

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
ONLINE DI PRODI PPKN FKIP UNILA**

(Skripsi)

Oleh

Firmando Agung Pribadi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN *ONLINE* DI PRODI PPKN FKIP UNILA**

Oleh

Firmando Agung Pribadi

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ONLINE DI PRODI PPKn FKIP UNILA

Oleh

Firmando Agung pribadi

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan menjelaskan persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila dan apakah pelaksanaan pembelajaran *online* memberikan kemudahan dalam belajar. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 66 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik utama yaitu angket. Alat bantu untuk menganalisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS versi 25 dan *Microsoft Excel*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila dan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran online memberikan kemudahan untuk mengikuti perkuliahan di Prodi PPKn FKIP Unila adalah cenderung positif. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya responden yang memiliki persepsi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila dan terpenuhinya aspek-aspek positif dari tanggapan dan harapan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila.

Kata kunci: Pembelajaran *online*, belajar dan mahasiswa

ABSTRACT

PERCEPTIONS OF THE IMPLEMENTATION OF ONLINE LEARNING IN THE PPKN FKIP UNILA STUDY PROGRAM

By

Firmando Agung Pribadi

The purpose of this study is to analyze and explain student perceptions of the implementation of online learning in the PPKn FKIP Unila Study Program and whether the implementation of online learning provides convenience in learning. This research method is a descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this study amounted to 66 respondents. The data collection technique used the main technique, namely a questionnaire. The tools to analyze the data in this research are using SPSS version 25 and Microsoft Excel. The results of this study indicate that students' perceptions of the implementation of online learning in the civics education study program FKIP Unila and students' perceptions of online learning make it easier to attend lectures at the Unila PPKn FKIP study program are likely to be positive. This is indicated by the large number of respondents who have a positive perception of the implementation of online learning in the PPKn FKIP Unila study program and the fulfillment of positive aspects of the responses and expectations in the implementation of online learning at the Unila PPKn FKIP study program.

Keywords: *Online learning, study and students*

Judul Skripsi : **PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ONLINE DI
PRODI PPKN FKIP UNILA**

Nama Mahasiswa : **Firmando Agung Pribadi**

NPM : **1713032047**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'Y' followed by a series of loops and a horizontal stroke.

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd
NIP 19870602 200812 2 001

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by a series of loops and a horizontal stroke.

Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIK 231204840603101

2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'T' followed by a series of loops and a horizontal stroke.

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan PKN

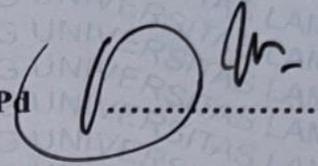
A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'Y' followed by a series of loops and a horizontal stroke.

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd
NIP 19870602 200812 2 001

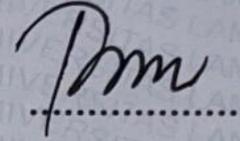
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

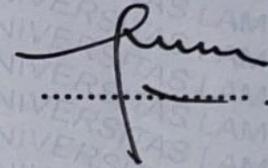
Ketua : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd**



Sekretaris : **Rohman, S.Pd., M.Pd**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patnan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **05 Juli 2022**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firmando Agung Pribadi
NPM : 1713032047
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP
Alamat/Telp : Melaris Timur, Desa Negeri Jemanten, Kecamatan Marga
Tiga, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 21 Juli 2022

Penulis,



Firmando Agung Pribadi

NPM 1713032047

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Firmando Agung Pribadi, dilahirkan di Melaris, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 23 september 1997 yang merupakan putra pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sontani Harjo dan Ibu Suparti.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain :

1. TK Aishiyah Bustanul Athfal yang diselesaikan pada tahun 2004
2. SD Negeri 2 Negeri Jemanten yang diselesaikan pada tahun 2010
3. SMP Negeri 2 Margatiga yang diselesaikan pada tahun 2013
4. SMA Negeri 4 Metro yang di selesaikan pada tahun 2016

Pada tahun 2017, penulis diterima sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2020, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rantau Fajar, Kecamatan Raman Utara, Kabupater Lampung Timur dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 3 Natar. Penulis pernah mengikuti organisasi kampus yaitu Himapis, BEM Fakultas dan Fordika.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT, kupersembahkan karya tulis sederhana ini kepada :

“Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sontani Harjo dan Ibu Suparti yang telah mendidikku sejak kecil, yang selalu memberiku kasih sayang, yang selalu mendoakanku tanpa putus setiap harinya, yang selalu memberiku motivasi dan dukungan yang tiada henti, melakukan banyak sekali pengorbanan yang tiada terkira nilainya dari segi apapun untuk keberhasilanku, serta selalu mendoakanku disetiap sujudmu serta harapan disetiap tetesan keringatnya demi keberhasilanku.

Serta

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

" ถ้าคุณไม่มีเจอกับคนดี แล้วก็ มาเป็นคนดี

**Jika kamu tidak bertemu dengan orang yang baik maka jadilah orang yang
baik"**

(Suppasit Jongcheveevat)

“Jadilah diri sendiri dan terus lah menjadi orang yang baik”

(Firmando Agung Pribadi)

SANWACANA

Bismillaahirrahmaanirrahim,

Puji Syukur Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini berjudul “**Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran *Online* Di Prodi PPKn FKIP UNILA**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulis skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn dan Pembimbing I. Terima kasih karena telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini ;
7. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, dan tenaga, arahan, serta nasehatnya selama ini ;
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku Pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukannya yang sangat membangun kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini ;
9. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II. Terima kasih segala saran dan masukannya kepada penulis ;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan ;
11. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian ;
12. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sontani Harjo dan Ibu Suparti. Terima kasih atas semua ketulusan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku sehingga aku tidak kekurangan apapun. Terima kasih telah mengajarkanku banyak hal dalam hidup ini, mengajarkanku kesederhanaan, mengajarkanku untuk tetap hidup walau sesulit apapun rintangan di depan sana. Terima kasih atas kasih sayang dan cinta yang tiada henti, terima kasih atas segala doa yang ayah dan ibu curahkan dalam sujud untukku. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat-Nya ;

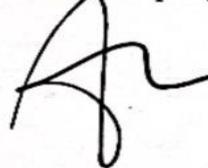
13. Teruntuk adikku tercinta Sevia Amelia dan Herlambang Kurnia Salman.
Terima kasih atas segala dukungan dan pengertiannya untuk kakak. Terima kasih atas segala pengorbanannya dalam membantuku menyemangati diri untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak kamu berdua bisa menjadi orang yang sukses semua.
14. Keluarga Besar ku, terima kasih atas do'a dan dukungannya;
15. Terima kasih **มิว ศกศิษฏ์ จงชีวีวัฒน์** (Mew Suppasit Jongcheveevat) dan **กอล์ฟ ภาณุวัฒน์ ไตรพิพัฒน์พงษ์** (Gulf Kanawut Traipipattanapong) yang telah menjadi inspirasi ku selama menjalani hidup, kalian berdua mengajarkan banyak hal dalam hidupku serta kalian juga sumber motivasi ku untuk terus berusaha mencapai cita-citaku terutama untuk segera menyelesaikan skripsi ini ;
16. Terima kasih untuk semua sahabat online ku, Pmey, Dhian, Ai, Diana, Pclau, Yipa, Zack atas semua motivasi, semangat dan do'a kalian yang tidak lelah menasehatiku untuk cepat menyelesaikan skripsi ini;
17. Terima kasih untuk sahabat Gobel ku Purnianingsih, Eka Ristu, Alan dan Bagus yang selalu menjadi tempatku berkeluh kesah berbagi suka, duka dan semua hal selama kuliah dan juga terima kasih untuk semua bantuan, semangat dan dorongan untuk cepat menyelesaikan skripsi ini terima kasih bestie;
18. Terima kasih untuk seseorang selalu mewarnai hidupku, mendoakan, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan studiku;
19. Terima kasih untuk sahabat terbaikku dan sahabat seperjuanganku “Lailatul Alfi, Tesalonika Dwi Putri, Satrio Alpen Pradana, Mutiara Hanum, Windiana Putri, Astri Zahrotul Umami, Sri Rahayu, Retno Wardani, Cindy , Bella Lesta Nurul Utama, Ayuning Bhetari” atas semangatnya serta motivasi yang disalurkan dalam belajar semasa perkuliahan, terima kasih atas kebersamaan suka, duka, ketulusan yang selalu kalian berikan ;
20. Terima kasih kepada sahabat kosan Skala Bhekhak “ Mas Roni, Om Arep, Syarif dharm, Ikhbal Yosa, Mba Angel dan semuanya” yang telah selalu

menyemangati dan mengingatkan untuk cepat wisuda dan terkhusus untuk mas roni termakasih udah selalu memarahiku bahkan nungguin dan mengajariku untuk mengerjakan skripsi hingga akhirnya aku menyelesaikannya, terima kasih semua;

21. Terima kasih untuk sahabat sepermainan ku “Dito, Wisnu, Kitteng, Bogel, Farid” atas semangat dan juga motivasi yang selalu kalian berikan ketika kita lagi berkumpul;
22. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2017, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini. Suka duka kita lalui bersama saat mencari ilmu untuk masa depan kita kelak dan tentunya untuk mencapai Ridho Allah SWT ;
23. Terima kasih juga untuk semua orang yang tidak bisa aku sebutkan namanya yang telah membantu dan menyemangatiku untuk cepat menyelesaikan skripsi ini;
24. Terakhir Terima kasih untuk diriku sendiri karena telah mau dan terus semangat untuk menyelesaikan skripsi in hingga pada akhirnya dapat selesai juga.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat banyak bagi semua pihak yang membaca.

Bandar Lampung, 21 Juli 2022



Firmando Agung Pribadi

1713032047

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
LAMPIRAN.....	xx
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
F. Ruang Lingkup.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teori	7

1. Persepsi.....	7
a. Definisi Persepsi	7
b. Syarat-Syarat Terjadinya Persepsi	8
c. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Perbedaan Persepsi	9
d. Proses Terjadinya Persepsi	10
2. Pembelajaran <i>Online</i>	11
a. Pengertian Pembelajaran <i>Online</i>	11
b. Prinsip Pembelajaran <i>Online</i>	14
c. Jenis-jenis Pembelajaran <i>Online</i>	18
d. Dinamika Pembelajaran <i>Online</i>	28
B. Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Pemikiran	34

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	36
B. Populasi dan Sampel	37
1. Populasi	37
2. Sample	37
C. Metode Pengumpulan data	39
1. Observasi	39
2. Kuisisioner	39
3. Dokumentasi.....	40
D. Variabel Penelitian	40
1. Variabel Bebas.....	40
2. Variabel Terikat.....	40
E. Definisi dan Operasional Variabel	40
F. Analisis Data	41
1. Uji Validitas.....	41
2. Uji Reliabilitas.....	42
3. Metode Analisis Data	43

4. Kriteria Persentase Capaian.....	45
5. Tabel Rancangan Analisis Deskriptif.....	47

IV. PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian.....	48
1. Persiapan Pengajuan Judul	48
2. Penelitian Pendahuluan	48
3. Pengajuan Rencana Penelitian.....	49
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	49
B. Pelaksanaan Uji Coba Angket.....	50
1. Uji Validitas Angket.....	50
2. Uji Realiabilitas Angket	52
C. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	53
1. Profil Program Studi PPKn Universitas Lampung	53
2. Visi dan Misi Program Studi PPKn Universitas Lampung	54
3. Tujuan Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	55
4. Sarana dan Prasarana Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	55
5. Keadaan Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	56
D. Deskripsi Data	57
1. Pengumpulan Data.....	57
2. Penyajian Data.....	57
E. Pembahasan.....	69
F. Implikasi Penelitian.....	78

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan cMOOC dan xMOOC.....	27
2. Penelitian Terdahulu.....	29
3. Jumlah Populasi Mahasiswa PPKn angkatan 2017-2020 Universitas Lampung, 2021	37
4. Alokasi Sampel Berimbang.....	39
5. Definisi Operasional Variabel	41
6. Rancangan Analisis Deskriptif Kuantitatif Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran <i>online</i> di prodi PPKn Fkip Unila	47
7. Hasil Uji Validitas Responden	50
8. Uji Realibilitas.....	52
9. Hasil Uji Realibilitas	53
10. Sarana dan Prasarana Program Studi PPKn.....	56
11. Data Jumlah Dosen Program Studi PPKn.....	57
12. Pemahaman Terhadap Pembelajaran Online	58
13. Tanggapan Terhadap Pembelajaran Online	60
14. Harapan Terhadap Pembelajaran Online	62
15. Materi Pembelajaran	64
16. Suasana Belajar	66
17. Interaksi Mahasiswa.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pembelajaran Jarak Jauh, Pembelajaran <i>Online</i> dan Pembelajaran <i>Online</i> Terbuka	13
2. Kerangka Pembelajaran <i>Online</i>	14
3. Kerangka Pemikiran	35

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
3. Kisi-kisi angket
4. Angket penelitian
5. Distribusi skor angket

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wabah virus corona (covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara di Dunia telah meberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Dalam mengantisipasi penyebaran wabah tersebut, pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan seperti isolasi, pola perilaku hidup bersih dan sehat dengan selalu mencuci tangan setelah beraktivitas, *social and physical distancing*, Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) sampai kepada tatanan kehidupan normal baru (*new normal*). Kondisi ini mengharuskan warga termasuk siswa dan tenaga pendidik untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan, & Paujiah, 2020). Kondisi demikian tentu saja menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara *online* atau daring (dalam jaringan).

Hal ini kemudian di respon oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan menerbitkan beberapa Surat Edaran (SE) terkait pencegahan dan penanganan Covid-19. *Pertama*, Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan Covid-19 di Lingkungan Kemendikbud. *Kedua*, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. *Ketiga*, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dan mengajar dari rumah (Arifa, 2020). Kebijakan belajar di rumah dilaksanakan dengan tetap melibatkan pendidik dan peserta didik melalui

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sekarang menjadi pilihan utama karena adanya pandemi ini. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang pada pelaksanaannya tidak bertatap muka langsung di kelas namun melalui teknologi informasi dengan menggunakan fasilitas internet. Salah satu bentuknya adalah metode *e-learning*. *e-learning* dilaksanakan untuk mendukung pendidikan berkelanjutan dalam masa pandemi dan bukan sebagai media pengganti pendidikan (United Nations, 2020). Menurut Moore *et.al.* (2011) *e-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran *e-learning* tidak ada kontak tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar, namun berupa komunikasi dua arah yang memanfaatkan media teknologi seperti komputer, telepon, internet dan video untuk mengirimkan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Astuti dan Febrian, 2019; Munir, 2012). Pada penelitian Darmalaksana (2020) menyatakan bahwa dalam melaksanakan *e-learning* dari 90 subyek peserta didik menjawab 74% mudah, 12% cukup sulit dan 14% mengalami kesulitan. Bagi sebagian peserta didik yang merasakan kesulitan dalam melaksanakan *e-learning* dapat disebabkan beberapa kendala seperti di wilayah yang lemah koneksi internetnya dan belum terdapat listrik, keterbatasan paket internet, suasana rumah yang kurang kondusif serta adanya gangguan dari beberapa hal lain.

Pada penelitian Jariyah dan Tyastirin (2020) menyatakan bahwa terdapat beberapa kendala dalam *e-learning* yaitu sebanyak 45,1% peserta didik membutuhkan banyak kuota, 28% peserta didik mengalami kendala jaringan internet yang lemah, 13,4% peserta didik memiliki gangguan lingkungan sekitar yang kurang kondusif dan sebanyak 13,4% memiliki kendala lainnya seperti tidak adanya dana untuk membeli paket kuota dan kendala dalam pemahaman praktik.

Pengertian *e-learning* memiliki perbedaan dengan *online learning*. *Online learning* merupakan bagian dari *e-learning*, hal ini seperti yang dinyatakan oleh Australian National Training Authority (2003) bahwa *e-learning* merupakan suatu konsep yang lebih luas dibandingkan *online learning*, yaitu meliputi suatu rangkaian aplikasi dan proses-proses yang menggunakan semua media elektronik untuk membuat pelatihan dan pendidikan vokasional menjadi lebih fleksibel. *Online learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan internet, intranet dan ekstranet, atau pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer yang terhubung secara langsung dan luas cakupannya (global).

Pembelajaran *online* atau *online learning* merupakan suatu metode belajar berbasis internet. Dengan mengintegrasikan koneksi internet, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mempermudah interaksi antara tenaga pengajar dan peserta didik meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Sistem pembelajaran dengan mengintegrasikan koneksi internet dengan proses belajar mengajar dikenal dengan sistem *Online learning* atau sistem belajar secara virtual (Bentley, Selassie, & Shegunshi, 2012). *Online learning* sampai saat ini masih dianggap sebagai terobosan atau paradigma baru dalam kegiatan belajar mengajar dimana dalam proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan tenaga pengajar tidak perlu hadir di ruang kelas. Mereka hanya mengandalkan koneksi internet serta aplikasi pendukung untuk melakukan proses kegiatan belajar dan proses tersebut dapat dilakukan dari tempat yang berjauhan. Karena kemudahan dan kepraktisan sistem belajar virtual atau *online learning*, tidak heran bila banyak satuan pendidikan yang menggunakan sistem pembelajaran *online*.

Dengan demikian, pembelajaran *online* dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan antara tenaga pengajar dan peserta didik (Adijaya & Santosa, 2018). Namun pertanyaannya adalah apakah aktifitas belajar dalam pembelajaran *online* memiliki nuansa yang sama atau sekurangnya mendekati dengan aktivitas belajar dalam pembelajaran secara tatap muka. Berdasarkan penelitian terdahulu

yang dilakukan oleh Fortune, Spielman, & Pangelinan (2011) ada beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran *online* antara lain: materi ajar, interaksi belajar dan lingkungan belajar. Materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran *online* apakah sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Apakah instruksi-instruksi dalam materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran *online* mudah dimengerti oleh peserta didik dan lain sebagainya. Interaksi belajar juga memegang peranan penting dalam proses belajar-mengajar. Bonk, Magjuka, Liu, & Lee (2005) menjelaskan bahwa interaksi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar mengajar perlu dibangun hubungan yang baik antara tenaga pengajar dan peserta didik agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan secara baik. Yang terakhir adalah lingkungan belajar. Lingkungan belajar memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik agar merasa nyaman dan bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung khususnya di prodi PPKn pembelajaran *online* telah dilaksanakan sejak Bulan Maret Tahun 2020, sebagai suatu respon terhadap dampak pandemi COVID-19 dan sekaligus memastikan bahwa aktivitas pembelajaran tetap berlangsung dalam kondisi pandemi. Sehingga berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait **PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN *ONLINE* DI PRODI PPKn FKIP UNILA**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Mahasiswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran *online*.
2. Pembelajaran *online* memberikan fasilitas yang lebih beragam dibanding pembelajaran secara langsung.
3. Teknologi informasi dan komunikasi sudah lebih mudah digunakan berbagai kalangan.
4. Kemudahan aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan di rumah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini akan dibatasi pada persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila?
2. Apakah pembelajaran *online* memberikan kemudahan dalam mengikuti perkuliahan?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka tujuan dari penulisan penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila.
- b. Untuk mengetahui apakah pembelajaran *online* memberikan kemudahan dalam mengikuti perkuliahan.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk bahan kajian dan referensi bagi penelitian lain yang berminat untuk mengkaji pelaksanaan pembelajaran *online*.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Dalam penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi bagi pembaca untuk menambah pengetahuan mahasiswa agar lebih mengetahui tentang pembelajaran online yang bermanfaat bagi pengguna.

- 2) Bagi peneliti, yaitu dapat membantu penulis dalam memperoleh wawasan serta pengetahuan baru mengenai pelaksanaan pembelajaran *online*.

F. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup penelitian ini yaitu tentang ilmu pendidikan, Kemudian penelitian ini juga melihat tentang bagaimana persepsi mahasiswa dalam memanfaatkan *civic skill*. Oleh karena itu pokok bahasan pada penelitian ini akan membahas tentang persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila.

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa PPKn Universitas Negeri Lampung angkatan 2017-2020.

3. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online*.

4. Tempat Penelitian

Tempat atau lokasi penelitian yang akan dilakukan tertelak di Universitas Lampung yang beralamat di Jln. Prof. Dr. Ir. Soemantri Brojonegoro, RW. No 1, Gedong Meneng Kecamatan Rajabasa, KotaBandar Lampung, Lampung.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung pada tanggal 21 Desember 2020 dengan nomor surat 10606/UN26.13/PN.01.00/2020, kemudian dilanjutkan dengan penelitian setelah melakukan seminar proposal sampai dengan selesai pada tanggal 19 Desember 2021.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Persepsi

a. Definisi Persepsi

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan melalui inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa dan pencium (Slameto 2015). Menurut Sarlito W. Sarwono (2012) “persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak di dalamnya terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman”.

Pendapat lain mengenai definisi persepsi menurut Harvey & Smith dalam Widyastuti (2014) menjelaskan bahwa “persepsi adalah suatu proses membuat penilaian (*judgement*) atau membangun kesan (*impression*) mengenai berbagai macam hal yang terdapat dalam lapangan penginderaan seseorang. Penilaian atau pembentukan kesan ini adalah dalam upaya pemberian makna kepada hal-hal tersebut”.

Selaras dengan hal tersebut, Young dalam Jalaludin Rakhmat (2007:49), menyatakan “Persepsi merupakan aktivitas mengindera, mengintegrasikan dan memberikan penilaian pada obyek-obyek fisik maupun obyek sosial, dan penginderaan tersebut tergantung pada stimulus fisik dan stimulus sosial yang ada di lingkungannya. Sensasi-sensasi dari lingkungan akan diolah bersama-sama

dengan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya baik hal itu berupa harapan-harapan, nilai-nilai, sikap, ingatan, dan lain-lain.” Proses pemahaman terhadap stimulus oleh indera menyebabkan persepsi terbagi menjadi beberapa jenis, yakni persepsi visual, persepsi auditori, persepsi perabaan, persepsi penciuman dan persepsi pegecapan. Teori persepsi hubungan, suatu usaha ketika individu-individu mengamati perilaku untuk menentukan apakah persepsi ini disebabkan secara internal atau eksternal.

Berdasarkan teori yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disintesis bahwa persepsi adalah proses seseorang menerima stimulus melalui alat inderanya yang diinterpretasikan dan diwujudkan dalam sebuah pemahaman, tanggapan/penerimaan, harapan, sikap, penilaian dan kesan terhadap sesuatu. Persepsi dari setiap individu tentunya berbeda-beda, hal ini dikarenakan perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap dan perbedaan dalam motivasi serta pandangan setiap individu terhadap sesuatu berbeda sesuai dengan pemahamannya terhadap sesuatu itu sendiri.

b. Syarat-Syarat Terjadinya Persepsi

Menurut Bimo Walgito (2010) terdapat syarat-syarat agar terjadi persepsi yaitu sebagai berikut:

1) Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor.

Stimulus dapat datang dari luar individu yang meresepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian terbesar stimulus datang dari luar individu.

2) Alat indera, syaraf dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensori sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai

pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

3) Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Bimo Walgito, maka syarat terjadinya persepsi adalah objek yang dipersepsi, alat indera dan perhatian.

c. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Perbedaan Persepsi

Hal-hal yang dapat menyebabkan perbedaan persepsi antar individu dan antar kelompok yang dikemukakan oleh Sarlito W. Sarwono (2012) adalah sebagai berikut:

1) Perhatian

Biasanya seseorang tidak menangkap semua stimulus yang ada di sekitar menjadi pusat perhatian. Tetapi memfokuskan satu atau dua objek saja yang penting dan berkesan yang kemudian akan dipersepsikan. Perbedaan fokus dari setiap individu ini menyebabkan perbedaan persepsi.

2) Set

Set adalah kesiapan mental seseorang untuk menghadapi sesuatu rangsangan yang akan timbul dengan cara tertentu. Perbedaan set dari setiap individu akan menyebabkan perbedaan persepsi.

3) Kebutuhan

Kebutuhan-kebutuhan yang sesaat maupun menetap akan mempengaruhi persepsi seseorang. Kebutuhan yang berbeda akan menyebabkan perbedaan persepsi.

4) Sistem Nilai

Sistem nilai yang ada dalam masyarakat sangat menentukan jenis persepsi yang muncul. Penilaian yang baik dan buruk terhadap sebuah objek menentukan persepsi.

5) Tipe Kepribadian

Tipe kepribadian yang berbeda akan mempengaruhi persepsi dari setiap individu.

6) Gangguan Kejiwaan

Hal ini menyangkut kelainan yang disebut dengan halusinasi maupun ilusi. Halusinasi bersifat individual dan hanya dialami oleh individu yang bersangkutan.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Sarlito W. Sarwono, maka faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perbedaan persepsi adalah perhatian, set, kebutuhan, sistem nilai, tipe kepribadian dan gangguan jiwa.

d. Proses terjadinya Persepsi

Persepsi tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui suatu proses. Proses terjadinya persepsi dijelaskan oleh Bimo Walgito (2010) “proses terjadinya persepsi adalah objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indra atau reseptor”. Proses stimulus mengenai alat indra merupakan proses kealaman atau proses fisik. Stimulus yang diterima oleh alat indra diteruskan oleh syaraf sensorik ke otak kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba yaitu stimulus yang diterima alat indra.

Dalam proses persepsi perlu adanya perhatian sebagai langkah persiapan persepsi, taraf terakhir dari proses persepsi adalah individu menyadari tentang misalnya apa yang dilihat, diraba, didengar yaitu stimulus yang diterimamelalui alat indra. Proses ini merupakan sebuah proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya respon sebagai akibat dari persepsi dapat dilihat oleh individu dalam berbagai macam

bentuk. Dalam keadaan individu menunjukkan tidak hanya dikenai oleh satu stimulus saja tetapi individu dikenai berbagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan disekitarnya. Namun demikian tidak semua stimulus mendapatkan respon tergantung perhatian individu yang bersangkutan.

Kemudian menurut Miftah Toha dalam Mahmudah (2015) proses terjadinya persepsi didasari oleh beberapa tahap, yaitu:

- 1) Stimulus atau rangsangan
Terjadnya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- 2) Registrasi
Suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.
- 3) Interpretasi
Proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya.

2. Pembelajaran *Online*

a. Pengertian Pembelajaran *Online*

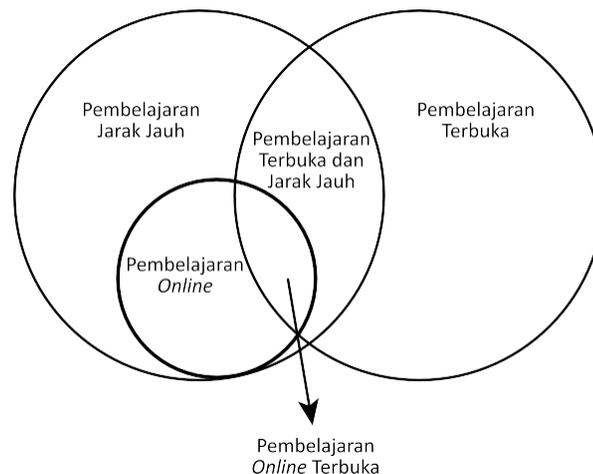
Pembelajaran *online* pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sejak awal, pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini. Secara singkat, sejarah perkembangan pembelajaran jarak jauh dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi dominan yang digunakannya. Taylor (2000) misalnya, mengelompokkan generasi pembelajaran jarak jauh ke dalam lima (5) generasi, yaitu: (1) model korespondensi, (2) model multi media, (3) model tele-learning, (4) model pembelajaran fleksibel, dan (5) model pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (*The Intelligent Flexible Learning Model*).

Pada generasi PJJ keempat dan kelima lahir jargon-jargon yang sangat populer di masyarakat seperti *e-learning*, *online learning*, dan *mobile learning* yang lebih memasyarakatkan lagi fenomena PJJ. Seperti disebutkan, pembelajaran *online* lahir mulai generasi keempat setelah adanya Internet. Jadi, pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran *online* diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran dalam jaringan’ atau ‘pembelajaran daring’. Istilah *online learning* banyak disinonimkan dengan istilah lainnya seperti *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *distributed learning* dan lain sebagainya (Ally, 2008). Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran *online* juga sering dikaitkan dan digunakan sebagai padanan istilah *mobile learning* atau *m-learning*, yang merupakan pembelajaran *online* melalui perangkat komunikasi bergerak (*mobile communication devices*) seperti *computer tablet* dan *smart phone*.

Pembelajaran *learning* tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet. Dalam *online learning*, selain ada materi pembelajaran *online* juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Jadi, perbedaan pokok antara pembelajaran *online* dengan sekedar materi pembelajaran *online* adalah adanya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara pembelajar dengan pengajar dan atau fasilitator (pengajar), dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri (Moore, 1989).

Ketiga jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran *online* itulah yang akan menciptakan pengalaman belajar. Pembelajaran *online* sering dikonotasikan sebagai pembelajaran terbuka. Sebenarnya, tidak semua pembelajaran *online* bersifat terbuka. Dalam literatur disebutkan bahwa karakteristik pembelajaran terbuka setidaknya harus mengandung unsur fleksibilitas diantaranya dalam aspek usia (tidak ada batasan usia), lokasi (bias dari mana saja), biaya (murah

bahkan gratis), lama studi (tidak ada batasan waktu studi), dan prasyarat (tidak perlu memiliki ijazah pendidikan lampau), *multi-entry* dan *multi-exit* (dapat masuk dan berhenti pada berbagai alternatif waktu/kapan saja). Pembelajaran *online* yang ditujukan untuk pengganti perkuliahan tatap muka dengan peserta target kelompok usia tertentu (misalnya kelompok usia 18 tahun sampai 23 tahun), harus diselesaikan dalam kurun waktu tertentu (misalnya empat tahun harus selesai seluruh program), dan seterusnya, sebenarnya tidak dapat dikategorikan sebagai suatu pembelajaran online terbuka. Jika digambarkan secara sederhana maka irisan antara pembelajaran online dan pembelajaran online terbuka, maka akan tampak seperti dalam Gambar dibawah ini;



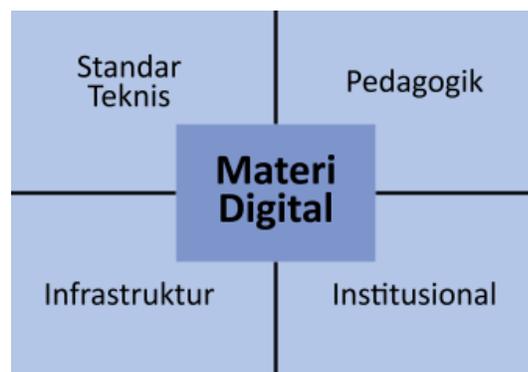
Gambar 1. Pembelajaran Jarak Jauh, Pembelajaran *Online*, dan Pembelajaran *Online* Terbuka

Salah satu contoh pembelajaran online yang bersifat terbuka adalah model massive open online courses atau lebih dikenal dengan istilah MOOCs. Jadi, tidak semua PJJ adalah online, dan tidak semua pembelajaran online bersifat Terbuka.

b. Prinsip Pembelajaran Online

Pembelajaran online harus direncanakan dan didesain dengan baik agar efektif. Anderson (2005) menyebutkan bahwa ada lima (5) elemen umum yang membingkai kualitas pembelajaran online, yaitu yang berkaitan dengan infrastruktur, teknis, materi, pedagogik, serta institusional. Kelima elemen ini dapat dijadikan kerangka acuan (framework) untuk merencanakan dan menyelenggarakan pembelajaran online yang berkualitas, dengan elemen materi pembelajaran sebagai titik sentral.

Seperti terlihat pada Gambar dibawah ini, kualitas pembelajaran online di satu sisi ditentukan oleh pemenuhan spesifikasi teknis dan ketersediaan infrastruktur; dan di sisi lain oleh aspek pedagogik (perencanaan, belajar mengajar, dan asesmen), serta dengan aspek institusional seperti komitmen manajemen yang dapat mendukung penyelenggaraan pembelajaran online.



Gambar 2. Kerangka Pembelajaran *Online* (berdasarkan Anderson, 2005)

Mengingat pembelajaran *online* adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan dan dalam jaringan internet, tentu saja ketersediaan infrastruktur TIK dan pemenuhan standar teknis menjadi prasyarat mutlak diselenggarakannya pembelajaran *online*. Prasyarat ini berlaku baik bagi penyelenggara maupun pembelajar. Pada penyelenggaraan pembelajaran *online* yang terstruktur, lembaga juga perlu memiliki unit, perangkat keras dan perangkat lunak, serta sumberdaya manusia yang dapat mendukung operasional pembelajaran *online*.

Di Universitas Terbuka sebagai perguruan tinggi penyelenggara pembelajaran *online* terbesar di Indonesia misalnya, terdapat Pusat Komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras (termasuk server dan *data center*), perangkat lunak dan SDM yang memiliki kompetensi TIK, serta unit produksi multimedia yang mendukung pengembangan materi pembelajarannya itu sendiri. Demikian juga dari sisi pembelajarannya, mereka pun harus mempunyai perangkat keras (*computer, tablet, smartphone*) untuk melakukan pembelajaran *online*. Semua infrastruktur yang digunakan harus memenuhi spesifikasi teknis yang sesuai dengan standar yang diperlukan, baik dari sisi perangkat lunaknya maupun dari segi perangkat kerasnya.

Pembelajaran *online* perlu dipersiapkan dengan matang (Belawati, Tian.2020). Walaupun pembelajaran pada hakikatnya sama baik untuk konteks tatap muka maupun *online*, namun ada aspek-aspek tertentu yang harus diperhatikan ketika kita melakukan perencanaan untuk pembelajaran *online*. Pertama tentu kita harus merencanakan model pedagogik yang akan kita terapkan, apakah model berdasarkan kognitivisme, konstruktivisme atau lainnya. Kita tidak akan membahas lebih dalam mengenai model-model pembelajaran ini dalam kesempatan ini, namun yang penting diketahui adalah model yang kita terapkan harus yang sesuai dengan konteks dan karakteristik calon pembelajar yang kita sasar. Model pembelajaran yang dipilih akan mempengaruhi pada jenis kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas yang akan dirancang dan dituangkan dalam rencana pembelajaran.

Kontekstualisasi model pembelajaran ini juga berkaitan dengan ketersediaan dukungan dari lembaga pendidikan dimana kita mengajar. Misalnya, jika kita ingin menerapkan model pembelajaran konstruktivisme yang mendorong partisipasi aktif pembelajar, apakah lembaga kita dapat memberikan dukungan alat bantu seperti perangkat diskusi *real time*, atau *platform online* yang dapat memfasilitasi kerja kelompok. Dengan demikian perencanaan pembelajaran yang

kita buat harus mempertimbangkan ketersediaan dukungan dari manajemen lembaga. Lebih jauh pada aspek pedagogik, Anderson dan McCormick (2005) menyebutkan ada 10 prinsip utama yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pembelajaran *online*, yaitu yang berkaitan dengan kurikulum, desain materi, perencanaan, proses belajar, asesmen, dan proses mengajar (*curriculum fit; content design; planning; learning; assessment and teaching*). Kesepuluh prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian dengan kurikulum: rumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas, pastikan relevansi materi yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, pastikan kelayakan kegiatan belajar bagi pembelajar, dan pilih metode asesmen hasil belajar yang sesuai (jika akan diases).
- 2) Inklusivitas: rancang pedagogi pembelajaran yang mendukung praktik pembelajaran inklusif untuk memfasilitasi beragam jenis dan tingkat capaian belajar yang diinginkan pembelajar, pembelajar berkebutuhan khusus, keragaman latar belakang sosial dan etnis, serta jenis kelamin.
- 3) Keterlibatan pembelajar: rancang pedagogi yang dapat mengajak dan memotivasi pembelajar untuk melakukan pembelajaran aktif dan mencapai kesuksesan belajar.
- 4) Inovatif: gunakan teknologi inovatif yang dapat memberi nilai tambah pada kualitas pembelajaran. Artinya, pendekatan yang digunakan memperlihatkan bahwa penggunaan sistem pembelajaran *online* ini memang mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang akan sulit dicapai jika tidak dilakukan secara *online*.
- 5) Pembelajaran efektif: dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan (a) penggunaan beberapa pendekatan desain yang memungkinkan pembelajar memilih salah satu pendekatan yang paling sesuai dengan dirinya, personalisasidesain tampilan dan proses pembelajaran, serta memberikan fasilitasi untuk pembelajar mengembangkan kemampuan belajar mandiri (belajar cara belajar); (b) pemanfaatan fitur-fitur pembelajaran yang akan mendorong proses metakognitif dan kolaborasi; dan

- (c) pemberian materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajar tetapi bisa memperlihatkan keragaman perspektif.
- 6) Asesmen formatif: berikan kesempatan pada pembelajar untuk melakukan asesmen formatif, seperti melalui pemberian umpan balik mengenai hal-hal yang harus mereka perkuat dan bagaimana caranya, pemberian kesempatan kepada pembelajar untuk saling memberi umpan balik satu sama lain, dan tentu saja pemberian kesempatan kepada pembelajar untuk melakukan evaluasi diri.
 - 7) Asesmen sumatif: bagi yang menginginkan fasilitasi asesmen sumatif untuk menilai hasil belajar pembelajar, untuk menentukan kelulusan, ataupun untuk memberi panduan bagi pembelajar untuk memilih arah pendidikan selanjutnya.
 - 8) Utuh, konsisten dan transparan: keseluruhan pembelajaran harus konsisten mulai dari tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. Semua harus sesuai, materi yang diberikan harus utuh dan dapat mempersiapkan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan asesmen harus dirancang untuk mengukur apakah tujuan yang ditetapkan dapat dicapai. Pembelajar sejak awal sudah harus diberi informasi mengenai tujuan pembelajaran, bagaimana proses pembelajaran akan dilakukan, dan bagaimana nantinya mereka akan diakses.
 - 9) Mudah diikuti: harus dirancang agar mudah dioperasikan dan digunakan oleh pembelajar tanpa perlu terlalu banyak bantuan dan pelatihan, dan dengan menggunakan teknologi yang tidak terlalu rumit.
 - 10) Efisien dan efektif dalam hal biaya: investasi penggunaan teknologi yang diperlukan harus dapat diimbangi dengan manfaat yang akan diperoleh dari penggunaan teknologi tersebut, misalnya dalam hal peningkatan kualitas dan fleksibilitas pembelajaran.

c. Jenis-Ienis Pembelajaran *Online*

Sekarang ini ada beragam jenis pembelajaran *online*. Ragam pembelajaran *online* dapat dibedakan berdasarkan jenis interaksi, model desain, desain penggunaan, serta skema penyelenggaraannya.

1) Jenis Berdasarkan Skema Interaksi

Berdasarkan desain interaksi/komunikasi, pembelajaran *online* dapat dibedakan menjadi pembelajaran *online* sinkronus dan asinkronus.

Pembelajaran *online* sinkronus adalah pembelajaran *online* yang didesain dengan pola interaksi secara *real time*, yang berbeda dengan pembelajaran asinkronus yang desain interaksinya tidak *real time* (tunda).

a) Pembelajaran Sinkronus

Pembelajaran *online* sinkronus seperti telah disebutkan di atas adalah pembelajaran *online* yang didesain dengan pola interaksi secara *real time*. Artinya, interaksi antara pembelajar dengan guru/dosen dan antar pembelajar itu sendiri dilakukan secara bersamaan waktunya dengan menggunakan media komunikasi langsung. Oleh karena komunikasi dan interaksinya berjalan secara *real time* maka pengajar dan pembelajar harus ‘hadir’ secara bersamaan, walaupun dalam tempat yang berbeda dan terpisah. Media komunikasi yang dapat digunakan untuk interaksi langsung seperti ini banyak, diantaranya telepon, video-conferencing, webcasts, instant-messaging, chat, dan lain-lain. Dalam pembelajaran sinkronus pemberian materi pembelajaran biasanya diberikan melalui kuliah langsung yang disiarkan melalui teknologi video streaming atau siaran langsung (live-broadcasted) yang kemudian dengan diskusi atau tanya jawab secara langsung melalui media komunikasi yang disebutkan di atas.

b) Pembelajaran Asinkronus

Pembelajaran asinkronus merupakan kebalikan dari pembelajaran sinkronus dimana proses pembelajaran dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan antara ‘pengajar’ dengan pembelajar. Pembelajaran

asinkronus biasanya memberikan bahan pembelajaran melalui situs tertentu (*website/webpage*) ataupun melalui platform (seperti *Learning Management System* atau LMS) tertentu, dan interaksi dilakukan dengan menggunakan media komunikasi tidak langsung seperti e-mail, discussion board, message board, atau forum online lainnya termasuk melalui media sosial. Pembelajaran online asinkronus memberikan keleluasaan atau fleksibilitas pada ‘pengajar’ dan pembelajar untuk menentukan waktu belajarnya sendiri. Dalam beberapa kasus, jika materi pembelajaran juga didesain agar bisa diunduh (*download*) oleh pembelajar, maka mereka pun bahkan bisa melakukan proses belajar secara luring (*off line*). Pembelajar dapat mengatur waktu belajarnya sendiri dengan kecepatan belajar yang sesuai kondisi masing-masing. Oleh karena itu, proses pembelajaran online asinkronus juga dinilai sangat personal karena dapat mengakomodasi situasi dan kondisi pembelajar secara individual. Dengan kata lain, fleksibilitas sistem pembelajaran online asinkronus sangat tinggi, sehingga tidak heran jika system ini sangat populer dan paling banyak diterapkan/digunakan.

2) Jenis Berdasarkan *Model Desain*

Berdasarkan model desain, pembelajaran *online* dapat dibedakan menjadi beberapa macam diantaranya (namun tidak terbatas): desain model kelas, desain pembelajaran kolaboratif, desain pembelajaran berbasis kompetensi, dan model komunitas (Bates,2016).

a) Desain Pembelajaran *Online* Tipe-Kelas

Pembelajaran *online* pada awalnya dipengaruhi oleh dua jenis pembelajaran terdahulu, yaitu pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran jarak jauh konvensional yang berbasis multimedia yang mereplika pembelajaran dalam kelas. Seiring waktu dan perkembangan teknologi, pembelajaran *online* pun berubah lebih menyesuaikan dengan fitur-fitur teknologi *online* yang dapat

digunakan. Dengan kata lain, desain pembelajaran atau ‘pengajaran’ pun lebih berkembang menjadi desain yang sesuai dan khusus dikemas untuk konteks lingkungan pembelajaran *online*. Namun demikian, dalam prakteknya sekarang masih ada pembelajaran *online* yang menggunakan model desain pembelajaran tipe-kelas (*classroom-type*). Model desain ini masih sangat mirip dengan metode pembelajaran pada format tatap muka.

1. Menggunakan Rekaman Pengajaran di Kelas

Model desain ini pada dasarnya hanya merekam ‘pengajar’ yang sedang mengajar di depan suatu kelas, dan kemudian mengunggah (*upload*) rekaman tersebut ke situs internet sehingga bisa ditonton dan disimak pembelajar kapan saja mereka berkesempatan.

2. Menggunakan Sistem Pengelolaan Pembelajaran (*Learning management system* atau LMS).

Model desain ini menggunakan perangkat lunak khusus yang disebut *Learning Management System* atau LMS. LMS ini dirancang untuk mereplika/meniru ruang kelas secara maya/virtual dimana didalamnya sudah ada fasilitas (‘ruang’) untuk mengunggah materi pembelajaran, diskusi, pemberian tugas, penilaian tugas, dan lain sebagainya yang diperlukan untuk suatu kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak LMS ada yang bersifat komersil (harus dibeli) seperti *Blackboard*, dan ada juga yang gratis seperti Moodle.

b) Desain Pembelajaran *Online* Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif adalah proses pencarian dan penciptaan ilmu pengetahuan baru melalui pendekatan konstruktivisme. Pendekatan konstruktivisme yang menekankan pada ‘proses’ didukung oleh kemajuan teknologi internet yang memungkinkan pembelajar untuk berdiskusi secara *online*. Harasim (2012 dalam

Bates, 2016) menjelaskan bahwa dalam Pembelajaran *Online* Kolaboratif (PDOK) pembelajar diminta dan dimotivasi untuk bekerjasama dalam menemukan masalah, mengeksplor cara/berinovasi untuk memecahkan masalah, dan dengan proses tersebut mereka akan mencari konsep-konsep ilmu pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung pemecahan masalah yang didiskusikan.

Namun demikian, walaupun dalam pembelajaran kolaboratif pembelajar diharuskan bersikap aktif, peranan ‘guru/dosen’ tetap diperlukan untuk menjadi ‘penghubung’ kepada komunitas ilmu pengetahuan atau kepada disiplin keilmuan dari permasalahan tersebut. Dalam teori pembelajaran kolaboratif, belajar didefinisikan sebagai perubahan konseptual yang merupakan kunci pada penciptaan ilmu pengetahuan baru. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dan perlu dipandu dengan norma-norma akademik dari disiplin keilmuan yang relevan. Aspek utama dalam pembelajaran *online* kolaboratif adalah bahwa inti dari proses pembelajaran itu bukanlah bahan ajar seperti buku, rekaman perkuliahan/video, dan lain sebagainya, melainkan forum diskusi. Jadi forum diskusi merupakan kunci dari prinsip desain dan bahan ajar seperti buku dan video merupakan bahan pendukung pembelajaran. Hal ini berbeda dengan yang model desain kelas terdahulu dimana bahan ajar merupakan inti dan diskusi merupakan pendukung kegiatan pembelajaran.

c) Desain Pembelajaran *Online* Berbasis Kompetensi

Proses perancangan pembelajaran *online* berbasis kompetensi (PDOBK) dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi atau keterampilan tertentu yang kita inginkan dicapai oleh pembelajar, lalu merancang kegiatan pembelajaran yang akan membantu pembelajar menguasai setiap tahapan tingkat kompetensi dengan

kecepatannya masing-masing; dan biasanya, kegiatan pembelajaran dipandu atau diasuh oleh seorang mentor. Setiap kali pembelajar yang berhasil menunjukkan penguasaan kompetensi tertentu kemudian diberikan “badges” (semacam ‘emblem’ digital tanda pencapaian tahapan kompetensi). Pembelajar diberi kebebasan sampai tahapan kompetensi apa saja yang ingin dikuasainya, sehingga proses dan tujuan pembelajaran bersifat personal dan individual. Model desain ini memungkinkan pembelajar untuk merancang pola dan ritme belajarnya sendiri yang tidak tergantung pada pembelajar lain dalam kelas/angkatannya.

d) Desain Pembelajaran Model Komunitas Praktisi

Desain pembelajaran model komunitas dipengaruhi oleh teori pembelajaran yang berdasarkan pengalaman (*experiential learning*), konstruktivisme sosial, dan konektivisme. Model ini berkembang dari banyaknya praktisi pada suatu bidang yang sama yang berkelompok membentuk komunitas. Komunitas-komunitas praktisi ini biasanya saling bertukar informasi, praktik baik, saran-saran dan melakukan kegiatan bersama untuk melakukan perbaikan ataupun peningkatan praktikpraktik mereka yang berkaitan dengan topik atau isu tersebut. Oleh karena itu terjadi interaksi yang intensif diantara anggota komunitas praktisi tersebut. Komunitas praktisi berbeda dengan komunitas dari jenis komunitas lainnya karena tali pengikat komunitas ini adalah praktik nyata dan bukan sekedar ketertarikan pada satu bidang ilmu/topik tertentu (Wenger, 2000 dalam Bates, 2016). Jadi ciri-ciri pokok komunitas praktisi adalah: (1) domain: kesamaan ketertarikan pada satu bidang praktik tertentu yang mengikat anggota-anggotanya, (2) komunitas: diikat oleh kegiatan bersama dan tujuan tertentu yang sama, (3) praktik: anggotanya adalah praktisi yang caranya dia melakukan praktik

domainnya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh partisipasi mereka dalam komunitas tersebut.

3) Jenis Berdasarkan Desain Penggunaan

Pada awal munculnya pembelajaran *online*, orang sering menyebut pembelajaran *online* sebagai kebalikan dari pembelajaran tatap muka, jadi ada dikotomi antara pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka. Namun dalam perkembangannya, praktik pembelajaran baik yang tatap muka maupun yang *online* mengalami perubahan. Sekarang ini, ragam praktik pembelajaran lebih merupakan suatu kontinum dengan berbagai jenis kombinasi yang dapat dilakukan. Secara umum, Bates (2016) mengkategorisasikan sebagai berikut :

a. Pembelajaran *Online* Murni (*Fully Online Learning*)

Pembelajaran yang sepenuhnya dilaksanakan secara *online* atau *online* murni semakin populer karena memberikan fleksibilitas waktu belajar yang sangat tinggi. Pada pembelajaran *online* murni, seluruh kegiatan pembelajaran dan bahkan administrasi pembelajaran dilakukan secara *online*, mulai dari registrasi, pembayaran, pemberian materi pembelajaran, layanan bantuan belajar dan interaksi, pemberian dan penilaian tugas-tugas pembelajaran, hingga asesmen hasil belajar atau ujian. Pembelajaran *online* murni biasanya dilakukan dengan menggunakan *platform* khusus yang dapat mengelola keseluruhan kegiatan pembelajaran secara terpadu seperti LMS atau sejenisnya. Pembelajaran *online* murni juga akan optimal dilakukan jika Lembaga Pendidikan yang bersangkutan telah memiliki infrastruktur dan sistem teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dirancang untuk mendukung layanan pembelajaran *online* secara terpadu. Dengan kata lain, keseluruhan sistem operasional mulai dari registrasi, pembayaran biaya pendidikan, ujian, data

mahasiswa, pengelolaan data kurikulum dan matakuliah, keuangan, serta pengelolaan sarana prasarana dan sumberdaya manusia sudah dirancang berbasis TIK dan terpadu. Keterpaduan sistem sangat penting mengingat seluruh data dan proses dari awal pembelajar mendaftar hingga selesai harus sinkron, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam administrasi akademik.

b. Pembelajaran Modus Kombinasi (*Blended Learning*)

Seperti namanya, pembelajaran dengan desain kombinasi antara tatap muka dan berbasis teknologi merupakan program pembelajaran yang prosesnya dirancang untuk menggunakan teknologi sebagai pendukung pertemuan-pertemuan tatap mukanya (bisa pada tingkatan matakuliah/mata pelajaran ataupun pada tingkat program secara keseluruhan). Seberapa banyak penggunaan teknologi yang digunakan tergantung dari tujuan pembelajaran dan ketersediaan teknologi itu sendiri. Pada dasarnya setiap orang atau Lembaga Pendidikan dapat menentukan seberapa besar teknologi (khususnya TIK) akan digunakan untuk memperkaya ataupun menggantikan beberapa kegiatan pembelajaran tatap mukanya, sehingga ada kegiatan yang tetap tatap muka dan ada yang *online*. Jika penggunaan pembelajaran *onlinenya* lebih besar dari tatap mukanya, biasanya disebut *hybrid learning*. Sebaliknya jika proses yang *online* lebih sedikit dari tatap mukanya biasanya disebut *technology-enhanced classroom*.

c. *Massive Open Online Courses* (MOOCs)

Salah satu perkembangan praktik pembelajaran *online* yang paling fenomenal adalah *massive open online courses* (MOOCs). MOOCs adalah pembelajaran *online* secara terbuka (tidak ada prasyarat) secara masif. Pada awalnya keterbukaan MOOCs juga diartikan sebagai tanpa biaya atau gratis, namun dalam perkembangannya model penyelenggaraan MOOCs menjadi beragam termasuk

berbayar jika pembelajar ingin mendapatkan sertifikat kelulusan misalnya. MOOCs pada umumnya pembelajaran *online* murni (*fully online*), tetapi sekarang ada juga praktik MOOCs yang *blended* seperti yang diselenggarakan oleh The Commonwealth of Learning (CoL) yang mengkombinasikan penyampaian materi secara *off-line* melalui CD dengan interaksi secara *online*. Dari segi metode interaksi, kebanyakan MOOCs menggunakan metode komunikasi asinkronus dengan pendekatan pembelajaran seperti layaknya di dalam kelas (model desain tipe kelas) dengan LMS tertentu.

Namun demikian, ada juga penyelenggaraan MOOCs yang dilengkapi dengan pertemuan secara tatap muka dan menggunakan metode interaksi yang sinkronus. MOOCs yang demikian umumnya tidak memiliki peserta yang terlalu banyak atau tidak terlalu massif. Secara pedagogi ada dua jenis MOOCs, yaitu apa yang dikenal dengan cMOOC dan xMOOC. MOOC pertama yang diselenggarakan oleh George Siemens and Steven Downes pada 2008 merupakan MOOC yang dirancang dengan pendekatan cMOOCs.

Model cMOOCs dirancang berdasarkan pendekatan konektivisme yang menekankan kepada keterlibatan pembelajar dalam suatu jejaring/komunitas pembelajaran secara kolaboratif. Pada cMOOCs pembelajar diharuskan bersifat aktif untuk mencari topik yang ingin dipelajarinya dan dalam proses pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui proses diskusi dengan sesama pembelajar lainnya. Sehingga dalam cMOOC, pembelajar juga berperan sebagai sumber belajar bagi peserta lainnya. Dengan demikian, ‘pengajar’ atau lebih tepat disebut fasilitator di sini bukan

merupakan sumber belajar utama dan bukan satu-satunya yang memiliki pengetahuan dan ‘kepakaran’ dalam bidang yang dipelajari. Peran fasilitator di sini lebih kepada membuat agregasi hasil diskusi, mereviu, dan merangkum serta mengajak peserta untuk membuat refleksi atas kegiatan pembelajaran harian/mingguan yang dilakukan untuk memaknai hasil pembelajaran masing-masing. (Kumar dan Mishra, 20115).

Inti proses pembelajaran dalam cMOOC adalah interaksi antar peserta MOOC itu sendiri. Pedagogi xMOOC lebih terstruktur dengan materi yang telah disiapkan sebelumnya oleh pengembang MOOC tersebut (bisa ‘pengajar’nya bisa yang lain). Dengan demikian, proses pembelajaran dalam xMOOC dirancang untuk mengikuti alur materi yang telah diberikan, termasuk video-video perkuliahan/ pengajaran, serta biasanya asesmen dinilai secara otomatis oleh komputer atau dikoreksi oleh sesama peserta MOOC tersebut. Sehingga dalam xMOOC, pembelajar lebih bersifat pasif karena semua telah dirancang oleh pengajar dengan proses pembelajaran yang juga biasanya telah terjadwal dalam tenggat waktu yang tertentu. Inti proses pembelajaran dalam xMOOC adalah interaksi antara pembelajar dengan materi pembelajaran yang diberikan. Secara ringkas perbedaan cMOOC dan xMOOC dipaparkan oleh Kaplan dan Haenlein (2016) seperti terlihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan cMOOC dan xMOOC

	xMOOC	cMOOC
Pengajar	Instruktur yang merancang matakuliah secara terstandar untuk seluruh peserta	Fasilitator yang menyemangati proses belajar individual peserta
Peserta	Bersifat pasif	Kontributor aktif terhadap proses pembelajaran sehingga menjadi sumber belajar bagi peserta lainnya
Pedagogi	Materi telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan kurikulum formal, menggunakan pola perkuliahan tipe-kelas, dan evaluasi oleh peer (peserta lainnya)	Materi dikembangkan secara kolaboratif tanpa mengikuti kurikulum formal, menggunakan pola seperti seminar dan diskusi, dan tidak ada evaluasi
Pola	Terstruktur dengan jadwal berkala tetap dalam periode waktu tertentu	Tidak terstruktur dan lebih merupakan proses berkelanjutan
Platform	Penempatan materi secara terpusat dalam suatu situs tertentu	Materi terdapat secara terdistribusi di seluruh jejaring perkuliahan

Diterjemahkan bebas dari Kaplan dan Haenlein, 2016

d. **Dinamika Pembelajaran *Online***

Pembelajaran *online* atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran sudah dapat dilaksanakan. Pembelajaran *online* adalah sebuah jenis atau proses pembelajaran yang mengandalkan koneksi internet untuk mengadakan proses pembelajaran (Moore, Dickson, & Galyen, 2011).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tenaga pengajar dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran hanya dengan mengandalkan koneksi internet dan media pendukungnya serta tidak perlu ruang kelas untuk melakukan proses pembelajaran. Secara eksplisit sesungguhnya proses kegiatan dalam pembelajaran *online* memiliki suatu konsekuensi bahwa segala aktivitas dapat dilakukan secara lebih *mobile* dan dinamis. Ini tentu saja sejalan dengan konsep merdeka belajar yang diamanatkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait dengan upaya sekolah dalam menanamkan aspek *Life Long Learning Capacity* (LLC) sebagai tema sentral Revolusi Industri Ke-4. *Life Long Learning Capacity* (LLC) akan berkembang cepat jika siswa menguasai literasi dan numerasi dasar (*basic literacy and numeracy*), salah satu aplikasinya adalah melalui literasi dan numerasi digital. Kemampuan literasi dan numerasi semakin penting artinya dalam lingkungan digital, namun sulit dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran konten (mata pelajaran).

Diperlukan suatu proses pelatihan terus menerus dengan cara aktif dalam lingkungan digital sehingga *mindset* digital melalui aplikasi literasi dan numerasi digital dapat tercapai. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran *online* sebagai *supporting system* dari *Life Long Learning Capacity* (LLC) bukan suatu jenis pembelajaran yang tanpa permasalahan dalam prosesnya. Ada beberapa permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran *online*, seperti yang

dikatakan oleh Fortune et al. (2011) bahwa ada tiga hal permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran *online* yaitu: Materi atau mode ajar, Interaksi siswa, dan Suasana belajar.

2. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian terdahulu untuk digunakan sebagai alat referensi yang berisikan teori dan informasi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Berikut adalah uraian dari penelitian terdahulu:

Tabel 2. Penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1	Sugama Maskar. Endah Wulantina, 2019	Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom	Eksperimen dengan pendekatan model kualitatif menggunakan instrumen angket skala sikap dengan 5 pernyataan	Metode Blended Learning dengan menggunakan Google Classroom secara umum mendapatkan penilaian yang positif diukur dengan menggunakan dua variabel, yaitu sikap terhadap proses pembelajaran dan sikap terhadap pemahaman materi, dengan didukung sembilan indikator. Namun dari 9 indikator tersebut terdapat satu indikator yang mendapatkan penilaian negatif, yaitu efisiensi.

				<p>Mayoritas peserta didik merasa bahwa Metode Blended Learning dengan Google Classroom membuat pembelajaran tidak efisien dikarenakan peserta didik merasa metode tersebut mengharuskan mereka untuk mempunyai paket data internet.</p>
2	<p>Kharizatul Adila, Yuzna Harisah, 2020</p>	<p>Persepsi Siswa Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Bojong Terhadap Pembelajaran Online Pada Pelajaran Matematika</p>	<p>Penelitian kualitatif tipe deskriptif.</p>	<p>Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap hasil angket persepsi siswa terhadap pembelajaran online dihasilkan pada aspek ketertarikan diperoleh 85,2% dengan kategori sangat positif. Pada aspek motivasi diperoleh 85% dengan kategori sangat positif. Pada aspek kepuasan diperoleh 71,7% dengan kategori positif. Pada aspek penilaian diperoleh 70,6% dengan kategori positif dan pada aspek tanggapan diperoleh</p>

73,5% dengan kategori positif. Jadi, bisa dikatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran online. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap hasil angket persepsi siswa terhadap pembelajaran online dihasilkan pada aspek ketertarikan diperoleh 85,2% dengan kategori sangat positif. Pada aspek motivasi diperoleh 85% dengan kategori sangat positif. Pada aspek kepuasan diperoleh 71,7% dengan kategori positif. Pada aspek penilaian diperoleh 70,6% dengan kategori positif dan pada aspek tanggapan diperoleh 73,5% dengan kategori positif. Jadi, bisa dikatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran online.

3	Nuryansyah Adijaya, Lestanto Pudji Santosa. 2018	Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online	Metode Likert scale survey digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menyebarkan angket kepada 100 mahasiswa dalam perkuliahan TOEFL yang berbasis online.	Respon mahasiswa terhadap lingkungan belajar di perkuliahan online, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar di perkuliahan online belum mendukung mahasiswa belajar. oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar dalam perkuliahan online, maka diperlukan dukungan semua pihak. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat hasil kajian dari Roberts & McInnerney (2007). Seven problems of online group learning (and their solutions)
4	Suci Zuriati, Bobby Briando. 2020	Persepsi siswa terhadap pembelajaran online di masa pandemi pada sekolah menengah atas negeri empat tanjungpinang	Metode Likert scale survey digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menyebarkan angket secara	Proses belajar dari rumah melalui pembelajaran online yang merupakan manifestasi dari program pendidikan jarak jauh walapun belum dapat dikatakan ideal telah memberikan dampak yang cukup relevan terhadap

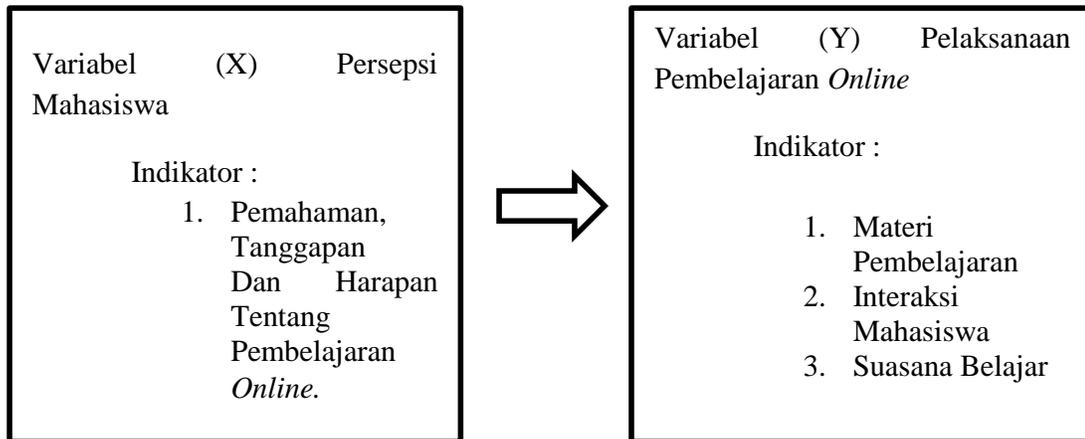
daring menggunakan google form. pentingnya penguasaan dan penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Meskipun disadari bahwa tantangan pembelajaran online lebih bersifat teknis seperti terkait bahan ajar, kondisi lingkungan dan interaksi dalam proses pembelajaran. Namun disisi lain kemampuan menumbuhkan pembelajaran yang bermakna menjadi suatu hal yang urgent untuk dipenuhi. Terpenuhi seluruh aspek yang dapat mendukung dan membentuk siswa yang ideal tentu sudah menjadi keharusan dan kewajiban bagi kita semua dalam menghadapi semakin kuatnya arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

5	Selamat Riadi ,Ellyn Normelani, Muhammad Efendi, Irawaty Safitri, Gusti Firza Ismi Tsabita, 2020	Persepsi Mahasiswa Prodi S1 Geografi FISIP ULM Terhadap Kuliah Online Di Masa Pandemi Covid-19	Deskriptif kuantitatif.	Persepsi mahasiswa terhadap kuliah online termasuk kategori baik, hal ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam pelaksanaan proses perkuliahan di masa pandemi covid 19, karena perkuliahan yang baik dan benar akan membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman dan keilmuan mahasiswa. Meskipun masih banyak mahasiswa yang di daerahnya belum mendapatkan jaringan internet yang memadai tetapi tidak menjadi mengurangi semangat mahasiswa untuk mengikuti kuliah online.
---	--	---	----------------------------	--

3. Kerangka Pemikiran

Persepsi adalah proses seseorang menerima stimulus melalui alat inderanya yang diinterpretasikan dan diwujudkan dalam sebuah pandangan atau tanggapan, pemahaman, perasaan serta harapan. Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran *online* di universitas negeri lampung. Hal ini akan menimbulkan banyak persepsi

yang berbeda dari masing-masing mahasiswa. Oleh karena itu, kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Pemikiran

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) “penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Margono (2010) “metode penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui”. Metode ini disebut metode penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian deskriptif kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan Penelitian ini menggambarkan tentang Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PPKn yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Tabel 3 menunjukkan daftar mahasiswa PPKn angkatan 2017-2020 yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Tabel 3. Jumlah Populasi Mahasiswa PPKn angkatan 2017-2020 Universitas Lampung, 2021

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2017	63
2	2018	65
3	2019	65
Jumlah		193 Mahasiswa

Sumber: Data Mahasiswa PPKn angkatan 2017-2019 Universitas Lampung, 2021 (Data diolah)

Dari tabel 3 diatas populasi mahasiswa PPKn yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung adalah 193 mahasiswa dari angkatan 2017-2019.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, untuk menentukan sampel maka dilakukan dengan menggunakan metode rumus Slovin (Sugiono, 2011), yaitu metode *simple random sampling* dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e^2 : Tingkat Presisi (0,2%)

Dalam rumus Slovin terdapat ketentuan sebagai berikut:

Nilai $e = 10\%$ atau 0,1 untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai $e = 20\%$ atau 0,2 untuk populasi dalam jumlah kecil

Dalam penelitian ini diketahui N sebesar 270 mahasiswa, e ditetapkan sebesar 10% atau 0,1. Jadi jumlah sampel yang akan diambil peneliti adalah sebesar:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{193}{1 + 193(0,1)^2}$$

$$n = 65,87$$

Sehingga jumlah minimal sampel yang diambil sebesar 65,87 yang dibulatkan menjadi 66 mahasiswa.

Setelah menentukan jumlah sampel selanjutnya penelitian ini menggunakan metode *proportionate stratified random sampling*. Menurut Sugiyono (2011) metode *proportionate stratified random sampling* merupakan teknik yang digunakan apabila populasi bersifat heterogen dan berstrata secara proporsional, dari setiap strata dapat diambil sampel secara acak. Penelitian ini menggunakan strata Angkatan pertahun yang diambil dengan perhitungan sebagai berikut:

$$ni = \frac{Ni}{N} . n$$

Keterangan :

ni : jumlah anggota sampel menurut stratum

n : jumlah anggota sampel seluruhnya

N_i : jumlah anggota populasi menurut stratum

N = jumlah anggota populasi seluruhnya

Tabel 4. Alokasi Sampel Berimbang

No.	Angkatan	Jumlah Mahasiswa	Sampel	Jumlah Sampel
1	2017	64	$\frac{63}{193} \times 66 = 21,54$	22
2	2018	65	$\frac{65}{193} \times 66 = 22,22$	22
3	2019	65	$\frac{65}{193} \times 66 = 22,22$	22
Jumlah		193	65,98	66

Sumber: Data Primer Diolah, 2021

C. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik ini digunakan dengan cara pengamatan langsung dilapangan atau lokasi penelitian sebelum dilakukan pengisian Kuesioner oleh responden. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran umum tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

2. Kuesioner

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data primer seperti latar belakang mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran *online*, pendapat mahasiswa tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online*, dan tingkat keberhasilan program belajar yang dilaksanakan secara online. Kuesioner ini ditujukan kepada mahasiswa PPKn angkatan 2017-2020 Universitas Lampung selaku peserta didik dalam pembelajaran yang di lakukan secara *online*. Pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada beberapa Mahasiswa (sampel penelitian) dengan menggunakan metode skala likert. Setiap indikator pertanyaan dari kuesioner yang digunakan untuk memperoleh jawaban mengenai persepsi responden mengenai

pembelajaran *online* yang dilaksanakan responden menggunakan skala Likert. Skala ini banyak digunakan karena memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan terhadap suatu pertanyaan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data penunjang. Dokumentasi dilakukan agar mendapatkan data-data terkait dengan jumlah mahasiswa program studi PPKn Universitas Lampung yang masih aktif dan lainnya.

D. Variabel Penelitian

Menurut Margono (2010) variable penelitian adalah sebuah pengelompokan yang di dapat dari dua variable atau lebih. Adapun variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Menurut Siregar (2010) variabel bebas adalah variabel yang menjadikan sebab sebagai pengaruh di dalam suatu variabel lain (*dependent variabel*). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Persepsi Mahasiswa (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Menurut Siregar (2010) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel lain. Variabel terikat atau *dependen variabel* dalam penelitian ini adalah Pelaksanaan Pembelajaran *Online*(Y).

E. Definisi dan Operasional Variabel

P.V. Young (Bakry, 2016: 24) “Definisi operasional adalah mengubah konsep-konsep yang berupa constructs atau sesuatu yang bersifat abstrak (tidak empiris) menjadi bentuk yang dapat diukur secara empiris dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati (observable), dapat diuji, dan dapat ditentukan kebenarannya oleh orang lain”. pendapat lain dikemukakan oleh Sarwono (dalam Shela: 2019) “Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses

pengukuran variabel-variabel tersebut. definisi operasional yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Devinisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Satuan Pengukur	Sumber data
Persepsi Mahasiswa (X).	1. Pemahaman Terhadap Pembelajaran <i>Online</i> .	Likert	Hasil Kuisisioner
	2. Tanggapan Terhadap Pembelajaran <i>Online</i>		
	3. Harapan Terhadap Pembelajaran <i>Online</i>		
Pelaksanaan Pembelajaran <i>Online</i> (Y).	1. Materi Pembelajaran 2. Suasana Belajar 3. Interaksi Mahasiswa	Likert	Hasil Kuisisioner

F. Analisis Data

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang kita susun tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara nilai tiap-tiap item pertanyaan dengan skor total kuisisioner tersebut (Notoatmodjo, 2010). Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana daftar pertanyaan dapat Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila. Pengukuran validitas dilakukan dengan analisis *Correlation Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n \cdot \sum x \cdot y - \sum x \cdot y}{\sqrt{\{N \sum x^2\} \{ \sum x y^2 - (\sum y)^2 \}}}$$

Keterangan :

r = Korelasi

N = Jumlah sampel

Σ = Jumlah total

x = nomor pertanyaan

y = total skor

Sumber : Sugiyono (2012)

Pengujian kevalidan menggunakan *r product moment* pada derajat kebebasan (dk) = n-2 dengan kriteria pengujian:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka daftar pertanyaan dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka daftar pertanyaan dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010), instrument yang *reliable* adalah instrument tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat kekonsistenan tanggapan terhadap item pernyataan kuisisioner berdasarkan pemahaman responden terhadap pertanyaan dalam kuisisioner yang diajukan. Menurut Ghazali (2005) untuk mengetahui apakah alat ukur reliabel atau tidak, di uji dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* (α). Sebuah instrumen dianggap telah memiliki tingkat keandalan yang dapat di terima, jika nilai *Alpha Cronbach* (α) yang terukur adalah lebih besar atau sama dengan 0,60.

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right\}$$

Keterangan:

k : jumlah item dalam instrumen

p_i : proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i : $1 - p_i$

S^2 : varians total

Sumber: Sugiyono (2012)

3. Metode Analisis Data

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka–angka maupun kata-kata (Setyosari, 2015).

Analisis Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila di nilai melalui 6 aspek yaitu pemahaman terhadap pembelajaran *online*, tanggapan terhadap pembelajaran *online*, harapan terhadap pembelajaran *online*, materi pembelajaran, suasana belajar dan interaksi mahasiswa dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur persepsi seseorang, mengukur sikap, pendapat tentang fenomena sosial dengan menggunakan empat ajuan pertanyaan dengan metode skala Likert.

1) Pertanyaan untuk pemahaman terhadap pembelajaran *online*

- | | |
|------------------------|----------|
| a. Sangat setuju | skor : 5 |
| b. Setuju | skor : 4 |
| c. Cukup setuju | skor : 3 |
| d. Tidak setuju | skor : 2 |
| e. Sangat tidak setuju | skor : 1 |

2) Pertanyaan tentang tanggapan terhadap pembelajaran *online*

- | | |
|------------------|----------|
| a. Sangat setuju | skor : 5 |
|------------------|----------|

- b. Setuju skor : 4
 - c. Cukup setuju skor : 3
 - d. Tidak setuju skor : 2
 - e. Sangat tidak setuju skor : 1
- 3) Pertanyaan tentang harapan terhadap pembelajaran *online*
- a. Sangat setuju skor : 5
 - b. Setuju skor : 4
 - c. Cukup setuju skor : 3
 - d. Tidak setuju skor : 2
 - e. Sangat tidak setuju skor : 1
- 4) Pertanyaan tentang Materi Pembelajaran
- a. Sangat setuju skor : 5
 - b. Setuju skor : 4
 - c. Cukup setuju skor : 3
 - d. Tidak setuju skor : 2
 - e. Sangat tidak setuju skor : 1
- 5) Pertanyaan tentang Suasana Belajar
- a. Sangat setuju skor : 5
 - b. Setuju skor : 4
 - c. Cukup setuju skor : 3
 - d. Tidak setuju skor : 2
 - e. Sangat tidak setuju skor : 1
- 6) Pertanyaan tentang Interaksi Mahasiswa
- a. Sangat setuju skor : 5
 - b. Setuju skor : 4
 - c. Cukup setuju skor : 3

- d. Tidak setuju skor : 2
- e. Sangat tidak setuju skor : 1

Tanggapan responden dari hasil penelitian terhadap indikator pertanyaan variabel penelitian dikumpulkan dan di hitung jumlah frekuensi, persentase dan juga total skornya.

4. Kriteria Presentase Capaian

Untuk memudahkan penilaian dari jawaban responden, maka dibuat kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS) : diberi skor 5
- b. Setuju (S) : diberi skor 4
- c. Cukup Setuju (CS) : diberi skor 3
- d. Tidak Setuju (TS) : diberi skor 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) : diberi skor 1

Langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata dari setiap jawaban responden untuk memudahkan penilaian, maka interval sebesar 5. Rumus yang digunakan menurut Riduwan (2010) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Rentang Nilai}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

Keterangan:

Rentang Nilai : Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

Banyak Kelas Interval : 5

Berdasarkan rumus diatas, maka kita dapat menghitung panjang kelas interval sebagai berikut:

$$P = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Setelah menghitung interval dari kriteria penilaian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. 4,20 – 5,00 : Sangat Setuju (ST)
- b. 3,40 – 4,19 : Setuju (S)
- c. 2,60 – 3,39 : Cukup Setuju (CS)
- d. 1,80 – 2,59 : Tidak Setuju (TS)
- e. 1,00 – 1,79 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Pengelompokkan range interval diatas diasumsikan untuk memberikan keterangan hasil dari interval capaian persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP unila.

Maka, langkah selanjutnya menentukan persentase capaian yang diperoleh dari hasil rata-rata jawaban responden dibagi dengan skor ideal lalu dikali seratus. Kemudian dibuat kriteria persentase capaian, dengan asumsi semua pertanyaan terkait tentang kesesuaian, kepuasan, kesetujuan, dan mudahan dikategorikan menjadi kriteria sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Berikut kelas interval dari kriteria persentase capaian :

- a. 81% - 100% = Sangat Setuju
- b. 61% - 80% = Setuju
- c. 41% - 60% = Cukup Setuju
- d. 21% - 40% = Tidak Setuju
- e. 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju

Pengelompokkan persentase diatas diasumsikan untuk memberikan keterangan hasil dari persentase capaian persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP unila.

5. Tabel Rancangan Analisis Deskriptif

Dibawah ini merupakan tabel rancangan analisis deskriptif kuantitatif yang akan di terapkan oleh peneliti untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi dalam Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila.

Tabel 6. Rancangan Analisis Deskriptif Kuantitatif Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn Fkip Unila.

Pertanyaan variable	Tanggapan Responden						Total	Mean	Skor ideal	Persentase capaian skor (%)	Keterangan
	Skor yang diberikan responden										
	1	2	3	4	5						
Frek	0	0	0	0	0	0	0	5	0,00		
	%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00					
	skor	0	0	0	0	0					
Frek	0	0	0	0	0	0	0	5	0,00		
	%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00					
	skor	0	0	0	0	0					
Frek	0	0	0	0	0	0	0	5	0,00		
	%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00					
	skor	0	0	0	0	0					
Frek		0	0	0	0	0	0	5	0,00		
	%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00					
	skor	0	0	0	0	0					
Rata-rata								5	0,00		

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila. Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila adalah "positif". Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya responden yang memiliki persepsi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* di prodi PPKn FKIP Unila dan terpenuhinya aspek-aspek positif yang mempengaruhi persepsi positif mahasiswa di Prodi PPKn FKIP Unila, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasa pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila sudah berjalan dengan baik.
2. Persepsi mahasiswa terhadap kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila adalah "positif". Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya responden yang memiliki persepsi positif dan sudah terpenuhinya aspek tanggapan dan harapan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila. Dimana responden memberikan tanggapan cukup setuju untuk setiap aspek-aspek pertanyaan sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi PPKn FKIP Unila mempermudah mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk Mahasiswa

Dalam mengikuti pembelajaran *online* harus mau ikut aktif dan memperhatikan setiap apa yang dosen sampaikan, karena jika tidak maka akan sulit untuk dapat memahami materi pada perkuliahan. Pembelajaran yang disampaikan secara *online* terkadang cukup membuat bingung sehingga apabila mahasiswa tidak memperhatikan maka akan terkendala kedepannya. Persiapkan tempat dan media yang cukup nyaman serta jaringan internet yang bagus untuk mengikuti perkuliahan agar pada saat proses perkuliahan tidak tertinggal.

2. Untuk Dosen

Dalam menyampaikan materi dosen harus cukup sabar membimbing mahasiswa agar dapat mengikuti perkuliahan karena terkadang perkuliahan mengalami gangguan apabila jaringan internet mengalami *error*. Apabila kedepannya pembelajaran *online* akan di terapkan untuk jangka waktu yang lama maka harapannya pembelajaran yang memungkinkan untuk dilakukan secara tatap muka sebaiknya dapat di realisasikan, karena hal tersebut tentunya akan membuat suasana belajar menjadi lebih beragam sekaligus memberikan semangat kepada mahasiswanya.

3. Untuk Pemerintah

Seperti yang kita ketahui pembelajaran *online* ini membutuhkan jaringan internet yang bagus sehingga pemerintah perlu melakukan pemerataan pembangunan agar wilayah-wilayah yang masih susah sinyal kedepannya akan lebih mudah untuk bisa mengakses internet. Selain itu pemerintah harapannya dapat memberikan bantuan kuota internet kepada para pelajar untuk membantu meringankan para pelajar untuk dapat terus mengikuti perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, N., & Santosa, L. P. (2018). Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online. *Wanastra Jurnal*, 10(2), 105–110. <https://doi.org/2579-3438>
- Ahmad, Arifin Zainal. 2012. *Perencanaan Pembelajaran: Dari Desain Sampai Implementasi*. Jakarta : PEDAGOGIA.
- Ally, M. (2008). Foundation for educational theory for *online* learning. In T. Anderson (Ed.). *The Theory and Practice of Online Learning, Second Edition (pp. 1-120)*. Edmonton, Canada: AU Press.
- Anderson, J. (2005). *A common framework for e-learning quality. Observatory for new technologies and education*
- Anderson, J. and McCormick, R. (2005). *Ten pedagogic principles for e- learning. Observatory for new technologies and education.*
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat;Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XII(7/I), 6. Retrieved from http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Astuti P, Febrian F. 2019. Blended learning syarah: bagaimana penerapan dan persepsi mahasiswa. *Jurnal Gantang*. 4(2): 111–119.
- Australian National Training Authority. (2003). *Developing e-learning content* (Australian Flexible Learning Framework Quick Guide Series). <http://flexiblelearning.net.au/guides/content.pdf>. Diakses: 23 juni 2021
- Bakry, Umar Suryadi. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi Hubungan Internasional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bates, A.W. (2016). *Teaching in a digital age. Guidelines for designing teaching and learning*. Diunduh dari https://teachonline.ca/sites/default/files/pdfs/teaching-in-a-digital-age_2016.pdf
- Belawati, Tian. 2020. *Pembelajaran Online*. Banten: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bentley, Y., Selassie, H., & Shegunshi, A. (2012). Design and Evaluation of Student-Focused eLearning. *Electronic Journal of E-Learning*, 10(1), 1–2.
- Bonk, S. ., Magjuka, C. ., Liu, R. ., & Lee, S. (2005). The Importance of Interaction in Web Based Education: A Program Level Case Study of Online MBA Courses. *Journal of Interactive Online Learning*, 4(1), 1–19.]
- Briando, B., & Embi, M. A. (2020). Work Ethic Principles of State Civil Apparatus in The Ministry of Law and Human Rights of The Republic of Indonesia. *International Journal 14 of Advanced Science and Technology*, 29(7 Special Issue), 2770–2782.
- Downes, S. (2007). *What connectivism is*. [Weblog entry, February 5.] Stephen Downes. Knowledge, Learning, Community. Terdapat pada URL <https://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=38653>.

- Fortune, M. F., Spielman, M., & Pangelinan, D. T. (2011). *Students' Perceptions of Online or Face-to-Face Learning and Social Media in Hospitality, Recreation and Tourism*. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 7(1), 1–16.
- Ghozali, Imam. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous & synchronous e-learning. *Educause Quartely*, 31 (4), pp. 51-55. Tersedia pada URL <https://er.educause.edu/articles/2008/11/asynchronous-and-synchronous-elearning>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, pp. 1–10. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Jariyah IA, Tyastirin E. 2020. Proses dan kendala pembelajaran biologi di masa pandemi covid-19: analisis respon mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*. 4(2): 183-196.
- Kaplan, A.M. dan Haenlein, M. (2016). Higher education and the digital revolution: About moocs, spocs, social media, and the Cookie Monster. *Business Horizons*, 59(4), hal. 441- 450.
- Lin, E., & Lin, C. H. (2015). the Effect of Teacher-Student Interaction on Students' Learning Achievement in Online Tutoring Environment. *International Journal of Technical Research and Applications E-ISSN: 2320-8163*, 22(22), 19–22.
- Kumar, S. and Mishra, A.K. (2015). MOOCs: A new pedagogy of online digital learning. *International Journal of Scientific & Innovative Research*, 3 (4), pp. 8-15.

- Mahmudah., Holilulloh., & Nurmalisa, Yunisca. 2015. *Persepsi Guru Honorer Terhadap Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 Tentang Sistem PPPK. Jurnal Kultur Demokrasi.* Vol 3. No 5.
- Margono S. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta
- Moore JL, Dickson-Deane C, Galyen K. 2011. E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?. *Internet High Educ.* 14(2): 129–135.
- Moore, M.G. (1989). Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), hal.1-7.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta : Rineka Cipta.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Radovan, M., & Makovec, D. (2015). Adult learners' learning environment perceptions and satisfaction in formal education-case study of four East-European countries. *International Education Studies*, 8(2), 101–112.
<https://doi.org/10.5539/ies.v8n2p101>
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2012. *Pengantar Psikologi Umum.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Shela, Nur. 2019. *Peran Pembelajaran PPKn Dalam Membentuk Sikap Demokratis Untuk Meningkatkan Civic Disposition Siswa Di SMA Negeri 4 Kota Bumi*". Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. Lampung.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the Digital Age, *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, Vol 2(1). Downloaded from <http://www.itdl.org/index.htm>

- Siregar, Sofyan. 2010. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taylor, J. (2000). New millennium distance education. Dalam V. Reddy & S. Manjulika (Eds). *The world of open and distance learning*. New Delhi: Viva. Diunduh dari www.usq.edu.au/users/taylorj/publications_presentations/2000IGNOU.doc
- United Nations. 2020. Policy brief: education during covid-19 and beyond. United Nation.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Widyastuti, Yeni. 2014. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Fisip Untirta Perss