

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring*)

2.1.1 Definisi Pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring*)

Pembelajaran Dalam jaringan (*Daring*) pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas *Illionis* melalui sistem pembelajaran berbasis komputer. Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak (Cepi Riyana. 2018: 15).

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada proses pembelajaran yang semakin efektif. Perkembangan teknologi informasi ini secara nyata nampak pada pembelajaran berbasis jaringan komputer (*computer-based technology*). Secara nyata penggunaan jaringan online teknologi ini dengan telah digunakann sebagai sarana komunikasi interkatif. Dalam konteks makro penggunaan jaringan ini memiliki dampak yang sangat luas terhadap produktifitas kerja manusia, karena telah memudahkan manusia mengerjakan sesuatu. Aplikasi teknologi online ini dapat dilihat dalam dunia perbankan, misalnya transfer uang

tidak lagi menggunakan isian *Application Form* dimana nasabah datang ke bank tetapi ia cukup datang ke anjungan tunai mandiri (ATM) dan masih banyak lagi aplikasi jaringan teknologi online (Punaji Setyosari. 2018: 2).

Sebagian besar kampus perguruan tinggi nasional juga telah mengandalkan berbagai bentuk pembelajaran elektronik, baik untuk membelajarkan para mahasiswanya maupun untuk kepentingan komunikasi antara sesama dosen. Kemajuan yang demikian ini sangat ditentukan oleh sikap positif masyarakat pada umumnya, pimpinan perusahaan, peserta didik, dan tenaga kependidikan pada khususnya terhadap teknologi komputer dan internet. Sikap positif masyarakat yang telah berkembang terhadap teknologi komputer dan internet antara lain tampak dari semakin banyaknya jumlah pengguna dan penyedia jasa internet (Suryati. 2015: 60).

2.1.2 Manfaat Internet

Manfaat dari internet bagi kehidupan manusia sangatlah banyak, muncul pemikiran dari berbagai ahli pendidikan untuk memanfaatkan koneksi internet dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan mengintegrasikan koneksi internet, diharapkan kegiatan pembelajaran akan memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat memberi hasil belajar yang lebih baik (Adijaya dan Sentosa. 2018: 2).

Sistem pembelajaran dengan mengintegrasikan koneksi internet dengan proses belajar mengajar dikenal dengan sistem Online learning atau sistem belajar virtual. Online learning sampai saat ini masih dianggap sebagai terobosan atau paradigma baru dalam kegiatan belajar mengajar dimana dalam proses kegiatan belajar mengajar karena antara mahasiswa dan dosen tidak perlu hadir ruang kelas. Mereka hanya mengandalkan koneksi internet untuk melakukan proses kegiatan belajar dan proses tersebut dapat dilakukan dari tempat yang berjauhan (Adijaya dan Sentosa. 2018: 3).

Penggunaan aplikasi online dalam pembelajaran tentu banyak manfaat yang bisa diperoleh. Penggunaan aplikasi online ini pun dapat digunakan oleh prodi dalam kegiatan pengumpulan data mahasiswa, dosen, dan lain-lainnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bayu Febriadi dan Nurliana Nasution terkait dengan online menyimpulkan bahwa kegiatan penelitian pengumpulan RPKPS online dapat membantu dosen dan program studi dalam pengolahan data untuk peningkatan ketepatan kompetensi program studi yang diberikan sebesar 4,8 point, dimana sebelum dilakukan kegiatan pengetahuan karyawan dalam pengolahan data kuisioner dengan rata-rata 4,27 menjadi 4,75. 2. Program studi sangat terbantu dengan adanya pengumpulan RPKPS online yaitu pada bagian pengontrolan RPKPS yang lebih tinggi dengan nilai rata-rata 4,5 point, sedangkan yang paling rendah pada layanan pengambilan dengan nilai rata-rata 2,3 point (Anhusadar. 2020: 49).

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi di perguruan tinggi Islam telah dilakukan pada hampir semua perguruan tinggi Islam baik negeri maupun swasta, khususnya lagi Universitas Islam Negeri (UIN). Hal tersebut seiring surat edaran dari Dirjen Pendis Kementerian Agama, Dalam surat edarannya nomor Dt.IV/Kp.02.04/160/2015 tanggal 10 Februari 2015 menghimbau kepada semua pimpinan Perguruan Tinggi (PTKIN) yang meliputi UIN, IAIN, dan STAIN untuk mengembangkan pola pembelajaran dengan menggunakan IT, dengan mengimplementasikan elearning, distance learning, dan teleconference untuk meningkatkan akreditasi perguruan tinggi (Nunu Mahnun. 2018: 30).

Internet yang merupakan singkatan dari *Interconnection And Networking* adalah sebuah jaringan informasi *Global* yang memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lainnya di seluruh dunia melalui komputer. Perkembangan internet bermula dari institusi pendidikan dan penelitian di Amerika Serikat atas prakarsa Departemen Pertahanan AS. Tercatat empat universitas besar AS yang merintis pengenalan cikal bakal internet ini, yakni *University of Utah*, *University of California di Los Angeles*, *University of California di Santa Barbara*, dan *Stanford Research Institut*. Keempat universitas tersebut merupakan yang pertama kali membentuk jaringan komputer yang menghubungkan universitas tersebut (Suryati. 2015: 61).

2.2 *Corona Virus Disease (Covid-19)*

2.2.1 Definisi *Corona Virus Disease (Covid-19)*

Virus *Corona* merupakan *Zoonosis*, sehingga terdapat kemungkinan virus berasal dari hewan dan ditularkan ke manusia. Pada *Covid-19* belum diketahui dengan pasti proses penularan dari hewan ke manusia, tetapi data filogenetik memungkinkan *Covid-19* juga merupakan *Zoonosis*. Perkembangan data selanjutnya menunjukkan penularan antar manusia (*Human To Human*), yaitu diprediksi melalui droplet dan kontak dengan virus yang dikeluarkan dalam *Droplet*. Hal ini sesuai dengan kejadian penularan kepada petugas kesehatan yang merawat pasien *Covid-19*, disertai bukti lain penularan di luar Cina dari seorang yang datang dari Kota *Shanghai*, Cina ke Jerman dan diiringi penemuan hasil positif pada orang yang ditemui dalam kantor (Diah Handayani, dkk. 2020: 122).

Corona virus termasuk virus RNA dengan ukuran partikel 120-160nm. Virus ini utamanya menginfeksi hewan, termasuk di antaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah *Covid-19*, ada 6 jenis *Corona* virus yang dapat menginfeksi manusia, yaitu *alphacoronavirus 229E*, *alphacoronavirus NL63*, *betacoronavirus OC43*, *betacoronavirus HKU1*, *Severe Acute Respiratory Illness Coronavirus (SARS-CoV)*, dan *Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus (MERS-CoV)*. *Corona* virus yang menjadi etiologi *Covid-19* termasuk dalam genus *Betacoronavirus*. Hasil analisis

filogenetik menunjukkan bahwa virus ini masuk dalam subgenus yang sama dengan *Corona* virus yang menyebabkan wabah *Severe Acute Respiratory Illness (SARS)* pada 2002-2004 silam, yaitu *Sarbecovirus*. Atas dasar ini, *International Committee on Taxonomy of Viruses* mengajukan nama SARS-CoV-2 (Adityo. 2020: 46).

Virus *Corona* termasuk *Superdomain* biota, kingdom virus. Virus *Corona* adalah kelompok virus terbesar dalam ordo *Nidovirales*. Semua virus dalam ordo *Nidovirales* adalah *nonsegmented positive-sense RNA viruses*. Virus corona termasuk dalam *familia Coronaviridae*, *sub familia Coronavirinae*, genus *Betacoronavirus*, *subgenus Sarbecovirus*. Pengelompokan virus pada awalnya dipilah ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan *Serologi* tetapi sekarang berdasar pengelompokan filogenetik. Lebih jauh dijelaskan bahwa subgenus *Sarbecovirus* meliputi *Bat-SL-CoV*, *SARS-CoV* dan *2019-nCoV*. *BatSL-CoV* awalnya ditemukan di *Zhejiang, Yunan, Guizhou, Guangxi, Shaanxi* dan *Hubei, China*. (4) Pengelompokan yang lain memperlihatkan bahwa virus *Corona* grup beta meliputi *Bat Coronavirus (BcoV)*, *Porcine hemagglutinating encephalomyelitis virus (HEV)*, *Murine hepatitis virus (MHV)*, *Human coronavirus 4408 (HcoV 4408)*, *Human coronavirus OC43 (HCoV-OC43)*, *Human coronavirus HKU1 (HCoV-HKU1)*, *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus (SARSCoV)* dan *Middle Eastern Respiratory*

syndrome coronavirus. (Jurnal Biomedika dan Kesehatan (Parwanto. 2020: 1).

Covid-19 atau virus *Corona* pertama kali muncul kota *Wuhan* di Negara Cina. Penyebarannya sangat cepat dan mematikan. Penyebarannya melalui kontak langsung fisik manusia ditularkan melalui mulut, hidung dan mata. Upaya memutus mata rantai penyebaran *Covid-19* dilakukan pemerintah dan lembaga keagamaan dengan menerbitkan beberapa peraturan untuk dipatuhi oleh masyarakat. Dampak wabah *Covid-19* terlihat hampir di seluruh sektor kehidupan masyarakat. *Corona Virus Disease* penyebarannya cepat sekali, yaitu melalui kontak fisik melalui hidung, mulut, dan mata, dan berkembang di paru. Tanda-tanda seseorang terkena *Covid-19* adalah suhu tubuh naik, demam, mati rasa, batuk, nyeri di tenggorokan, kepala pusing, susah bernafas jika virus corona sudah sampai paru-paru (Syafri dan Ralang. 2020: 496).

Khusus di Indonesia sendiri Pemerintah telah mengeluarkan status darurat bencana terhitung mulai tanggal 29 Februari 2020 hingga 29 Mei 2020 terkait pandemi virus ini dengan jumlah waktu 91 hari. Langkah-langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan *Social Distancing*. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk dapat mengurangi bahkan memutus mata rantai infeksi *Covid-19* seseorang harus menjaga jarak aman dengan manusia

lainnya minimal 2 meter, dan tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, menghindari pertemuan massal. Tetapi banyak masyarakat yang tidak menyikapi hal ini dengan baik, seperti contohnya pemerintah sudah meliburkan para siswa dan mahasiswa untuk tidak berkuliah atau bersekolah ataupun memberlakukan bekerja didalam rumah, namun kondisi ini malahan dimanfaatkan oleh banyak masyarakat untuk berlibur (Dana. 2020: 2).

2.3 Bentuk-Bentuk Perkuliahan *Daring*

Dalam pengembangan *E-learning* setidaknya terdapat tiga model dalam pengembangan sistem pembelajaran, yaitu *Web Course*, *Web Centric Course*, dan *Webenhanced Course*. *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh (Surjono. 2009: 67).

Web Centric Course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih

banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut (Surjono. 2009: 67).

Web Enhanced Course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet dan kecakapan lain yang diperlukan (Surjono. 2009: 68).

Selain beberapa bentuk perkuliahan *Daring* diatas juga ada beberapa cara yang juga dapat digunakan sebagai cara melaksanakan perkuliahan *Daring* seperti memanfaatkan media sosial diantaranya sebagai berikut.

a. *WhatsApp*

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan telepon pintar lintas platform atau perangkat lunak yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi berbeda, sehingga memungkinkan untuk bertukar pesan lebih murah dengan paket data internet dibanding menggunakan sistem tarif dari pulsa *Short Message Service* atau pesan singkat telepon selular biasa. *WhatsApp Messenger* memungkinkan penggunanya melakukan percakapan telepon maupun teks secara interaktif hingga berbagi file data

teks, foto maupun video. Sosial media jenis *WhatsApp* menggunakan paket data internet yang sama digunakan untuk surat elektronik dan berselancar di dunia maya. Aplikasi pesan *WhatsApp* tersedia untuk telepon pintar *Iphone*, *Blackberry*, *Windows Phone*, *Android*, dan *Nokia*.

Cara menggunakan perangkat ini yaitu cukup pasang *WhatsApp* dan verifikasi nomor telepon pada perangkat baru tersebut untuk terus menggunakan *WhatsApp*. Perlu diperhatikan bahwa *WhatsApp* hanya dapat diaktifkan dengan satu nomor telepon pada satu perangkat dalam satu waktu. Dan saat ini tidak ada opsi untuk mengirim riwayat *Chatting* pengguna antar *Platform*. Akan tetapi *WhatsApp* menyediakan opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna yang dilampirkan ke dalam *email*. *WhatsApp* sangat memanjakan penggunaanya dengan meluncurkan aplikasi *WhatsApp Web* pada 22 Januari 2015. Aplikasi ini memfasilitasi *WhatsApp* untuk pengguna berbasis komputer atau personal *computer*. Layaknya *WhatsApp* berbasis telepon selular, fitur ini membutuhkan koneksi internet sebagai jalur penyampaikan informasi.

Adapun kelebihan aplikasi *WhatsApp* yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak hanya teks: *WhatsApp* memiliki fitur untuk mengirim gambar, video, suara, dan lokasi GPS *Via Hardware GPS* atau *Gmaps*. Media tersebut langsung dapat ditampilkan dan bukan berupa link.
- 2) Terintegrasi ke dalam sistem: *WhatsApp* layaknya sms, tidak perlu membuka aplikasi untuk menerima sebuah pesan. Notifikasi pesan

masuk ketika telepon selular sedang tidak aktif atau off akan tetap disampaikan jika telepon selular sudah aktif atau on.

- 3) Status Pesan: Jam merah untuk proses *Loading* di telepon selular kita. Tanda centang jika pesan terkirim ke jaringan. Tanda centang ganda jika pesan sudah terkirim ke teman *Chat*. Silang merah jika pesan gagal.
- 4) *Broadcasts* dan group *Chat*: *Broadcast* untuk kirim pesan ke banyak pengguna. Grup *Chat* untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas.
- 5) Hemat *Bandwidth*: Karena terintegrasi dengan sistem maka tidak perlu login atau masuk dan *Loading Contact* atau avatar, sehingga transaksi data makin irit. Aplikasi dapat dimatikan dan hanya aktif jika ada pesan masuk, sehingga bisa menghemat tenaga baterai telepon selular.

Adapun kekurangan aplikasi *WhatsApp* yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaan aplikasi *WhatsApp* hanya mengharuskan menggunakan satu nomor *Handphone*.
- 2) Dalam melakukan panggilan video aplikasi *WhatsApp* hanya mampu menjangkau maksimal 8 orang saja dalam 1 panggilan.
- 3) Dalam aplikasi *WhatsApp* pengiriman video hanya bisa yang berdurasi pendek.
- 4) Dimana kualitas gambar yang dikirim melalui aplikasi *WhatsApp* kurang bagus (Miladiyah. 2017: 32).

b. YouTube

YouTube adalah sebuah situs web video *Sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan *PayPal*, yaitu *Chad Hurley*, *Steve Chen* dan *Jawed Karim*. Umumnya video-video di *YouTube* adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. (Tjanatjantia, Widika. 2013) Salah satu layanan dari *Google* ini, memfasilitasi penggunanya untuk mengupload video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dari seluruh dunia secara gratis. Bisa dikatakan *YouTube* adalah database video yang paling populer di dunia internet, atau bahkan mungkin yang paling lengkap dan variatif.

Adapun cara menggunakan aplikasi *YouTube* sangat mudah yaitusebagai berikut:

- 1) Buat akun *Gmail* jika belum mempunyai akun *Gmail*.
- 2) Download aplikasi *YouTube* atau buka situs *YouTube* di **www.YouTube.com.**
- 3) Login ke *YouTube*.
- 4) Setelah login maka *YouTube* sudah dapat digunakan.

Adapun kelebihan aplikasi *YouTube* yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video. Hal ini yang membedakan *YouTube* dengan beberapa aplikasi lain yang mempunyai

batasan durasi minimal waktu semisal *Instagram*, *Snapchat*, dan sebagainya.

- 2) Sistem pengamanan yang akurat, dimana *YouTube* membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung sarat, *Illegal*, dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.
- 3) Berbayar menurut *Theoldman* dalam *Faiqah, Nadjib, dan Amir* (2016: 261) *YouTube* memberikan penawaran bagi siapapun yang mengunggah videonya dan mendapatkan minimal 1000 *Viewers* penonton maka akan diberikan honorarium.
- 4) Sistem *Offline YouTube* memiliki fitur baru bagi para pengguna untuk menonton video secara sistem *Offline*. Sistem ini memudahkan para pengguna untuk menonton video pada saat *Offline* tapi sebelumnya video tersebut harus di download terlebih dahulu.
- 5) Tersedia editor sederhana. Pada menu awal mengunggah video, pengguna akan ditawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan adalah memotong video, memilah warna, atau menambahkan efek perpindahan video (*Yolanda. 2018: 5*).

Adapun kelebihan aplikasi *YouTube* yaitusebagai berikut:

- 1) Jikaingin mendapatkan *Subscribe* maka pengguna dituntut untuk memiliki konten yang keren.
- 2) Penggunaan *YouTube* dapat menghabiskan waktu yang cukup lama.
- 3) Target untuk *Memoneytaze* akun cukup tinggi.

c. *Google Meet*

Google Meet merupakan fitur premium dari aplikasi web *Conferencing* milik *Google*. Layanan ini dapat diakses melalui *Website*, *Android* maupun *iOS*. Di *Google Meets* ini tidak hanya bisa melihat dokumen belajar tetapi juga presentasi hingga merekam. Sebelum menggunakan layanan ini, pengguna terlebih dulu harus memiliki akun *G-Suite*.

Adapun cara menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai berikut:

- 1) Buka *Gmail*. Buka *Google Mail* anda kemudian Login menggunakan akun *Google* anda.
- 2) Kemudian klik Berikutnya.
- 3) Buka *Google Meet*.
- 4) Klik pada tulisan *Join or start a meeting*.
- 5) Secara otomatis akan mengunsh aplikasi *Zoom Meeting*. Klik *Save File*. Setelah aplikasi di *download* maka klik pada aplikasi yang di *download* untuk menjalankannya.
- 6) Ijinkan *Browser Mengakses Microphone* dan *Webcam* laptop anda dengan klik *Allow* pada notifikasi yang tampil.
- 7) Klik *Join Now* untuk memulai *Online Meeting*.
- 8) Klik *Copy Joining* info untuk *Meng-Copy URL Online Meeting* ini.

Apabila *Audience* bergabung (Team eLearning UIN Malang. 2020: 1)

Adapun kelebihan menggunakan aplikasi *Google Meet* yaitu sebagai berikut:

- 1) *User interface* yang menarik.
- 2) Memberikan kemudahan bagi para pekerja.
- 3) Dapat mengundang peserta rapat yang cukup banyak
- 4) *Terintegrasi* dengan *Google Calendar*.
- 5) Dapat diakses di semua *Platform*.
- 6) Terdapat fitur teks langsung.
- 7) Kelebihan menggunakan aplikasi *Google Meet* yaitu sebagai berikut:

Adapun kekurangan menggunakan aplikasi *Google Meet* yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pilihan paket berbayar.
- 2) Tidak dapat mengubah layar *Background*.

d. *Zoom*

Zoom adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan panggilan video dalam jumlah peserta yang cukup banyak. *Zoom* biasanya digunakan dalam kegiatan seminar, rapat, dan kegiatan lain yang menghadirkan peserta yang cukup banyak.

Cara menggunakan aplikasi ini yaitu cukup *Mendownload* aplikasi *Zoom* kemudian *Login*, *Login* dapat menggunakan akun *Facebook* maupun menggunakan alamat *Gmail* pengguna. Selain itu jika ingin mengikuti rapat tanpa login cukup masukkan alamat rapat dan *Pasword* rapat yang dibagikan.

Adapun kelebihan menggunakan aplikasi *Zoom* yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah digunakan.
- 2) Dapat dihadiri oleh banyak peserta rapat.
- 3) Fitur fitur didalam aplikasi mudah dimengerti.

Adapun kekurangan menggunakan aplikasi *Zoom* yaitu sebagai berikut:

1. Kecenderungan pencurian pemetaan wajah pengguna.
2. *Zoom Bombing Host* maupun pihak ketiga bisa memantau kegiatan pengguna saat konferensi video.
3. Pencurian data melalui *Linkedin Aplikasi Zoom* dituduh mencocokkan dengan profil *LinkedIn* para pengguna.
4. Sistem Pencurian *Username* dan *Password Zoom* melalui *Fitur Chat* saat *Live Zoom* dilakukan memungkinkan partisipan untuk mendapatkan *File TXT* dengan transkrip pesan obrolan dalam pertemuan.
5. Perangkat *Mac OS* mendeteksi sebagai *Malware Instalasi Zoom* dengan sistem operasi *Mac OS* terjadi ketidak sesuain, yakni aplikasi *Zoom* dianggap sebagai *Malware* pada sistem *Operasi Mac*.
6. Pusat kendali oleh *Host Fitur Long the Bane* memiliki beberapa *Fitur* diantaranya pelacakan perhatian peserta (Asfar. 2020: 6).

2.4 Konsep Persepsi

Gibson, dkk dalam buku Organisasi dan Manajemen Perilaku, Struktur, memberikan definisi persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh individu untuk menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya (terhadap obyek

yang diamati). Gibson juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama. Cara individu melihat situasi seringkali lebih penting daripada situasi itu sendiri (Pinaryo. 2014: 55).

Dalam dunia pendidikan persepsi merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam ranah relatif, artinya persepsi individu terhadap sesuatu akan berbeda-beda berdasarkan persepsi dari masing-masing orang. Sehingga persepsi juga akan mempengaruhi perbedaan hasil belajar setiap individu (Ugi. 2015: 3).

2.4.1 Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam ranah relatif, artinya persepsi individu terhadap sesuatu akan berbeda-beda berdasarkan persepsi dari masing-masing orang. Sehingga persepsi juga akan mempengaruhi perbedaan hasil belajar setiap individu itu sendiri (Nugraha. 2015:3).

Persepsi merupakan proses kombinasi dari sensasi yang diterima oleh organ atau hasil interpretasinya (hasil olah otak)” (Quinn. 2012: 93). Persepsi dapat didefinisikan sebagai proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberikan reaksi kepada rangsangan panca indra atau data” penjelasan ini sejalan dengan pendapat Sarlito mengatakan “persepsi berlangsung saat menerima

stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak” (Pareek. 2003:46).

Gibson, dkk dalam buku Organisasi dan Manajemen Perilaku, Struktur, memberikan definisi persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh individu untuk menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya (terhadap obyek yang diamati). *Gibson* juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama. Cara individu melihat situasi seringkali lebih penting daripada situasi itu sendiri (Pinaryo. 2014: 55).

Dalam dunia pendidikan persepsi merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam ranah relatif, artinya persepsi individu terhadap sesuatu akan berbeda-beda berdasarkan persepsi dari masing-masing orang. Sehingga persepsi juga akan mempengaruhi perbedaan hasil belajar setiap individu (Ugi. 2015: 3).

2.4.2 Bentuk-Bentuk Presepsi

Proses terbentuknya persepsi berasal dari beberapa faktor eksternal dan internal. Pemilihan Padasaat memperhatikan sesuatu berarti individu tidak memperhatikan yang lainnya. Mengapa dan apa yang disaring biasanya berasal dari beberapa faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal terdiri dari:

- a. Ukuran, sesuatu yang besar maka akan lebih mudah menarik perhatian.
- b. Kontras, sesuatu keadaan yang berlatar belakang kontras biasanya sangat menonjol.
- c. Intensitas kuatnya suatu rangsangan, contohnya suara keras di dalam ruangan yang sepi.
- d. Gerakan, perhatian seseorang akan lebih tertarik kepada obyek yang bergerak untuk dilihat daripada obyek sama tapi diam.
- e. Sesuatu yang baru. Obyek baru yang berada di lingkungan yang dikenal akan lebih menarik perhatian.

Sedangkan faktor-faktor internal yang mempengaruhi terbentuknya persepsi sebagai berikut: Pertama, Faktor fisiologis, seseorang yang distimulus oleh apa yang terjadi di luar dirinya melalui penginderaan seperti mata, kulit, lidah, telinga, dan hidung tidak semua memiliki kekuatan penginderaan yang sama. Kedua, Faktor psikologis, meliputi motivasi dan pengalaman belajar masa lalu.

- 1) Pengorganisasian Pengelolaan stimulus atau informasi melibatkan proses kognisi, dimana individu memahami dan memaknai stimulus yang ada. Individu yang memiliki tingkat kognisi yang baik cenderung akan memiliki persepsi yang baik terhadap obyek yang dipersepsikan.
- 2) *Interpretasi* dalam interpretasi individu biasanya melihat konteks dari suatu obyek. Selain itu, interpretasi juga terjadi apa yang disebut dengan proses mengalami lingkungan, yaitu mengecek persepsi. Apakah orang lain juga

melihat sama seperti yang dilihat individu melalui konsensus validitas dan perbandingan (Tantri. 2017:197).

2.4.3 Proses Terjadinya Presepsi

- a. Tahap pertama, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, merupakan proses ditangkapnya suatu stimulus oleh alat indera manusia.
- b. Tahap kedua, merupakan tahap yang dikenal dengan proses *Fisiologis*, merupakan proses diteruskannya stimulus yang diterima oleh reseptor (alat indera) melalui saraf-saraf sensoris.
- c. Tahap ketiga, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses psikologik, merupakan proses timbulnya kesadaran individu tentang stimulus yang diterima reseptor.
- d. Tahap ke empat, merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan dan perilaku (Hadi. 2017:91).


2.5 Proses Perkuliahan Di Era Pandemi

Penyesuaian kebijakan pendidikan di masa pandemi *Corona* ini pun mempengaruhi kebijakan pada perguruan tinggi keagamaan. Ini dapat terlihat pada Surat Edaran Nomor: 657/03/2020 Tentang Upaya Pencegahan Penyebaran *Covid-19* (*Corona*) di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam yang berbunyi pimpinan PTKI melakukan pengalihan, Perkuliahan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh mulai 16-29 Maret 2020 dan untuk selanjutnya akan dilakukan evaluasi.

Melihat kondisi pandemik *Covid-19* di Indonesia belum memperlihatkan penurunan angka pasien positif, kemudian Surat Edaran Nomor 697/03/2020 Tentang Perubahan Atas Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 657/03/2020 Tentang Upaya Pencegahan Penyebaran *Covid-19 (Corona)* dilingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam yang berbunyi proses perkuliahan hingga akhir semester genap tahun akademik 2019/2020 pada setiap perguruan tinggi keagamaan Islam baik negeri maupun swasta sepenuhnya di lakukan dalam jaringan (*Daring*) (Kemenag. 2020).

Menindaklanjuti surat edaran tersebut, Rektor IAIN Kendari mengeluarkan surat edaran terkait dengan proses perkuliahan di masa pandemik *Covid-19*. Edaran Rektor tentang: Tindak Lanjut Kebijakan Pencegahan Penyebaran *Covid-19* Pada Area Publik di Lingkungan Institut Agama Islam Negeri Kendari Nomor: 0131/In.23/03/2020 yang berbunyi Kegiatan akademik dilaksanakan secara online sebagai perwujudan dari semangat kampus merdeka dengan mengacu pada Protokol Akademik yang dikeluarkan Rektor IAIN Kendari sebagai berikut:

- a. Perkuliahan berlangsung dengan menggunakan sistem perkuliahan dalam jaringan (*Daring*).
- b. *SPO* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom*, *Google Classroom*, *E-Learning*, *Facebook*, *Whats App*, *Hangout*, dll dengan menghindari adanya kontak fisik langsung antara dosen dan mahasiswa atau antara mahasiswa dan mahasiswa.

- 
- c. *SPO* dapat dilakukan dengan cara memberikan tugas mandiri atau terstruktur kepada mahasiswa yang diinformasikan secara *Daring*.
- d. Tugas individu dapat berupa pembuatan makalah, *Power Point*, desain, hafalan, atau membuat jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan dosen tentang bahasan mata kuliah, dan bila memungkinkan dikaitkan dengan *Covid-19* yang dapat dikaji dalam berbagai perspektif.
- e. Metode pembelajaran dilakukan melalui seminar, diskusi, dan tanya jawab atau metode lainnya secara *Daring*.
- f. Tugas yang diberikan hendaknya ditentukan batas waktu penyelesaiannya, sehingga dapat dilanjutkan dengan tugas-tugas berikutnya dengan memakai prinsip simpel, efektif dan efisien serta tidak terlalu membebani mahasiswa.
- g. Absensi mahasiswa dalam pembelajaran *SPO* dilakukan dengan melihat kehadiran mahasiswa melalui aplikasi atau dengan cara melihat tugas-tugas yang dikumpulkan secara *Daring* atau dengan memberikan afirmasi sebagai bentuk pertimbangan lain menyikapi situasi yang terjadi.
- h. Sekali penugasan terhadap mahasiswa dapat diekuivalensikan dengan beberapa kali pertemuan, tergantung pada beban materi yang diberikan.
- i. Evaluasi terhadap proses perkuliahan yang menggunakan *SPO* dapat dilakukan dengan menilai keaktifan dalam diskusi, argumentasi yang dibangun mahasiswa, alur pikir dalam makalah, bobot pesan yang disampaikan dalam *Power Point*, dll.

- j. Mata kuliah yang belum memiliki *Whatsapp* group, segera langsung menyampaikan kepada Ketua Tingkatnya untuk membuat *Whatsapp* group sebagai media berkomunikasi (IAIN Kendari. 2020).

2.6 Kelebihan dan Kekurangan Perkuliahan Dalam Jaringan (*Daring*)

Dalam menjalani proses perkuliahan Dalam Jaringan (*Daring*) ada beberapa keunggulan dan kekurangan yang dimilikinya diantaranya adalah sebagai berikut:

2.6.1 Keunggulan perkuliahan dalam jaringan (*Daring*).

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar yang dipelajari.
- c. Peserta didik dapat belajar atau *Me-Review* bahan pelajaran setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- d. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat

melakukan akses di internet secara lebih mudah (Cahyono, n.d.).

2.6.2 Kelemahan perkuliahan dalam jaringan (*Daring*)

- a. Mahasiswa yang tidak yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- b. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- c. Kurangnya personil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman *Computer*.
- d. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek *Social* dan sebaliknya mendorong adanya aspek bisnis atau komersial (Siahaan. 2018).

2.7 Kajian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aswasulasikin yang berjudul Persepsi Mahasiswa Terhadap Kuliah *Daring* di Masa Pandemi *Corona virus Disease (Covid-19)* menyimpulkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas *Daring* yang dilaksanakan menjenuhkan dan membosankan, sehingga dihapkan para dosen lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media yang digunakan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. *Daring* dengan menggunakan berbagai fitur canggih tidak bisa menggantikan peran dosen melalui perkuliahan tatap muka, karena lebih memberikan motivasi dan semangat kepada mahasiswa untuk belajar dari pada mengikuti kuliah melalui pola *Daring (Online)*.

Much. Fuad Saifuddin dalam penelitiannya yang berjudul *E-Learning* Dalam Persepsi Mahasiswa menyimpulkan bahwa Tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan *E-learning* mencapai 77%. Perlunya dikembangkan pembelajaran dengan mengkombinasikan *E-Learning* dengan model pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi, sehingga penggunaan *E-Learning* dapat lebih dimaksimalkan dan memberikan bekal kepada mahasiswa saat bekerja sebagai seorang guru di era digital.

Nuryansyah Adijaya dalam penelitiannya Pengembangan Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran *Online* menyimpulkan 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.

Hutomo Atman Maulana dalam penelitiannya yang berjudul Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran *Daring* pada Mata Kuliah Praktik di Pendidikan Vokasi menyimpulkan bahwa Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi pembelajaran di tengah merebaknya pandemik *Covid-19*. Tidak hanya terbatas pada pendidikan tinggi, pendidikan vokasi pun yang lebih mengutamakan beban mata kuliah praktik atau ketrampilan dapat melaksanakan pembelajaran *Daring*. Hal ini terlihat dari persepsi positif mahasiswa terhadap pembelajaran *Daring* berdasarkan aspek belajar mengajar, kapabilitas (kemampuan dosen), sarana dan prasarana. Namun demikian, pembelajaran *Daring* masih terkendala oleh akses internet yang

masih terbatas khususnya di daerah rural, dan kondisi ekonomi mahasiswa yang terbatas sehingga tidak memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses aplikasi pada pembelajaran *Daring*. Saran untuk penelitian lebih lanjut agar berfokus pada efektivitas pembelajaran *Daring* terhadap hasil belajar mahasiswa.

La Ode Anhusadar dalam penelitiannya yang berjudul Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah *Online* di Masa Pandemi *Covid-19* menyimpulkan bahwa Mahasiswa secara keseluruhan atau 100% memilih kuliah tatap muka dibandingkan dengan kuliah *Online*. Persepsi mahasiswa terhadap kuliah *Online* termasuk kategori tinggi, 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*.