



Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Terhadap Pembelajaran Daring Di Universitas Khairun Ternate

Hernita Pasongli¹, Nia Moni², dan Ramdani Salam³

Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Khairun^{1&3}

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Khairun¹

*Email : mukhtarnita@gmail.com

Abstrak. Himbauan pemerintah tentang Belajar dari Rumah (BDR) dalam rangka mencegah penyebaran covid-19, mendorong Universitas Khairun Ternate untuk menyelenggarakan belajar secara *online* (daring). Proses pembelajaran secara tatap muka tergantikan oleh proses pembelajaran secara tatap maya, sehingga hal tersebut menimbulkan berbagai tanggapan atau persepsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa program Studi Pendidikan Geografi Unkhair terhadap pembelajaran daring dan untuk mengetahui jenis pembelajaran apa yang diminati oleh mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian survey deskriptif, sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Unkhair angkatan 2017, 2018, dan 2019 sebanyak 64 responden. Analisis data menggunakan rumus persentase. Temuan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi menunjukkan lokasi mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring sebanyak 56 mahasiswa atau 88% yang menjawab di rumah, sebanyak 2 orang mahasiswa atau 3% yang menjawab di warung kopi dan sebanyak 6 mahasiswa atau 9% yang menjawab lainnya. Perangkat yang digunakan untuk mengikuti pembelajaran daring adalah *Handphone* dan Laptop. Hasil yang diperoleh mengidentifikasi bahwa pembelajaran daring belum dapat menjadi metode yang efektif, dan di era globalisasi interaksi antara mahasiswa dan dosen tidak bisa tergantikan oleh aplikasi, sehingga mahasiswa lebih memilih kuliah tatap muka dibandingkan dengan pembelajaran daring. Aplikasi yang disukai dalam pembelajaran daring sebanyak 56% mahasiswa memilih aplikasi *Zoom*, sebanyak 23% mahasiswa memiliki aplikasi *Whatsapp*, sebanyak 16% mahasiswa memilih *Google Classroom* dan sebanyak 5% mahasiswa memilih lainnya.

Kata Kunci: Persepsi mahasiswa, Pembelajaran Daring

Abstract. *The government's appeal on Learning from Home (LFH) in order to prevent the spread of covid-19 has prompted Khairun Ternate University to conduct online learning. The face-to-face learning process is replaced by a virtual face-to-face learning process, so that it creates various responses or perceptions. This research aims to determine the perceptions of students of the Unkhair Geography Education Study program towards online lectures and to find out what types of learning are of interest to students. This research was conducted using a descriptive survey research method, the sample in this study was 64 students of the Geography Education Study Program, batch 2017, 2018, and 2019. Data analysis using percentage formula. The findings in this study explain that the students' perceptions of the Geography Education Study Program show the location of students in carrying out online learning as many as 56 students or 88% who answered at home, as many as 2 students or 3% who answered in coffee shops and as many as 6 students or 9% who answered answer the other. The devices used to take part in online learning are cellphones and laptops. The results obtained identified that online learning was not yet an effective method, and in the era of globalization the interaction between students and lecturers could not be replaced by applications, so students prefer face-to-face lectures compared to online learning. The preferred application in online learning is 56% of students choose the Zoom application, 23% of students have the Whatsapp application, 16% of students choose Google Classroom and as many as 5% of students choose other.*

Keyword: Student Perception, Online Learning



PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan sebuah proses yang dapat mengakses pembelajaran melalui media internet tanpa perlu hadir di kelas. Menurut Lashley (2014) penggunaan teknologi yang tersedia dilingkungan dan diimbangi dengan diskusi serta panduan maka akan menjadi alat pengembangan teknologi. Hal ini dapat memudahkan penggunaan teknologi untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan konten, dan untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran daring memberikan manfaat bagi kedua belah pihak, baik dosen maupun mahasiswa (Singh, Donoghue & Worton, 2005). Bagi mahasiswa, pembelajaran daring muncul sebagai salah satu metode alternatif belajar yang tidak mengharuskan mereka untuk hadir di kelas.

Himbauan terkait pencegahan penyebaran covid-19 telah mendorong Universitas Khairun Ternate untuk mengadakan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Geografi secara otomatis tidak melakukan proses tatap muka. Hal ini menimbulkan berbagai tanggapan atau persepsi. Menurut Robins (2007), persepsi adalah proses dimana seseorang mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera atau sensasi yang dirasakan dengan tujuan untuk memberikan makna kepada lingkungannya. Persepsi juga dapat dikatakan sebagai pandangan pribadi atas apa yang terjadi (Potter & Perry, 2005). Persepsi identik dengan proses penilaian seseorang terhadap suatu objek tertentu. Persepsi antara satu orang dengan orang lain dapat berbeda, karena setiap orang juga mempunyai sudut pandang yang berbeda pula.

Berdasarkan penjelasan di atas persepsi yang terbentuk diantara mahasiswa dapat berbeda. Persepsi positif mahasiswa terhadap pembelajaran daring akan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat subjektif yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri. Sementara persepsi negatif yang terbentuk ketika mahasiswa merasa bahwa masih ada kekurangan dari pembelajaran daring, mahasiswa maupun dosen, sehingga diperlukan adanya evaluasi dari masing-masing komponen dalam pembelajaran daring tersebut, dengan demikian baik mahasiswa maupun pihak fakultas dapat saling bekerja sama dalam mewujudkan diskusi yang lebih efektif melalui pembelajaran daring.

Rumusan penelitian ini adalah Bagaimana persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi terhadap pembelajaran daring yang dilaksanakan di Universitas Khairun Ternate? dan jenis aplikasi apa yang digunakan dalam pembelajaran daring?. Sedangkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang pembelajaran daring (daring) dan aplikasi apa yang diminati oleh mahasiswa dalam pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode survey Metode survey merupakan penelitian yang sumber data dan informasi utamanya diperoleh dari responden sebagai sampel penelitian dengan menggunakan kuesioner atau angket sebagai instrumen pengumpulan data. Penelitian ini berlokasi pada kampus Universitas Khairun Ternate tepatnya di Program Studi Pendidikan Geografi. Dengan menggunakan rumus Slovin maka sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Geografi angkatan semester 2017 sampai dengan 2019 Unkhair Ternate sebanyak 64 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Pengisian kuesioner secara online menggunakan *Google Form*. Analisis data dalam penelitian ini ialah menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring (Daring)

Keterkaitan antara kehadiran mahasiswa di kelas dengan tingkat kepuasannya dalam mengikuti pembelajaran merupakan aspek penting dalam institusi perguruan tinggi (S.Alam & L.Jackson, 2013), maka lingkungan belajar yang mendukung merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan oleh para tenaga pendidik agar mahasiswanya dapat meraih kesuksesan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang sesuai dengan karakter dan minat mahasiswa akan menimbulkan semangat serta menjadi motivasi belajar tersendiri bagi mahasiswa. Pembelajaran daring atau yang biasa disebut daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam proses pembelajaran (Saifuddin, 2016). Peningkatan peran dan keaktifan mahasiswa dalam penggunaan berbagai media dan teknologi demi suksesnya perkuliahan daring sangatlah dipengaruhi oleh persepsi (Nugroho, 2012).



Aplikasi yang digunakan dalam Pembelajaran daring

Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Khairun Ternate yang nantinya akan menjadi pendidik yang harus menguasai serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Cristianti Pendidik harus memiliki keahlian dalam melakukan refleksi dan menganalisis kegiatan mengajarnya. Karakteristik ini perlu dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan rencana lanjutan. Hasil dan refleksi tersebut kemudian harus disampaikan pada orang lain dalam bentuk telaah yang diambil dari analisis terhadap kekuatan dan kelemahan rencana dan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Pendidik berusaha untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran agar menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (La Ode Anhusadar dan Islamiyah, 2020). Begitu banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran daring, Nextren, 2020 telah merangkum 3 aplikasi yang bisa dan sering digunakan untuk berkuliah dari rumah adalah sebagai berikut:

1. Skype

Aplikasi percakapan berbasis video dan suara buatan Microsoft ini cukup populer digunakan untuk melakukan rapat atau pembelajaran daring.

- 1) Cara Pakai
 - a) Klik menu di aplikasi Skype atau versi web.
 - b) Pilih “*Meet Now*” untuk melakukan *meeting*.
 - c) Pilih “*Invite More People*” atau memilih tombol bulat yang berada di pojok kanan. Pengguna bisa memilih nama kontak atau nomor telepon seseorang yang berada di kontak.
 - d) Undangan *video call* rapat atau pembelajaran daring juga bisa dilakukan dengan membagikan tautan kepada semua peserta. Caranya dengan pilihan “*New Skype Meeting Peserta* yang diundang tinggal meng-klik tautan yang dikirim ke email.
 - e) Pengguna bisa mendapatkan tautan tersebut di tombol “*More Option*” di pojok kanan atas kemudian bisa memiliki “*Meeting Entry Info*”. Sehingga bisa dibagikan lewat pesan instan.
- 2) Kelebihan
 - a) Versi gratis; memungkinkan rapat atau pembelajaran daring maksimal 25 orang.
 - b) Bisa lakukan *video call* hingga 250 orang.
 - c) Versi *business* terintegrasi dengan email Microsoft Outlook. Sehingga pengguna bisa memulai *video call* dengan mengirim email kepada para peserta rapat atau pembelajaran daring.
 - d) Tak perlu instal aplikasi di desktop, *video call* bisa dilakukan berbasis web.
 - e) Mampu menyimpan semua percakapan yang diperoleh dari *Mail Box Outlook* berdasarkan tanggal.
 - f) Kompatibel dengan Microsoft 365.
- 3) Kekurangan
 - a) Untuk bisa bertelepon 250 orang, pengguna mesti bayar minimal Rp 28 ribu per/bulan.
 - b) Aplikasi akan eror jika jumlah percakapan melebihi batas.

2. Google Hangouts Meet

Google Hangouts Meet adalah google hangout yang telah diperbarui. *Google hangout meet* terintegrasi dengan Gmail hingga google calendar.

- 1) Cara Pakai
 - a) Bikin jadwal pertemuan di *Google Calendar* kemudian undang peserta rapat.
 - b) Kemudian klik “*Add video call link*” di bawah lokasi video, dari situ akan muncul tautan *Google Hangout* untuk rapat.
 - c) Apabila sudah waktunya rapat dilakukan, pengguna bisa akses meet.google.com. Pengguna dapat melihat daftar pertemuan sesuai yang telah dijadwalkan di google calendar. Pengguna kemudian bisa memilih rapat yang akan diikuti untuk memulai rapat online.
 - d) Apabila pengguna ingin langsung mengundang rekan kerja untuk rapat, pengguna bisa langsung mengakses Google Meet di browser. Pengguna bisa langsung memasukkan email atau nomor ponsel rekan kerja yang akan diundang.
- 2) Kelebihan



- a) Lebih mudah digunakan pengguna karena terintegrasi dengan ekosistem Google seperti Google Calender dan Gmail.
- b) Bisa digunakan banyak peserta hingga 50 orang.
- 3) Kekurangan
 - a) Tidak terintegrasi dengan layanan diluar Google seperti Cloud Storage Drobox atau Office 365.
 - b) Pengguna hanya bisa menggunakan Google Doc hingga Sheet.

3. Whatsapp

Selain bisa digunakan untuk bertukar pesan dengan rekan kerja, Whatsapp juga bisa digunakan untuk rapat online melalui fitur video call. Fitur ini meluncur pada tahun 2018.

- 1) Cara Pakai
 - a) Pilih ikon telepon atau panggilan video yang muncul di kanan kontak Whatsapp yang akan ditelepon. Anda bisa memilih untuk melakukan panggilan suara atau video.
 - b) Setelah penelepon pertama menjawab telepon, anda atau teman anda bisa menambahkan maksimal hingga empat orang dalam sekali telepon.
 - c) Untuk menambahkan orang lain ke dalam percakapan grup, cukup pilih tanda “+” yang ada dibagian kanan atas. Baik anda maupun teman anda bisa menambahkan orang lain untuk bergabung dalam percakapan grup yang sedang berlangsung.
- 2) Kelebihan
Mudah digunakan karena sudah dipakai banyak orang.
- 3) Kekurangan
Video grup di Whatsapp hanya bisa diikuti oleh empat orang. Tidak cocok apabila Whatsapp digunakan untuk rapat perusahaan besar.

4. Cisco Webex

Cisco Webex adalah perangkat lunak konferensi video yang dirancang untuk semua jenis bisnis, khususnya bisnis skala industri dengan jumlah tim yang besar. Pengguna dapat mengatur atau bergabung dengan rapat melalui ponsel, tablet, komputer atau laptop. Pengguna dapat berbagi layar dalam rapat agar semua pengguna bisa mengikuti rapat.

1. Cara Pakai
 - a) Bikin jadwal rapat lewat akun pengguna.
 - b) Dalam keterangan rapat pengguna bisa memasukkan topik rapat, kata sandi agar bisa masuk ke rapat, waktu & tanggal dan mengundang rekan kerja lewat alamat email ke dalam rapat.
 - c) Pengguna juga bisa langsung memilih “*Start Meeting*” apabila ingin melakukan rapat dadakan. Pengguna kemudian bisa mengundang rekan kerja.
 - d) Jika pengguna ingin mengikuti rapat, pengguna tinggal melihat “*Upcoming Meeting*” kemudian pilih “*Join Meeting*”. Sementara “*Upcoming Meeting*” adalah rapat yang sudah dijadwalkan terlebih dahulu.
2. Kelebihan
 - a) Konferensi video dan audio di aplikasi ini bisa diatur dalam kualitas definisi tinggi (*High Definication*).
 - b) Software juga terintegrasi dengan berbagai layanan email seperti Gmail atau Outlook hingga Office 365.
 - c) Pengguna dapat mengundang sebanyak mungkin orang ke suatu rapat online.
 - d) Pengguna dapat merekam rapat dan dibagikan usai rapat atau kepada rekan kerja yang tidak hadir.
3. Kekurangan
 - a) *Software Advice* menulis terkadang video agak sulit didengar dan kerap ada jeda.
 - b) Dalam versi terbaru, beberapa tombol malah membuat aplikasi tertutup saat melakukan konferensi video.

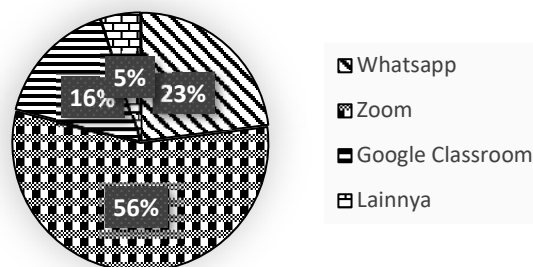
5. Zoom

Aplikasi yang memungkinkan untuk melaksanakan rapat secara online ini dikembangkan oleh Zoom.us. di Play Store, *Zoom Cloud Meeting* telah diunduh lebih dari 10 juta pengguna dengan rating 2.4.

- 1) Cara Pakai
 - a. Klik aplikasi Zoom Cloud Meeting.
 - b. Buat akun dan klik opsi *Sing Up*.
 - c. Masukkan alamat email dan buat unsertname. Lalu aplikasi bakal mengirimkan email verifikasi dan meminta untuk memsukan kata sandi.
 - d. Klik *Activate Account* (Aktivitasi Akun).
 - e. Ada tiga opsi yang ditampilkan yaitu *Account Info* (Info Akun), *Invite Colleagues* (Undang Kolega) dan *Test Meeting* (Uji Coba Rapat).
 - f. Klik opsi *Invite Colleagues* untuk mengundang kolega lain untuk melakukan rapat bersama.
 - g. Klik *Test Meeting* untuk memulai rapat, lalu klik *New Meeting* (Rapat Baru).
- 2) Kelebihan
 - a. Versi gratis, memungkinkan melakukan rapat sampai 100 partisipan.
 - b. Pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung.
 - c. Pengguna dapat menjadwalkan rapat lewat *fitur Schedule* (Jadwal).
 - d. Pengguna dapat mengirimkan tangkapan layar saat rapat berlangsung ke Google Drive, Dropbox atau File Box.
 - e. Zoom Cloud Meeting dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows dan Mac.
- 3) Kekurangan

Rapat online hanya dapat berlangsung selama 40 menit.

Aplikasi yang digunakan dosen dalam pembelajaran daring pada mahasiswa Pendidikan Geografi UNKHAIR angkatan 2017 sampai dengan 2019 adalah aplikasi Zoom, Whatsapp, Google Class Room dan lainnya. Dari hasil angket yang diisi oleh mahasiswa aplikasi pembelajaran daring yang di minati oleh mahasiswa dapat dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1. Aplikasi yang Digunakan Mahasiswa Pendidikan Geografi UNKHAIR

Berdasarkan data angket diperoleh bahwa aplikasi yang sering digunakan dalam kuliah *online* adalah aplikasi whatsapp (WA), yang memilih aplikasi ini sebanyak 23% mahasiswa. Hal ini disebabkan aplikasi whatsapp dapat memudahkan dosen dan mahasiswa untuk berkirim *softcopy* materi perkuliahan, *voicenote*, diskusi dan tanya jawab. Selain itu, aplikasi whatsapp sering digunakan oleh mahasiswa untuk berbagai informasi maupun update informasi. Sebanyak 56% mahasiswa menyatakan mereka menggunakan aplikasi zoom untuk hadir di perkuliahan melalui *video conference* yang *real time*. Banyak mahasiswa memilih aplikasi ini ini disebabkan aplikasi zoom mudah di akses, dosen dan mahasiswa dapat dan bisa melihat presentasi selaknya perkuliahan tatap muka di kelas. Sebanyak 16% mahasiswa memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran, dengan berbagai fitur yang tentunya memudahkan dosen dan mahasiswa untuk membagikan tugas serta adanya transparansi nilai. 5% lagi menjawab Lainnya dalam hal ini bahwa mereka menggunakan Google Meet, E-mail, Edmodo dan fitur SMS dari *Smartphone* masing-masing.



c. Lokasi Mahasiswa Melakukan Pembelajaran daring

Mahasiswa Pendidikan Geografi Unkhair merupakan mahasiswa yang berasal dari beberapa kabupaten kota yang ada di Provinsi Ternate dan ada juga yang berasal dari luar Provinsi Ternate. Sehingga dalam mendapatkan akses jaringan internet pun berbeda-beda tiap mahasiswa-nya. Ini dapat digambarkan pada Tabel 1 sebagai informasi tempat biasa mahasiswa melaksanakan pembelajaran daring.

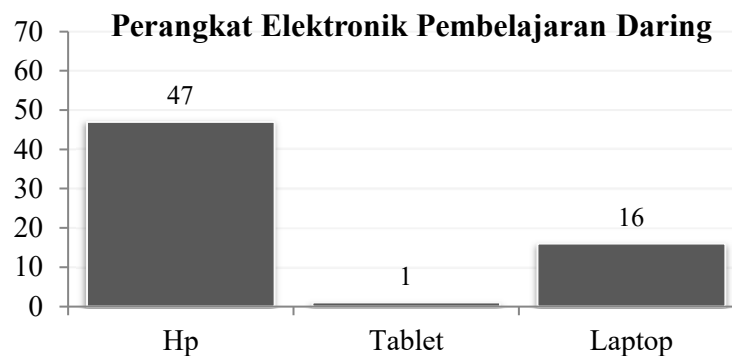
Tabel I. Tempat Biasa Mahasiswa Pembelajaran daring

No	Mahasiswa	Persen (%)	Jawaban
1	56	88	Rumah
2	2	3	Warkop
3	6	9	Lainnya

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa tempat yang digunakan untuk pembelajaran daring, dari 64 orang mahasiswa sebanyak 56 atau 88% yang menjawab di rumah, sebanyak 2 orang mahasiswa atau 3% yang menjawab di warkop dan sebanyak 6 orang mahasiswa atau 9% yang menjawab di lainnya (tempat yang bagus jaringan internetnya). Dari gambaran tersebut ternyata mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring yang disebabkan oleh kondisi tempat tinggal mereka yang belum mendapatkan jaringan internet dan minimnya kuota internet hal ini disebabkan karena adanya faktor biaya. Dalam penelitian ini, Rumah diartikan adalah tempat tinggal sementara bagi mahasiswa biasanya mahasiswa menggunakan fasilitas wifi yang disediakan oleh pemilik rumah. Penggunaan wifi oleh mahasiswa dengan cara membayar perhari atau perbulan, sedangkan bagi mahasiswa yang tinggal di kampung halaman biasanya mahasiswa mencari tempat yang memiliki jaringan sehingga peruliahan tetap berjalan.

d. Perangkat Elektronik Pembelajaran Daring Yang Digunakan

Jika dilihat dari penggunaan perangkat elektronik pembelajaran daring yang digunakan oleh mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring maka dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perangkat elektronik pembelajaran daring yang digunakan

Berdasarkan Gambar 2. menunjukkan bahwa perangkat elektronik pembelajaran daring yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran daring adalah Hp, Laptop dan Tablet. Dimana sebanyak 47 atau 73,4% mahasiswa menggunakan Hp dalam mengikuti pembelajaran daring, sebanyak 1 atau 1,6% mahasiswa menggunakan Tablet dalam mengikuti pembelajaran daring dan sebanyak 16 atau 25% mahasiswa menggunakan Laptop dalam mengikuti pembelajaran daring. Dalam metode pembelajaran daring tentu ada faktor-faktor pendukung dan penghambat dari suatu penerapan metode pembelajaran.

e. Persepsi terhadap Kuliah Tatap Muka Dan Pembelajaran daring

Persepsi merupakan proses penginterpretasian stimulasi yang diterima oleh panca indra menjadi suatu pemahaman. Persepsi ini yang kemudian akan menggerakkan mahasiswa untuk dapat mengatur dan mengelola dirinya dalam kegiatan perkuliahan daring. Mahasiswa perlu memiliki



keterampilan mengenai cara belajar, proses berfikir, hingga memotivasi diri untuk mencapai tujuan belajar, ini dikenal dengan istilah *Self Regulated Learning*, atau *Self Regulated Online Learning* (pada perkuliahan daring) (Zimmerman & Martinez-Pons, 1998 dalam Safira, dkk, 2020). *Self Regulated Learning* (SRL) mengacu pada control atau kendali mahasiswa terhadap tujuannya, cara memperoleh informasi, serta pengembangan diri dengan mengenal, memantau dan mengarahkan tindakannya (Zimmerman, 2000). SRL tidak dapat dilakukan apabila seorang individu tidak mengenal dirinya dengan baik, tidak memahami apa yang diinginkannya. Maka sebelum dapat meregulasi diri, seorang mahasiswa akan memetakan karakter dan minatnya terlebih dahulu.

Persepsi identik dengan proses penilaian seseorang terhadap suatu objek tertentu. Persepsi antara satu orang dengan orang lain dapat berbeda, karena setiap orang juga mempunyai sudut pandang yang berbeda pula. Menurut Robins (2007), persepsi adalah proses dimana seseorang mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indra atau sensasi yang dirasakan dengan tujuan untuk memberikan makna kepada lingkungannya. Persepsi juga dapat dikatakan sebagai pandangan pribadi atas apa yang terjadi (Potter & Perry, 2005). Menurut Robins (2007), menjelaskan bahwa meskipun individu-individu memandang pada satu benda yang sama, mereka dapat mempersepsikannya berbeda. Ada sejumlah faktor yang mempengaruhi persepsi. Krech dan Crutchfield (1975 dalam Sobur, 2003) dikategorikan empat faktor yang mempengaruhi persepsi antara lain:

a. Faktor Fungsional

Faktor fungsional adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman dan hal-hal yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor personal yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi. Selain itu faktor fungsional juga dihasilkan dari kegembiraan (suasana hati) dan pelayanan yang diterima. Faktor ini cenderung bersifat subjektif dan internal individu. Pada dasarnya persepsi sendiri tidak ditentukan oleh jenis atau bentuk stimulus tersebut. Dengan demikian, persepsi bersifat selektif fungsional, maka seseorang yang mempersepsi sesuatu akan memberikan tekanan sesuai dengan tujuan orang tersebut.

b. Faktor Struktural

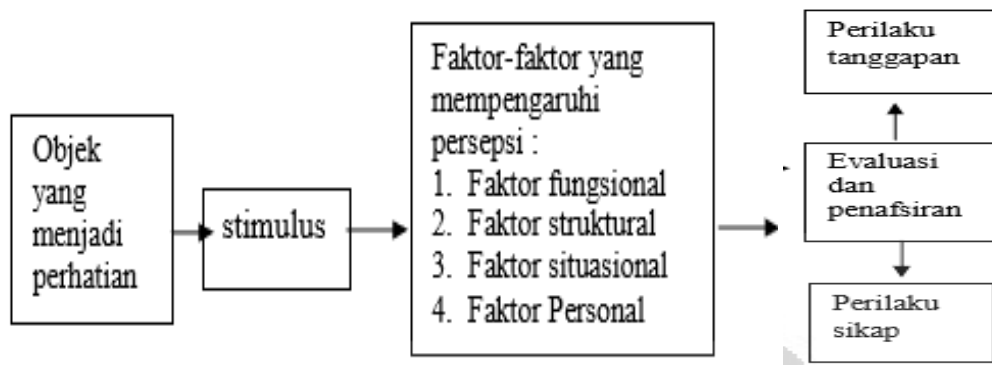
Faktor-faktor struktural berarti bahwa faktor-faktor tersebut timbul atau dihasilkan dari bentuk stimulus dan efek-efek netral yang ditimbulkan dari sistem saraf individu. faktor ini lebih ke arah biologis tubuh. Menurut psikolog Gestalt, bila mempersepsi sesuatu, manusia cenderung mempersepsikan sebagai suatu keseluruhan. Meskipun stimulus yang diterimanya tidak lengkap, penginterpretasinya tetap secara konsisten dengan rangkaian stimulus yang dipersepsi.

c. Faktor Situasional

Faktor ini banyak berkaitan dengan bahasa nonverbal. Petunjuk proksemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah dan petunjuk paralinguistik adalah beberapa dari faktor situasional yang mempengaruhi persepsi.

d. Faktor Personal

Faktor personal ini terdiri atas pengalaman, sosial budaya, harapan, motivasi dan kepribadian individu. Walgito (2002) mengemukakan proses terjadinya persepsi yaitu adanya suatu objek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indra. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Kemudian, stimulus suatu objek yang diterima oleh alat indra disalurkan ke otak melalui saraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologis, yaitu berfungsinya alat indra secara normal. Otak selanjutnya memproses stimulus hingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat indranya. Proses ini juga disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadilah adanya proses persepsi yaitu suatu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat indranya. Dapat digambarkan proses terjadinya persepsi adalah seperti bagan Gambar 3.

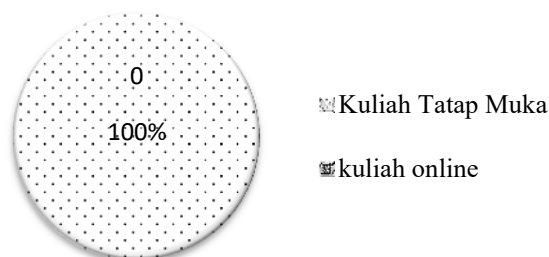


Gambar 3. Bagan Proses Terjadinya Persepsi
 Sumber : diolah kembali dari Walgito, 2003

Di era globalisasi seperti ini dimana mobilitas dan aktivitas manusia sangat tinggi, koneksi internet menjadi hal yang sangat dibutuhkan dan sulit dipisahkan dalam kehidupan manusia untuk membantu berbagai macam kegiatan seperti dalam proses pembelajaran. Di era revolusi 4.0 manusia dituntut untuk mampu menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar-mengajar terkadang belum menjadi sesuatu yang wajib menggantikan proses perkuliahan tatap muka dengan perkuliahan yang menggunakan aplikasi.

Presepsi mahasiswa melalui wawancara singkat via Whatsapp mengenai faktor apa yang menjadi pendukung dalam proses perkuliahan *online*, mahasiswa memberikan jawaban bahwa situasi di rumah atau lokasi yang dijadikan tempat untuk pembelajaran daring seharusnya memiliki jaringan internet yang cukup bagus dan paket internet yang memadai, selanjutnya mahasiswa (JB) mengungkapkan pendukung lainnya adalah kesediaan orang tua dalam membeli paket data atau pulsa, Handphone, Leptop dan jaringan internet yang bagus. Menurut mahasiswa (ES) mengatakan yang menjadi pendukung adalah keluarga memahami situasi pembelajaran daring, paket internet dan jaringan yang memadai, sehingga pembelajaran daring tetap bisa berjalan dengan lancar (wawancara, 26 Oktober 2020).

Persepsi mahasiswa terhadap faktor penghambat dari pembelajaran daring ini seperti yang diungkapkan oleh mahasiswa (MJT) bahwa yang menjadi penghambat yaitu jaringan yang tidak stabil karena lokasi yang dijadikan pembelajaran daring jauh dengan dari pemancar atau satelit. Selain itu, di desa jauh dari tempat yang menyediakan pulsa serta paket internet yang digunakan tidak bertahan lama. Mahasiswa (HH) mengungkapkan bahwa yang menjadi penghambat yaitu ketidakpengertian orang tua dalam pembelajaran daring. Terkadang orang tua memperlmasalahakan pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh mahasiswa, bahkan beberapa orang tua mengeluh dengan pengeluaran dalam membeli pulsa atau paket data. Hal ini dapat dilihat dari presepsi mahasiswa terhadap pertanyaan lebih suka kuliah tatap muka atau pembelajaran daring, maka seluruh mahasiswa menjawab memilih kuliah tatap muka, data dapat dilihat dari Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Mahasiswa Memilih Kuliah Tatap Muka



Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa mahasiswa secara keseluruhan memilih kuliah tatap muka. Ini mengindikasikan bahwa di era globalisasi interaksi antara mahasiswa dan dosen tidak bisa tergantung oleh aplikasi. Tanggapan mahasiswa yang memilih kuliah tatap muka dengan berbagai alasan, seperti materi yang disampaikan cepat dimengerti serta tidak membutuhkan kuota internet. Menurut mahasiswa pembelajaran daring menjadi sangat berat hal ini disebabkan karena tugas yang diberikan oleh dosen sangat banyak. Kuliah luring atau tatap muka mahasiswa lebih familiar dengan metode diskusi, dapat berinteraksi sesama teman tanpa harus terbebani dengan kuota pulsa. Selain itu, mahasiswa juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh dosen karena terjadi interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa dan bisa menanggapi materi yang belum dipahami. Pembelajaran tatap muka dapat menambah wawasan mahasiswa hal ini disebabkan mahasiswa dapat berbagi informasi, sharing pengetahuan dan berdiskusi ringan terkait dengan materi perkuliahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengolahan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dalam penelitian ini adalah tempat yang biasa untuk kuliah dari 64 orang mahasiswa sebanyak 56 orang atau 88% yang menjawab di rumah, sebanyak 2 orang atau 3% yang menjawab di warkop dan sebanyak 6 orang atau 9% yang menjawab lainnya yang bagus jaringan internetnya. Mahasiswa menggunakan perangkat elektronik pembelajaran daring untuk mengikuti pembelajaran daring adalah HP dan Laptop. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring, sebanyak 23% mahasiswa memilih aplikasi whatsapp, sebanyak 56% mahasiswa memilih aplikasi zoom, sebanyak 16% mahasiswa memilih google class room dan sebanyak 5% mahasiswa memilih lainnya.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis dapat mengajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Dengan mengetahui persepsi mahasiswa, Dosen dapat mengambil sebuah keputusan dalam memanfaatkan metode dan media yang tepat dalam meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring.
2. Selain itu, diperlukan adanya penelitian lebih lanjut terhadap penelitian daring.

DAFTAR PUSTAKA

- La Ode Anhusudar & Islamiyah. 2020. Presepsi Mahasiswa PIAUD Terhadap Pembelajaran daring di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal of Islamic Early Childhood Education*. Vol 2 No 1 pp 44-58.
- Lashley, Y. G. (2014). *Integrating computer technology in the teaching of Biology*.
- Nugroho. (2012). *Profesionalisme Guru SD Negeri Se-Kecamatan Warungasem KAbupaten Batang*. Suatu tinjauan aspek persepsi guru tentang kepemimpinan kepala sekolah dan motivasi berprestasi guru. *Varidika* , 135-146.
- NEXTREN. (2020). 3-aplikasi-untuk-kuliah-online-selama-masa-karantina-virus-corona? Retrieved from <https://nextren.grid.id/read/012065339/3-aplikasi-untuk-kuliah-onlineselama-masa-karantina-virus-corona?page=all>.
- Roberts, T. S., & McInnerney, J. M. 2007. *Seven Problems Of Online Group Learning (And Their Solutions)*. *Educational Technology And Society*. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1960.tb01699.x>.
- Robins, S.P. 2007. *Perilaku Organisasi*. Jilid 1. Jakarta : PT Indeks Kelompok Gramedia.



- Potter, P., Perry, A.G. 2005. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses Dan Praktik*. Jakarta : EGC.
- Saifuddin, M. F. (2016). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa. Universitas Ahmad Dahlan , 102-110.
- Safira, N. Hilmy. Etika Yeni. Chairiyaton. 2020. Presespsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid 19. *Jurnal Bisnis dan KajianStrategi*. Vol 4 No 1. pp 37-45
- Singh, G., 'donoghue, J. O., & Worton, H. (2005). A Study Into The Effects Of eLearning On Higher Education. *Journal of University Teaching & Learning Practice* , 2(1).
- S. Alam, & L.Jackson. 2013. A. Case Study : *Are Traditional Face-To-Face Lectures Still Relevant When Teaching Engineering Course?* Vol. 3, No. 4, pp. 9-16.
- Sobur, A. 2003. *Psikolog Umum*. Bandung : Putaka Setia.
- Walgito, Bimo. 2003. *Pengantar Psikolog Umum*. Yogyakarta : Andi Offset.