

BAB 2

TINJAUAN TEORI

Pada bab ini akan membahas teori yang mendukung dan mendasari penelitian yaitu 1) konsep persepsi, 2) konsep pembelajaran daring, 3) konsep perguruan tinggi, 4) konsep prestasi belajar, 5) pandemic covid 19, 6) kerangka teori, 7) kerangka konseptual, 8) hepotesis penelitian

2.1 Konsep Persepsi

2.1.1 Definisi Persepsi

Persepsi adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka. Perilaku individu seringkali didasarkan pada persepsi mereka tentang kenyataan, bukan pada kenyataan itu sendiri. Stimulus diperoleh dari proses penginderaan dunia luar atau dunia nyata, misalnya tentang objek-objek, Peristiwa, hubungan-hubungan antar gejala, dan stimuli ini diproses otak yang akhirnya disebut kognisi. Kemampuan manusia untuk membedakan, mengelompokkan kemudian, rremfokuskan pikiran kepada suatu hal dan untuk menginterpretasikannya disebut persepsi. (Alizamar & Cauto, 2016)Pembentukan persepi berlangsung ketika seseorang menerima stimuius dari lingkungannya dan stimulus itu diterima melalui panca indra dan diolah melalui proses berpikir oleh otak untuk kemudian membentuk suatu pemahaman.(Bettelheim, n.d.)

Persepsi merupakan proses penginterpretasian stimulus yang diterima oleh panca indera menjadi suatu pemahaman. Persepsi ini yang kemudian akan menggerakkan mahasiswa untuk dapat mengatur dan mengelola dirinya dalam

kegiatan perkuliahan daring. Mahasiswa perlu memiliki ketrampilan mengenai cara belajar, proses berpikir, hingga memotivasi diri untuk mencapai tujuan belajar. Kemampuan tersebut dikenal dengan istilah Self regulated learning, atau self regulated online learning (pada perkuliahan daring). (Zhafira et al., 2020)

2.1.2 Indikator Persepsi

Adapun indikator dari persepsi adalah sebagai berikut :

1. Kognitif

Kognitif berisi persepsi, kepercayaan, dan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu. Persepsi dan kepercayaan seseorang mengenai objek sikap berwujud pandangan (opini) dan sering kali merupakan stereotipe atau sesuatu yang telah terpolakan dalam pikirannya. Komponen kognitif dari sikap ini tidak selalu akurat. Kadang-kadang kepercayaan justru timbul tanpa adanya informasi yang tepat mengenai suatu objek. Kebutuhan emosional bahkan sering merupakan determinan utama bagi terbentuknya kepercayaan.

2. Afektif

Afektif melibatkan perasaan atau emosi. Reaksi emosional kita terhadap suatu objek akan membentuk sikap positif atau negatif terhadap objek tersebut. Reaksi emosional ini banyak ditentukan oleh kepercayaan terhadap suatu objek, yakni kepercayaan suatu objek baik atau tidak baik, bermanfaat atau tidak bermanfaat.

3. Konatif

Konatif atau kecenderungan bertindak (berperilaku) dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap. Perilaku seseorang dalam situasi tertentu dan dalam situasi menghadapi stimulus tertentu, banyak ditentukan oleh kepercayaan dan

perasaannya terhadap stimulus tersebut. Kecenderungan berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk sikap individual. (Zuchdi, n.d.)

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Keupayaan persepsi sangat bergantung pada faktor-faktor psikologi, biologi dan sosio budaya seseorang. Psikologi merujuk kepada aktiviti otak yang berfungsi untuk berfikir. Faktor biologi pula berkaitan dengan pancaindera dan keupayaan otak memproses maklumat manakala faktor sosiobudaya pula merujuk kepada kegiatan harian yang dilakukan oleh seseorang individu. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi secara lebih terperinci: (Zhafira et al., 2020)

a. Perbezaan (kontras)

Faktor perbezaan melibatkan sesuatu yang dapat dibezakan secara kontras oleh pancaindera

manusia. Contohnya, objek yang besar lebih mudah dilihat berbanding objek yang kecil. Selain itu, warna yang garang lebih menonjol dan menarik perhatian berbanding warna yang lembut atau pudar.

b. Hubungan latar depan dan latar belakang

Faktor ini melibatkan gambar di mana latar depan adalah gambar yang mengandungi objek utama seperti orang, binatang, kereta dan sebagainya. Bagi latar belakang pula merupakan objek tambahan yang menjadikan objek utama lebih menarik dan hidup. Sebagai contoh, semasa anda membaca perkataan-perkataan di muka ini, perkataan hitam akan menjadi objek tumpuan atau objek persepsi. Latar belakang pula ialah sesuatu yang tidak menjadi tumpuan tetapi kehadirannya

penting bagi kewujudan objek tumpuan. Tanpa kertas putih muka surat ini, perkataan hitam tidak akan wujud. Pada umumnya, manusia akan mendaftarkan satu rangsangan sebagai objek dan satu lagi sebagai latar belakang dan kedua-duanya boleh bertukar untuk menjadi objek persepsi apabila ia dapat disesuaikan.

c. Kendiri (Diri Sendiri)

melibatkan dengan faktor psikologi serta konsep kendiri (diri sendiri) dan estim diri seseorang. Konsep ini mudah dipengaruhi contohnya, jika estim seseorang itu positif maka apa yang dipersepsikannya akan positif. Begitu juga sebaliknya.

d. Jangkaan (Harapan)

Beberapa perkara dapat mempengaruhi faktor jangkaan ini seperti minat, kecenderungan dan konsep diri. Jangkaan adalah sesuatu perkara yang telah dijangka daripada apa yang telah dipersepsikan. Jangkaan ini banyak dipengaruhi oleh maklumat yang sedia ada dalam fikiran manusia itu sendiri. Selain itu, pengalaman juga mempengaruhi jangkaan seseorang. Oleh itu, apa yang dijangka biasanya berlaku apabila maklumat yang baru diterima itu hampir menyerupai maklumat yang sedia ada atau maklumat melalui pengalaman yang lalu.

e. Penumpuan (Konvergrnsi)

Tumpuan amat penting bagi orang yang baru pertama kali menerima sesuatu rangsangan. Penumpuan berlaku apabila pancaindera seseorang itu ditumpukan kepada sesuatu perkara pada tempoh masa yang membolehkan seseorang iyu mengetahui apakah objek atau benda yang dipersepsikan. Contohnya, seorang

saintis baru menemui satu virus, oleh itu tempoh masa yang alam adiperlukan bagi membentuk maklumat mengenai virus tersebut.

f. Penyusunan objek

Susunan sesuatu objek juga mempengaruhi keupayaan persepsi seseorang. Bagaimana objek tersebut disusun, di mana ia disusun dan konsep susunannya boleh menentukan kemampuan persepsi kita menafsirnya. Contohnya, susunan perabot di dalam rumah.

g. Tempoh masa (Durasi)

Proses persepsi memerlukan tempoh masa (durasi) tertentu untuk seseorang itu untuk mengenai pasti apa rangsangan yang diterima dari pancainderanya. Semakin lama tempoh masa (durasi) yang diambil, semakin tepat seseorang itu memahami dan mengenai pasti apa yang tangkap sensorinya. Walaubagaimanapun, tempoh masa (durasi) juga bergantung kepada individu itu sendiri.

h. Mental set

Mental set berlaku apabila otak menerima sesuatu maklumat sebagai peristiwa, kejadian dan perkara yang dicerap melalui pancaindera secara mutlak. Mental set boleh memberikan kesan positif dan juga negatif pada diri seseorang. Misalnya, jika ia adalah berkaitan dengan agama dan nilai-nilai moral, mental set boleh mendatangkan kesan positif dengan membina kekuatan rohani.

i. Motivasi diri

Sesuatu yang dicerap melalui deria sensorinya, seseorang itu akan terdorong untuk bertindak balas dengan segera sama ada motivasi diri itu bersifat luaran atau dalaman. Motivasi diri adalah perkara yang berkaitan dengan konsep sendiri.

Seseorang yang mempunyai motivasi diri yang positif akan memberi tindak balas yang positif mengikut kehendaknya. Tambahan pula, motivasi diri dapat membantu seseorang itu mengawal persepsinya.

j. Pengulangan

Pengulangan boleh dikatakan sesuatu yang biasa dalam kehidupan seharian kita, sebagai contoh iklan. Iklan yang disiarkan di media massa kadang-kadang membuat kita berasa rimas. Tetapi, itu merupakan strategi pemasaran untuk menarik perhatian. Walaupun pada mulanya kita tidak mengambil perhatian mengenainya, akhirnya ia akan mendapat perhatian juga.

k. Emosi

Emosi juga berperanan mempengaruhi persepsi seseorang itu. Emosi yang positif memberi persepsi yang positif, begitu juga sebaliknya.

l. Keperluan

Keperluan akan menyebabkan rangsangan sesuatu itu dapat diterima dalam perhatian kita dan ia akan menyebabkan sesuatu itu ditafsir secara berbeza.

2.1.4 Peranan Persepsi Dalam Konteks Pembelajaran

Seseorang individu perlu memikirkan terlebih dahulu apa yang dilihat atau didengar sebelum membuat sesuatu kesimpulan yang tepat. Sebagai contoh seseorang murid harus memahami serti kemarahan seseorang guru yang memarahi kepadanya semasa membuat sesuatu latihan. Seorang guru sepatutnya cepat membuat tanggapan sesuatu apabila seseorang murid membuat kesilapan dalam sesuatu ujian atau peperiksaan. Tanggapan yang lebih tepat lagi adalah guru perlu

memikir cara untuk mengurangkan kesilapan yang dilakukan oleh murid tersebut.
(J, Joanes; Soffian, Ahmad; Z, X Goh; S, 2014)

Individu yang mempunyai motivasi yang tinggi dapat berfikir dengan membuat persepsi yang munasabah berbanding individu yang kurang motivasi . Sebagai contoh, jururawat yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam pekerjaannya dapat membuat laporan yang baik kepada doctor terhadap perkembangan pesakit yang dirawatinya. Persepsi dipengaruhi oleh peringkat perkembangan mental, pengalaman sedia ada, sikap, nilai dan kepercayaan. Kanak-kanak yang berumur enam bulan sudah mempunyai kerangka konsepsi terhadap yang dilihat (J, Joanes; Soffian, Ahmad; Z, X Goh; S, 2014)

2.1.5 Pengukuran Persepsi

Pengukuran persepsi dapat dilakukan dengan menggunakan skala likert. Mengacu pada pendapat Azwar 2011, skala likert sedapat mungkin diusahakan agar terdiri atas pernyataan *favorable* atau berisikan hal-hal yang positif mengenai objek, yaitu kalimatnya bersifat mendukung yang memihak pada objek dan *unfavorable* atau berisikan hal-hal yang negative mengenai objek, yaitu yang bersifat yang tidak mendukung kontra terhadap obyek yang akan di ungkap dalam jumlah yang kuranglebih seimbang. Dengan demikian pernyataan yang disajikan tidak semua positif atau semua negative yang dapat mendatangkan kesan seakan-akan isi skala yang bersangkutan seluruhnya memihak dan sebaliknya seluruhnya tidakmendukung objek. Variasi pernyataan *favorable* dan *unfavorable* akan membuat responden memikirkan lebih hati-hati isi pernyataan sebelum memberikan respons sehingga stereotip responden dalam menjawab dihindari.

Menurut Azwer 2011, penentuan nilai dalam skala Likert dapat di lakukan sebagai berikut:

Pernyataan Positif	Nilai	Pernyataan Negatif	Nilai
Sangat Setuju : SS	4	Sanagt Setuju : SS	1
Setuju : S	3	Setuju : S	2
Tidak Setuju : TS	2	Tidak Setuju : TS	3
Sangat Tidak Setuju : STS	1	Sanagt Tidak Setuju : STS	4

Kemudian di klasifikasikan sebagai berikut

1. Persepsi positif jika skor $T \geq$ Skor 50
2. Persepsi negative jika skot $T <$ skor 50

2.2 Konsep Pembelajaran Daring

2.2.1 Definisi

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015)

2.2.2 Aplikasi Yang Digunakan

Ada beberapa aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar seperti : whatsapp, zoom, web blog, edmodo dan lain-lain.

Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi covid 19 ini. Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu Rumah belajar, Meja kita, IcanD, IndonesiAx, Google for education, Kelas pintar, Microsoft office 365, Quipper school Ruang guru, Sekolahmu, Zenius, Cisco webex (Zhafira et al., 2020)

2.2.3 Model Pembelajaran Daring

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru atau dosen dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Model pembelajaran yang terbaik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, alat/media, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi. Sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disesase (Covid-19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis. Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik

yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus covid-19 (Jayul & Irwanto, 2020)

2.2.4 Kelebihan Pembelajaran Daring

1. Tersedianya fasilitas e-moderating dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
2. Siswa dapat belajar (me-review) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
3. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet.
4. Baik pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
5. Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif.
6. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah konvensional dapat mengaksesnya

2.2.5 Kekurangan Pembelajaran Daring

1. Kurangnya interaksi antara pengajar dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri, bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.

2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
3. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (Information Communication Technology).
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, dan komputer).

2.2.6 Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Daring

Untuk menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah efektivitas, berdasarkan studi yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat 3 hal yang dapat memberikan efek terkait pembelajaran secara daring yaitu

- a) Teknologi, secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran sinkronisasi dan asinkronisasi; siswa harus memiliki akses yang mudah (misalnya melalui akses jarak jauh); dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen.
- b) Karakteristik pengajar, pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara daring, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki

sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam lingkungan belajar konvensional siswa cenderung terisolasi karena mereka tidak memiliki lingkungan khusus untuk berinteraksi dengan pengajar.

Karakteristik siswa, Leidner mengungkapkan bahwa siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan metode yang disampaikan secara konvensional, sedangkan siswa yang cerdas serta memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu untuk melakukan pembelajaran dengan metode daring. (Andrianto Pangondian et al., 2019)

2.2.7 Prinsip-Prinsip Dalam Belajar

Telah dipahami belajar adalah berubah. Berubah berarti belajar, tidak berubah, berarti tidak belajar itulah sebabnya hakikat belajar adalah perubahan. Tetapi setiap perubahan bukan belajar. Agar setelah melakukan kegiatan belajar didapatkan hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu, maka dari itu prinsip-prinsip belajar diantaranya (Bilfaqih & Qomarudin, 2015)

1. Dalam belajar siswa harus di usahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan bimbingan untuk mencapai tujuan intruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan berstruktur, penyaji yang sederhana sehingga siswa mudah memahaminya.
3. Belajar harus menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa agar dapat mencapai tujuan intruksional

4. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discoveri
6. belajar harus mengembangkan kemampuan tertentu sesuai tujuan intruksional
7. belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.

2.3 Konsep Perguruan Tinggi

2.3.1 Definisi

Perguruan tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan yang kelembagaannya dapat berupa akademi, politeknik, sekolah tinggi, institusi atau universitas. Pendidikan tinggi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, penelitian, pengabdian, kepada masyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai persatuan bangsa sehingga mampu menghasilkan mutu yang kompeten.

2.3.2 Tujuan Perguruan Tinggi

Menurut UU No. 12 Tahun 2012 pendidikan tinggi bertujuan :

1. Berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan
2. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, tarampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa
3. Dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memenuhi kepentingan nasional yang meningkatkan daya saing bangsa

4. Dihasilkannya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian yang memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora agar bermanfaat bagi kemajuan bangsa, serta kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia
5. Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat berbasis penalaran dan karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa

2.4 Konsep Prestasi Belajar

2.4.1 Definisi

Prestasi dalam belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik meliputi factor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari disekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesuai hasil penelitian.

2.4.2 Indikator Prestasi Belajar

1. Nilai tugas
2. Nilai proses
3. Nilai UTS
4. Nilai UAS

2.4.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Secara umum ada dua factor yang mempengaruhi prestasi belajar mengutip dari buku berjudul prestasi belajar (Moh. Zaiful Rosyod Mustajab Aminol Rosid Abdillah 2019)

1. Factor internal

Factor internal adalah factor yang datangnya dari diri siswa berupa factor fisiologis yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik, faktor fisiologi dibagi menjadi 2 yang pertama keadaan jasmani. Yang ke 2 kondisi fisik yang sehat dan bugar berpengaruh dalam kegiatan belajar individu. contohnya kesehatan dan keadaan tubuh. Faktor eksternal selanjutnya adalah psikologis yaitu sebuah disiplin ilmu yang mempelajari tentang analisis proses mental pada manusia serta struktur daya ingat, atau bisa dikatakan sebuah "memori" untuk memahami perilaku atau tingkah laku manusia contohnya minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar.

2. Factor eksternal

Factor yang datangnya dari luar siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah lingkungan masyarakat, lingkungan alam.

2.4.4 Karakteristik Prestasi Belajar

Karakteristik dari prestasi belajar menjadi menjadi karakteristik interaksi belajar yang bernilai edukatif dengan ciri sebagai berikut :

1. Prestasi belajar memiliki tujuan

Tujuan interaksi edukatif adalah untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.

2. Mempunyai procedure

Agar dapat mencapai tujuan yang optimal, maka dalam interaksi perlu ada procedure atau langkah-langkah sistematis yang relevan.

3. Adanya materi yang telah di tentukan ditandai dengan aktivitas anak didik

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penyusunan materi materi yang baik sangat diperlukan. Materi tersebut disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuktikan dengan prestasi

4. Pengoptimalan peran guru

Dalam perannya sebagai pembimbing, harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi educative.

5. Kedisiplinan

Langkah dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar secara optimal, efektif dan efisien harus sesuai dengan langkah-langkah yang dibuat sebelumnya.

6. Memiliki batas waktu

Untuk mencapai pembelajaran tentu dalam system berkelas (pembelajaran) batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan.

7. Evaluasi

Evaluasi adalah bagian paling penting yang tidak bisa di abaikan. Evaluasi yang harus dilakukan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dilakukan.

2.4.5 Penilaian Prestasi Belajar

Rumus perhitungan pencapaian nilai mahasiswa diambil dari nilai tugas, nilai proses, nilai UTS, nilai UAS

$$\text{SKS} * \text{Nilai Mata Kuliah} = \text{Nilai Mutu}$$

$$\frac{\text{total nilai mutu}}{SKS} = IPK$$

Setelah di dapatkan hasil persennya, langkah selanjutnya adalah dikategorikan

Nilai pencapaian mahasiswa :

IPK : 3,70-4,00 = A

IPK : 2,70-3,30 = B

IPK : 1,70-2,30 = C

IPK : <1,70 = D

2.5 Motivasi

2.5.1 Definisi

Motivasi adalah pendorong. Suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar bergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Pengertian motivasi juga mencakup suatu tenaga atau faktor yang terdapat dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya.

Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Salah satu faktor interna motivasi adalah persepsi.

2.5.2 Teori-teori Motivasi

Ada beberapa teori motivasi menurut para ahli diantaranya teori motivasi menurut Abraham H. Maslow, dan teori motivasi menurut Herzberg. Teori-teori tersebut adalah:

1) Teori motivasi menurut Abraham H. Maslow

Manusia dimotivasi untuk memuaskan sejumlah kebutuhan yang melekat pada diri setiap manusia yang cenderung bersifat bawaan. Kebutuhan ini terdiri dari lima jenis dalam bentuk satu tingkat atau hirarkhi kebutuhan, yaitu: Pertama, kebutuhan fisiologika, seperti sandang pangan papan. Kedua: kebutuhan Keamanan, tidak hanya arti fisik akan tetapi juga mental psikologika dan intelektual. Ketiga: kebutuhan social berkaitan dengan menjadi bagian dari orang lain. Keempat: kebutuhan prestise yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status. Kelima: aktualisasi diri dalam arti tersedianya kesempatan bagi seorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

2) Teori motivasi menurut Herzberg

Teori yang dikembangkan oleh Herzberg dikenal dengan model dua faktor dari motivasi yaitu faktor motivasi dan faktor *hygiene* atau pemeliharaan faktor motivasi adalah hal-hal mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dari dalam diri seseorang sedangkan yang dimaksud dengan faktor *hygiene* atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti sumber dari luar diri seseorang, misalnya dari

organisasi, tetapi larut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan kerjanya

Menurut Herzberg, yang tergolong sebagai faktor motivasi antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang diraih sedangkan faktor *hygiene* atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seseorang dengan rekan kerja, kebijakan organisasi, system administrasi dalam organisasi, kondisi kerja dan system imbalan yang berlaku.

2.6 Pandemi Covid 19

Akhir-akhir ini, dunia tengah dikejutkan dengan wabah COVID-19 (Corona Virus Disease) yang dikabarkan berasal dari kota Wuhan, Cina sejak Desember 2019 (Lee, 2020). WHO menyatakan wabah ini sebagai pandemi global karena penularan virus ini sangatlah cepat dan sebagian besar negara di dunia turut terpapar virus ini. Data terkini menunjukkan jumlah pasien terkonfirmasi sebanyak 9.590.890 kasus positif pada 216 negara di seluruh dunia (Update: 24-06-2020). Indonesia adalah salah satu negara yang turut terpapar virus ini sejak awal Maret hingga saat ini 27 Juni 2020, terkonfirmasi 52.812 kasus positif yang tersebar di 34 provinsi dan 415 kabupaten/kota. Kebijakan pemerintah Indonesia dalam menyikapi wabah ini adalah dengan memberlakukan prinsip social distancing pada seluruh lapisan masyarakat, bahkan di beberapa kota besar di Indonesia diberlakukan pula PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) guna memutus rantai penyebaran virus ini. Kebijakan tersebut memberikan dampak pada pendidikan di Indonesia khususnya pada proses pembelajaran bagi siswa sekolah. Penerapan social

distancing pada jenjang sekolah dasar dan menengah terus dilaksanakan hingga kondisi dinyatakan kondusif. Selama pandemi berlangsung, sekolah memang diliburkan tetapi proses pembelajaran harus tetap berlangsung.

Pandemi Covid-19 yang saat ini masih terus berlangsung membawa perubahan pada metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan data yang diperoleh, per 18 Juni 2020, jumlah terpapar Covid-19 di Indonesia mencapai 42.762 meningkat 1.331 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Sementara itu, di Sumatera Utara sendiri yang terpapar Covid-19 telah mencapai 993.

2.6 Jurnal Yang Relevan

1. Penelitian Suci Ferdiana dengan judul Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Media Daring pada Program Studi S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya selama Masa Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19) dengan Metode penelitian ini menggunakan desain cross-sectional dengan jumlah sample 104 responden berbagai tingkatan tahun program studi S1 Ilmu Gizi STIKes Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jenis media yang digunakan meliputi Google classroom & meeting, Zoom, WhatsApp Group, Kahoot, Youtube dan Quizizz dengan frekuensi penggunaan media moodle tertinggi sebesar 43% dan frekuensi penggunaan media Quizizz terendah sebesar 2%. Persepsi mahasiswa terhadap media yang disukai dan tidak disukai dengan hasil 3 media teratas yang paling disukai adalah WhatsApp Group sebesar 41.7%, Zoom 28.2% dan Google classroom & meeting sebesar 8.7% serta terdapat 3 media teratas yang paling tidak

disukai adalah Zoom sebesar 53.4%, Youtube sebesar 15.6% dan Moodle sebesar 12.6%.(Ferdiana et al., 2020)

2. Peneliti Nabila Hilmy Zhafira SM.,MBA, Yenny Ertika SE.,M.Si dan Chairiyaton SE.,M.Si dengan judul PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PERKULIAHAN DARING SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SELAMA MASA KARANTINA COVID-19. Hasilnya didapatkan bahwa media pembelajaran daring yang paling digemari ialah whatsapp dan Google Classroom. Sebesar 53% dari mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Teuku Umar sudah mengenal berbagai media pembelajaran daring tersebut sebelum perkuliahan daring dimulai. Selain itu, pola komunikasi yang paling diminati oleh mahasiswa ialah pola semi dua arah. (Zhafira et al., 2020)
3. Peneliti Desrina Yusi Irawati, Jonatan dengan judul Evaluasi Kualitas Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. dengan menggunakan metode Service Quality (Servqual) dan Importance Performance Analysis (IPA). Servqual dan IPA merupakan metode untuk mengukur tingkat kepuasan dan kualitas suatu layanan. Hasil pengolahan Servqual menunjukkan bahwa seluruh 17 atribut yang diukur menghasilkan gap yang bernilai negatif. Hal ini menunjukkan ada kesenjangan antara persepsi dan harapan mahasiswa dalam pembelajaran online. Berdasarkan hasil matriks IPA, atribut dari pembelajaran online yang perlu diperbaiki secara prioritas adalah konsistensi dosen dalam memberikan kuliah secara baik, dosen handal dalam penggunaan

platform pembelajaran, merespons dengan cepat dan efisien terkait kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran online, mendorong dan memotivasi mahasiswa untuk belajar dengan baik selama proses pembelajaran online, dan memahami kesulitan mahasiswa selama proses pembelajaran online. (Irawati, 2020)

4. Peneliti Sulia Ningsih dengan judul PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19. . Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disebar secara online dengan bantuan google form. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 95 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja yang telah terlibat dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja menjalankan pembelajaran daring di semester genap tahun akademik 2019/2020. Adapun media online 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. (History, 2020)

5. Penelitian Purni Munah Hartuti, Halleyna Widyasari dengan judul PERAN KEMAMPUAN AWAL MATEMATIKA DAN PERSEPSI

MAHASISWA PADA STATISTIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR STATISTIKA. Metode penelitian adalah metode survey dengan instrumennya berupa angket. Data dianalisis dengan analisis regresi menggunakan software SPSS Statistic 17.0. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan di antaranya: 1) kemampuan awal memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar yang tidak signifikan, 2) persepsi pada mata kuliah statistika memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar yang signifikan, 3) kemampuan awal dan persepsi memberikan pengaruh secara bersama-sama terhadap prestasi belajar. Dengan melihat kemampuan awal yang tidak signifikan, dosen diharapkan memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk lebih giat belajar latihan soal agar prestasi belajar meningkat. Mahasiswa dengan persepsi tinggi terhadap mata kuliah statistika diharapkan memberikan motivasi kepada mahasiswa lain. (Mahasiswa & Statistika, 2016)

6. Penelitian Darwin Bangun dengan judul HUBUNGAN PERSEPSI SISWA TENTANG PERHATIAN ORANG TUA, KELENGKAPAN FASILITAS BELAJAR, DAN PENGGUNAAN WAKTU BELAJAR DI RUMAH DENGAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil penelitian: (1) ada hubungan persepsi siswa tentang perhatian orang tua dengan prestasi belajar ekonomi siswa, (2) ada hubungan kelengkapan fasilitas belajar di rumah dengan prestasi belajar ekonomi. (3) ada hubungan penggunaan waktu

belajar di rumah dengan prestasi belajar ekonomi, dan (4) ada hubungan persepsi siswa tentang perhatian orang tua, kelengkapan fasilitas belajar di rumah dan penggunaan waktu belajar di rumah dengan prestasi belajar ekonomi. Hasil perhitungan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $84,94 > 3,94$ dengan koefisien determinan (R^2) sebesar 0,6889 yang berarti 68,89% persepsi siswa tentang perhatian orang tua, kelengkapan fasilitas belajar di rumah dan penggunaan waktu belajar di rumah mempengaruhi prestasi belajar ekonomi siswa. (Ekonomi, 2008)

7. Penelitian Asrilia Kurniasari, Fitroh Setyo Putro Pribowo, Deni Adi Putra dengan judul ANALISIS EFEKTIVITAS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) SELAMA PANDEMI COVID-19. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pengisian angket, secara umum pelaksanaan pembelajaran dari rumah (BDR) pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya berjalan cukup efektif dengan persentase 60-79%. Hasil angket pelaksanaan pembelajaran BDR yang memiliki keefektifan buruk dengan kriteria 48% sedang dalam proses evaluasi. Disarankan dalam pembelajaran dari rumah (BDR), guru dituntut mampu merancang kegiatan pembelajaran dari perencanaan hingga evaluasi dengan cara yang lebih sederhana, lebih kreatif dan efektif. (Covid- & Surabaya, 2020)
8. Peneliti Rahmawati M.Kes. dengan judul Learning From Home dalam Perspektif Persepsi Mahasiswa Era Pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan pemahaman materi perkuliahan 54.5% sulit memahami,

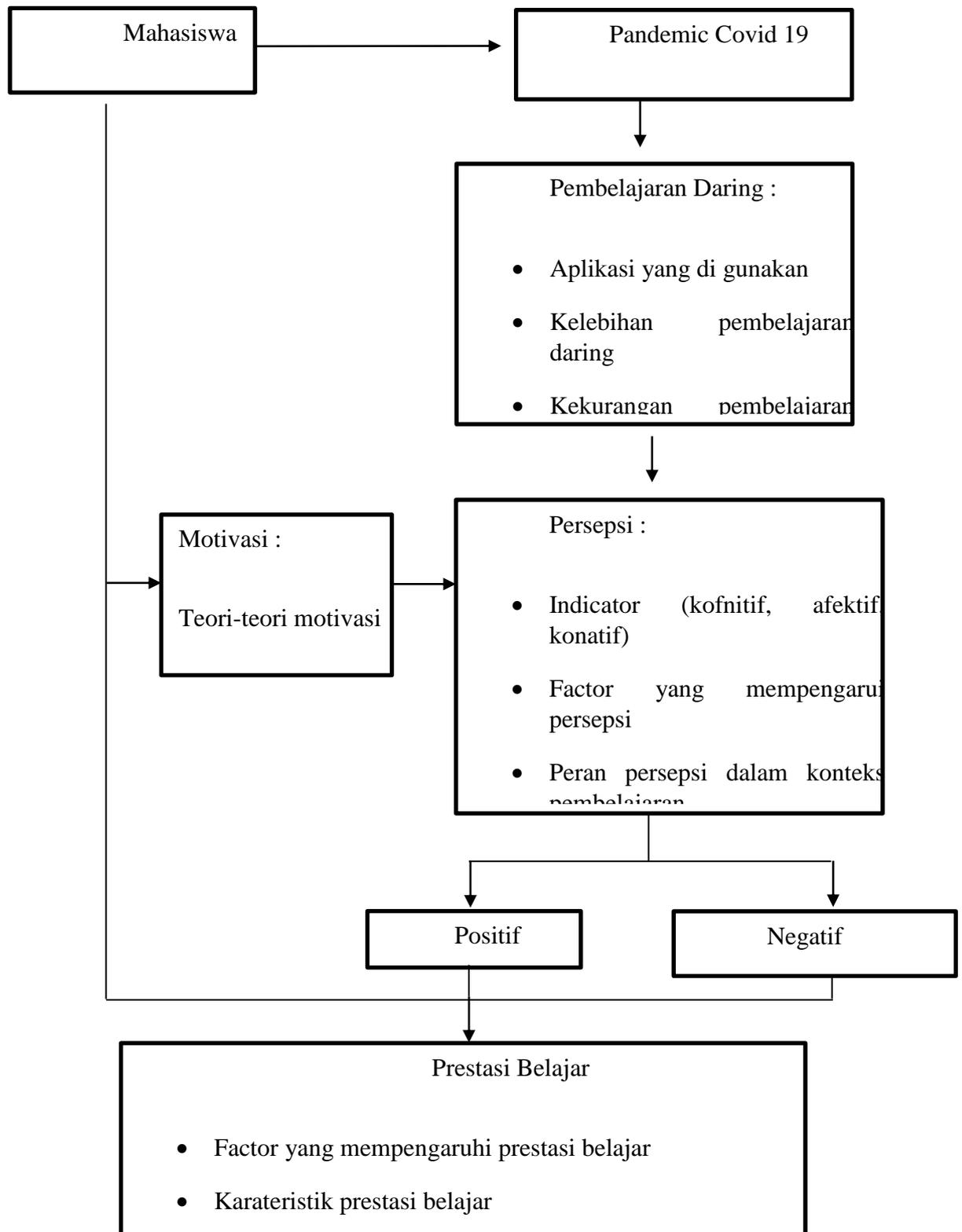
kegiatan mahasiswa 50% kreatif, metode dan strategi pembelajaran 51.5% cukup sesuai, hubungan antara dosen dengan mahasiswa 46% kurang dekat, pelaksanaan tugas oleh mahasiswa 56.5% sulit dan lambat, dan 41% mahasiswa kurang aktif selama perkuliahan. Persepsi mahasiswa terkait learning from home masih kurang memuaskan. Perlu inovasi, komunikasi, dan strategi pelaksanaan learning from home yang lebih menyenangkan agar motivasi belajar mahasiswa bisa meningkat. (Kes et al., 2020)

9. Penelitian Franciscus Dwikutjo Sri Sumantyo dengan judul Pendidikan Tinggi di Masa dan Pasca Covid-19. oleh World Health Organization (WHO) (Jianxi Luo, 2020a), menyatakan pandemi dunia. Korban banyak berjatuh dan meninggal dunia termasuk di Indonesia dan mengganggu kehidupan manusia ditambah belum tersedianya obat atau penangkal virus ini. Semua sektor di dunia mengalami dampak yang luar biasa dan pada akhirnya bersama-sama mengatasi dengan berbagai cara agar penularannya bisa diminimalisir, termasuk dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan tinggi di Indonesia telah banyak dilakukan upaya dalam kondisi dan situasi pengajaran di masa dan pasca pandemi Covid-19. Upaya pemerintah dalam menggerakkan dan mencanangkan kampus merdeka dan WFH-SFH (Nadiem Anwar Makarim, 2020a) adalah upaya untuk mengurangi dan mengatasi penyebaran Covid-19 di dalam kampus dan tempat pendidikan yang potensinya sangat luar biasa jika tertular dan upaya-upaya lain yang dilakukan untuk penanggulangannya dan

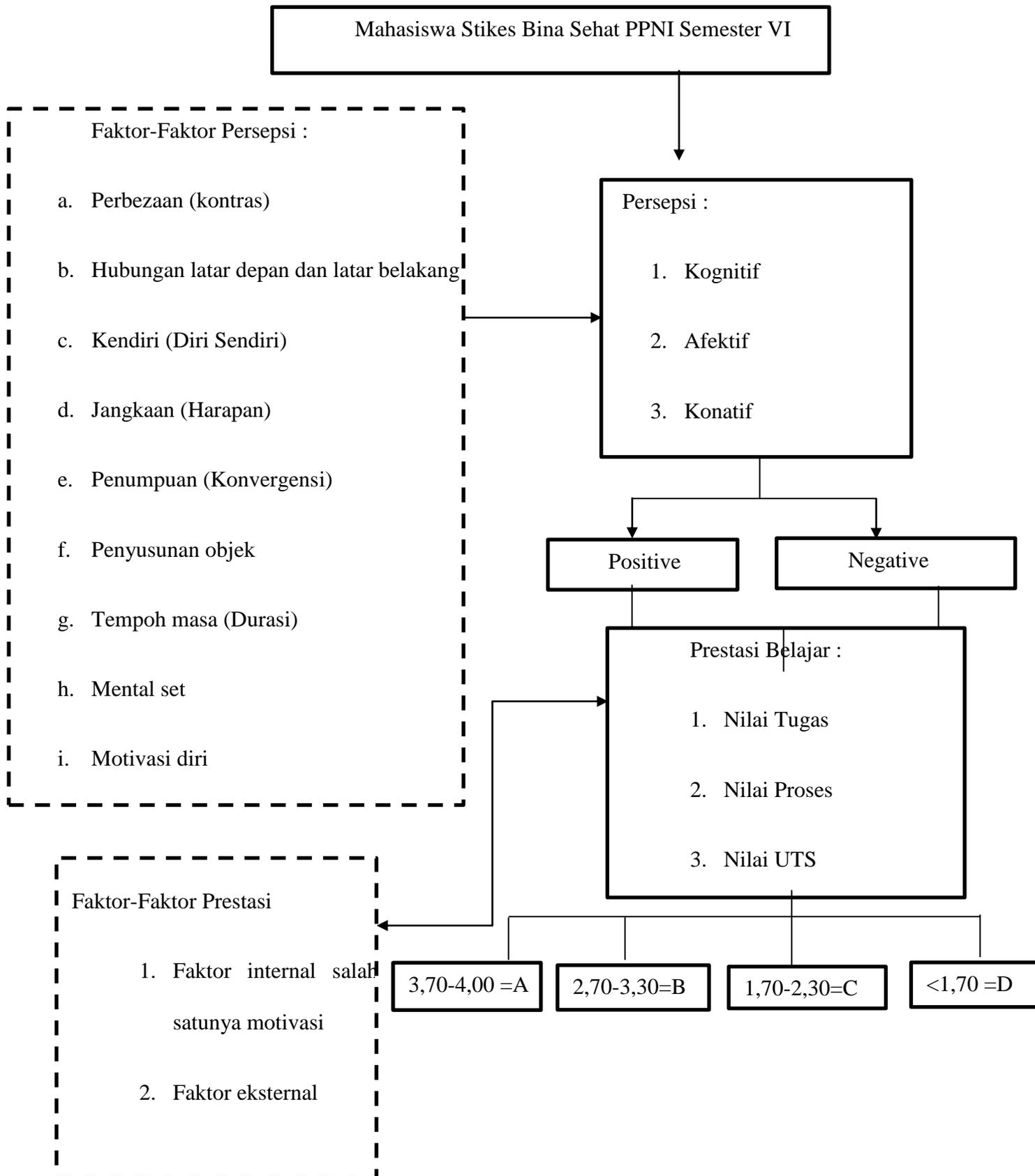
dijelaskan dalam studi ini oleh masing-masing pendidikan tinggi adalah upaya dalam meminimalisir dan mengurangi dampak yang terjadi akibat pandemi Covid19 ini. (Dwikotjo & Sumantyo, 2020)

10. Penelitian Rodame Monitorir Napitupulu dengan judul Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. . Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Jumlah informan 384 orang yang terdiri dari mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Padangsidempuan yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, meskipun mayoritas mahasiswa (95,8%) sudah memiliki perangkat untuk menjalani PJJ, namun di sisi lain mahasiswa merasa metode PJJ saat ini belum tepat karena mahasiswa merasa tidak dapat memantau perkembangan PJJ dengan mudah, tidak dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah juga tidak dapat mempelajari materi dengan mudah. Secara keseluruhan, baik dari sisi teknologi maupun sisi dosen, mahasiswa tidak puas dengan metode PJJ yang dijalaninya saat ini dan juga merasa tidak puas dengan kemampuan dosen dalam menyampaikan materi pada PJJ. (Napitupulu, 2020)

2.7 Kerangka Teori



2.8 Kerangka Konsep



Keterangan :

----- : tidak diteliti

————— : Diteliti

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap terjadinya hubungan variable yang akan di teliti (notoatmojo, 2012) Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : jika persepsi belajar mahasiswa stikes bina sehat PPNI Mojokerto positif maka prestasi belajar menjadi baik.

Saat pembelajaran dari berlangsung mahasiswa sering merasakan bosan, banyak mengeluh tentang tugas, dan ada beberapa yang mengeluh karena sulit mencari jaringan (signal), dan jarang memperhatikan materi yang disampaikan dosen, dan mahasiswa mengatakan selalu mengumpulkan tugas melebihi batas waktu yang ditentukan.