

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan pustaka

1. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Arti belajar dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) secara etimologis berarti berusaha mencapai kepandaian dan ilmu. Pengertian ini memiliki arti yaitu belajar merupakan sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian dan ilmu. Ihsana (2017) mengatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seorang individu dalam perubahan perilaku sesuai dengan pengalaman yang menyangkut setiap aspek untuk memperoleh suatu tujuan. Sedangkan menurut Purwanto (2016) belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga adanya perubahan dalam dirinya. Menurut Aunurrahman (2014) bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang individu untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku yang baru, sebagai hasil pengalaman seseorang itu sendiri didalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian diatas, belajar merupakan rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dari dalam dirinya yang membuat perubahan berupa penambahan pengetahuan.

b. Pembelajaran *Online* (Daring)

Pembelajaran online adalah belajar mengajar yang menggunakan media elektronik secara khusus sebagai system pembelajarannya. E-Learning adalah payung istilah meliputi berbagai konsep dan teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti jarak, digital, elektronik, online, dan berbasis web (Komendangi, 2016).

Berdasarkan KKBI Kemendikbud Pusat, pembelajaran daring adalah aktivitas belajar yang terhubung jaringan internet. Aktivitas belajar, mengajar, mengumpulkan tugas, dan interasi guru dengan murid berlangsung tanpa tatap muka. Sebaliknya, pembelajaran luring adalah aktivitas mengajar dan belajar yang sama sekali tidak terhubung dengan jaringan komputer dan internet, Pengertian itu selaras dengan arti luring itu sendiri yang artinya "luar jaringan" (Debora, 2022).

Ardiansyah (2020) mengatakan bahwa Pembelajaran *Online* merupakan suatu sistem pembelajaran yang dilakukan sebagai sarana belajar mengajar tanpa harus adanya tatap muka secara langsung. Menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh dengan media *online* merupakan proses belajar mengajar yang dibuat untuk pembelajaran jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dari pengertian diatas, dapat di simpulkan pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi

menggunakan jaringan internet dimana dalam proses pembelajaran tidak dilakukan dengan tatap muka tetapi menggunakan mediaelektronik sehingga mampu mempermudah mahasiswa dimanapun dan kapanpun.

c. Macam-macam metode pembelajaran *online* (Daring)

Hrastinski (2023) dari devisi pembelajaran digital, Departemen pembelajaran ilmu teknik di *Royal Institute of Teknologi*, Swedia, berdasar ruang lingkupnya pembelajaran daring terdiri dari 3 macam yaitu:

1) Pembelajaran Sinkron (*Synchronous Learning*)

Yaitu adanya interaksi secara langsung (*Real Time*) antara dosen & mahasiswa di ruang kelas. Hanya saja karena akibat perkembangan teknologi komputer dan internet, aktivitas pembelajaran ini bisa dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan perangkat vidio konferensi (*Vidiconferencing*).

2) Pembelajaran Asinkron (*Asynchronous Learning*)

Berbeda dengan pembelajaran sinkron, pembelajaran asinkron tidak mengharuskan adanya interaksi langsung antara dosen & mahasiswa. Kemajuan teknologi memungkinkan dosen untuk mengunggah berbagai macam materi termasuk vidio pada sebuah platform pembelajaran digital yang dapat diakses oleh mahasiswa kapanpun dan dimanapun mereka berada.

3) Pembelajaran Campuran (*Blanded Learning*)

Pembelajaran campuran adalah pembelajaran campuran antara kegiatan tatap muka dan daring (melalui komputer dan internet) para dosen dapat melangsungkan pembelajaran sinkron dan asinkron dalam satu materi pembelajaran.

d. Karakteristik dan ciri-ciri pembelajaran *online* (daring)

Online (Daring) erupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet dalam pelaksanaannya.

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 109 tahun 2013 pembelajaran *online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*E-Learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat di akses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi yang dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan jarak jauh mempunyai karakteristik belajar mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi,

menggunakan teknologi pendidikan lainnya dan bentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.

- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka, artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan program studi, lintas satuan, jalur dan jenis pendidikan tanpa membatasi usia, latar belakang bidang studi, tempat dan cara belajar.

e. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *online* (daring)

Pembelajaran *online* (daring) saat ini menjadi populer karena potensi yang dirasakan untuk menyediakan konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya. Berdasarkan hal tersebut, Bilfasik (2015) menyebutkan manfaat pembelajaran daring adalah:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan
- 2) Memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran
- 3) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan
- 4) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumberdaya bersama.

Selain memiliki manfaat. Pangondian (2019) juga berasumsi bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu:

- 1) Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar

- 2) Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri
- 3) Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman
- 4) Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan.

f. Strategi dari pembelajaran *online* (daring)

Strategi pembelajaran adalah penyusunan pola mengajar yang bervariasi dalam pengembangannya dan dapat berbeda disesuaikan dengan situasi dan kondisi, maka akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan strategi pembelajaran yang disusun berdasarkan situasi, kondisi, juga kebutuhan mahasiswa agar sama-sama baik dalam menerima dan yang memberikan pendidikan, sehingga semua tujuan yang diharapkan sama-sama dapat tercapai.

2. Kepuasan

a. Pengertian kepuasan dan kepuasan mahasiswa

Kata kepuasan berasal dari bahasa latin yaitu *satis* yang berarti cukup baik, memadai dan *facio* yaitu membuat atau melakukan. Dalam arti kata lain kepuasan diartikan sebagai usaha untuk memenuhi sesuatu atau membuat hal itu memadai (Tjiptono, 2014).

Pada umumnya para ahli teori perilaku berpendapat bahwa dalam setiap perilakunya manusia mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu teori tersebut adalah teori kepuasan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya pengertian kepuasan

mahasiswa mencakup perbedaan antara harapan dengan kinerja atau hasil yang dirasakannya (Tjiptono, 2014).

Tingkat kepuasan mahasiswa adalah perasaan senang atau tidak senang seseorang setelah membandingkan antara harapan dan kenyataan yang terjadi. Pembelajaran / perkuliahan *online* hendaknya disajikan hampir sama dengan pembelajaran tatap muka sehingga mahasiswa merasa nyaman dan senang (Tjiptono, 2014).

Kepuasan mahasiswa merupakan suatu sikap positif siswa terhadap pelayan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru karena adanya kesesuaian antar apa yang diharapkan dan dibutubuhkan dengan kenyataan yang diterimanya. Dengan demikian, dapat disebutkan bahwa kepuasan merupakan fungsi dari layanan yang diterima dengan harapan, dan kepuasan berbanding lurus dengan harapan dan layanan (Tjiptono, 2014).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan

Menurut Nursalam (2014) beberapa faktor yang berpengaruh pada kepuasan. Secara garis besar dikategorikan dalam 5 kategori yaitu :

- 1) *Product quality* Bagaimana mahasiswa akan merasa puas atas produk yang digunakan.
- 2) *Service quality* Dimensi service quality yang lebih dikenal dengan servqual meliputi 5 dimensi yaitu *tangible, reliability, assurance, emphaty, responsiveness*.

- 3) Faktor emosional keyakinan dan rasa bangga terhadap produk, jasa yang dibandingkan pesaing. Faktor emosional diukur dari persepsi kualitas terbaik dibandingkan pesaingnya.
- 4) Biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan produk atau jasa.

c. Indikator Kepuasan

Indikator kepuasan mahasiswa dapat diukur melalui 5 dimensi, Kelima dimensi menurut Sukmanasa, *et al* (2017) adalah *tangible*, *reliability*, *responsiveness*, *assurance*, dan *emphaty*.

- 1) *Tangible* berkaitan dengan fasilitas fisik dan perlengkapan perkuliahan dan penampilan dosen.
- 2) *Reliability* (keandalan) merupakan kemampuan untuk memberikan layanan tepat waktu, tepat, kredibel. Keandalan adalah prediktor terkuat dari kepuasan dan meningkatkan kepercayaan dan ketergantungan pada organisasi. Keandalan sebagai salah satu penentu kualitas layanan yang dirasakan pada pembelajaran *online*.
- 3) *Responsiveness* mengacu pada respon yang cepat dan kemampuan memecahan masalah atau pertanyaan dengan segera. Tingkat ketanggapan dapat diukur dengan tanggapan dosen terhadap pertanyaan siswa dan sejauh mana mereka memberikan umpan balik yang berguna untuk masalah mereka.
- 4) *Assurance* atau kepastian adalah keadaan pasti. Mahasiswa memilih tempat untuk belajar dan mengembangkan potensi yang dimilikinya berdasarkan pada informasi yang diketahuinya.

5) *Emphaty* (empati) empati menyiratkan kepedulian, memberikan perhatian individu dan menawarkan bantuan. Empati didefinisikan sebagai kepedulian yang disesuaikan/individual dan perhatian khusus yang diberikan penyedia layanan. Mahasiswa mengevaluasi institusi secara positif ketika mereka merasa bahwa institusi berusaha memberikan layanan individu sesuai dengan kebutuhan pribadinya.

d. Pengukuran kepuasan

Tjiptono (2014) menjelaskan bahwa pengukuran kepuasan mahasiswa dilakukan dengan berbagai macam tujuan, diantaranya:

- 1) Mengidentifikasi keperluan mahasiswa yakni aspek-aspek yang dinilai penting oleh mahasiswa dan memengaruhi apakah ia puas atau tidak.
- 2) Menentukan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap kinerja organisasi pada aspek-aspek penting.
- 3) Mengidentifikasi *Priorities for Improvement* (PFI) melalui analisis gap antara skor tingkat kepentingan dan kepuasan.
- 4) Mengukur indeks kepuasan yang bisa menjadi indikator andal dalam memantau kemajuan perkembangan dari waktu ke waktu.

Pengukuran kepuasan dengan menggunakan kuesioner yang di adopsi dan modifikasi dari penelitian Nurrohim, (2020), terdiri dari 19 dengan pertanyaan yang diberikan kepada responden.

e. Kriteria kepuasan

Wu, *et.al* (2015) juga menyebutkan bahwa teori tentang kepuasan belajar (*learning satisfactory theory*) merupakan sebuah teori yang dikembangkan dari teori kepuasan pelanggan/konsumen (*customer satisfaction theory*).

Berpedoman pada skala pengukuran yang dikembangkan likert yang dikenal dengan skala likert, kepuasan mahasiswa terhadap kepuasan pembelajaran *online* dikategorikan menjadi sangat puas, puas, tidak puas dan sangat tidak puas (Azwar, 2017).

3. Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL)

a. Pengertian Rekognisi Pembelajaran Lampau

Pemerintah Republik Indonesia membuat peraturan yaitu Keputusan Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 123/B/SK/2017 Tentang Pedoman Tata Cara Penyelenggaraan Rekognisi Pembelajaran Lampau. Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) adalah pengakuan atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh dari pendidikan formal atau nonformal atau informal, dan/atau pengalaman kerja ke dalam pendidikan formal. Capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi dan/atau akumulasi pengalaman kerja.

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2012 tentang kerangka kualifikasi Nasional Indonesia dan Peraturan

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2021 tentang Rekognisi Pembelajaran Lampau telah memberikan akses yang lebih luas kepada masyarakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi melalui jalur RPL. Program bantuan pemerintah Penyelenggaraan RPL Tipe A adalah upaya pemerintah dalam mendorong perguruan tinggi untuk memberikan kesempatan kepada seseorang yang telah memiliki Capaian Pembelajaran atau kompetensi yang diperoleh dari pendidikan formal sebelumnya, non formal, informal dan/ atau pengalaman kerja untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sehingga yang bersangkutan tidak perlu mengambil seluruh SKS pada program studi yang diminati.

- b. Tujuan Program Rekognisi Pembelajaran Lampau
 - a. Meningkatkan akses untuk mengikuti pendidikan tinggi, sehingga dapat meningkatkan angka partisipasi pendidikan tinggi.
 - b. Memberikan kesempatan kepada masyarakat yang telah memiliki pengalaman pada suatu bidang pengetahuan dan ketrampilan tertentu untuk mengajukan pengakuan dan ketrampilan yang telah di perolehnya untuk memperoleh kredit akademik melalui asesmen RPL
 - c. Memberikan kesempatan kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan RPL dalam rangka meningkatkan asesmen mengikuti

pendidikan tinggi bagi masyarakat yang akan melanjutkan studi pada program studi tertentu melalui asesmen RPL.

c. Syarat calon mahasiswa mengikuti progra RPL TIPE A

Program RPL terdiri dari dua tipe yaitu TIPE A dikhususkan untuk calon mahasiswa dan TIPE B untuk calon dosen. Membahas mengenai persyaratan calon mahasiswa PMB jalur reguler agar konversi dapat diakui, maka perguruan tinggi wajib memastikan calon mahasiswa telah memenuhi syarat. Berikut adalah persyaratan mahasiswa yang dapat mengikuti RPL adalah:

- a. Lulusan SMA/SMK/MA/MAK atau sederajat dan telah memiliki pengalaman kerja/sertifikat pelatihan untuk dapat melanjut pada Program Sarjana Lulusan D3
- b. Peserta pernah kuliah program sarjana namun tidak selesai
- c. Memiliki pengalaman kerja paling sedikit 2 tahun
- d. Memiliki surat pernyataan dari pimpinan tempat kerja terkait status pegawai yang meliputi riwayat jabatan, posisi, lama kerja dan hasil kerja

B. Kerangka teori

Kerangka teori merupakan cara di mana mengumpulkan materi-materi yang kemudian digunakan untuk menjelaskan suatu masalah yang terjadi, Selain itu merupakan penjelasan umum terkait perilaku ataupun pokok bahasan yang bermanfaat bagi orang banyak (Yusuf, 2014). Kerangka teori

dalam penelitian ini di gunakan untuk mendeskripsikan Gambaran Kepuasan Mahasiswa S1 Keperawatan Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Terhadap Pembelajaran *Online* (Daring) Universitas Al- Irsyad Cilacap 2023.

Gambar 2.1 Kerangka Teori



