

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Persepsi**

Menurut Afifah Harisah dan Zulfitri Masiming menjelaskan bagaimana persepsi orang bisa berbeda terhadap sebuah obyek, jadi bila dikaitkan dengan *perception* atau persepsi atau tanggapan atau penglihatan manusia terhadap tanda dan simbol yang terdapat pada *space* atau ruang, maka terbentuknya persepsi manusia sangat tergantung pada kemampuannya dalam “membaca” tanda atau simbol tersebut dengan modal memori yang ada pada otaknya dan bentuk tanda atau simbol dalam memberikan “penjelasan” pada manusia yang melihatnya(2008:29).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah “persepsi” adalah suatu tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indera nya. Maropen Simbolon menyatakan bahwa persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, penciuman, perasaan. Dengan kata lain persepsi disini suatu respon seorang manusia terhadap objek yang ia rasakan melalui panca inderanya baik secara lisan maupun melalui tulisan (2008:65).

Hal ini didapat melalui proses dari penilaian seseorang menggunakan indera pada obyek-obyek disekitarnya. Menurut Agestina persepsi yang memiliki tiga dimensi, yaitu: 1) Pengetahuan, merupakan hal yang diketahui tentang pribadi lain-wujud lahiriah, perilaku, masa lalu, perasaan, motif, dan sebagainya. 2) Pengharapan, merupakan gagasan tentang seseorang akan menjadi apa dan mau melakukan apa, dipadukan dengan gagasan individu tentang seharusnya dia menjadi apa dan akan melakukan apa. 3) Evaluasi, merupakan kesimpulan individu tentang seseorang, didasarkan pada bagaimana seseorang (menurut pengetahuan individu tentang seseorang) memenuhi pengharapan individu tentang seseorang tersebut (2011).

Semua orang dapat memberikan persepsi tersendiri dan juga berbeda-beda, karena semua itu tergantung dari proses terjadinya persepsi oleh masing-masing individu. Proses terjadinya persepsi dapat melalui lima indera yaitu indera pengelihatan, pendengaran, perasa, peraba, dan indera pencium.

Persepsi dapat terjadi apabila terjadinya stimulus yang diteruskan ke pusat syaraf yaitu otak, sehingga akan terjadi proses psikologi dan seorang individu akan mengalami persepsi. Menurut Walgito persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu merupakan proses yang berujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya(2010: 99). Sedangkan menurut Slameto (2010:102), persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Untuk mengetahui mengenai persepsi, maka perlu dilakukan penelaah yang

lebih mendalam mengenai hal-hal yang diamati oleh seseorang. Irwanto menyatakan Proses diterimanya rangsang (obyek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi (2002:71). Persepsi dapat terjadi apabila panca indera seseorang menerima rangsangan dan dengan disadari atau dimengerti, maka akan terjadi penafsiran pengalaman dari suatu peristiwa. Rangsangan yang didapatkan melalui alat indera akan membuat manusia menjadi lebih mengenal lingkungan hidupnya, karena tanpa persepsi yang benar, seorang manusia akan menjadi mustahil apabila dapat menangkap dan memaknai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data yang ada disekitarnya.

Proses terjadinya persepsi tidak berlangsung begitu saja akan tetapi melalui sebuah proses yang kompleks dalam diri seorang individu. Menurut Thoha menyatakan bahwa proses terbentuknya persepsi seseorang didasari pada beberapa tahapan:

- 1) Stimulus atau Rangsangan Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya
- 2) Registrasi Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan saraf seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.
- 3) Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya.

Proses interpretasi bergantung pada cara pendalamannya, motivasi dan kepribadian seseorang.

- 4) Umpan Balik (feedback) Setelah melalui proses interpretasi, informasi yang sudah diterima dipersepsikan oleh seseorang dalam bentuk umpan balik terhadap stimulus. (2003:145).

Walgito juga menyatakan bahwa proses terjadinya persepsi melalui beberapa tahap yaitu:

- 1) Suatu obyek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman.

- 2) Stimulus suatu obyek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologi yaitu berfungsinya alat indera secara normal.

- 3) Otak selanjutnya memproses stimulus sehingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadi adanya proses persepsi yaitu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya (2003: 54).

Proses terjadinya persepsi dimulai dari adanya perhatian dari dalam diri seseorang dimana berupa sebuah proses perhatian yang selektif dan di dalamnya mencakup pemahaman serta memahami obyek atau suatu peristiwa. Dengan begitu akan terjadi persepsi yang dimulai dari

mengumpulkan informasi yang diterima oleh alat indera dan akan diseleksi untuk mendapatkan prioritas agar memiliki arti.

Berdasarkan mengenai uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya persepsi adalah suatu obyek yang berupa peristiwa, informasi dan fenomena yang terjadi dapat menimbulkan stimulus, kemudian akan ditangkap atau diterima oleh alat indera manusia dan disalurkan ke otak melalui syaraf sensorik, sehingga individu menyadari obyek yang diterima oleh alat pengindraannya.

faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berasal dari hubungan dengan segi mental, kecerdasan (pengetahuan), dan kejasmanian.

2) Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: sosial dan lingkungan.

Menurut Walgito (2010:101) adanya persepsi membutuhkan beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

#### 1. Adanya obyek yang dipersepsi

Obyek yang ada dilingkungan dapat menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera seseorang. Stimulus dapat datang dari dua faktor yaitu dari dalam diri individu yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor dan dari luar individu yang mempersepsi.

#### 2. Alat indera atau reseptor

Alat indera merupakan alat untuk menerima stimulus, oleh karena itu harus terdapat syaraf sensorik sebagai alat untuk meneruskan yang diterima dari alat indera ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran, sehingga akan terbentuk persepsi.

### 3. Perhatian

Untuk menciptakan sebuah persepsi diperlukan adanya sebuah perhatian, karena perhatian merupakan langkah yang paling utama untuk menciptakan persepsi. Perhatian adalah pemusatan suatu konsentrasi dari seluruh aktivitas individu kepada suatu obyek yang ada.

Proses terjadinya persepsi dalam pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses dimana seorang siswa sebagai stimulus yang berupa pelajaran dari guru selama proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berlangsung. Akan tetapi setiap individu mempunyai persepsi berbeda-beda dalam pengamatan suatu pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh sugihartono, dkk (2007:9) mengenai perbedaan hasil pengamatan atau persepsi juga dipengaruhi oleh individu atau orang yang mengamati. Jika dilihat dari individu atau orang yang mengamati, adanya perbedaan hasil pengamatan dipengaruhi oleh:

- 1) pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang,
- 2) kebutuhan seseorang,
- 3) kesenangan atau hobi seseorang,
- 4) kebiasaan atau pola hidup sehari-hari.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Faktor tersebut didapat dari beberapa peristiwa yang pernah terjadi pada masa lalu atau dari suatu peristiwa yang diamati pada sebuah obyek.

## **B. Teknologi pembelajaran**

(KBBI 2018) menyatakan bahwa Penggunaan teknologi bukan hal yang asing lagi di era globalisasi. Termasuk di dalam dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Dari sini muncullah istilah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif.

Sudarsri lestari (2018) mengatakan bahwa Teknologi dalam pendidikan adalah salah satu upaya dalam memfasilitasi pembelajaran guna meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses serta sumber-sumber teknologi yang tepat.

Merujuk pada definisi AECT 2004, bahwa teknolog pendidikan harus dapat memfasilitasi belajar dan meningkatkan performa kinerja baik perorangan, kelompok atau organisasi, dengan usia berapapun, kapan dan dimana saja, dengan materi/mengenai apapun (yang membelajarkan) maka saatnya teknologi pendidikan berkiprah lebih banyak dalam revolusi industri ini. Teknolog pendidikan sangat berperan dalam revolusi pendidikan yang terjadi. Terutama pada revolusi pendidikan abad 21 dan lebih khusus lagi pada revolusi keempat yang dikenal dengan pendidikan 4.0. Pada tahap keempat ini fungsi guru bukan

lagi sebagai sentral dalam pembelajaran atau teacher-centered, namun berubah menjadi students-centered dimana guru menjadi fasilitator bagi penyediaan kebutuhan belajar peserta didik dalam upayanya melaksanakan “bagaimana belajar” dengan menyiapkan sumber dan media pembelajaran, yang diperuntukan bukan saja bagi peserta didik di sekitarnya melainkan juga yang jarak keberadaannya jauh secara fisik. Oleh karenanya para teknolog pendidikan harus memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan mengikuti tren dan standar kompetensi, untuk seluruh jenjang pendidikan formal dan non formal baik perorangan maupun kelompok, organisasi atau perusahaan, terkait materi apapun yang dibutuhkan pembelajar, dengan hambatan apapun (fisik, jarak, kemampuan, dan lainlain).

Selwyn (2011), dalam bukunya menyebut bahwa pengimplementasian teknologi dalam pendidikan di era globalisasi menurutnya adalah sebagai berikut:

#### 1. sebagai media pembelajaran,

penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Salah satu contoh teknologi digital adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik bagi para peserta didik. Saat ini pembelajaran berbasis internet, seperti web-learning, e-learning atau pembelajaran online (pembelajaran jarak jauh) sudah banyak dilakukan.

#### 2. Alat administratif

Teknologi digital adalah sebagai perbaikan keefektifan pengorganisasian lembaga pendidikan. Dengan menggunakan komputer, sebagai salah satu produk teknologi digital, lembaga pendidikan dapat lebih mudah untuk mengelola data administrasi, meliputi data siswa, data guru, maupun data sekolah itu sendiri.

#### 3. Sumber belajar

Dengan menggunakan teknologi digital, peserta didik banyak mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam belajar. tersedianya e-book

merupakan salah satu kemudahan. Peserta didik tidak perlu membeli buku di toko-toko untuk mendapatkan sumber belajar. Peserta didik cukup hanya mendownload e-book yang sudah banyak tersedia di internet.

Berdasarkan pengertian yang telah dibahas diatas teknologi pendidikan memberikan manfaat dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Peran teknologi pendidikan diantaranya sebagai berikut:

- (1) teknologi pendidikan sebagai alat pendukung desain pengetahuan,
- (2) teknologi pendidikan sebagai sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik,
- (3) teknologi pendidikan sebagai media dalam memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan argumen,
- (4) teknologi pendidikan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran,
- (5) teknologi pendidikan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan.

Disamping itu peran teknologi pendidikan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran, terlebih pada masa pandemi seperti saat ini. Munculnya Covid-19 mengharuskan segala aktivitas dilakukan di rumah, termasuk kegiatan belajar mengajar. sebagai bentuk upaya pemutusan rantai penularan virus Covid19, kegiatan pembelajaran yang semula dilakuakn secara tatap muka langsung oleh pendidik dan peserta didik dilakukan secara daring.

### C. Sepak Bola

Sepak Bola berasal dari dua kata yaitu "Sepak": dan "Bola". Sepak atau meyeepak dapat di artikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan "bola" yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Dalam permainan sepak bola, sebuah bola disepak/tendang oleh para pemain kian kemari. Jadi secara singkat pengertian Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola kian kemari yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan. Menurut Luxbacher (2008: 2) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan.

Olahraga permainan ini merupakan gabungan dari beberapa teknik individu dan tim yang menyatu dalam sebuah kerja sama keseluruhan. Dalam hal ini, teknik-teknik skill individu yang baik. Pada dasarnya sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh tiap individu-individu (Batty, 2003: 4)

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan antara dua (2) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan. Setiap tim berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan dan permainan ini dilakukan selama 2x45 menit.

#### 1. Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Muhajir (2004: 25) teknik dasar sepak bola di bedakan menjadi dua, yaitu:

##### a. Teknik tanpa bola (teknik badan)

Teknik badan adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, yang menyangkut cara berlari, cara melompat, dan cara gerak tipu badan.

Menurut Herwin (2006: 21-49) permainan sepakbola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain yaitu teknik badan dan teknik penguasaan bola

b. Gerak atau teknik dengan bola

Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi. (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) bola (*passing*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*).

Dengan demikian seorang pemain sepak bola untuk dapat bermain sepakbola dengan baik dan benar, harus bisa menguasai teknik-teknik dasar sepakbola. Beberapa teknik dasar dengan bola dalam bermain sepakbola yang perlu dimiliki atau dikuasai oleh seorang pemain.

Latihan tehnik dasar untuk tujuan meningkatkan keterampilan harus dilakukan secara teratur (Bompa, 2015 : 67 ). Agar latihan tehnik dasar berpengaruh terhadap peningkatan kebugaran jasmani, maka latihan harus memperhatikan takaran latihan. Takaran latihan meliputi frekuensi, intensitas, lama latihan, dan jenis latihan, Model Bentuk Dan Variasi, Latihan fisik aerobik sebaiknya dilakukan dengan frekuensi 3 x per minggu. Intensitas latihan dengan tujuan meningkatkan kebugaran fisik dilakukan pada 60 – 85 % denyut nadi maksimal. Efek latihan tehnik dasar terhadap kebugaran jasmani umumnya terlihat setelah 8 sampai 12 minggu. Begitu pula secara psikologik keadaan fisik pun sangat besar pengaruhnya dalam lingkungan kegiatan kita, terutama dalam bersosialisasi. (James Tangkudung, 2006)

berbagai teknik dasar yang ada didalam sepakbola sebaik nya di latih sesuai yang ada pada kurikulum sepakbola Indonesia, artinya pelatih harus membuat program latihan yang jelas dan ter perogram dengan baik supaya tujuan bermain sepakbola dapat dicapai dengan baik. *Schenemann, T. (2012. 1).*

## **2. Tujuan Permainan Sepak Bola**

Menurut Luxbacher (2008: 2) Dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang bertarung untuk memasukkan sebuah bola bundar ke gawang lawan ("mencetak gol"). Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang (biasanya dalam jangka waktu 90 menit, tetapi ada cara lainnya untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri). akan diadakan penambahan waktu 2x 15 menit dan apabila dalam penambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu penalti yang setiap timnya akan diberikan lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

Tujuan dan unsur dalam tehnik dasar dalam setiap aspek latihan menurut Rusli Lutan, (2002: 88) terdiri atas tiga yaitu: (1) latihan fisik yaitu latihan untuk meningkatkan kondisi fisik, (2) latihan tehnik yaitu mempermahir penguasaan keterampilan gerak, (3) latihan mental yaitu menekankan pada kondisi emosional

### **D. Pandemi Covid-19**

Menurut WHO (*World Health Organization*) Pandemi COVID-19 adalah penyebaran penyakit baru ke seluruh dunia (World Health Organization, 2020).

COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 atau SARS-CoV-2). Virus ini merupakan keluarga besar Coronavirus yang dapat menyerang hewan. Ketika menyerang manusia, Coronavirus biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan, seperti flu, MERS (Middle East Respiratory Syndrome), dan SARS (Severe Acute Respiratory Syndrome). COVID-19 sendiri merupakan coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019 (surotul Ilmiah, 2020; Hui, et al., 2020).

Namun, tidak ada definisi yang dapat diterima tentang istilah pandemi secara rinci dan lengkap, beberapa pakar mempertimbangkan definisi berdasarkan penyakit yang secara umum dikatakan pandemi dan mencoba mempelajari penyakit dengan memeriksa kesamaan dan perbedaannya. Penyakit dipilih secara empiris untuk mencerminkan spektrum etiologi, mekanisme penyebaran, dan era kegawatdaruratannya, Pencarian basis data sistematis dilakukan mulai dari Mei 2020. Database termasuk PubMed, google scholar, NIH, CDC, dan Science Direct. Kata kunci untuk ulasan ini antara lain: “*Pandemic and COVID 19*” dan “*COVID 19 rapid test and accuracy*”, “*PCR accuracy*” dan “*PCR COVID 19 vs Rapid test*” dan “*Herd immunity*”. Kriteria inklusi antara lain: artikel dengan jenis kriteria inklusi adalah pre-proof journal, randomized controlled trial, studi retrospektif, observasional, studi kasus, review, systematic review, meta analisis, pedoman pelaksanaan teknis (*guideline*).

Pandemi global yang disebabkan oleh covid-19 ini terjadi pula di Indonesia dan membuat banyak pihak berupaya ikut berperan serta dalam mengatasinya. Para dokter umum dan spesialis angkat bicara bersama guna memberi penjelasan singkat kepada masyarakat maupun himbauan agar menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekaligus tak banyak keluar rumah.

Nahdlatul Ulama (NU) sebagai organisasi kemasyarakatan juga turut beraksi menanggapi dengan membentuk Satuan Tugas PBNU Cegah Covid-19. Salah satu hasil kerja yang dilakukan satgas ini ialah protokol di lembaga NU setiap tingkatan guna diberlakukan di setiap lembaga yang berafiliasi dengan NU. Protokol ini disiapkan sebagai upaya agar warga NU dan masyarakat secara luas dapat memahami tentang COVID-19, bisa mencegahnya agar tidak terinfeksi, serta tidak panik dalam menanggapi.

Salah satu dampak pandemi Coronavirus atau Covid-19 ini ialah terhadap dunia pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas, dan pondok pesantren. UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) pada 4 Maret 2020 menyarankan penggunaan pembelajaran

jarak jauh dan membuka platform pendidikan yang dapat digunakan sekolah dan guru untuk menjangkau peserta didik dari jarak jauh dan membatasi gangguan pendidikan (UNESCO, 2020).

Sehubungan dengan perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020). Secara global, hasil pantauan UNESCO menyebutkan bahwa sampai 13 April sebanyak 191 negara telah menerapkan penutupan nasional yang berdampak kepada 1.575.270.054 siswa (91.3% dari populasi siswa dunia) (UNESCO, 2020).

#### **E. Pembelajaran Daring**

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:21) menyebutkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).

Berkenaan dengan penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam

pelaksanaan kebijakan pendidikan. Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;

b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;

c. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;

d. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif. (Hukum online.com.4, 2020)

Ada beberapa aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya whatsapp, zoom, web blog, edmodo dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi covid-19 ini. Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu (1) Rumah belajar; (2) Meja kita; (3) Icando; (4) IndonesiAx; (5) Google for education; (6) Kelas pintar; (7) Microsoft office 365; (8) Quipper school (9) Ruang guru; (10) Sekolahmu; (11) Zenius; (12) Cisco webex.

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. (dalam Hasanah, dkk., 2020:3). menyebutkan bahwa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara online yaitu :

1. Semangat belajar: semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta mahasiswa harus mandiri.

Sehingga kemandirian belajar tiap mahasiswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.

2. Literacy terhadap teknologi : selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran online/daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring/online siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran online/daring ialah komputer, smartphone, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/online.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal : Dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pelajar lainnya. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran online dilaksanakan secara mandiri. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Berkolaborasi : memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan dosen pada sebuah forum yang telah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain hal tersebut, interaksi juga perlu dijaga guna untuk melatih jiwa sosial mereka. Supaya jiwa individualisme dan anti sosial tidak terbentuk didalam diri pelajar. Dengan adanya pembelajaran daring juga pelajar mampu memahami pembelajaran dengan kolaborasi. Pelajar juga akan dilatih supaya mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.

5. Keterampilan untuk belajar mandiri: salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika proses pembelajaran, Pelajar akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari. “Pembelajaran mandiri merupakan proses dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari menjadi pemegang kendali dalam proses pembelajaran” (Kirkman dalam Hasanah,2020). Ketika belajar secara mandiri, dibutuhkan motivasi sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring.

Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 adalah pembelajaran yang dilakukan secara online atau dari rumah guna memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Menurut Dewi (2020:56) menjelaskan bahwa dengan adanya pembelajaran daring siswa memiliki keleluasan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring ini dilakukan melalui beberapa aplikasi antara lain seperti google from, whatsapp group, video converence, google classroom, telepon, dan sebagainya. Dengan adanya pembelajaran daring pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan tugas kepada siswa.

Dunia pendidikan kini telah melakukan pembelajaran secara daring karena adanya virus baru yang disebut dengan covid-19 atau coronavirus. Menurut Dewi (2020:56) menyatakan bahwa coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Gejala pada virus ini hampir sama dengan penyakit flu yaitu seperti batuk, pilek, demam dan disertai sesak nafas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14-22 hari. Virus ini menyebabkan masyarakat menjadi resah serta dampak yang ditimbulkan oleh virus covid-19 adalah seperti pada bidang pendidikan, ekonomi, dan

pariwisata. Beberapa bidang yang ada di Indonesia ditutup sementara guna memutus penyebaran virus covid-19.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring terkesan tidak rata dan cenderung teachercentered. Ditambah lagi, jika melakukan sebuah diskusi, ada yang menjadi silence reader dan respon dari murid pun sedikit lebih pendek (Moorhouse, 2020). Menurut Nuryana (2020) pembelajaran online atau daring dimasa pandemi covid-19 adalah bagian dari upaya meningkatkan kewaspadaan terhadap penyebaran virus covid-19. Learning From Home merupakan pengalaman pertama yang dilakukan secara massal di Indonesia. Banyak pelajar dan guru belum terbiasa dengan Learning From Home yang dilakukan secara daring (KBRI Hanoi, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Ulfa & Puspaningtyas (2020), pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dikarenakan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teknologi. Akan tetapi, tentu saja dalam pelaksanaan pembelajaran daring pasti banyak terdapat kesulitan yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Pavlovic et al. (2015) dari penelitiannya menyatakan bahwa siswa memiliki persepsi bahwa pembelajaran daring merupakan sesuatu yang membosankan dan memberatkan mereka. Kemudian melalui penelitian (Sadikin & Hamidah, 2020) menyatakan tidak hanya akses jaringan internet yang harus memadai, tetapi juga daya beli siswa dan guru terhadap kuota internet yang merupakan faktor utama penunjang pembelajaran daring.

Sedangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) menyatakan bahwa pembelajaran online pada semua jenjang pendidikan formal juga merupakan upaya nyata yang dilakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19.

Pembelajaran daring memang tidak menjadi permasalahan untuk masyarakat perkotaan yang memiliki jaringan internet yang bagus, akan tetapi berbeda dengan masyarakat pedesaan dengan kapasitas internet yang

terbatas. Menurut Syah (2020) terdapat empat kendala yang dihadapi oleh dunia pendidikan di masa pandemi covid-19 yaitu:

- a) penguasaan internet yang terbatas guru
- b) kurang memedainya sarana dan prasarana
- c) terbatasnya akses internet
- d) tidak siap dana pada kondisi darurat.

Sementara itu Beberapa penelitian yang terkait dengan persepsi siswa terhadap pembelajaran luring dan daring menunjukkan bahwa peserta didik lebih lebih menyukai belajar secara luring (Anhusadar, 2020).

Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) seorang guru harus mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik, karena pembelajaran PJOK merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan di ruang terbuka seperti lapangan. Dengan adanya pembelajaran daring akan membuat siswa memiliki persepsi yang berbeda-beda dengan adanya pembelajaran daring pada masa covid-19.

## **F. Penelitian Yang Relevan**

1. Berdasarkan kuisisioner yang disebar terhadap mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja disimpulkan bahwa 100% mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan menjalankan pembelajaran daring di semester genap tahun akademik 2019/2020. Namun mayoritas mahasiswa yaitu 93,5% lebih menyukai pembelajaran secara offline di kelas tatap muka dibandingkan pembelajaran daring. Hal ini lebih banyak disebabkan karena keterbatasan mahasiswa untuk menyediakan kuota internet secara terus menerus, pemahaman materi kurang maksimal dan interaksi yang terbatas. Meskipun mahasiswa lebih memilih pembelajaran offline di kelas, terdapat media online yang

paling diminati mahasiswa saat pembelajaran daring yaitu Google Classroom (46,8%), Whatsapp (27,4%), dan Edmodo (19,4%) dan Zoom (6,4%). Hasil penelitian survei ini dapat dijadikan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran daring, khususnya di Program Studi Teknologi Pendidikan. Dosen dapat mempertimbangkan bentuk pembelajaran daring yang akan dilaksanakan selanjutnya.

2. Muthiah ikhwandhia “PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM SEKOLAH LIMA HARI (PS5H) DI SMK NEGERI 1 MAGELANG” Penelitian ini bertujuan memaparkan persepsi guru dan siswa terhadap efektivitas pembelajaran dengan Program Sekolah Lima Hari (PS5H) di SMK Negeri 1 Magelang. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas pembelajaran dengan PS5H menurut persepsi guru secara keseluruhan termasuk kategori tinggi (95,80%), dan kategori sedang (4,20%), hal ini menunjukkan guru mampu mencapai tujuan dan melaksanakan pembelajaran namun belum maksimal dikarenakan performa mengajar guru yang menurun serta perlu adanya kreativitas mengembangkan metode pembelajaran khusus di jam sore. Sedangkan persepsi siswa secara keseluruhan termasuk kategori sedang (83,23%), dan kategori tinggi (17,67%), hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran siswa mampu mencapai tujuan dan mengikuti pembelajaran namun belum maksimal dikarenakan performa belajar siswa dalam pembelajaran yang menurun khususnya di jam sore.