

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Persepsi

1. Definisi Persepsi

Dalam psikologi kognitif, kita mengacu pada dunia fisik (eksternal) sekaligus dunia mental (internal). Penghubung realitas eksternal dengan dunia mental berpusat di sistem sensorik. Sensasi mengacu pada pendektasian dini terhadap energi dan dunia fisik. Sedangkan persepsi melibatkan kognisi tingkat tinggi dalam penginterpretasian informasi sensorik. Pada dasarnya, sensasi mengacu pada pendektasian terhadap stimuli, persepsi mengacu pada interpretasi hal-hal yang indera.²²

Menurut Woodworth dan Marquis (dalam Walgito), persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Penginderaan adalah suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat penerima, yaitu alat indera. Namun, proses tersebut tidak berhenti di situ saja, pada umumnya stimulus diteruskan oleh sistem saraf ke otak sebagai pusat susunan saraf, dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Oleh karena itu, proses persepsi tidak dapat lepas dari proses penginderaan, dan proses penginderaan merupakan proses yang mendahului terjadinya persepsi. Proses penginderaan terjadi setiap saat, yaitu pada waktu individu menerima stimulus yang mengenai dirinya melalui alat indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luarnya. Di sini, persepsi

²² Robert L. Solso, *Psikologi Kognitif, Jilid 1 Edisi ke 8* (Jakarta: Erlangga, 2012), 75.

tokoh masyarakat sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekitar dalam menafsirkan suatu kejadian yang sudah terlihat oleh panca indera dengan tindakan yang sesuai dengan nilai agama dan hukum moral yang ada.²³

Sedangkan Desiderato (dalam Rakhmat) mengemukakan bahwa persepsi adalah pengetahuan tentang suatu peristiwa, objek atau interaksi-interaksi yang didapatkan dengan merumuskan informasi dan mengartikan pesan. Persepsi ialah menyampaikan suatu arti pada rangsangan indrawi.²⁴ Persepsi dapat diartikan sebagai suatu reaksi yang dilewati individu untuk mengumpulkan dan mengartikan pandangan-pandangan indra mereka agar dapat memberikan pemahaman bagi lingkungan mereka.²⁵

Jadi, persepsi merupakan tindakan mengenali, menganalisis, dan menafsirkan informasi sensoris melalui penginderaan guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan. Persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman terhadap sesuatu benda atau suatu kejadian yang dialami.

2. Indikator Persepsi

Menurut Walgito, ada beberapa hal yang diperlukan agar persepsi dapat disadari oleh individu, yaitu:²⁶

²³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum, Edisi Terbaru*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2019), 54.

²⁴ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), 51.

²⁵ Stephen P. Robbins, *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi, Edisi 8*, (Jakarta: Prenhallindo, 2012),

²⁶ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, 54.

a. Adanya objek yang dipersepsikan

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau *reseptor*. Stimulus dapat datang dari luar langsung mengenai alat indera (*reseptor*), dapat datang dari dalam yang mengenai langsung saraf penerima (*sensoris*) yang bekerja sebagai *reseptor*.

b. Alat indera atau reseptor

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, disamping itu harus ada pula saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima *reseptor* ke pusat saraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Dan sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan saraf motoris.

c. Adanya perhatian

Untuk menyadari atau mengadakan persepsi terhadap sesuatu diperlukan adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu kesiapan dalam mengadakan persepsi. Tanpa perhatian tidak akan terjadi proses pembentukan persepsi.

3. Jenis-jenis Persepsi

Menurut Irwanto, setelah individu melakukan interaksi dengan objek-objek yang dipersepsikan, maka hasil persepsi dapat dibagi menjadi 2, yaitu:²⁷

a. Persepsi positif

Persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya

²⁷ Irwanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Prehallindo, 2002), 71.

atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal itu akan diteruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung terhadap obyek yang dipersepsikan.

b. Persepsi negatif

Persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan tidak selaras dengan objek yang dipersepsi. Hal itu akan diteruskan dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap obyek yang dipersepsikan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa persepsi itu, baik yang positif maupun yang negatif, akan selalu mempengaruhi diri seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Dan munculnya suatu persepsi positif ataupun persepsi negatif semua itu tergantung pada bagaimana cara individu menggambarkan segala pengetahuannya tentang suatu obyek yang dipersepsi.

B. Pembelajaran Berbasis Daring

1. Definisi Pembelajaran

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya menyatakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang bermaksud melatih diri siswa.²⁸

Maksud dari pembelajaran ialah kompetensi yang diharapkan bisa dimiliki

²⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Edisi 1 Cetak ke 12*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), 51.

oleh pelajar setelah mereka melaksanakan metode pembelajaran tertentu.²⁹ Wina Sanjaya mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).³⁰

Di sisi lain, ada suatu upaya untuk meningkatkan nilai pembelajaran perlu memperhitungkan modifikasi dalam sistem pembelajaran, dengan adanya indikasi perubahan dari gaya belajar terpusat pada pengajar ke gaya terpusat pada pelajar. Pembelajaran pasif ke pembelajaran partisipatif dan aktif, dari yang bersifat objektif ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari latar belakang artificial ke latar belakang dunia nyata, dari single media ke multimedia. Oleh karena itu, pembelajaran harus memiliki kemampuan menumbuhkan suasana belajar sendiri. Dalam masalah ini, pembelajaran diupayakan bisa menarik perhatian pelajar dan sebanyak mungkin menggunakan kesempatan dari kemajuan teknologi terutama dengan memaksimalkan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi.

Membahas tentang teknologi, tidak lepas dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dan berbagai kemungkinan penerapannya, khususnya pada pembelajaran. Kekuatan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran akan melahirkan konsep E-Learning, manfaat E-Learning, dan bahan-bahan

²⁹ Ibid, 86.

³⁰ Ibid, 88.

pembelajaran untuk E-Learning.³¹

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).³²

Berdasarkan penjabaran di atas, pembelajaran ialah metode belajar yang mengimplimentasikan yaitu pelajar, metode, media, tujuan, materi, pemaknaan dengan pendidikan dan sumber belajar terhadap suatu lingkungan belajar untuk mencapai pemahaman pembelajaran yang ingin dicapai. Pada penelitian ini, menggunakan proses pembelajaran berbasis daring untuk memberikan materi sekaligus mengajarkan pengajar untuk mencari sumber belajar secara daring, mandiri dan lebih luas.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Sebutan media adalah bentuk normal dari kata medium yang secara verbal bermakna tengah, pengantar, atau perantara.³³

³¹ Budi Murtiyasa, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika", Makalah Tidak Diterbitkan, <https://cutekhanfitriyani.wordpress.com/2012/10/04/pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-untuk-meningkatkan-kualitas-pembelajaran-matematika-2/>, Diakses 25 Juni 2021.

³² Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2011), 1.

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011),

Miarso menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.³⁴

Berdasarkan pada pengertian di atas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan).³⁵

Sedangkan istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya) adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran, terjadi komunikasi antara pembelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pebelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran.³⁶

³⁴, Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Edisi 2*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015),

³⁵ M. Miftah. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 1. No 2. (2013), 97.

³⁶ Ibid, 97-98.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara ringkas dapat dikatakan sebagai sesuatu (bisa berupa sarana, keadaan, atau bahan) yang dimanfaatkan sebagai perantara interaksi dalam aktivitas pembelajaran. Terdapat tiga hal yang mendasari adanya batasan pada media pembelajaran di atas, yaitu sistem, pembelajaran, dan komunikasi.

3. Pembelajaran Daring (E-Learning)

E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pengajar dan pelajar. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Di samping itu, suatu E-Learning juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara online. Dari uraian tersebut, jelas bahwa E-Learning menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat, dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran.³⁷

Adapun kelebihan pembelajaran daring (E-learning) antara lain:³⁸

³⁷ Budi Murtiyasa, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika",

³⁸ Asep Herman Suyanto, "Mengenal E-Learning", Makalah Tidak Diterbitkan, <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20&%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/Mengenal%20e-learning.pdf>, Diakses pada 24 Juni 2021.

- a. Adanya layanan e-moderating dimana pengajar dan pelajar agar dapat berinteraksi secara mudah menggunakan layanan internet secara kapan saja atau reguler kegiatan berinteraksi dilakukan tanpa dibatasi oleh tempat, waktu dan jarak.
- b. Pengajar dan pelajar dapat memakai petunjuk belajar atau bahan belajar yang terjadwal dan terstruktur melalui internet, sehingga bisa sama-sama menilai sampai seberapa jauh petunjuk belajar yang dipelajari.
- c. Bisa menyusun atau belajar materi di mana saja dan kapan saja kalau dibutuhkan mengingat materi ada di dalam komputer. Bila pelajar membutuhkan informasi tambahan yang berhubungan dengan materi untuk dipelajarinya, ia bisa menggunakan jaringan di internet secara mudah.
- d. Baik pengajar ataupun siswa bisa melakukan diskusi menggunakan internet dengan diikuti jumlah partisipan yang banyak, sehingga menambah wawasan yang lebih luas dan ilmu pengetahuan. Tujuan terpenting adalah bahwa karakter pelajar dari yang umumnya pasif menjadi aktif.

Meskipun demikian, penggunaan e-learning juga tidak bisa lepas dari bermacam kekurangan, antara lain kurangnya komunikasi antara pengajar dan pelajar atau bahkan sesama pelajar itu sendiri. Kekurangan komunikasi ini dapat memperlambat pembentukan nilai dalam proses mengajar dan belajar. Kecondongan membiarkan aspek sosial atau aspek akademik dan sebaliknya merangsang munculnya aspek profitabel. Proses mengajar dan belajarnya lebih

cenderung ke arah pelatihan ketimbang pendidikan. Bergantinya fungsi pengajar dari yang awalnya memahami gaya pembelajaran secara di kelas atau konvensional, sekarang juga diharuskan memahami gaya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis internet. Selanjutnya, tidak semua tempat menyediakan layanan internet dengan baik dan kekurangan tenaga yang memiliki dan mengetahui ketrampilan pemanfaatan internet.³⁹

Kehadiran pengajar sebagai panutan yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para pelajar telah menghilang dari ruang-ruang elektronik E-Learning ini. Inilah yang menjadi ciri khas dari kekurangan E-Learning yang tidak bagus, sebagaimana asal kata dari E-Learning yang terdiri dari e (elektronik) dan learning (belajar), maka sistem ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

C. Mahasiswa

1. Pengertian Mahasiswa

Menurut Kamus Praktis Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa adalah kalangan muda yang berumur antara 19-28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa. Mahasiswa juga kental dengan nuansa kedinamisan dan sikap keilmuannya yang dalam melihat sesuatu berdasarkan kenyataan objektif, sistematis, dan rasional.⁴⁰

³⁹ Ibid.

⁴⁰ A.A. Susantoro, *Sejarah Pers Indonesia, Edisi 3* (Jakarta: PT. Rinneka Cipta, 2012),

Sedangkan mahasiswa secara harfiah adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi otomatis dapat disebut sebagai mahasiswa.⁴¹ Mahasiswa adalah orang yang belajar di sekolah tingkat perguruan tinggi untuk mempersiapkan dirinya bagi suatu keahlian tingkat sarjana.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa adalah orang yang sedang menjalani pendidikan tinggi di sebuah universitas atau perguruan tinggi.

2. Peranan Mahasiswa

Mahasiswa bagaikan wakil perubahan sosial dituntut untuk memperlihatkan perannya di dalam kehidupan nyata. Menurut Siallagan, ada tiga peran mendasar dan penting pada mahasiswa yaitu sosial, intelektual, dan moral.⁴²

a. Peran Intelektual

Mahasiswa sebagai orang yang intelek, jenius, dan jeli harus bisa menjalankan hidupnya secara proporsional, sebagai seorang mahasiswa, anak, serta harapan masyarakat.

b. Peran Moral

Mahasiswa sebagai seorang yang hidup di kampus yang dikenal bebas berekspresi, beraksi, berdiskusi, berspekulasi dan berorasi, harus

⁴¹ Bagus Takwin, "Diri dan Pengelolaannya", *JPS*, Vol.14.No 2. (2008),

⁴² D.F. Siallagan, "Fungsi dan Peranan Mahasiswa", . www.academia.edu. (2011), Diakses 24 September 2020.

bisa menunjukkan tingkah laku yang bermoral dalam setiap tindak tanduknya tanpa terkontaminasi dan terpengaruh oleh kondisi lingkungan.

c. Peran Sosial

Mahasiswa sebagai seorang yang membawa perubahan harus selalu bersinergi, berpikir kritis dan bertindak konkret yang terbingkai dengan kerelaan dan keikhlasan untuk menjadi pelopor, penyampai aspirasi dan pelayan masyarakat.

D. Persepsi Mahasiswa tentang Pembelajaran Berbasis Daring

Pembelajaran berbasis daring atau online adalah salah satu bentuk pemanfaatan internet yang bisa meningkatkan fungsi mahasiswa/pelajar dalam suatu proses pembelajaran. Berbagai sarana online yang tersedia saat ini meliputi zoom, meet, classroom, quizzzy, whatsapp, dan lain-lain. Menurut Novak (dalam Fuad) dengan memanfaatkan e-learning dapat mengembangkan efisiensi dan interaktivitas belajar karena dapat memberikan mahasiswa kemampuan ketahanan yang tinggi untuk berinteraksi dengan rekan, dosen, dan memuat lebih banyak bahan pembelajaran.⁴³ Jadi, penggunaan pembelajaran berbasis daring untuk menyampaikan materi dan berkomunikasi secara tidak langsung menuntut para pelajar untuk mencari referensi belajar secara online, lebih luas, dan mandiri.

Menurut Nugroho (dalam Fuad) kemauan seseorang dalam menggunakan produk teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi. Persepsi merupakan suatu

⁴³ Much. Fuad Saifuddin, "E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa", *Varidika: Kajian Penelitian Pendidikan*, Vol. 29, No. 2 (2017), 102.

proses yang dimulai dari penggunaan panca indera dalam menerima stimulus, kemudian diorganisasikan dan diinterpretasikan sehingga memiliki pemahaman tentang apa yang diindera.⁴⁴ Persepsi memiliki peranan penting dalam suatu metode pembelajaran dikarenakan mempengaruhi sebagaimana keefektivitasan pembelajaran.

Mahasiswa cenderung untuk belajar secara individual, karena mereka sudah memiliki kesadaran dan tanggung jawab untuk belajar. Mahasiswa belajar dan membentuk pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang ada pada dirinya dan berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Penggunaan pembelajaran berbasis daring juga dapat dikatakan efektif karena mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya, dapat mengontrol sendiri pembelajarannya, dan juga efektif karena adanya pengulangan-pengulangan (*repetition*).⁴⁵

Adapun permasalahan dalam pembelajaran berbasis daring ini tentu juga ada, seperti belum terbiasanya dosen dan mahasiswa dalam penggunaan pembelajaran berbasis daring untuk pembelajaran. Perlu waktu dalam merancang pembelajaran, menjamin interaksi antara dosen dan mahasiswa, mahasiswa dengan materi, dan mahasiswa dengan mahasiswa. Jika, tidak ada panduan yang jelas, bisa jadi dosen hanya memindahkan hasil kerjanya ke pembelajaran berbasis daring sehingga tidak tercapai tujuan pembelajaran.⁴⁶

⁴⁴ Ibid, 103.

⁴⁵ Yeka Hendriyani dan Hansi. Effendi, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Pemrograman di Fakultas Teknik UNP”, *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Vol. 8 No. 1 (2015), 50.

⁴⁶ Ibid, 51.

Adapun kerangka berpikir tentang persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis daring yakni sebagai berikut:

