

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Covid-19 (Coronavirus Disease 2019) merupakan sebuah virus yang menyerang pernafasan manusia (Kementerian Kesehatan, 2020). Diduga *Covid-19* pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok. Virus ini diduga muncul karena adanya sebuah pasar makanan di Wuhan yang menjual berbagai jenis hewan hidup maupun sudah mati (Pratiwi, 2020). Virus ini telah tersebar di seluruh dunia, termasuk Indonesia sejak awal bulan Maret 2020. Setelah itu peningkatan kasus pun terjadi di seluruh wilayah Jabodetabek sehingga menjadi kawasan zona merah (Argaheni, 2020).

Pandemi covid 19 mulai terjadi di Indonesia pada Maret 2020 yang lalu, memberikan dampak kepada banyak sektor kehidupan, seperti sektor sosial, ekonomi, pariwisata, perdagangan, termasuk sektor pendidikan yang pada akhirnya mengharuskan masyarakat untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru (Azimah, 2020). Sektor pendidikan mengalami perubahan yang signifikan dengan terbitnya Surat Edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tertanggal 24 Maret 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, yang mengharuskan tenaga pengajar dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah atau secara daring. Seluruh Universitas dan perguruan

tinggi merespon segera surat edaran dari Kementerian Pendidikan tersebut sebagai bentuk upaya pencegahan penyebaran covid 19, dengan mengeluarkan intruksi untuk melaksanakan sementara pembelajaran dengan sistem pembelajaran *online* (Sadiki & Hamidah, 2020) termasuk Universitas Andalas.

Menurut Maltz (2005) *E-learning* merupakan istilah yang digunakan untuk pembelajaran *online* secara jarak jauh menggunakan aplikasi tertentu. *E-learning* merupakan penerapan teknologi informasi dari sebuah proses pendidikan, guna mendukung dan meningkatkan kualitas pendidikan di sebuah lembaga pendidikan (Arkorful & Aidoo, 2014). Penerapan pembelajaran secara *online* di Indonesia baru saja ramai diterapkan akibat pandemic covid 19. Dalam praktiknya masih banyak sekali kendala dan tantangan yang dialami, akses internet serta kemampuan pengguna perangkat teknologi menjadi isu yang paling diperhatikan. (Handarini & Wulandari, 2020).

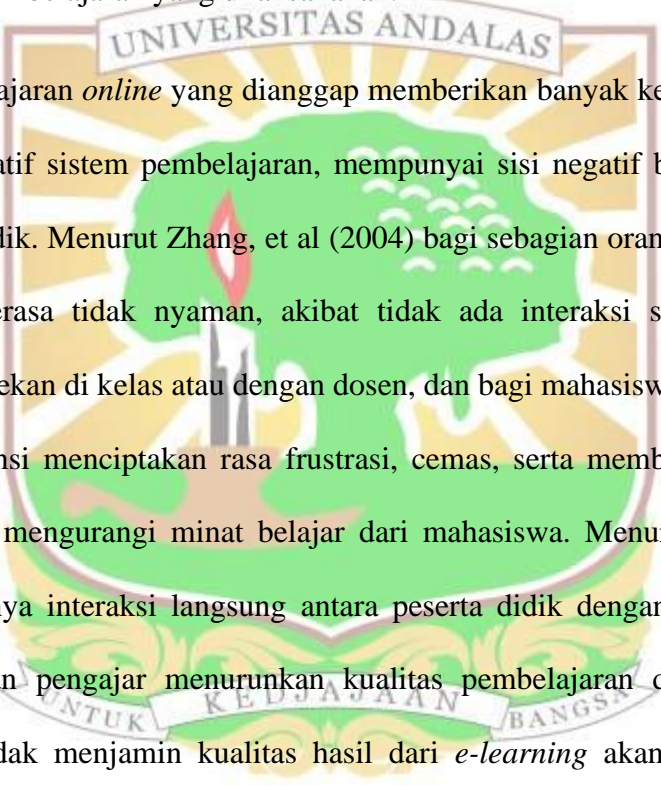
Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu, Rumah Belajar, Meja Kita, Icando, IndonesiAx, Google for education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, Ruang Guru, Sekolahmu, Zenius, Cisco Webex. Beberapa aplikasi ini digunakan untuk melakukan proses pembelajaran *online*, akan tetapi penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut tentu mengalami kendala, ketersediaan jaringan internet dan kemampuan ekonomi peserta didik yang tidak sama untuk membeli paket internet, menyulitkan mereka dalam mengumpulkan tugas. Apalagi jika proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *video*

conference, hal ini tentu akan membutuhkan koneksi internet yang stabil serta paket internet yang banyak (Handarini & Wulandari, 2020).

Keberadaan sistem pembelajaran *e-learning* seharusnya dapat membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik (kemdikbud.go.id, 2020). Sistem pembelajaran *online (e-learning)* dapat menjadikan peserta didik seorang *active learner* yang mandiri dan tidak terlalu bergantung kepada pengajar (Widhiarttha, 2009). Dalam proses pembelajaran *online* mahasiswa harus bisa beradaptasi dengan teknologi yang digunakan, mahasiswa sebagai konstruktor pengetahuan, pembelajar mandiri, dan pemecah masalah, harus menjadi pembelajar yang proaktif (Pratiwi, 2020). Peserta didik seharusnya merasa lebih nyaman dalam mengemukakan pendapat selama sistem pembelajaran *online (e-learning)*, mereka melakukan pembelajaran dari rumah membuat mereka tidak merasakan tekanan psikologis dari teman sebaya ataupun dari pengajar yang biasa mereka alami ketika mengikuti pembelajaran tatap muka (Hamidah & Sadikin, 2020).

Menurut Zhang, et al (2004) sistem pembelajaran *online* mampu mengubah cara dosen dalam penyampaian pengetahuan serta dapat menjadi alternatif yang dilaksanakan dari kelas tradisional. Pembelajaran *online* juga seharusnya memberikan kemudahan, karena pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, kemudian memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui teks, audio, video, animasi, yang semuanya digunakan untuk mempermudah dan memodifikasi cara menyampaikan informasi (Pratiwi, 2020). Sebagai sebuah metode, keberhasilan sistem pembelajaran *online (e-learning)*

bergantung pada interaksi yang maksimal antara pengajar dan peserta didik, dan antara peserta didik dengan teman sebayanya serta adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut (Leonard & Mutia, 2013). Dalam peningkatan mutu sistem pembelajaran *online* (*e-learning*), penting bagi institusi pendidikan dan dosen menyediakan fasilitas yang mendukung terciptanya sistem pembelajaran yang interaktif, efektif, dan inovatif, dengan begitu peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang dilaksanakan.

The logo of Universitas Andalas is a shield-shaped emblem. At the top, a banner reads "UNIVERSITAS ANDALAS". The central part of the shield features a green tree with a red flame-like shape at its top, set against a yellow sunburst background. Below the tree, a banner reads "UNTUK KEMAJUAN BANGSA".

Pembelajaran *online* yang dianggap memberikan banyak kemudahan, serta menjadi alternatif sistem pembelajaran, mempunyai sisi negatif bagi mahasiswa atau peserta didik. Menurut Zhang, et al (2004) bagi sebagian orang pembelajaran *online* akan terasa tidak nyaman, akibat tidak ada interaksi secara langsung dengan rekan-rekan di kelas atau dengan dosen, dan bagi mahasiswa pembelajaran *online* berpotensi menciptakan rasa frustrasi, cemas, serta membingungkan dan pada akhirnya mengurangi minat belajar dari mahasiswa. Menurut Widhiarththa (2009) minimnya interaksi langsung antara peserta didik dengan teman sebaya maupun dengan pengajar menurunkan kualitas pembelajaran dibanding tatap muka, serta tidak menjamin kualitas hasil dari *e-learning* akan setara dengan pembelajaran tatap muka. Argaheni (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dalam sistem pembelajaran *online*, masih banyak mahasiswa yang merasakan kebingungan akibat dari banyaknya tugas yang diberikan oleh dosen tanpa adanya materi yang cukup sehingga mahasiswa merasa kewalahan dalam mengikuti pembelajaran.

Serangkaian masalah yang dialami mahasiswa diatas juga didukung dengan hasil survei sederhana yang telah peneliti lakukan pada 11 orang mahasiswa di Universitas Andalas, dengan mengajukan 19 pertanyaan berbeda. Ketika ditanyai tentang bagaimana hubungan mereka dengan dosen selama perkuliahan *online*, 73% mahasiswa berpendapat bahwa hubungan mahasiswa dengan dosen mulai renggang, dan terjadi beberapa kesalahan dalam berkomunikasi dengan dosen. Ketika ditanyai tentang bagaimana dosen membangun kelas *online*, 55% mahasiswa berpendapat bahwa suasana pembelajaran *online* bergantung pada bagaimana dosen mampu membangun suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kemudian, ketika ditanyai tentang bagaimana pengalaman mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran *online*, 82% mulai merasa bosan, tidak fokus, sulit mengikuti pembelajaran, tidak bersemangat, dan mengalami demotivasi. Jawaban yang diberikan oleh responden diatas mengacu bahwa terdapat indikasi adanya ketidakpuasan mahasiswa dalam pembelajaran *online*, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewantara & Nugiansah (2021) tentang efektivitas pembelajaran *online* di Universitas PGRI Yogyakarta, sebanyak 62% dari 4.475 responden menyatakan bahwa responden merasa sangat tidak puas terhadap pembelajaran *online*, serta sebanyak 39% responden merasa jenuh/bosan ketika mengikuti pembelajaran secara *online*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Napitupulu (2020) menunjukkan bahwa dari 384 responden yang menjadi subjek penelitian hanya ada 4 responden yang merasa sangat puas dengan pembelajaran *online*. Sisanya sebanyak 48,2 %

merasa tidak puas dengan sistem pembelajaran online. Hal ini mungkin saja terjadi karena sebelumnya mahasiswa yang menjalani pembelajaran tatap muka, mungkin saja ada ketidaksiapan dan belum terbiasa dalam menggunakan metode pembelajaran *online*, sehingga mahasiswa tidak bisa mandiri dalam pembelajarannya. Ketidakmandirian ini kemudian memicu rasa bosan dan juga demotivasi di dalam diri mahasiswa (Napitupulu, 2020).

Cheok & Wong (2015) bahwa aspek atau komponen yang membangun kepuasan belajar *online* salah satunya adalah bagaimana sikap, perasaan, dan keyakinan mahasiswa dalam pembelajaran *online*. Kepuasan peserta didik dalam konteks pemberian pelayanan pendidikan merujuk kepada bagaimana hasil dan pengalaman mereka dalam sebuah lembaga pendidikan. Manzoor (2013) juga menekankan bahwa kepuasan peserta didik sangat bergantung kepada perbandingan antara prioritas peserta didik dan bagaimana lingkungan pendidikan yang mereka rasakan. Kepuasan belajar online (*e-learning satisfaction*) merupakan evaluasi dari peserta didik yang erat kaitannya dengan persepsi mahasiswa, tentang apa yang mereka dapatkan, dan pengalaman apa yang mereka rasakan dalam pembelajaran *e-learning* yang menggunakan teknologi informasi sebagai sarana alternatif dari metode pembelajaran. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasir, Suarman, & Gusnardi (2017) peserta didik yang merasakan kepuasan dalam pembelajaran akan mempunyai motivasi dan minat belajar yang tinggi, serta mempunyai hasil belajar yang baik.

Kauffman (2015) yang menyatakan bahwa motivasi diri, gaya belajar, pengetahuan pengajar, fasilitasi pengajar, manajemen pengajar didalam kelas

online, interaksi didalam kelas *online*, dan pelatihan mempunyai hubungan dengan kepuasan belajar *online* peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian kepuasan belajar *online* (*e-learning satisfaction*), terdapat banyak kendala juga selama melaksanakan pembelajaran *online* yang akan menjadi salah satu pengalaman belajar *online* peserta didik, sebagaimana yang dikemukakan Deshwal, Trivedi, & Himanshi (2017) pengalaman peserta didik dapat mempengaruhi kepuasan belajar peserta didik. Kendala tersebut seperti koneksi internet yang tidak stabil (Pratiwi, 2020), kurangnya fasilitas yang mendukung pembelajaran *online*, sulitnya kuota internet atau media penunjang seperti *smartphone* terutama bagi peserta didik yang kesulitan ekonomi, dukungan orang tua, dan kompetensi seorang pengajar dalam mengoperasikan teknologi (Lestiyawati & Widyanoro, 2020). Menurut Rosali (2020) kendala dalam pembelajaran *online* lainnya adalah komunikasi yang kurang lancar dengan pengajar, pengajar yang lebih fokus memberikan tugas ketimbang materi, kurang terkontrolnya pembelajaran dan pengawasan oleh pengajar. Muzenda (2013) dalam penelitiannya membuktikan bahwa persepsi dari peserta didik terhadap kompetensi tenaga pengajar, mempunyai hubungan dengan kepuasan belajar *online* dari peserta didik.

Kepuasan belajar sebagai sebuah variabel yang dibentuk oleh persepsi dan pengalaman, akan berkaitan dengan banyak variabel lain. Sejumlah penelitian sudah melakukan analisis terhadap hubungan variabel demografi seperti jenis kelamin dan tingkatan pendidikan (semester) dengan kepuasan belajar *online*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mohamad et al, (2020) menunjukkan bahwa

variabel demografi jenis kelamin dan tingkatan pendidikan (semester) tidak memberikan dampak terhadap kepuasan belajar *online*.

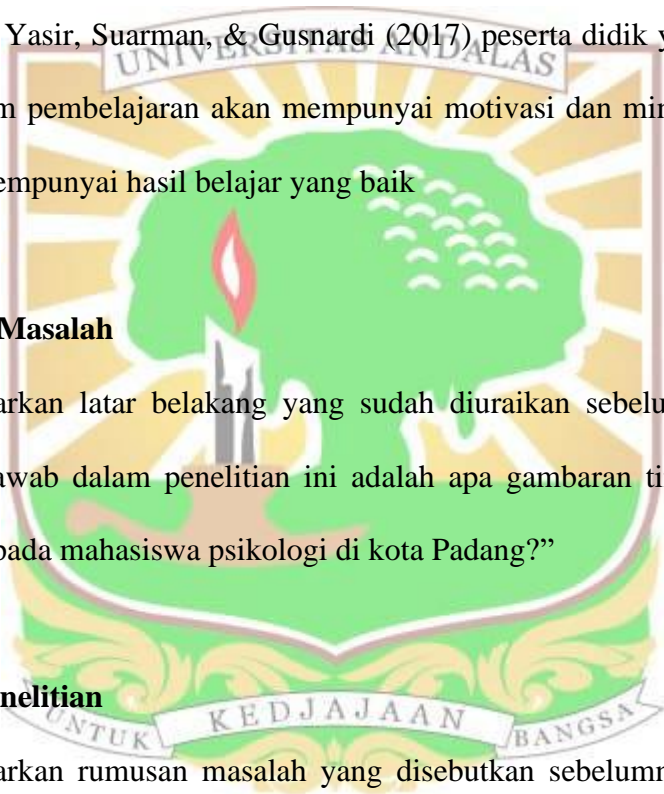
Berdasarkan uraian di atas maka dari itu penelitian ini menjadi penting agar dapat menjadi acuan bagi program studi untuk meningkatkan pelayanannya dalam kualitas pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki mahasiswa dalam mengembangkan dirinya, karena sesuai dengan hasil penelitian dari Yasir, Suarman, & Gusnardi (2017) peserta didik yang merasakan kepuasan dalam pembelajaran akan mempunyai motivasi dan minat belajar yang tinggi, serta mempunyai hasil belajar yang baik

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah apa gambaran tingkat kepuasan belajar *online* pada mahasiswa psikologi di kota Padang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran kepuasan belajar *online* pada mahasiswa psikologi di kota Padang.



1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya kajian psikologi mengenai gambaran kepuasan belajar *online* pada mahasiswa psikologi di kota Padang. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian kepuasan belajar *online* pada mahasiswa psikologi di kota Padang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Mahasiswa

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada para pembaca mengenai bagaimana gambaran kepuasan belajar *online* pada mahasiswa psikologi di kota Padang.

1.4.2.2 Pihak Universitas

Bagi universitas penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai kepuasan belajar *online* mahasiswa psikologi sehingga penelitian ini dapat menjadi dasar bagi universitas untuk meningkatkan kualitas pelayanan dalam segi pembelajaran *online*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan berisi uraian singkat latar belakang penelitian, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka menjabarkan landasan teori yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu kepuasan belajar, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Metode penelitian berisikan uraian mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan gambaran umum subjek penelitian, hasil penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan dari penelitian.

BAB V: Penutup

Bab ini menjelaskan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dan saran untuk penyempurnaan penelitian selanjutnya.

