

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pembelajaran Daring

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan’ atau dalam istilah internet sering kita gunakan kata *online* yang berarti tersambung dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa melakukan tatap muka, hal ini dilakukan untuk menjaga keselamatan memutus rantai penyebaran virus Covid-19. Semua materi perkuliahan, penugasan, pengumpulan tugas, presensi, kuis, ujian, dan komunikasi semuanya dilakukan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dapat dilakukan menggunakan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Moodle*, *Edmodo*, *Zoom*, bahkan jejaring sosial seperti *Whatsapp*. Suatu kondisi dikatakan daring bila memenuhi syarat antara lain bila berada di bawah kendali suatu *system*, tersambung pada suatu *system* saat pengoperasiannya, penggunaannya segera / *real time*, dan bersifat pelayanan. Pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa dapat belajar kapan pun, di mana pun, tanpa di batasi ruang dan waktu, mahasiswa juga memiliki banyak waktu untuk belajar, tetap dapat berinteraksi dengan dosen. Pembelajaran secara daring juga memiliki tantangan yaitu harus tersedia minimal telepon selular cerdas dengan perangkat komputasi multiguna, dibutuhkan suasana yang mendukung saat kuliah berlangsung, koneksi internet yang memadai, dan kuota internet (Ermayulis,2020).

Pembelajaran daring memang tidak dapat menggantikan pelajaran tatap muka, apalagi pendidikan vokasi lebih banyak melakukan praktik daripada teori, namun tidak mungkin mahasiswa akan diliburkan sampai Pandemi berakhir, pendidikan harus tetap berjalan sesuai silabus dan kalender akademik yang telah ditetapkan, kebutuhan mahasiswa akan pendidikan harus tetap terpenuhi karena kita juga tidak pernah tau kapan Covid-19 akan teratasi, dari materi yang diberikan saat pembelajaran daring mungkin tidak akan dapat maksimal tapi jauh lebih penting mahasiswa mengerti daripada tidak ada perkuliahan sama sekali.

2.2 Konsep Kepuasan

Tingkat kepuasan pengguna layanan daring bisa menunjukkan mahasiswa menikmati proses pembelajaran online. Mahasiswa adalah asset dari perguruan tinggi, kepuasan mahasiswa adalah prioritas utama, mahasiswa yang puas akan menjadi magnet bagi masyarakat untuk menjaring mahasiswa berikutnya. Kepuasan merupakan perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi/kesannya terhadap kinerja atau hasil suatu produk dan harapan-harapannya (Asmuji, 2012). Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur efektifitas pembelajaran adalah *end-user computing satisfaction* (EUCS) (Yi, 2003). Pada metode EUCS terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna sebuah media. Faktor-faktor yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dengan metode EUCS antara lain kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, akurasi, dan interaksi (Cheok, 2015). Dalam penelitian ini kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran daring akan diukur menggunakan metode EUCS. Tingkat kepuasan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring bisa menjadi cerminan keberhasilan dari pembelajaran online media pembelajaran itu sendiri dengan mengevaluasi isi, keakuratan, format, ketepatan waktu dan kemudahan penggunaan (Purwandani, 2018).

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem informasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan. *Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Model evaluasi EUCS ini dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh (1998). Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem. Berikut adalah penjelasan dari tiap dimensi yang diukur dengan metode *End User Computing Satisfaction* menurut Doll & Torkzadeh:

- a. Isi, mengukur kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring ditinjau dari isi dari suatu sistem pembelajaran. Isi dari sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang dapat digunakan oleh pengguna dalam hal ini mahasiswa dan juga

informasi yang dihasilkan oleh sistem. Dimensi isi mengukur apakah sistem pembelajaran daring memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna mulai dari tampilan sampai ketersediaan seluruh informasi. Semakin lengkap modul dan informatif sistem maka tingkat kepuasan dari pengguna akan semakin tinggi (Suprpta, 2018).

b. Keakuratan, mengukur kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima masukan lalu diolah menjadi informasi. Keakuratan antara data yang ditampilkan dalam pembelajaran daring dengan silabus media pembelajaran (Prasetya, 2020). Keakuratan sistem diukur dengan melihat seberapa sering sistem menghasilkan luaran yang salah ketika mengolah masukan dari pengguna pembelajaran daring, selain itu dapat dilihat pula seberapa sering terjadi error atau kesalahan dalam proses pengolahan data.

c. Format, mengukur kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring dari sisi laporan atau informasi yang dihasilkan oleh sistem apakah tampilan dari sistem itu menarik dan apakah tampilan dari sistem memudahkan pengguna ketika menggunakan sistem yang secara tidak langsung mempengaruhi efektivitas dari pengguna (Suprpta, 2018). Pada penelitian ini pengukuran kepuasan pengguna pembelajaran daring dari sisi form dilihat dari tersedianya ruang untuk mengakses materi, ruang untuk mengumpulkan tugas, ruang untuk melihat nilai tugas, dan ruang untuk saling berkomunikasi (Prasetya, 2020).

d. Kemudahan pengguna, mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem seperti proses memasukkan data, mengolah data dan mencari informasi yang dibutuhkan (Suprpta, 2018). Kemudahan akses, kemudahan mengunduh materi, kemudahan mengunggah tugas, kemudahan mengetahui status tugas, dan kemudahan mendapatkan panduan pengoperasian pembelajaran daring (Prasetya, 2020).

e. Ketepatan waktu, mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, ketepatan waktu dalam menyediakan data dan informasi selama pembelajaran daring diukur dari sudut pandang mahasiswa. Ketepatan waktu dalam penelitian ini mengacu pada waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam

mempelajari materi dan mengumpulkan tugas yang disediakan. Pengukuran waktu disesuaikan dengan silabus perkuliahan (Prasetya, 2020). Sistem yang tepat waktu dapat dikategorikan sebagai sistem *real-time*, berarti setiap permintaan atau masukan yang dilakukan oleh pengguna akan langsung diproses dan keluaran akan ditampilkan secara cepat tanpa harus menunggu lama (Suprpta, 2018).

2.3 Mahasiswa Prodi Akupunktur ITSK RS dr. Soepraoen Malang

Mahasiswa Prodi Akupunktur ITSK RS dr. Soepraoen sebagian besar berasal dari berbagai daerah di seluruh Indonesia, ada pula beberapa yang menetap di luar negeri, dengan berbagai latar belakang inilah mereka sebagian merasa dimudahkan dengan adanya metode pembelajaran secara daring. Mereka dapat menghemat biaya tidak perlu datang ke Malang saat kuliah, mereka masih dapat mengikuti kuliah di sela-sela kesibukan bekerja, memiliki waktu lebih banyak untuk berkumpul bersama keluarga, dan yang terpenting memutus rantai penularan dengan tidak melakukan tatap muka.