

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Persepsi Siswa

2.1.1 Definisi Persepsi Siswa

Secara bahasa persepsi atau dalam bahasa Inggris *perception* berasal dari bahasa Latin *perceptio* dari *percipere* yang artinya menerima atau mengambil (Sobur, 2003: 445). Walgito (2010: 3) mengemukakan bahwa persepsi merupakan pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diinderanya sehingga merupakan suatu yang berarti dan merupakan respon yang integrasi dalam diri individu. Dengan adanya persepsi maka akan menimbulkan sikap tertentu dan tindakan sesuai dengan situasi yang dialami, serta akan menimbulkan tanggapan yang berbeda-beda pada masing-masing individu.

Persepsi merupakan suatu proses yang dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Persepsi seseorang timbul sejak kecil melalui interaksi dengan manusia lain. Sejalan dengan hal itu, Rakhmat (1994: 64) mendefinisikan pengertian persepsi sebagai pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Setiap persepsi selalu didahului oleh penginderaan yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera yang selanjutnya diteruskan oleh syaraf ke otak sebagai pusat susunan syaraf dan disinilah terjadi proses fisiologi yang menyebabkan individu dapat menyadari tentang apa yang diterima dengan alat indera atau alat reseptornya (Thoha, 2013: 43).

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa proses persepsi tidak dapat lepas dari proses penginderaan karena penginderaan merupakan proses pendahulu dari proses persepsi. Proses penginderaan akan berlangsung setiap saat, pada waktu individu menerima stimulus melalui alat indera, yaitu melalui mata sebagai alat penglihatan, telinga sebagai alat pendengar, hidung sebagai alat pembauan, lidah sebagai alat pengecap, dan kulit pada telapak tangan sebagai alat perabaan, kesemuanya itu merupakan alat indera yang digunakan untuk menerima stimulus dari luar individu.

Hal senada juga dikemukakan oleh Sunaryo (2004: 54) bahwa persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indera, kemudian individu ada perhatian, lalu diteruskan ke otak dan baru kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan persepsi. Dengan persepsi individu menyadari dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada disekitarnya maupun tentang hal yang ada dalam diri individu yang bersangkutan, sehingga dengan adanya persepsi tersebut dapat diketahui respon seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, maka dapat dimaknai bahwa persepsi siswa adalah perlakuan siswa terhadap informasi tentang suatu objek yang masuk kepada dirinya (diterimanya) melalui pengamatan dengan menggunakan indera-indera yang dimilikinya. Proses perlakuan tersebut

bertalian dengan pemberian arti, gambaran atau penginterpretasian terhadap objek tersebut.

2.1.2 Jenis-Jenis Persepsi

Parek dalam Walgito (2010: 54) mengungkapkan beberapa persepsi sebagai berikut:

1. Persepsi visual

Persepsi visual dari indera penglihatan yaitu mata. Persepsi ini adalah persepsi yang paling awal berkembang pada bayi dan memengaruhi bayi dan balita untuk memahami dunianya. Persepsi visual adalah hasil dari apa yang kita lihat, baik sebelum kita melihat atau masih membayangkan serta sesudah melakukan pada objek yang dituju.

2. Persepsi auditoria atau pendengaran

Persepsi auditoria merupakan persepsi yang didapatkan dari indera pendengaran yaitu telinga. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang didengarnya.

3. Persepsi perabaan

Persepsi perabaan merupakan persepsi yang didapatkan dari indera perabaan yaitu kulit. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang disentuhnya atau akibat persentuhan sesuatu dengan kulitnya.

4. Persepsi penciuman

Persepsi penciuman merupakan persepsi yang didapatkan dari indera penciuman yaitu hidung. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang dicium.

5. Persepsi pengecapan

Persepsi pengecapan atau rasa merupakan jenis persepsi yang didapatkan dari indera pengecapan yaitu lidah. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang ecap atau rasakan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa persepsi terdiri dari beberapa antara lain: persepsi visual, persepsi auditori atau pendengaran, persepsi perabaan, persepsi penciuman dan persepsi pengecapan.

2.1.3 Proses Terjadinya Persepsi

Walgito (2010: 54) menjelaskan bahwa alam proses persepsi, terdapat tiga komponen utama berikut: 1) Seleksi adalah proses penyaringan oleh indra terhadap rangsangan dari luar, intensitas dan jenisnya dapat banyak atau sedikit. 2) Interpretasi, yaitu proses mengorganisasikan informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang. Interpretasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman masa lalu, sistem nilai yang dianut, motivasi, kepribadian, dan kecerdasan. Interpretasi juga bergantung pada kemampuan seseorang untuk mengadakan pengkatagorian informasi yang kompleks menjadi sarjana. 3) Interpretasi dan persepsi kemudian diterjemahkan dalam bentuk tingkah laku sebagai reaksi (Soelaeman, 1987: 132). Jadi, proses persepsi adalah

melakukan seleksi, interpretasi, dan pembulatan terhadap informasi yang sampai.

Terjadinya persepsi pada diri individu tidak berlangsung begitu saja, melainkan melalui suatu proses. Proses persepsi adalah 9 peristiwa dua arah yaitu sebagai hasil aksi dan reaksi. Agar individu dapat menyadari dan mengadakan persepsi, maka ada beberapa syarat yang perlu dipenuhi, yaitu:

1. Adanya objek yang dipersepsi Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera. Stimulus dapat datang dari luar langsung mengenai alat indera (reseptor) maupun datang dari dalam yang langsung mengenai saraf penerima (sensoris) yang bekerja seperti reseptor.
2. Alat indera atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus. Disamping itu harus adapula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran.
3. Adanya perhatian

Perhatian merupakan langkah pertama sebagai persiapan dalam mengadakan persepsi. Tanpa perhatian tidak akan terjadi persepsi dalam diri seseorang (Walgito, 2010, h. 101).

Individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan berbagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar. Namun tidak semua stimulus akan direspon oleh individu. Respon diberikan oleh individu terhadap stimulus yang ada persesuaian atau menarik perhatian. Dengan demikian maka

yang dipersepsi oleh individu selain tergantung pada stimulusnya juga tergantung pada keadaan individu itu sendiri. Stimulus yang mendapat respon dari individu tergantung pada berbagai macam faktor salah satunya adalah faktor perhatian, yang merupakan aspek psikologis dalam mengadakan persepsi.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Berperan dalam Persepsi

Individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan stimulus yang diterimanya, sehingga stimulus tersebut mempunyai arti bagi individu yang bersangkutan. Demikian dapat dikemukakan bahwa stimulus merupakan salah satu faktor yang berperan dalam persepsi. Walgito(2010: 101) mengemukakan faktor-faktor yang berperan dalam persepsi antara lain:

1. Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian besar stimulus datang dari luar individu.

2. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai

pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

3. Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu atau sekumpulan objek.

Sedangkan menurut Stephen (1999: 125) menjelaskan bahwa terdapat 3 faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu:

1. Individu yang bersangkutan (pemersepsi)

Apabila seseorang melihat sesuatu dan berusaha memberikan interpretasi tentang apa yang dilihatnya itu, ia akan dipengaruhi oleh karakteristik individual yang dimilikinya seperti sikap, motif, kepentingan, minat, pengalaman, pengetahuan, dan harapannya.

2. Sasaran dari persepsi

Sasaran dari persepsi dapat berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Sifat-sifat itu biasanya berpengaruh terhadap persepsi orang yang melihatnya. Persepsi terhadap sasaran bukan merupakan sesuatu yang dilihat secara teori melainkan dalam kaitannya dengan orang lain yang terlibat. Hal tersebut yang menyebabkan seseorang cenderung mengelompokkan orang, benda,

ataupun peristiwa sejenis dan memisahkannya dari kelompok lain yang tidak serupa.

3. Situasi

Persepsi harus dilihat secara kontekstual yang berarti situasi dimana persepsi tersebut timbul, harus mendapat perhatian. Situasi merupakan faktor yang turut berperan dalam proses pembentukan persepsi seseorang.

Berdasarkan hal-hal tersebut dapat dipahami bahwa untuk mengadakan persepsi adanya beberapa faktor yang berperan, yang merupakan syarat agar terjadi persepsi, yaitu; pemersepsi, objek atau stimulus yang dipersepsi, alat indera, situasi dan syaraf-syaraf serta pusat susunan syaraf yang merupakan syarat fisiologis dan perhatian yang merupakan syarat psikologis.

2.1.5 Indikator-Indikator Persepsi

Adapun indikator dari persepsi adalah sebagai berikut:

1. Tanggapan (respon)

Yaitu gambaran tentang sesuatu yang ditinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan atau setelah berfantasi. Tanggapan disebut pula kesan, bekas atau kenangan. Tanggapan kebanyakan berada dalam ruang bawah sadar atau pra sadar, dan tanggapan itu disadari kembali setelah dalam ruang kesadaran karena sesuatu sebab. Tanggapan yang berada pada ruang bawah sadar disebut talent (tersembunyi) sedang yang berada dalam ruang kesadaran disebut actueel (sungguh-sungguh) Ahmadi (1982: 43).

2. Pendapat

Dalam bahasa harian disebut sebagai: dugaan, perkiraan, sangkaan, anggapan, pendapat subjektif “perasaan” (Kartono: 1991: 304). Adapun proses pembentukan pendapat adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadari adanya tanggapan/pengertian karena tidak mungkin kita membentuk pendapat tanpa menggunakan pengertian/tanggapan
- 2) Menguraikan tanggapan/pengertian, misalnya: kepada seorang anak diberikan sepotong karton berbentuk persegi empat. Dari tanggapan yang majemuk itu (sepotong, karton, kuning, persegi empat) dianalisa. Kalau anak tersebut ditanya, apakah yang kau terima? Mungkin jawabannya hanya “karton kuning” karton kuning adalah suatu pendapat.
- 3) Menentukan hubungan logis antara bagian-bagian setelah sifat-sifat dianalisa, berbagai sifat dipisahkan tinggal dua pengertian saja kemudian satu sama lain dihubungkan, misalnya menjadi “karton kuning”. Beberapa pengertian yang dibentuk menjadi suatu pendapat yang dihubungkan dengan sembarangan tidak akan menghasilkan suatu hubungan logis dan tidak dapat dinyatakan dalam suatu kalimat yang benar. Suatu kalimat dinyatakan benar dengan ciri: adanya pokok (subjek) dan adanya sebutan (predikat) (Ahmadi, 1982: 120)..

3. Penilaian

Bila mempersepsikan sesuatu maka kita memilih pandangan tertentu tentang hal yang dipersepsikan. Sebagaimana yang dikutip oleh Renato Tagulisi

dalam bukunya Alo Liliwery (1994: 173) dalam bukunya yang berjudul Persepsi Teoritis, Komunikasi Antar Pribadi, menyatakan bahwa persepsi seseorang mengacu pada proses yang membuatnya menjadi tahu dan berfikir, menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan internal seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dipahami bahwa persepsi siswa terdiri dari beberapa indikator antara lain: indikator tanggapan, indikator pendapat dan indikator penilaian.

2.2 Konsep Pembelajaran Berbasis Daring

2.2.1 Definisi Pembelajaran Berbasis Daring

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Sanjaya (2008:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut (Depdiknas: 2006: 5). Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi)

atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Sanjaya, 2008: 86).

Menurut Sinambela (2006:78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal dengan indikator: ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran) dan ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

Pembelajaran daring adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Mahamboro, 2002: 43). Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab ia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya. Peserta didik juga dapat berdiskusi secara online dengan pakar-pakar pada bidangnya, melalui e-mail atau chatting. Dengan demikian, jelas bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran berbasis daring sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh. Semakin ia aktif, semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh.

Murtiyasa (2012: 32) mengemukakan bahwa pembelajaran daring menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan

belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dimaknai bahwa pembelajaran berbasis daring adalah proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dengan peserta didik sebagai pusatnya yang dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.

2.2.2 Manfaat Pembelajaran Berbasis Daring

Anggoro (2001: 34-35) menjelaskan manfaat pembelajaran berbasis sebagai berikut:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).

Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran melalui internet dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan bahan belajar, peserta didik dengan guru, dan antara sesama peserta didik (*enhance interactivity*). Hal ini berbeda dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani, atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Pada

pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan guru untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung hanya didominasi oleh beberapa peserta didik yang cepat tanggap dan tidak mempunyai sifat pemalu.

Dalam kegiatan pembelajaran berbasis daring peserta didik yang terpisah satu sama lainnya di samping juga terpisah dari guru merasakan lebih leluasa atau bebas untuk mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada peserta didik lainnya yang secara fisik mengamati dirinya. Dengan demikian, peserta didik yang pemalu atau lamban tidak lagi merasa khawatir akan dicemooh, dikritik, atau dilecehkan karena pendapat atau pertanyaan yang diajukan mungkin dinilai kurang berbobot.

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis daring, setiap peserta didik merasakan adanya kebebasan untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat/pemikiran tanpa diiringi oleh perasaan waswas akan diserang atau dipermalukan di hadapan banyak orang yang disaksikan oleh gurunya. Iklim pembelajaran dan perasaan peserta didik yang kondusif seperti ini akan dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kadar interaksinya dalam kegiatan pembelajaran.

2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility)

Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya dan dari manapun dia. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, yang dapat diserahkan kepada guru begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu penyerahan tugas harus menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan guru. Juga tidak perlu menunggu sampai ada waktu luang guru untuk mendiskusikan hasil pelaksanaan tugas apabila dikehendaki. Melalui teknologi internet, semua hal yang demikian ini dapat diatasi. Peserta didik tidak harus terikat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada kegiatan pembelajaran yang konvensional.

3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*)

Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau kegiatan pembelajaran elektronik melalui internet semakin lebih banyak atau terbuka secara luas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar melalui interaksinya dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan siap diakses melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkannya.

4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran
(*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai software yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik. Demikian juga penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodik dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya. Di samping itu, pemutakhiran penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian guru selaku penanggungjawab/pembina materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berbasis daring yakni: 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*); 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*); 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*); dan 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

2.2.3 Unsur-Unsur Pembelajaran Berbasis Daring

Metode pengajaran konvensional masih kurang efektif jika dibandingkan dengan metode pengajaran modern. Melalui pembelajaran berbasis daring

diharapkan bukan sekedar menggantikan tetapi diharapkan pula untuk dapat menambahkan metode dan materi pengajaran konvensional seperti diskusi dalam kelas, buku, CD-ROM dan pelatihan komputer non internet. Ardiyansyah (2012: 45) menjelaskan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran berbasis daring adalah sebagai berikut ini:

1. Soal-soal: materi dapat disediakan dalam bentuk modul, adanya soal-soal yang disediakan dan hasil pengerjaannya dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan.
2. Komunitas: para pelajar dapat mengembangkan komunitas online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
3. Pengajar online: para pengajar selalu online untuk memberikan arahan kepada para pelajar, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi.

2.2.4 Kelebihan Pembelajaran Berbasis Daring

Ardiyansyah (2012: 132) menjelaskan beberapa kelebihan yang dimiliki dalam pembelajaran berbasis daring untuk proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengalaman pribadi dalam belajar: pilihan untuk mandiri dalam belajar menjadikan mahasiswa untuk berusaha melangkah maju, memilih sendiri peralatan yang digunakan untuk penyampaian belajar mengajar, mengumpulkan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan.
2. Mengurangi biaya: lembaga penyelenggara pembelajaran berbasis daring dapat mengurangi bahkan menghilangkan biaya perjalanan untuk pelatihan,

menghilangkan biaya pembangunan sebuah kelas dan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh pelajar untuk pergi ke sekolah.

3. Mudah dicapai: pemakai dapat dengan mudah menggunakan aplikasi online dimanapun juga selama mereka terhubung ke internet, pembelajaran berbasis daring dapat dicapai oleh para pemakai dan para pelajar tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
4. Kemampuan bertanggung jawab: Kenaikan tingkat, pengujian, penilaian, dan pengesahan dapat diikuti secara otomatis sehingga semua peserta (pelajar, pengembang dan pemilik) dapat bertanggung jawab.

2.2.5 Kekurangan Pembelajaran Berbasis Daring

Ardiyansyah (2012: 134) menjelaskan beberapa kekurangan yang dimiliki dalam pembelajaran berbasis daring sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
3. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
4. Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.

5. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).
6. Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan tentang internet.
7. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

2.2.6 Kendala Pembelajaran Daring

Kendala dalam pembelajaran daring antara lain: 1) tidak adanya jaringan data/kuota; 2) tidak adanya data atau kuota menjadi kendala dalam proses pembelajaran daring; 3) kurangnya pemahaman Tentang IT. Perkembangan teknologi saat ini dirasa penting karena ilmu teknologi akan membantu proses belajar mengajar seseorang tanpa harus bertemu langsung secara tatap muka. Namun tidak semua masyarakat mengerti tentang teknologi karena sebagian orang tua siswa terutama yang berada di pedesaan tidak memiliki alat komunikasi seperti handphone. Hal ini yang menjadi kendala pembelajaran daring. 4) Tidak adanya jaringan/signal Jaringan, internet bisa tersambung dari handphone atau alat komunikasi dikarenakan adanya sinyal, jika dalam keadaan tidak adanya sinyal maka akan mengakses sesuatu di dalam internet (Ridwan, 2020: 16)..

Mustakin (2020: 8) mengemukakan kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran daring di antaranya; 1) jaringan internet tidak stabil; 2) tugas terlalu banyak; 3) sulit fokus; 4) pulsa kuota terbatas; 5) aplikasi yang rumit dan 6) lebih senang dengan pembelajaran tatap muka. Selama masa banyak siswa

yang tidak bisa menahan diri dari bermain handphone karena dalam mengerjakan tugas mereka menggunakan handphone. Jadi disela mengerjakan tugas itulah mereka bermain permainan, atau menggunakan media sosial untuk chatting dengan temannya. Mustakin (2020: 4) mengemukakan bahwa dalam penggunaan handphone dengan durasi yang terlalu lama dan intensitas yang terlalu sering karena digunakan mengerjakan tugas dan membuka media sosial mengakibatkan mereka mengalami keluhan fisik paling banyak berupa mata kelelahan, sakit kepala, sering mengantuk, sulit istirahat, dan keluhan lainnya.

Utami dan Cahyono (2020: 21) mengemukakan kesulitan yang sering terjadi melalui konsep diri ketika siswa belajar daring, yaitu: 1) siswa belum bisa memiliki inisiatif belajar sendiri, sehingga siswa menunggu instruksi atau pemberian tugas dari guru dalam belajar; 2) siswa belum terbiasa dalam melaksanakan kebutuhan belajar online di rumah, siswa mempelajari materi pembelajaran sesuai apa yang diberikan guru, bukan yang mereka perlukan; 3) tujuan atau target belajar online siswa terhadap pembelajaran masih terbatas pada perolehan nilai yang memuaskan, bukan kemampuan yang seharusnya mereka tingkatkan; 4) sebagian siswa masih belum bisa memonitor, mengatur, dan mengontrol belajar online di rumah, masih terkesan belajar yang seperlunya dan 5) masih ada siswa yang menyerah mengerjakan tugas ketika terdapat kesulitan dan kesalahan yang paling banyak dilakukan siswa adalah siswa yang jarang melakukan evaluasi proses terhadap hasil belajarnya.

2.2.7 Solusi Mengatasi Kendala Pembelajaran Daring

Bagi guru dalam mengatasi kendala pembelajaran daring yaitu dengan menyiapkan materi pembelajaran semenarik mungkin dalam bentuk power point lengkap dengan ilustrasi gambar dan video yang terkait dengan materi tersebut sehingga membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik untuk belajar. Disamping itu guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik sehingga materi tersebut dirasakan lebih “hidup” oleh peserta didik. Dalam hal penguasaan IT, guru dapat menggunakan aplikasi yang sederhana misalnya whatsapp untuk mengirim materi pembelajaran baik disajikan dalam bentuk power point, audio dan video. Namun, sedikit demi sedikit guru harus meningkatkan kompetensi IT-nya, antara lain dengan mengikuti workshop terkait, bertanya kepada guru-guru lain yang mempunyai kemampuan lebih di bidang IT (Puspitasari dalam Kemdikbud, 2020).

Guru dapat memperkaya materi dan kemampuan mengajarnya dari youtube yang menyajikan aplikasi pembelajaran dan langkah-langkah penggunaannya, serta bagaimana memproduksi video pembelajaran, sehingga dalam menyampaikan materi tidak monoton dan siswapun lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Bagi peserta didik yang sering alpa atau tidak pernah mengikuti pembelajaran daring tanpa kabar berita, dapat diatasi dengan menghubungi langsung melalui telepon atau menghubungi orang tuanya, dan dapat juga home visit dengan menaati protokol kesehatan. Solusi lain, guru bersama guru mencari tau apakah yang menjadi kendala siswa tersebut tidak

pernah mengikuti daring dan mencari solusi bersama orang tuanya. Bila kendala memang anaknya malas, maka guru akan meminta pada orangtuanya agar dapat mendampingi pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) anaknya (Arianty dalam Kemdikbud, 2020).

Solusi permasalahan dari faktor orang tua yakni dengan melakukan komunikasi via telpon kepada anak-anaknya yang sedang daring di rumah untuk memastikan bahwa anak telah mengikuti pembelajaran daring. Orang tua/wali peserta didik diharapkan meluangkan waktu untuk memperhatikan anak-anaknya. Orang tua/wali dapat menghubungi wali kelas untuk mendapatkan informasi terkait prestasi belajar serta keterlibatan anak-anaknya dalam bentuk kehadiran selama pembelajaran daring. Pengampu mata pelajaran menghubungi langsung nomor handphone peserta didik untuk menanyakan sebab-sebab tidak mengerjakan tugas yang diberikan; meminta bantuan kepada guru untuk memotivasi peserta didik dalam belajar (Susilowati dalam Kemdikbud, 2020).

2.3 Penelitian Relevan

Permana, Daryati dan Maulana (2013: 1) dengan judul penelitian, *“Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E-Learning di SMK Negeri 4 Jakarta”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan belum berjalan dengan baik terlihat dengan adanya jaringan internet yang kadang-kadang lambat dan terputus dan masih ada beberapa orang guru dan siswa yang belum memahami teknologi informasi komunikasi dan juga

belum memahami prosedur dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis ELearning.

Adijaya, dkk. (2018: 105) dengan judul penelitian “*Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perkuliahan online lebih memberi kemudahan bagi saya berinteraksi dengan sesama mahasiswa. Selain permasalahan interaksi dengan dosen, ternyata perkuliahan online memberi kesulitan bagi mahasiswa berinteraksi dengan sesama mahasiswa lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan angka 35,19% dari total keseluruhan mahasiswa. Hal tersebut harus dicari solusinya, karena bila mahasiswa menghadapi masalah interaksi sesama mahasiswa, dapat mempengaruhi proses belajar. Sehingga pada akhirnya, dapat mempengaruhi hasil belajar para mahasiswa tersebut.

Widagdo (2015: 5) dengan judul penelitian, “*Persepsi Mahasiswa dalam Implementasi E-Learning Menggunakan Web di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap implementasi e-Learning menyatakan pemanfaatannya akan mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan simpulan penelitian ini disarankan kepada dosen pengampu Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Web hendaknya memilih proyek yang menarik dan menantang sehingga simulasi pembelajaran memperhatikan unsur metode dan media yang menarik sehingga perkuliahan dapat berlangsung dengan baik.

Zuriati, Bobby dan Briando (2020: 1) dengan judul penelitian, “*Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Online di Masa Pandemi pada Sekolah Menengah Atas Negeri Empat Tanjungpinang*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh terdapat beberapa dimensi yang harus menjadi perhatian utama . Dimensi tersebut antara lain: materi atau mode ajar, Interaksi siswa, dan Suasana belajar.Oleh karena itu, penelitian ini memiliki fokus pada persepsi siswa terhadap dimensi pelaksanaan pembelajaran *online*.

Berdasarkan dari beberapa penelitian di atas, relevansi dengan penelitian ini yaitu penelitian tentang persepsi siswa tentang penerapan pembelajaran berbasis daring. Perbedaan penelitian saat ini antara lain: perbedaan latar belakang masalah yang dihadapi, lokasi dan waktu penelitian. Selain itu penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya.

2.4 Kerangka Pikir

Pembelajaran berbasis daring sekarang menjadi pilihan utama karena adanya pandemi Covid-19 ini. Pembelajaran berbasis daring adalah suatu pendekatan pembelajaran yang pada pelaksanaannya tidak bertatap muka langsung di kelas namun melalui teknologi informasi dengan menggunakan fasilitas internet. Dengan mengintegrasikan koneksi internet, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mempermudah interaksi antara tenaga pengajar dan peserta didik meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Sistem pembelajaran dengan mengintegrasikan koneksi internet dengan proses belajar

mengajar dikenal dengan sistem *online learning* atau sistem belajar secara virtual (Bentley, Selassie dan Shegunshi, 2012: 20)

Pembelajaran berbasis daring sampai saat ini masih dianggap sebagai terobosan atau paradigma baru dalam kegiatan belajar mengajar dimana dalam proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan tenaga pengajar tidak perlu hadir di ruang kelas. Mereka hanya mengandalkan koneksi internet serta aplikasi pendukung untuk melakukan proses kegiatan belajar dan proses tersebut dapat dilakukan dari tempat yang berjauhan. Karena kemudahan dan kepraktisan sistem belajar *virtual atau online learning* , tidak heran bila banyak satuan pendidikan yang menggunakan sistem pembelajaran online . Dengan demikian, pembelajaran online dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan antara tenaga pengajar dan peserta didik (Adijaya dan Santosa, 2018: 18).

Namun pertanyaannya adalah apakah aktifitas belajar dalam pembelajaran online memiliki nuansa yang sama atau sekurangnya mendekati dengan aktivitas belajar dalam pembelajaran secara tatap muka. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fortune, Spielman dan Pangelinan (2011: 31) ada beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis daring antara lain: materi ajar, interaksi belajar dan lingkungan belajar.

Guru harus setiap hari mengarahkan siswa di grup pembelajaran daring, memantau mereka agar setiap siswa tetap mengikutinya, berhubungan dengan orang tua siswa yang tidak ikut dalam pembelajaran, sang guru juga harus memantau anak mereka sendiri di rumah agar tetap ikut pembelajaran dengan guru mereka masing-masing, butuh tambahan ekstra perhatian dan guru harus melakukan itu agar semuanya bisa berjalan normal, guru sebagai pengajar dan

sekaligus orang tua yang juga ikut mendampingi dan memperhatikan anaknya pada saat yang bersamaan.

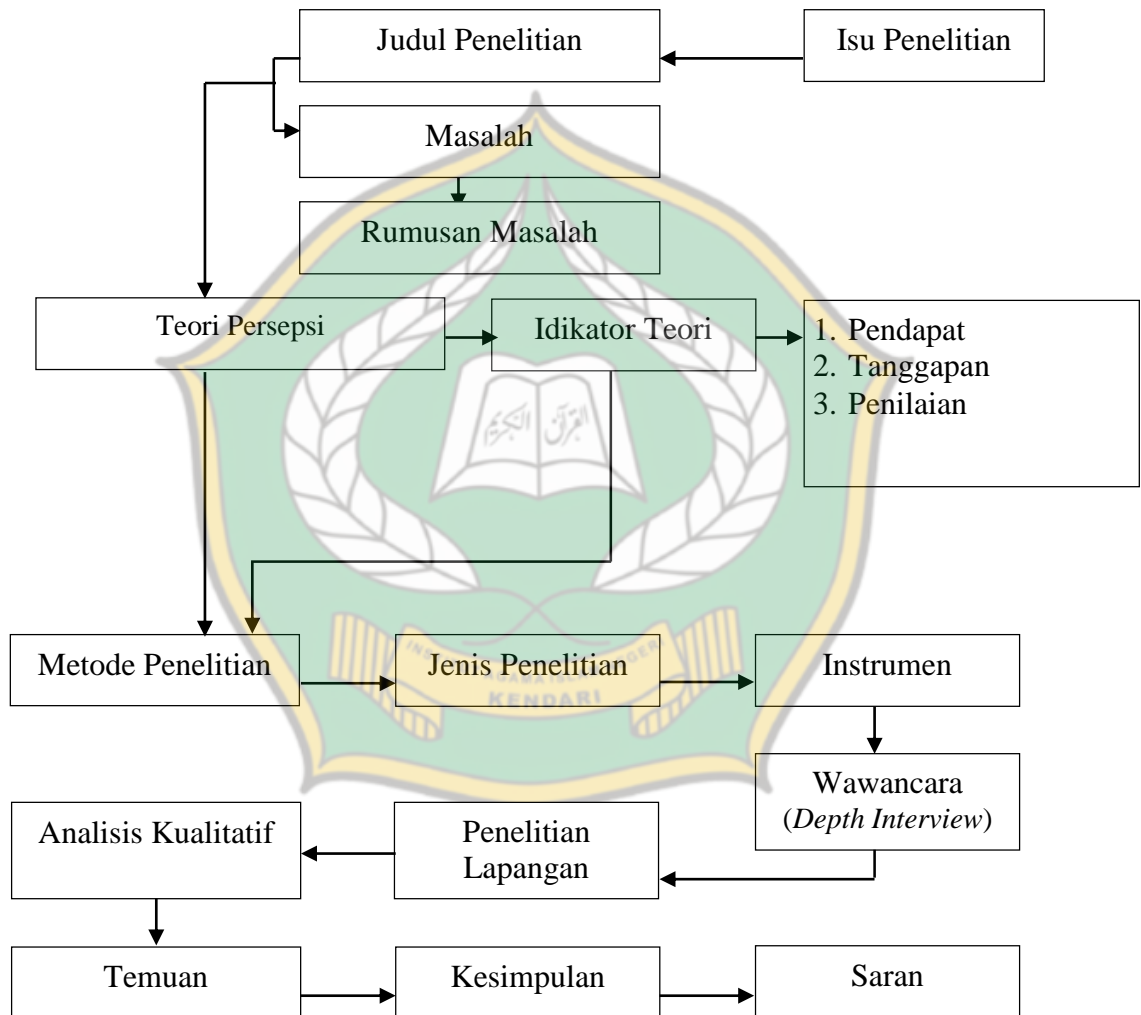
Sebagai pendidik masih harus banyak belajar dan berbenah dalam penggunaan teknologi, perlu adanya training kepada guru-guru agar dapat menambah wawasan dan keahlian dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di internet dalam menunjang pembelajaran sistem daring. Masukan dari sesama guru mapel dalam membuat model pembelajaran sistem online agar materi pembelajaran tersampaikan ke pada peserta didik.

Materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran online harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan memperhatikan instruksi-instruksi dalam materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran berbasis daring yang mudah dimengerti oleh siswa dan lain sebagainya. Interaksi belajar juga memegang peranan penting dalam proses belajar-mengajar. Bonk dan Lee (2005: 96) menjelaskan bahwa interaksi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar mengajar perlu dibangun hubungan yang baik antara tenaga pengajar dan peserta didik agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan secara baik. Selanjutnya, yang terakhir adalah persepsi siswa. Persepsi siswa, baik pada indikator tanggapan, pendapat dan penilaian terhadap pembelajaran penting untuk diketahui dalam membantu guru dalam mengembangkan proses pembelajaran.

Dengan demikian, perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola. Berdasarkan pendapat di atas implementasi pembelajaran berbasis daring adalah penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi dalam hal ini waktu belajar

peserta yang diefisienkan untuk proses belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas maka, kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pikir Penelitian (Sumber: Diolah Ditahun 2022)