khususnya yang berkaitan dengan Persepsi Mahasiswa Dalam Sistem Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
2. Dapat menjadi bahan referensi dan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait

terutama bagi dosen dalam dunia pendidikan untuk kualitas pendidikan.

3. Manfaat dari penelitian ini bagi peneliti adalah menambah keterampilan dalam menyusun bahan ajar yang berguna untuk menarik peserta didik didalam proses pembelajaran.

1.5 Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadi salah penafsiran, penulis memberikan penjelasan istilah sebagai berikut:

Persepsi merupakan kemampuan panca indera dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata (Arifin, Ikhsan dan Engkus, 2017: 90).

Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian mengikuti sistem pembelajaran yang ada selama adanya situasi *covid-19*. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja (Permendikbud No.109 Tahun 2013).

Jadi, Sistem pembelajaran daring adalah sebuah sistem yang dilakukan dalam proses pembelajaran jarak jauh dan berbasis internet yang dilakukan di Universitas Pasir Pengaraian. Sistem pembelajaran daring digunakan saat kondisi tidak memungkinkan untuk melakukan perkuliahan dengan tatap muka, maka dari itu sistem pembelajaran daring yang digunakan untuk tetap melanjutkan perkuliahan yang mana masih bisa menyampaikan materi oleh dosen kepada mahasiswa secara.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Tentang Persepsi

Persepsi adalah penilaian atau interpretasi seseorang tentang cara pandang suatu menerjemahkan sesuatu yang tertangkap oleh alat indra yang dimilikinya. Persepsi adalah proses diterimanya rangsangan dalam bentuk objek kualitas, hubungan antar gejala maupun peristiwa hingga rangsangan itu disadari dan dimengerti (Irawati dan Santaria, 2020: 265).

Persepsi adalah kecakapan untuk melihat, memahami kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran. Persepsi merupakan akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses penginderaan, proses penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indera, kemudian individu ada perhatian dan diteruskan ke otak, selanjutnya individu menyadari tentang adanya sesua (Siswadi, 2019: 104).

Mengemukakan persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Persepsi mengandung pengertian yang sangat luas, menyangkut intern dan ekstern. Berbagai ahli telah memberikan definisi yang beragam tentang persepsi, walaupun pada prinsipnya mengandung makna yang sama. Penelitian tentang persepsi dilakukan untuk mengetahui tanggapan, penerimaan atau padangan komunitas atau golongan tertentu terhadap sesuatu hal. Tanggapan tersebut menjadi bahan evaluasi dan bahan acuan dalam rangka pengembangan atau perbaikannya (Jayanti dan Nanda, 2018: 206).

Mengemukakan persepsi adalah suatu proses yang membuat seseorang memilih, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan rangsangan-rangsangan yang diterima menjadi suatu gambaran yang berarti dan lengkap tentang dunianya. Persepsi timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari luar yang akan mempengaruhi seseorang melalui kelima alat inderanya. Kelima indranya yaitu penglihatan, pendengaran, pembauan, perasaan dan sentuhan kemudian

stimulus akan di seleksi, di organisir dan di interpretasikan oleh setiap orang menurut caranya sendiri (Permana, Suryadi dan Siti, 2020: 50).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah kemampuan panca indera dalam menerjemahkan stimulus yang membuat seseorang memberikan penilaian atau interpretasi yang didalamnya terdapat persamaan atau perbedaan sudut pandang dalam merespon baik itu hal-hal intern dan ekstern yang memiliki makna sebagai informasi dari apa yang dilihat dan dirasakan sehingga menjadi pengalaman yang diperoleh individu maupun kelompok dari lingkungan disekitarnya kemudian dikemukakan dengan caranya sendiri.

a. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Bimo Walgito mengatakan bahwa ada tiga hal yang mempengaruhi persepsi, yaitu.

1. Objek yang dipersepsi. Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor.
2. Alat indera. Alat indera atau *reseptor* merupakan alat untuk menerima stimulus, disamping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima *reseptor* ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris yang dapat membentuk persepsi seseorang.
3. Perhatian. Untuk menyadari atau dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu sekumpulan objek (Asrori, 2020: 53).

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

1. Faktor *internal*: perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
2. Faktor *eksternal*: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek (Asrori, 2020: 52).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah Objek yang dipersepsi, alat indera, perhatian, faktor internal dan faktor eksternal.

2.2 Sistem pembelajaran Daring

a. Pengertian Sistem Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran (*learning*). Istilah yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan, 2020: 1).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan keunggulan komputer sebagai media perantara pengajar dan mahasiswa agar mudah berkomunikasi. Kuliah online memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat secara tidak langsung. Kuliah online memanfaatkan bahan ajar yang bersifat mandiri yang dapat diakses siapa saja dan kapan saja melalui teknologi internet. Kuliah online memungkinkan mahasiswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat karena dapat diakses melalui internet yang dinilai efektif karena berada dalam kategori baik (Riadi, 2020: 220).

Pembelajaran daring merupakan hasil dari suatu pembelajaran yang

disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer. Bahannya sering diakses melalui sebuah jaringan, sumber dapat berasal dari *website internet*, *intranet*, *CD-Rom* dan *DVD*, selain memberikan instruksi, *e-learning* juga dapat memonitor kinerja mahasiswa dan melaporkan kemajuan mereka (Rusdiana, 2017: 218).

Pembelajaran *Daring* adalah pembelajaran yang digunakan dengan mengandalkan pada sumber-sumber informasi yang tersedia pada jaringan internet. Dari konsep ini maka jelas pembelajaran *Daring* erat kaitannya dengan pemanfaatan internet, sebagai sumber belajar. Adapun *e-learning* yang diartikan sebagai materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronik. Dengan demikian dalam *e-learning* mahasiswa tidak hanya belajar dari internet saja akan tetapi juga dari sumber lain seperti video, dan audio (Sanjaya, 2012: 205).

Dalam pembelajaran *daring* mahasiswa tidak hanya dapat mengakses pengetahuan dari buku pelajaran, tetapi juga dapat mengakses materi pelajaran dari luar kampus, dosen dan mahasiswa dapat memperoleh informasi yang banyak, tidak terbatas, dan dapat diakses dari beberapa perpustakaan di seluruh dunia. Selain itu, mahasiswa dan dosen dapat meningkatkan pembelajaran dikelas dengan mengakses informasi dari berbagai sumber database, perpustakaan, dan kelompok minat khusus, berkomunikasi melalui komputer dengan mahasiswa lain atau dengan para ahli dibidang studi tertentu, dan saling bertukar informasi.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung tetapi menggunakan bahan yang diakses melalui sebuah jaringan, sumbernya dapat berasal dari *website internet*, *intranet*, *CD-Rom* dan *DVD*, memungkinkan mahasiswa dan dosen meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas kapanpun dan di manapun.

b. Penyelenggaraan Sistem Pembelajaran Daring

Ketentuan dari pembelajaran daring telah diatur dalam Permendikbud Republik Indonesia melalui surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa-siswi tidak dibebankan tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas.
2. Pembelajaran dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa-siswi.
3. Fokus dalam pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai *Covid-19*.
4. Tugas dan kegiatan disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, serta mempertimbangkan kesenjangan akses fasilitas belajar di rumah.
5. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru, tanpa harus berupa skor/nilai kuantitatif (Pohan, 2020: 10).

c. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Pembelajaran Daring

Berdasarkan karakteristik di atas, maka ada beberapa kelebihan pembelajaran daring atau dengan menggunakan jaringan internet dalam pembelajaran diantaranya :

1. Beragamnya media

Melalui internet setiap mahasiswa dapat mengirimkan dan menerima informasi dengan mahasiswa diseluruh dunia. Situs internet bisa memuat bermacam media termasuk teks, audio, grafis, animasi, video dan *software* yang bisa diunduh

2. Informasi terkini

Pada pembelajaran tradisional, para pendidik dibatasi sumber-sumber pengajaran yang terbatas yang hanya terdapat di kelas atau gedung kampus. Kini dalam pembelajaran , mahasiswa dapat mengakses informasi terkini dengan menghubungkan sumber-sumber dimasyarakat seluruh dunia secara terbuka. Para mahasiswa dapat mengakses perpustakaan dan database dengan baik diluar batas lokal, hal ini memperluas horizon bagi kampus/sekolah kecil dan yang berada didesa sama seperti siswa yang berpartisipasi dalam program sekolah di rumah

(*home schooling*).

3. Navigasi

Keuntungan utama internet adalah kemampuan untuk berpindah dengan mudah didalam dan diantara dokumen. Dengan menekan tombol *mouse*, para pengguna dapat mencari beragam dokumen di banyak tempat tanpa memindahkan komputer mereka.

4. Pertukaran ide

Para mahasiswa dapat ikut serta dalam percakapan dengan para ahli pada bidang studi khusus. Lebih jauh lagi, mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang membolehkan mereka untuk bertukar ide/gasasan dengan mahasiswa lain, bahkan dengan mereka yang tinggal dinegara lain.

5. Komunikasi yang dekat

Email memungkinkan orang diberbagai tempat untuk bertukar ide. Para pengguna dapat berbicara dengan orang lain di waktu yang berbeda dan merepons pada waktu sesuai dengan kesempatan mereka.

6. Biaya rendah

Biaya *hardware*, *software*, waktu telepon dan servis telekomunikasi adalah nominal dan menurun (Sanjaya, 2012: 208).

Pembelajaran *daring* atau dengan menggunakan jaringan internet juga memiliki keterbatasan yang dapat mengganggu dan memengaruhi cara belajar siswa. Keterbatasan tersebut di antaranya :

1. Penyebaran informasi yang tidak sesuai

Internet memungkinkan dapat menyajikan bahan atau materi yang tidak pantas dinikmati oleh mahasiswa karena tidak sesuai dengan taraf perkembangan mereka, misalnya iklan rokok dan alkohol atau topik-topik yang mungkin terlalu tinggi untuk pemahaman mereka dan terlalu dewasa bagi tontonan mereka. Dengan demikian perlu adanya control dan pengawasan yang ketat. Tidak ada organisasi atau agensi yang mengontrol aktifitas di beberapa jaringan komputer. Kontrol berada pada masing-masing individu. Disinilah peran Dosen sangat diperlukan. Dosen harus menunjukkan situs-situs mana yang mengandung

informasi yang benar-benar berguna untuk mahasiswa sehingga wajib dikunjungi.

2. Hak cipta

Karena informasi begitu mudah diakses begitu mudah bagi seseorang untuk mengunduh file dengan cepat. Oleh karena itu, para mahasiswa bisa membuat makalah atau proyek dengan melanggar hak cipta seseorang yang bukan hasil kerja mereka.

3. Pertumbuhan situs *web* yang sangat cepat

Diperkirakan bahwa beberapa ribu situs *web* baru bertambah ke internet setiap harinya. Pertumbuhan ini menyebabkan pencarian informasi menjadi benar-benar sulit. Untuk membantu pencarian informasi, beberapa perusahaan komersil dan universitas menyediakan mesin pencari yang mengikuti jaringan *web* dan membalas hasil pencarian yang sesuai dengan apa yang dicari.

4. Dukungan

dukungan teknis yang baik haruslah ada, tanpa dukungan itu dan manajemen yang baik, jaringan komputer bisa mati dengan cepat. Masalah- masalah pada sebuah jaringan dapat melumpuhkan sebuah laboratorium atau bahkan mematikan seluruh kampus. Pengawas teknis dibutuhkan untuk membangun dan memelihara jaringan.

5. Kecepatan akses

Keterbatasan lain adalah kecepatan dimana para pengguna bisa mengakses informasi. Lamanya waktu menunggu dapat dicegah melalui desain halaman *web* yang sederhana.

6. Kurangnya kontrol kualitas

Para pengguna harus menjadi pemikir dan pembaca yang kritis yang tahu bagaimana menilai informasi. Segala yang dikirim internet bukanlah sebuah ajaran. Setiap orang dapat mengirimkan apapun di *web*, termasuk informasi yang tidak penting, salah, atau tidak benar (Sanjaya, 2012: 209).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran adalah beragamnya media, informasi terkini, navigasi, pertukaran ide, komunikasi yang

dekat, serta biaya rendah *hardware* dan *software*. Adapun kekurangan pembelajaran seperti penyebaran informasi yang tidak sesuai, memiliki hak cipta, pertumbuhan situs web yang sangat cepat, dukungan, kecepatan akses dan kurangnya kontrol kualitas.

2.3 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh :

- A. Penelitian yang dilakukan oleh Helmi (2021: 416) yang berjudul “Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi *Covid-19* Berdasarkan Perspektif Gender”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19* berdasarkan perspektif gender. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian ini berjumlah 120 orang yang terdiri 52 laki-laki dan 68 perempuan. Teknik analisis data menggunakan IBM SPSS 26. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan persepsi yang signifikan antara laki-laki dan perempuan dalam pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*. Perbedaan tersebut, yaitu perempuan merasa lebih nyaman menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam perkuliahan daring, perempuan lebih suka berada di rumah ketika mengikuti pembelajaran daring dan perempuan memilih lebih banyak pembelajaran dilakukan secara daring daripada laki-laki setelah pandemi *Covid-19* berakhir.
- B. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2021: 33) yang berjudul “Kesiapan Mahasiswa Mengikuti Pembelajaran Daring di Masa Pandemi *Covid-19*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor kesiapan mahasiswa mengikuti pembelajaran daring pada masa pandemi *covid-19* dan menemukan faktor yang terbentuk tentang kesiapan mahasiswa mengikuti pembelajaran daring di masa pandemi *covid-19*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif-eksploratif dengan model EFA (Exploratory Factor Analysis) dan uji asumsi analisis faktor. Responden penelitian adalah

mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya per tahun ajaran 2019/2020 sejumlah 4.244 responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling yaitu simple random sampling, quota sampling dan sejumlah 221 responden. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat 20 (dua puluh) butir indikator yang diidentifikasi berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan menemukan 6 (enam) faktor kesiapan mahasiswa mengikuti pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 yang terbentuk dari indikator-indikator.

- C. Penelitian yang dilakukan oleh Yodha (2019: 181) yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa teknologi Pendidikan dalam menggunakan fasilitas e-learning yang meliputi antusias mahasiswa saat pembelajaran, kelebihan dan kekurangan e-learning, dan harapan mahasiswa terhadap e-learning. Rancangan penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa teknologi Pendidikan dalam menempuh matakuliah manajemen sistem informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa antusias dalam menggunakan e-learning karena pembelajaran dilakukan secara online. Mahasiswa merasakan bahwa jadwal yang digunakan dalam pemberian materi atau tugas kurang terjadwal sehingga harapan mahasiswa adalah adanya pemberian tugas yang terjadwal dan terstruktur.
- D. Penelitian yang dilakukan oleh Riadi, dkk (2020: 219) yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Prodi S1 Geografi FISIP ULM Terhadap Kuliah di Masa Pandemi COVID-19”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang kuliah online, untuk mengetahui aplikasi yang digunakan, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat. Jenis penelitian ini adalah survei dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian tempat yang biasa mahasiswa kuliah online adalah rumah sendiri yakni sebanyak 46 orang (92%), dan sebagian kuliah di rumah keluarga/tetangga sebanyak 4 orang (8%). Akses internet di tempat tinggal

mahasiswa yakni sebanyak 32 orang (64%), sedangkan yang menyatakan tidak ada akses internet sebanyak 18 orang (36%). Alat elektronik yang digunakan mahasiswa dalam kuliah adalah HP dan Laptop, dimana sebanyak 32 orang (64%) menggunakan HP untuk kuliah, dan yang sebanyak 18 orang (36%) menggunakan laptop. Aplikasi yang disukai mahasiswa sebagian besar adalah aplikasi Google Classroom yakni sebanyak 26 orang (52%), sebanyak 9 orang (18%) WhatsApp Group, sebanyak 8 orang (16%) *Google Meet*, dan sebanyak 7 orang (14%) Zoom. Pemahaman materi kuliah sebagian besar mahasiswa menyatakan kadang-kadang paham yakni sebanyak 39 orang (78%), sebanyak 8 orang (16%) menyatakan paham, dan sebanyak 3 orang (6%) menyatakan tidak paham. Sebagian besar mahasiswa memilih kuliah tatap muka yakni sebanyak 47 orang (94%) karena kuliah memiliki beberapa kendala. Kendala mahasiswa dalam kuliah sebagian besar adalah kesulitan memahami materi yakni sebanyak 33 orang (66%), sebanyak 8 orang (16%) menyatakan kurangnya kuota internet, sebanyak 8 orang (16%) menyatakan kesulitan mendapatkan akses internet, dan 1 orang (2%) menyatakan kurang memahami aplikasi kuliah online.

- E. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2020: 124) yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disebar secara online dengan bantuan *google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja menjalankan pembelajaran daring di semester genap tahun akademik 2019/2020. Adapun media yang paling diminati mahasiswa saat pembelajaran daring yaitu *Google Classroom* (46,8%), *Whatsapp* (27,4%), *Edmodo* (19,4%) dan *Zoom* (6,4%). Meskipun begitu mayoritas mahasiswa yaitu 93,5% lebih menyukai pembelajaran secara *offline* di kelas tatap muka dibandingkan pembelajaran daring. Berdasarkan

hasil penelitian relevan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan-perbedaan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran . Hal ini lebih banyak disebabkan karena keterbatasan mahasiswa untuk menyediakan kuota internet secara terus menerus, pemahaman materi kurang maksimal dan interaksi yang terbatas.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei, metode penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang hubungan antar variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data pada umumnya menggunakan instrumen yang berupa test, observasi, wawancara dan kuesioner tertutup, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan (Sugiyono, 2019: 59).

3.2 Waktu dan Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan bulan Januari s/d Juli 2023 pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian Kabupaten Rokan Hulu.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian. Bila dalam mengambil sampel, populasinya besar serta peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka boleh menggunakan sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul mewakili. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan Teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019: 151).

Pertimbangan adalah mahasiswa Semester IV, VI dan VIII adalah mahasiswa yang masih sangat aktif melakukan sitem pembelajaran daring (*online*).

Mahasiswa semester IV, VI dan VIII Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

Tabel. 1 Jumlah Sampel

No	Semester	Jumlah
1.	IV	36 Orang
2.	VI	36 Orang
3.	VIII	26 Orang
Jumlah		98 Orang

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada mahasiswa Universitas Pasir Pengaraian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah jenis angket tertutup, karena responden tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah disediakan pada lembar jawaban. Angket dalam penelitian ini berbentuk skala *likert* yang diberikan kepada mahasiswa setelah proses perkuliahan melalui berkas lembar pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya kemudian peneliti kembali mengumpulkan lembar jawaban tersebut. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2019: 167).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dalam bentuk skala *Likert*. Menyediakan empat alternatif respon jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \quad (\text{Riduwan, 2012: 89})$$

Keterangan :

P = Persentase alternatif jawaban

F = Frekuensi alternatif jawaban

N = Jumlah sampel

Tabel 7. Kriteria Penilaian Efektivitas

No	Persentase	Kriteria
1.	81 - 100%	Sangat efektif
2.	61 - 80%	Efektif
3.	41 - 60%	Cukup efektif
4.	21 - 40%	Kurang efektif
5.	0 - 20%	Tidak efektif

Sumber : Riduwan (2012: 89)