

**Article history**

Received Nov 01, 2020

Accepted May 29, 2021

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING  
PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN**

**Hikmayanti Huwaida<sup>1)</sup>, Rofi'i<sup>2)</sup>, Sri Imelda<sup>2)</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Banjarmasin

<sup>2</sup> Program Studi Adminitrasi Bisnis, Politeknik Negeri Banjarmasin

email: hikmayanti@poliban.ac.id, rofii@poliban.ac.id, imelda@poliban.ac.id

**Abstract**

*In an effort to prevent the spread of Covid 19 transmission, an adjustment was made to the education policy at Politeknik Negeri Banjarmasin. Politeknik Negeri Banjarmasin applies online learning. The research objective was to determine the effect of perceived enjoyment, perceived ease of use, and actual technology use on student satisfaction in online learning during the Covid 19 pandemic. Descriptive verification research. The data collection technique is done by distributing questionnaires (google form). With a student population of 171 people. The data analysis technique used multiple linear regression analysis. The results showed that; 1) Together with perceived enjoyment, perceived ease of use, and actual technology use have a significant effect on 55.7%; 2) Partially which has a significant effect is perceived enjoyment and actual technology use, while perceived ease of use has no significant effect on student satisfaction in online learning.*

**Keywords:** *Online Learning, Perceived Enjoyment, Perceived Ease of Use, and Actual Technology Use.*

**Abstrak**

Sebagai upaya mencegah meluasnya penularan Covid 19 dilakukan penyesuaian kebijakan pendidikan di Politeknik Negeri Banjarmasin. Politeknik Negeri Banjarmasin menerapkan pembelajaran daring. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh *perceived enjoyment*, *perceived ease of use*, dan *actual technology use* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid 19. Penelitian deskriptif verifikatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner (google form). Dengan Populasi mahasiswa sebanyak 171 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Secara bersama *perceived enjoyment*, *perceived ease of use*, dan *actual technology use* berpengaruh signifikan terhadap sebesar 55,7%; 2) Secara parsial yang berpengaruh signifikan adalah *perceived enjoyment* dan *actual technology use*, sedangkan *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Daring, Perceived Enjoyment, Perceived Ease of Use, dan Actual Technology Use.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran daring dilaksanakan di Politeknik Negeri Banjarmasin terhitung sejak 16 Maret 2020 berdasarkan Surat Edaran Direktur No 614/PL 18/KL/2020. Dengan dukungan perangkat teknologi pembelajaran, proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik. Aplikasi yang digunakan dosen seperti Ms. Teams, Zoom, Google meet, WA, dan lain lain.

Menurut Lashley (2014) penggunaan teknologi ini jika dipadukan dengan diskusi akan menjadi keterampilan tingkat tinggi. Materi dapat diakses, menjadi konten interaksi, instruktur dan transfer ilmu pengetahuan [1].

Bahan ajar dengan teknologi ini sangat mudah diakses, update, dan disimpan [2]

Beberapa manfaat implementasi pembelajaran daring: 1) kualitas lulusan dan PT meningkat, 2) komunitas berbagi ilmu, 3) dosen dan mahasiswa intens berkomunikasi, 4) kaya sumber belajar, 5) kualitas dosen meningkat [3]

Di sisi lain terdapat beberapa keluhan mahasiswa terkait pelaksanaan kuliah daring. terbatasnya kuota internet, dan jaringan. Pembelajaran monoton, tugas menumpuk, materi perkuliahan tidak mudah dipahami.

Sangat diperlukan kesiapan teknologi informasi dan dosen dalam pengembangan program pendidikan dalam dengan standar tinggi.

Persepsi digambarkan sebagai proses penggunaan panca indera dalam menerima stimulus, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga paham (Saifuddin, 2016).

Kemauan mahasiswa menggunakan teknologi dipengaruhi persepsi. Karena itu sangatlah penting untuk mengetahui persepsi mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Banjarmasin terkait dengan kebijakan kuliah daring yang dilaksanakan selama pandemi Covid 19 ini.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Apakah *perceived ease of use* berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring?
- 2) Apakah *perceived enjoyment* berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring?

- 3) Apakah *actual technology use* berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring?

- 4) Apakah *perceived ease of use*, *perceived enjoyment* dan *actual technology use* secara simultan berpengaruh pada kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.
- 2) Mengetahui pengaruh *perceived enjoyment* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.
- 3) Mengetahui pengaruh *actual technology use* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.
- 4) Mengetahui pengaruh *perceived ease of use*, *perceived enjoyment* dan *actual technology use* secara simultan terhadap kepuasan mahasiswa dalam perkuliahan daring.

### 1.4 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring sangat cocok dengan milenial dan dapat diakses dengan mudah.

karakteristik pembelajaran daring, antara lain:

- 1) penggunaan multimedia untuk materi ajar,
  - 2) *rooms*, *teams* dan chat untuk berkomunikasi.
  - 3) update materi ajar cepat.
  - 4) komunikasi intens dengan mahasiswa.
  - 5) sumber belajar lebih luas.
- [3].

Pembelajaran daring berkontribusi terhadap inovasi pembelajaran. materi ajar disajikan visual sehingga lebih dinamis dan interaktif [4].

Dengan perkuliahan daring efektifitas waktu, hemat biaya perjalanan dan pendidikan mahasiswa mandiri belajar [4].

### 1.5 Implikasi Pembelajaran daring Masa Depan

Dengan Pembelajaran daring, pendidikan berkualitas, serta akuntabilitas lembaga meningkat. Respon terhadap perubahan, kesiapan instalasi TIK, dan dosen sangat diperlukan untuk pendidikan masa depan.

### 1.6 Persepsi Mahasiswa

Menurut Atkinson persepsi adalah proses mengorganisasi dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan [5]

Persepsi akan membuat mahasiswa untuk trampil, dan termotivasi belajar. [1].

### 1.7 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait penelitian persepsi mahasiswa yang dikaitkan dengan perkuliahan daring.

Hasil penelitian bahwa tempat untuk kuliah daring di rumah, tempat yang jaringan internetnya lancar. Aplikasi yang digunakan Whatsapp group, zoom dan email. [2].

Persepsi mahasiswa sangat tinggi terhadap pembelajaran daring [4].

Whatsapp dan Google Classroom paling digemari. Mahasiswa faham pembelajaran daring [1].

Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring cukup baik [6].

Pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca mahasiswa [7].

Mahasiswa antusias dalam menggunakan e-learning. Mahasiswa merasakan bahwa jadwal yang digunakan dalam pemberian materi atau tugas kurang terjadwal dan terstruktur [5].

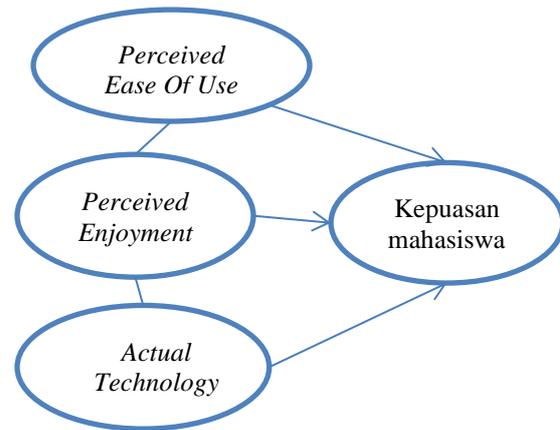
*e-learning* sangat membantu mahasiswa memperoleh informasi seputar perkuliahan, mendapatkan bahan perkuliahan, pengumpulan tugas, quiz online. [8].

Edmodo adalah alat pembelajaran yang berguna, bermanfaat, dan efektif karena meningkatkan motivasi belajar siswa, fleksibilitas, dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran online [9].

Dalam penelitian ini persepsi mahasiswa beberapa pendekatan seperti media yang digunakan, *perceived enjoyment*, *perceived ease of use*, informasi perkuliahan, mendapatkan bahan perkuliahan, pengumpulan tugas, quiz online, dan tingkat kepuasan mahasiswa dalam kuliah daring.

### 1.8 Kerangka Pikir

Penelitian tentang persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi Covid 19 dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Penelitian

Hipotesis penelitian terdiri dari:

- 1) *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.
- 2) *Perceived enjoyment* berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring
- 3) *Actual technology use* berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring
- 4) *Perceived ease of use*, *perceived enjoyment* dan *actual technology use* secara simultan positif berpengaruh pada kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif verifikatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner (*google form*). Dengan Populasi mahasiswa sebanyak 171 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh Item dinyatakan valid (nilai  $r$ -hitung >  $r$ -tabel). Untuk reliabilitas item  $\alpha$  sebesar  $0,960 > 0,05$ . Artinya seluruh item dinyatakan reliabel.

- a. Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi Covid 19 di Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Banjarmasin.

1) Variabel *Perceived Enjoyment*

Tabel 2. *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)*

No	Pernyataan <i>Perceived Enjoyment</i>	Persentase				
		1	2	3	4	5
1.	Senang saat pembelajaran daring	13	23	58	5	2
2.	Menikmati saat pembelajaran daring	11	28	49	11	2
3.	Menggunakan pembelajaran daring adalah hal yang menarik	14	27	43	13	4
4.	Tidak menikmati saat menggunakan pembelajaran daring	0	18	42	15	11
5.	Merasa nyaman mengikuti pembelajaran daring	11	27	51	8	2
6.	Secara visual bahan ajar yang diberikan dosen menarik (menyenangkan)	9	21	57	9	4

Dari tabel 2 terlihat mahasiswa cukup senang saat pembelajaran daring, menggunakan pembelajaran daring sebagai hal yang menarik. Sebagian besar mahasiswa menganggap secara visual bahan ajar yang diberikan dosen menarik. Terdapat sebagian mahasiswa yang menyatakan kurang nyaman mengikuti pembelajaran daring.

Variabel *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)* diukur berdasarkan 6 item pernyataan. Pedoman Interpretasi Variabel *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)*

Tabel 3. Pedoman Interpretasi Variabel *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)*

No	Rentang Skor	Kategori
1	6-10	Sangat Rendah
2	11-15	Rendah
3	16-20	Cukup Tinggi
4	21-25	Tinggi
5	26-30	Sangat Tinggi

Selanjutnya data di analisis dengan persentase (%) dan frekuensi (f) skor Variabel *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)* seperti pada tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Skor Variabel *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)*

No	Rentang skor	f	%
1	6-10	19	11%
2	11-15	45	26%
3	16-20	87	51%
4	21-25	17	10%
5	26-30	3	2%
Jumlah		171	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat ditunjukkan nilai persentase terbesar atau paling dominan yang diperoleh dari *Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)* adalah 51% termasuk dalam kategori cukup tinggi.

2) Variabel *Perceived Ease Of Use*

Tabel 5. *Perceived Ease Of Use (X<sub>2</sub>)*

No	Pernyataan <i>Perceived Ease Of Use</i>	Persentase				
		1	2	3	4	5
1.	Belajar untuk mengoperasikan pembelajaran daring adalah hal yang mudah	12	21	45	15	7
2.	Mudah untuk menguasai fitur-fitur yang ada di pembelajaran daring	12	23	41	18	6
3.	Pembelajaran daring mudah untuk digunakan	10	18	45	20	6
4.	Pembelajaran daring sulit untuk digunakan	13	17	37	23	11

Dari tabel di atas dapat diketahui sebagian besar mahasiswa cukup setuju bahwa pengoperasian dan fitur-fitur pembelajaran daring mudah. Di sisi lain terdapat sebagian mahasiswa yang menyatakan pengoperasian dan fitur-fitur pembelajaran daring sulit.

Variabel *Perceived Ease Of Use (X<sub>2</sub>)* diukur berdasarkan 6 item pernyataan). Pedoman interpretasi Variabel *Perceived Ease Of Use (X<sub>2</sub>)* seperti pada tabel berikut.

Tabel 6. Pedoman Interpretasi Variabel *Perceived Ease Of Use (X<sub>2</sub>)*

No	Rentang Skor	Kategori
1	4-7	Sangat Rendah
2	8-11	Rendah
3	12-15	Cukup Tinggi
4	16-19	Tinggi
5	20-23	Sangat Tinggi

Persentase (%) dan frekuensi (f) skor Variabel *Perceived Ease Of Use* ( $X_2$ ) seperti pada tabel 7.

Dimana berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai persentase terbesar diperoleh *Perceived Ease Of Use* ( $X_2$ ) adalah 44% termasuk dalam kategori cukup tinggi.

Tabel 7. Distribusi Skor Variabel *Perceived Ease Of Use* ( $X_2$ )

No	Rentang skor	f	%
1	4-7	20	12%
2	8-11	53	31%
3	12-15	76	44%
4	16-19	21	12%
5	20-23	1	1%
Jumlah		171	100%

### 3) Variabel *Actual Technology Use* ( $X_3$ )

Tabel 8. *Actual Technology Use* ( $X_3$ )

No	Pernyataan <i>Actual Technology Use</i>	Persentase				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan pembelajaran daring untuk mendukung aktivitas belajar	5	9	44	28	13
2.	Selalu mengakses pembelajaran daring	4	9	36	30	21
3.	Mendapatkan materi atau bahan pelajaran dari pembelajaran daring	5	8	31	36	21
4.	Melakukan download dan upload tugas melalui pembelajaran daring	2	8	19	33	37
5.	Menggunakan pembelajaran daring untuk mengecek level	6	13	53	21	6

Dari tabel di atas dapat diketahui sebagian besar mahasiswa cukup setuju bahwa pembelajaran daring untuk mendukung aktivitas belajar, selalu mengakses pembelajaran, mengecek level. Di sisi lain terdapat sebagian besar setuju bahwa mahasiswa mendapat materi, download dan upload tugas melalui pembelajaran daring.

Variabel *Actual Technology Use* ( $X_3$ ) diukur berdasarkan 6 item pernyataan). pedoman interpretasi Variabel *Actual Technology Use* ( $X_3$ ) seperti pada tabel berikut.

Tabel 9. Pedoman Interpretasi Variabel *Actual Technology Use* ( $X_3$ )

No	Rentang Skor	Kategori
1	5-9	Sangat Rendah
2	10-14	Rendah
3	15-19	Cukup Tinggi
4	20-24	Tinggi
5	25-29	Sangat Tinggi

### 4) Variabel Kepuasan mahasiswa

Tabel 11. Variabel Kepuasan Mahasiswa

No	Pernyataan Kepuasan mahasiswa	Persentase				
		1	2	3	4	5
1.	Puas dengan menggunakan pembelajaran daring	17	19	50	14	0
2.	Berbicara pada orang lain tentang kepuasan menggunakan pembelajaran daring	13	23	51	9	3
3.	Merasa puas terhadap performa pembelajaran daring	12	26	53	8	1
4.	Menggunakan pembelajaran daring adalah keputusan yang tepat	11	18	48	16	8
5.	Merasa tidak puas terhadap performa pembelajaran daring	15	24	38	16	7

Persentase (%) dan frekuensi (f) skor Variabel *Actual Technology Use* ( $X_3$ ) seperti pada tabel berikut.

Tabel 10. Distribusi Skor Variabel *Actual Technology Use* ( $X_3$ )

No	Rentang Skor	F	%
1	5-9	6	4%
2	10-14	24	14%
3	15-19	82	48%
4	20-24	57	33%
5	25-29	2	1%
Jumlah		171	100%

Berdasarkan tabel di atas nilai persentase terbesar atau paling dominan yang diperoleh dari *Actual Technology Use* ( $X_3$ ) adalah 48% termasuk dalam kategori cukup tinggi.

Dari tabel di atas dapat diketahui sebagian besar mahasiswa cukup puas, berbicara pada orang lain tentang kepuasan, performa, dan keputusan yang tepat menggunakan pembelajaran daring. Di sisi lain terdapat mahasiswa cukup tidak puas terhadap performa pembelajaran daring.

Variabel Kepuasan mahasiswa (Y) diukur berdasarkan 5 item pernyataan). Pedoman interpretasi Variabel Kepuasan mahasiswa (Y) seperti pada tabel berikut.

Tabel 12. Pedoman Interpretasi Variabel Kepuasan mahasiswa (Y)

No	Rentang Skor	Kategori
1	5-8	Sangat Rendah
2	9-12	Rendah
3	13-16	Cukup Tinggi
4	17-20	Tinggi
5	21-24	Sangat Tinggi

Persentase (%) dan frekuensi (f) skor Variabel Kepuasan mahasiswa (Y) seperti pada tabel berikut.

Tabel 13. Distribusi Skor Variabel Kepuasan mahasiswa (Y)

No	Rentang Skor	F	%
1	5-8	16	9%
2	9-12	40	23%
3	13-16	88	51%
4	17-20	25	15%
5	21-24	2	1%
Jumlah		171	100%

Berdasarkan tabel di atas nilai persentase terbesar atau paling dominan yang diperoleh dari Kepuasan mahasiswa (Y) adalah 51% termasuk dalam kategori cukup tinggi.

#### e. Uji Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji t)

Tabel 16. Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1,103	,911		1,210	,228
	<i>Perceived Enjoyment</i>	,417	,055	,490	7,624	,000
	<i>Perceived Ease Of Use</i>	,093	,060	,091	1,552	,122
	<i>Actual Technology Use</i>	,262	,053	,303	4,959	,000

#### b. Analisis Korelasi Ganda (R)

Tabel 14. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,746 <sup>a</sup>	,557	,549	2,395

Nilai R sebesar 0,746 menunjukkan bahwa *Actual Technology Use*, *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Enjoyment* memiliki hubungan yang kuat terhadap Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid.

#### c. Analisis Determinasi (R<sup>2</sup>)

Nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,557 atau (55,7%). Hal ini menunjukkan bahwa prosentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 55,7%.

#### d. Uji Koefisien Regresi Secara Bersamaan (Uji F)

Tabel 15. ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	<i>Regression</i>	1202,468	3	400,823	69,870	,000 <sup>b</sup>
	<i>Residual</i>	958,034	16	5,737		
	<i>Total</i>	2160,503	17			

F hitung = 69,870. F tabel = 3,683. Nilai F hitung > F tabel, maka Ho ditolak. artinya ada pengaruh secara signifikan *Actual Technology Use*, *Perceived Ease Of Use*, dan *Perceived Enjoyment* secara bersama-sama terhadap Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19.

Persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3$$

$$Y' = 1,103 + 0,417x_1 + 0,093x_2 + 0,262x_3$$

Keterangan:

$Y'$  = kepuasan mahasiswa

$a$  = konstanta

$b_1, b_2, b_3$  = koefisien regresi

$X_1$  = *perceived enjoyment*

$X_2$  = *perceived ease of use*

$X_3$  = *actual technology use*

Pengujian variabel secara parsial dapat diuraikan sebagai berikut:

1) **Perceived Enjoyment**

Berdasarkan tabel diperoleh t hitung sebesar 7,624 dan t tabel= 1,974. Nilai t hitung > t tabel (7,624> 1,974) maka  $H_0$  ditolak, ada pengaruh secara signifikan *Perceived Enjoyment* terhadap Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19.

2) **Perceived Ease Of Use**

Berdasarkan tabel diperoleh t hitung sebesar 1,552 dan t tabel = 1,974. Oleh karena nilai t hitung< t tabel (1,552<1,974) maka  $H_0$  diterima, tidak ada pengaruh secara signifikan *Perceived Ease Of Use* terhadap Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19.

3) **Pengujian koefisien regresi variabel Actual Technology Use**

T hitung sebesar 4,959 dan t tabel = 1,974. Nilai t hitung > t tabel (4,959> 1,974) maka  $H_0$  ditolak, ada pengaruh secara signifikan *Actual Technology Use* terhadap Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19.

Hasil di atas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Depende n Y	Independe n	B	t- hitun g	Sig.	Pengaru h
	<i>Perceived Enjoyment (X<sub>1</sub>)</i>	,41 7	7,624	,00 0	Positif dan signifika n
	<i>Perceived Ease Of Use (X<sub>2</sub>)</i>	,09 3	1,552	,12 2	Positif dan tidak signifika n
	<i>Actual Technology Use (X<sub>3</sub>)</i>	,26 2	4,959	,00 0	Positif dan signifika n

#### 4. PENUTUP

##### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan dimana secara bersama-sama terdapat pengaruh signifikan *actual technology use*, *perceived ease of use*, dan *perceived enjoyment* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19 sebesar 55,7%.

Kesimpulan berikutnya adalah terdapat pengaruh secara signifikan *perceived enjoyment* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19. Tidak terdapat pengaruh secara signifikan *perceived ease of use* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19.

Hal terakhir adalah terdapat pengaruh secara signifikan *actual technology use* terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa covid 19.

##### Saran

Saran dalam penelitian ini adalah mempertahankan serta meningkatkan aspek *perceived enjoyment* dalam hal senang saat pembelajaran daring, menggunakan pembelajaran daring sebagai hal yang menarik dan menganggap secara visual bahan ajar menarik.

Memperhatikan *actual technology use* yang menyangkut pembelajaran daring untuk mendukung aktivitas belajar, akses pembelajaran daring. Di sisi lain harus mampu mempertahankan mahasiswa mendapat materi, download dan upload tugas melalui pembelajaran daring.

#### 5. REFERENSI

- [1] N. H. Zhafira, E. Yenny, and Chairiyaton, "Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19," *J. Bisnis dan Kaji. Strateg. Manaj.*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [2] L. O. Anhusadar, "Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 44–58, 2020.
- [3] M. I. Mustofa, M. Chodzirin, and L. Sayekti, "Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi," *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 151–160, 2019.

- [4] A. Mustarin and M. Wiharto, "Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan program e-learning berbasis LMS pada Mata Kuliah Teknologi Budidaya Perikanan," in *Prosiding Hasil Penelitian Lembaga Penelitian Unhas*, 2018, pp. 249–253.
- [5] S. A. Yodha, Z. Abidin, and E. P. Adi, "PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN E-LEARNING DALAM MATA KULIAH MANAJEMEN SISTEM INFORMASI MAHASISWA JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 181–187, 2019.
- [6] D. S. Pratiwi and T. Andayono, "PERSEPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN TERHADAP PENGGUNAAN E-LEARNING," *CIVED (Jurnal Tek. Sipil dan Pendidik. Vokasi)*, vol. 7, no. 1, 2019.
- [7] N. L. Khusniyah and L. Hakim, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS DARING: SEBUAH BUKTI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS," *J. Tatsqif*, vol. 17, no. 1, 2019.
- [8] Suhendi, "Analisa Penggunaan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemudahan Mahasiswa Dalam Pembelajaran," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 6–8, 2015.
- [9] Musaljon, "Persepsi Mahasiswa STKIP Muhammadiyah Bogor Terhadap Penggunaan Aplikasi Edmodo," 2019.