

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Sikap

2.1.1.1 Pengertian Sikap

Sikap merupakan sesuatu yang ditunjukkan yang ada didalam diri manusia. Dengan menunjukkan suatu reaksi dari seseorang tersebut. Sikap yang bisa dilihat secara langsung menunjukkan keberadaan suatu respon yang diberikan. Secara tidak langsung sikap atau sifat emosional yang bisa menangkap stimulus sosial. Manifestasi sikap tidak dapat dilihat langsung tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial.

Menurut Listiani (2015 : 260) “Sikap (Attitude) adalah evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut”. Selain itu Saifudin Azwar (2010 : 3) “sikap diartikan sebagai suatu reaksi respon yang muncul dari seorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu.

Sementara menurut Damianti, (2017 : 36) “sikap merupakan suatu ekspresi perasaan seseorang yang merefleksikan kesukaanya atau ketidaksukaannya terhadap suatu objek.”

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan tanggapan reaksi seseorang terhadap objek tertentu yang bersifat positif atau negatif yang biasanya diwujudkan dalam bentuk rasa suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek tertentu.

2.1.1.2 Komponen Sikap

Menurut Damianti, dkk (2017 : 39) sikap terdiri atas tiga komponen utama yaitu :

1. Komponen Kognitif : komponen pertama dari sikap kognitif seseorang yaitu pengetahuan dan persepsi yang diperoleh melalui kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi tentang objek itu yang diperoleh dari berbagai sumber
2. Komponen Afektif : berkaitan dengan emosi atau perasaan konsumen terhadap suatu objek. Perasaan itu mencerminkan evaluasi keseluruhan konsumen terhadap suatu objek, yaitu keadaan seberapa jauh konsumen merasa suka atau tidak suka dengan objek itu serta di evaluasi dengan suatu merk dan dapat diukur dengan penilaian terhadap merk dari “sangat jelek” sampai “sangat baik” atau dari “sangat tidak suka” sampai “suka”.
3. Komponen Konatif : merupakan komponen yang berkaitan dengan kemungkinan atau kecenderungan bahwa seseorang akan melakukan tindakan tertentu yang berkaitan dengan objek sikap.

Azwar (2012 : 23) berpendapat struktur sikap terdiri dari tiga komponen yang saling menunjang yaitu :

1. Komponen Kognitif: Komponen kognitif berisi kepercayaan streotipe seseorang mengenaiapa yang berlaku atau apa yang benar

bagi objek sikap. Seringkali komponen ini dapat disamakan dengan pandangan (opini), terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang kontroversial.

2. **Komponen Afektif:** Komponen afektif merupakan perasaan individu terhadap objek sikap dan menyangkut masalah emosi. Masalah emosional inilah yang biasanya berakar paling bertahan terhadap perubahan-perubahan yang mungkin akan mengubah sikap seseorang.
3. **Komponen Prilaku/Konatif:** Komponen prilaku atau konatif dalam struktur sikap menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap yang dihadapinya. Melalui tindakan dan belajar seseorang akan mendapatkan kepercayaan dan sikap yang pada akhirnya akan mempengaruhi perilakunya. Respon kognitif, afektif dan perilaku erat kaitannya dengan tahap pengambilan keputusan seseorang. Respon kognitif seseorang berbeda dalam tahap mempelajari yaitu tahapan mengenal masalah dan tahapan mencari informasi yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut.

Tahapan ini disebut dengan tahapan afektif. Setelah alternative dipilih orang itu akan menggunakan pilihan tersebut untuk bertindak jika tindakannya sesuai dengan apa yang dikehendaki maka ia akan menggunakan cara ini untuk kejadian berikutnya atau sebaliknya akan memilih alternative lainnya jika tindakannya tidak sesuai dengan apa yang dikehendakinya.

2.1.1.3 Fungsi Sikap

Menurut Daniel Kazt (dalam Damiaati 2017 : 37) mengklarifikasikan empat fungsi sikap, yaitu :

1. **Fungsi Utilitarian :** adalah fungsi yang berhubungan dengan prinsip-prinsip dasar imbalan dan hukuman. Di sini konsumen mengembangkan beberapa sikap terhadap produk atas dasar apakah suatu produk memberikan kepuasan atau kekecewaan.
2. **Fungsi Ekspresi Nilai :** konsumen mengembangkan sikap terhadap suatu merek produk bukan didasarkan atas manfaat produk itu, tetapi lebih didasarkan atas kemampuan merek produk itu mengekspresikan nilai-nilai yang ada pada dirinya.

3. Fungsi Mempertahankan Ego : yaitu sikap yang dikembangkan oleh konsumen cenderung untuk melindunginya dari tantangan eksternal maupun perasaan internal, sehingga membentuk fungsi mempertahankan ego.
4. Fungsi Pengetahuan : sikap membantu konsumen mengorganisasi informasi yang begitu banyak yang setiap hari dipaparkan padanya. Fungsi pengetahuan dapat membantu konsumen mengurangi ketidakpastian dan kebingungan dalam memilih-milih informasi yang relevan dan tidak relevan dengan kebutuhannya.

Menurut Ujang Sumarwan (2014 : 168) fungsi sikap mempunyai empat kategori sebagai berikut :

1. Fungsi Utilitarian : berhubungan dengan prinsip-prinsip dasar manfaat (reward) tersebut atau menghindari resiko dari produk hukuman (punishment). Manfaat produk bagi konsumen yang menyebabkan seseorang menyukai produk tersebut.
2. Fungsi Mempertahankan Ego : berfungsi untuk melindungi seseorang dari keraguan yang muncul dari dalam dirinya sendiri atau dari faktor luar yang mungkin menjadi ancaman bagi dirinya.
3. Fungsi Ekspresi Nilai Sikap : dikembangkan oleh konsumen terhadap suatu merek produk bukan berdasarkan atas manfaat produk itu, tetapi setelah berdasarkan atas kemampuan merek produk itu mengekspresikan nilai-nilai yang ada pada dirinya (self-concept)
4. Fungsi Pengetahuan Sikap : membantu konsumen mengorganisasikan informasi yang begitu banyak setiap hari dipaparkan padanya. Fungsi pengetahuan membentuk konsumen untuk mengurangi ketidakpastian dan kebingungan.

2.1.1.4 Ciri – Ciri Sikap

Sikap sebagai total kecenderungan, perasaan, prasangka (*prejudice* atau bias), ide, perasaan takut, ancaman dan keyakinan seseorang tentang topik tertentu, Menurut Danang Sunyoto (2012 : 210), sikap mempunyai ciri antara lain:

1. Sikap bukan pembawaan manusia sejak lahir, melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan orang itu dalam hubungan dengan objeknya.
2. Sikap dapat berubah-ubah dan dapat dipelajari, oleh karena itu sikap dapat berubah pada orang bila terdapat keadaan dan syarat tertentu yang memudahkan sikapnya pada orang itu sendiri.

3. Sikap itu tidak berdiri sendiri melainkan senantiasa mengandung hubungan pada satu objek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas
4. Objek sikap merupakan suatu hal tertentu atau kumpulan dari hal-hal tersebut. Sikap dapat di berkenaan dengan suatu objek yang serupa.

Ibid. hlm 140. Adapun indikator sikap positif sebagai berikut :

1. Seseorang melakukan sesuatu hal yang baik dengan senang hati
2. Seseorang menyukai hal-hal yang baik
3. Seseorang selalu melaksanakan norma-norma yang berlaku
4. Seseorang menyetujui hal-hal yang baik
5. Seseorang suka berpartisipasi dalam kebaikan
6. Seseorang gemar melakukan kebaikan
7. Seseorang menghormati aturan yang berlaku
8. Seseorang patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku
9. Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab
10. Seseorang selalu memenuhi kewajibannya.

2.1.1.5 Karakteristik Sikap

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan. Untuk terwujudnya sikap agar menjadi suatu perbuatan nyata terdapat beberapa karakteristik di dalamnya, Menurut Ujang Sumarwan (2014 : 166) sikap terdiri dari beberapa karakteristik, yaitu:

1. Sikap selalu memiliki objek, yaitu selalu mempunyai sesuatu hal yang dianggap penting, objek sikap dapat berupa konsep abstrak seperti konsumerisme atau berupa sesuatu yang nyata.
2. Konsistensi sikap, sikap merupakan gambaran perasaan seorang konsumen, dan perasaan tersebut akan direfleksikan oleh perilakunya. Karena itu, sikap memiliki konsistensi dengan perilaku.
3. Sikap Positif, Negatif dan Netral berarti setiap orang memiliki karakteristik valance dari sikap antara individu satu dengan yang lainnya.
4. Intensitas sikap, sikap seorang konsumen terhadap suatu merek produk akan variasi tingkatannya, ketika konsumen menyatakan derajat tingkat kesukaan terhadap suatu produk, maka ia mengungkapkan intensitas sikapnya.
5. Resistensi sikap adalah seberapa besar sikap seorang konsumen bisa berubah.

6. Persistensi sikap adalah karakteristik sikap yang menggambarkan bahwa sikap akan berubah karena berlalunya waktu.
7. Keyakinan sikap adalah kepercayaan konsumen mengenai kebenaran sikap yang dimilikinya. Sikap seorang terhadap objek sering kali muncul dalam konteks situasi.

2.1.1.6 Indikator Sikap

Menurut Walgito (dalam Puspasari, 2010 : 16) sikap mengandung tiga indikator yang membentuk struktur sikap, yaitu : kognitif (konseptual), afektif (emosional), konatif (perilaku atau *action component*).

1. Kognitif merupakan komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsikan terhadap obyek.
2. Afektif merupakan komponen yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap objek sikap.
3. Konatif merupakan komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap objek sikap.

2.1.2 Hakikat Persepsi

2.1.2.1 Pengertian Persepsi

Menurut Rahmat (2013: 50) “Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”. Persepsi merupakan suatu pandangan atau anggapan seseorang mengenai suatu objek yang diamati, sehingga dapat menafsirkan atau menyimpulkan suatu peristiwa dan obyek tersebut. Hal ini didapat melalui proses dari penilaian seseorang menggunakan indera pada obyek-

obyek disekitarnya. Semua orang dapat memberikan persepsi tersendiri dan juga berbedabeda, 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 (2010 : 99) “Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu merupakan proses yang berujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya”. 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.

Proses diterimanya rangsang (obyek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi (Irwanto, 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.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan atau dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan mengenai pengertian persepsi yaitu suatu pandangan seseorang mengenai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data yang ada disekitarnya melalui suatu rangsangan dan diterima oleh panca indera manusia secara sadar dan dimengerti oleh setiap individu.

2.1.2.2 Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi tidak berlangsung begitu saja akan tetapi melalui sebuah proses yang kompleks dalam diri seorang individu. Menurut Thoha (2003 : 145) menyatakan bahwa proses terbentuknya persepsi seseorang didasari pada beberapa tahapan, yaitu :

- a. Stimulus atau Rangsangan
Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- b. Registrasi
Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan saraf seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.
- c. 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.
- d. Umpan Balik (*feed back*)
Setelah melalui proses interpretasi, informasi yang sudah diterima dipersepsikan oleh seseorang dalam bentuk umpan balik terhadap stimulus.

Persepsi terjadi karena adanya stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungan sekitarnya melalui alat penginderaan dan saraf yang dimiliki seseorang. Dimana kemudian diinterpretasikan agar suatu proses mempunyai arti bagi individu. Walgito (2003: 54) juga menyatakan bahwa proses terjadinya persepsi melalui beberapa tahap yaitu :

- a. 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.
- b. Stimulus suatu obyek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses penransferan stimulus ke otak disebut proses psikologi yaitu berfungsinya alat indera secara normal.
- c. 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.

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 penginderaannya.

2.1.2.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi siswa yang baik dan selalu berfikir positif tentang pembelajaran yang ada di sekolah dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran tersebut. Menurut David Krech & Richard (dalam Jalaludin Rahmat,

2003 : 55) menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

1. Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor fungsional yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.
2. Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem syaraf individu.

Menurut Walgito (2010:101) adanya persepsi membutuhkan beberapa

syarat yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.

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.

2.1.2.4 Indikator Persepsi

Menurut Robbin (2003 : 124 – 130), indikator persepsi terdiri atas dua macam, yaitu:

1. Penerimaan

Proses penerimaan adalah indikator terjadinya persepsi dalam ahap fisiologis, dimana berfungsi indera untuk menangkap rangsangan dari luar.

2. Evaluasi

Rangsangan-rangsangan dari luar yang telah ditangkap indera, kemudian dievaluasi oleh individu dan bersifat subjektif. Individu yang satu menilai suatu rangsangan sebagai sesuatu yang membosankan dan sulit. Sedangkan individu yang lain menilai rangsangan yang sama tersebut sebagai sesuatu yang bagus dan menyenangkan.

Menurut Hamka (2002 : 101 – 106), indikator persepsi ada dua macam yaitu:

- 1) Menyerap, yaitu stimulus yang berada diluar individu diserap melalui indera, masuk kedalam otak, mendapat tempat. Disitu terjadi proses analisis, diklasifikasi, dan dioganisir dengan pengalaman-pengalaman individu yang telah dimiliki sebelumnya.
- 2) Mengerti, yaitu indikator adanya persepsi sebagai hasil dari klasifikasi dan organisasi. Tahapan ini terjadi dalam proses psikis dan hasil analisis berupa pengertian atau pemahaman yang bersifat subjektif, berbeda-beda bagi setiap individu.

2.1.3 Pembelajaran Daring

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain intruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus – menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.

Menurut Nana Sudjana (2001 : 28) “Pembelajaran adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.” Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai nilai sikap (afketif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial dan cita–cita.

Menurut Nazarudin (2007 : 162) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal.” Pembelajaran merupakan suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar mengajar dengan harapan dapat membangun kreativitas siswa. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan

lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkahlaku ke arah yang lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

2.1.3.2 Pembelajaran Daring

Dalam proses pembelajaran program online (Daring) tentunya menggunakan koneksi internet dimana jaringan yang dapat menghubungkan antara satu dengan yang lainnya. Senada dengan yang diungkapkan oleh Darmawan (2012 : 297) berpendapat bahwa “Jaringan adalah ilmu pengetahuan komputer sistem koneksi, dan program komputer mata rantai dua komputer atau lebih komputer.” Pembelajaran virtual, pembelajaran dengan mediasi komputer, pembelajaran berbasis *web*, dan pembelajaran jarak jauh. Semua istilah ini menyiratkan bahwa pelajar dan pengajar berada dalam lokasi yang berbeda, menggunakan media teknologi digital (biasanya komputer) untuk mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan pengajar dan teman kapan saja mereka bisa. Pembelajaran daring memungkinkan fleksibilitas akses.

Munir (2009: 96) berpendapat “Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi dan komunikasi pembelajaran jarak jauh online menerapkan sistem pembelajaran daring (*online learning*) yang berbasis *web*.” Model pembelajaran jarak jauh online dimulai dengan perencanaan yang baik, kemudian cara pembelajaran materi yang disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajaran yang mengacu pada perencanaan tersebut. Sistem dengan pembelajaran *online learning* juga berbeda dengan sistem pembelajaran dengan cara konvensional, pembelajaran dengan berbasis online menuntut sarana infrastruktur yang memadai dan teknologi yang mendukung seperti komputer, satelit, televisi, dan jaringan internet.

Menurut Rusman, Kurniawan dan Riyana (2012 : 63) “ Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga *web based learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).”

Pada mulanya *e-learning* atau daring diciptakan untuk mempermudah pelaksanaan *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh adalah suatu bentuk pembelajaran dimana peserta didik dan pendidik terpisah oleh jarak. Bentuk pembelajaran ini pertama muncul di Eropa dan Amerika lebih dari 1 abad yang lalu. Bukan hanya mengenai jarak dan waktu saja, pembelajaran ini diterapkan sebagai inovasi dari pembelajaran konvensional secara tatap muka, akan tetapi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK),

kultur/budaya. Letak geografis dan adanya kesempatan belajar juga menjadi alasan pembelajaran ini diterapkan.

Dulu bahan ajar dikirim via pis, sehingga pertemuan antara pendidik dan peserta didik sangat minim bahkan tidak ada pertemuan antar keduanya sama sekali. Sehingga hal-hal yang terkait dengan keperluan pembelajaran seperti bimbingan, ujian, dan ijazah/sertifikat harus dilakukan secara jauh.

E-learning atau daring merupakan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer atau kelas digital. Materi-materi dalam pembelajaran elektronik tersebut lebih banyak dihantarkan melalui media internet. *E-learning* tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional, yang mana *E-learning* memiliki karakteristik yang bersifat untuk meningkatkan kemampuan personal dan mewujudkan kemandirian belajar. Namun tidak menutup kemungkinan melalui *e-learning* terjadi peningkatan keterampilan sosial.

Tabel 2.1 Karakteristik Traditional Learning dan E-Learning

Traditional Learning	<i>E-Learning</i>
Terbatas	Tidak terbatas
<i>Real time</i>	Fleksibel
Kontrol pada pendidik	Kontrol pada peserta didik
Linear	Multidimensional
Sumber sekunder	Sumber primer
Statis	Dinamis

Sumber : Wahyuningsih dan Makmur (2017 : 12)

2.1.3.3 Karakteristik Pembelajaran Daring

Karakteristik pembelajaran online memungkinkan peserta didik belajar

tanpa harus pergi ke ruang kelas, dan pembelajaran dapat dijadwalkan sesuai kesepakatan antara instruktur dan peserta didik, atau peserta didik dapat menentukan waktu sendiri belajar yang diinginkan. Karakteristik pembelajaran online yaitu: Pertama, pembelajaran berbasis online harus memiliki dua unsur penting yaitu informasi dan metode pengajaran yang memudahkan orang untuk memahami konten pembelajaran. Kedua, pembelajaran berbasis online dilakukan melalui komputer menggunakan tulisan, suara atau gambar seperti ilustrasi, photo, animasi, dan video. Ketiga, pembelajaran berbasis online diperuntukkan untuk membantu pendidik mengajar seseorang peserta didik secara objektif.

Menurut Munir (2009: 170), E- learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional dan memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. *Interactivity* (Interaktivitas), tersedianya jalur yang lebih banyak, baik secara langsung seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung, seperti forum, mailing list atau buku tamu.
- b. *Independency* (Kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, guru dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran berpusat pada siswa.
- c. *Accessibility* (Aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- d. *Enrichment* (Pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti video streaming, simulasi dan animasi.

Keempat karakteristik diatas merupakan hal yang membedakan *elearning* dari kegiatan pembelajaran secara konvensional. Dalam *elearning* daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tidak lagi tergantung kepada instruktur atau guru, karena siswa mengonstruksi sendiri ilmu pengetahuannya melalui bahan-bahan ajar yang disampaikan melalui *interface* situs *web*. Dalam *e-learning* pula

sumber ilmu pengetahuan tersebar dimana-mana serta dapat diakses dengan mudah oleh setiap orang. Hal ini dikarenakan sifat media internet yang menggglobal dan bisa diakses oleh siapapun yang terkoneksi ke dalamnya. Terakhir, dalam *e- learning* guru atau lembaga pendidikan berfungsi sebagai salah satu ilmu pengetahuan.

Menurut Roblyer dan Doering (2014), ada tujuh syarat agar pembelajaran daring sukses, yaitu:

- 1) Visi pengelola yang baik.
- 2) Dukungan Kurikulum.
- 3) Kebijakan Internal.
- 4) Akses ke perangkat keras dan lunak.
- 5) Personil yang baik.
- 6) Dukungan teknis.
- 7) Metode pengajaran dan asesmen yang tepat, serta komunitas yang saling mendukung.

Sebuah sistem online learning tentunya memiliki sebuah desain yang dibuat supaya pembelajaran yang direalisasikan sesuai dapat mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kurikulum yang diusung dalam sistem online learning tersebut.

Munir (2009 : 101) *online learning* memiliki 5 komponen yang meliputi:

1) Silabus

Silabus merupakan sebuah bentuk nyata dari sebuah perencanaan pembelajaran, baik pembelajaran konvensional maupun untuk online. Dalam silabus terdapat beberapa komponen kelengkapan meliputi: Standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, pengalaman belajar pembelajaran, alokasi waktu, dan sumber/alat. Silabus merupakan bahan yang bermanfaat sebagai bahan pedoman bagi pengembangan pembelajaran lebih lanjut, seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan penilaian.

2) Orientasi *Online Learning*

Tujuan dari *online learning* meliputi beberapa komponen, yaitu: biografi pengajar dan staf pendukung program, harapan dan

keinginan pembelajar yang meliputi di dalamnya tentang opini dan karakteristik sebagai pembelajar sebagai peserta dalam program ini. Terdapat juga deskripsi singkat program dan informasi-informasi awal sebagai pengantar program berikutnya, juga petunjuk penggunaan program buat pengguna. Terdapat juga informasi untuk kemudahan mengakses program, fasilitas yang tersedia, link-link yang dapat memperkaya program ini dan cara-cara untuk mengunduh bahan yang tersedia di program ini.

3) Materi Pembelajaran

Pada komponen ini tersaji materi pembelajaran pokok yang dapat diakses oleh pembelajar baik berupa materi pembelajaran inti maupun materi pembelajaran tambahan (*suplemen*) atau materi pengayaan (*Enrichment*). Materi disajikan dalam bentuk *full teks* atau materi pembelajaran yang disajikan secara lengkap maupun materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk pokok-pokoknya saja. Dalam pengemasan materi ini dapat melibatkan software yang lain misalnya power point. Dalam software isi materi pembelajaran yang disajikan hanya pokok-pokoknya. Sedangkan uraian ada pada penyaji dan interpretasi pembelajar.

4) Calender

Kalender pendidikan cukup penting sebagai informasi kepada pengajar dan pembelajar, hari-hari efektif untuk belajar, jadwal ujian, jadwal untuk registrasi pembelajar yang baru bergabung dengan program, waktu dan waktu libur. Kalender dapat dijadikan sebagai patokan pembelajar dan pengajar kapan untuk mengawali pembelajaran dan kapan pembelajaran atau program online ini berakhir.

5) Site Map

Site map adalah peta program jika pembelajar akan menjelajah program *online* ini dapat melihat sebelumnya peta program. Terdapat peta kedudukan model atau materi pembelajaran. Apa yang perlu di pelajari oleh pembelajar, termasuk urutan dan ruang lingkup materi pembelajaran yang perlu di pelajari oleh pembelajar. Hal ini mempermudah pembelajar untuk belajar lebih efektif dan efisien. *Site map* dapat juga disajikan dalam bentuk *visual flow chart* sehingga lebih mudah.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Daring

Kelebihan dan kelemahan daring menurut Munir (2009 : 35), sebagai berikut:

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara

regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

2. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga semuanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
3. Siswa dapat belajar atau *me-review* bahan perkuliahan setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
4. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
5. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
6. Berubahnya peran siswa yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri.
7. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah atau perguruan tinggi.

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau

e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik tentang *e-learning* antara lain:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi itu bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial.
3. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis pada ICT.
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet atau jaringan.
7. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.
8. Kurangnya personil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

2.1.3.5 Dampak Pembelajaran Daring

E-learning atau daring adalah pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktornya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet.

Kemajuan yang terjadi dalam dunia teknologi komunikasi dan informasi memunculkan peluang maupun tantangan baru dalam dunia pendidikan. Peluang baru yang muncul termasuk akses yang lebih luas terhadap konten multimedia yang lebih kaya, dan berkembangnya metode pembelajaran baru yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Di sisi lain kemajuan teknologi dengan beragam inovasi digital yang terus berkembang juga menghadirkan tantangan baru bagi penyelenggara pendidikan untuk terus menyesuaikan infrastruktur pendidikan dengan teknologi baru tersebut.

Menurut Nyoman (2021), dalam pelaksanaannya pembelajaran daring memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain : (1) memicu kecepatan transformasi pendidikan, (2) pembelajaran daring lebih fleksibel di akses dimanapun, (3) munculnya pendidikan jarak jauh (PJJ) di Perguruan Tinggi dan Sekolah, (4) memunculkan banyak aplikasi belajar online yang mudah di akses. Sedangkan dampak negatifnya adalah sebagai berikut : (1) daerah yang minim akses internet mengalami hambatan kegiatan belajar mengajar, (2) sistem

pembelajaran yang kolaboratif dan kooperatif begitu terbatas, (3) pembelajar yang termotivasi secara intrinsik relatif tidak merasakan pengaruh tanpa kehadiran pembimbing, dan (4) adanya kecemasan tentang peningkatan pembelajaran di depan layar.

2.1.2.6 Indikator Pembelajaran Daring

Indikator dapat diartikan dengan ciri, karakteristik, atau ukuran setiap perubahan dalam penelitian. Menurut Kumar dalam Kholid (2019 : 41) indikator-indikator yang terdapat dalam Pembelajaran Daring adalah sebagai berikut:

1. Materi belajar dan soal evaluasi. Materi dapat disediakan dalam bentuk modul yang disertai dengan soal evaluasi, serta hasil evaluasi dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan
2. Komunitas. Mahasiswa dapat mengembangkan komunitas online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan
3. Dosen online. Dosen selalu online untuk memberikan arahan kepada mahasiswa, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi
4. Kesempatan bekerja sama. Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau real time tanpa kendala jarak
5. Multimedia. Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar.

Sedangkan menurut Putri, dkk (2020 : 7-8) indikator Pembelajaran Daring adalah sebagai berikut:

1. Teknis pembelajaran daring yaitu signal internet yang digunakan dan kemampuan siswa secara teknis menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran
2. Pembelajaran terkait interaksi, tugas, dan bahan ajar
3. Dukungan stake holder terdiri dari pemerintah, sekolah, dan wali murid

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur pembelajaran dapat dilihat dari berbagai cara yaitu :

1. Materi belajar dan soal evaluasi. Materi dapat diberikan guru di pembelajaran online melalui berbagai aplikasi seperti aplikasi *Whatsapp* atau *Google Classroom* setelah diberi materi diberi tugas dan kemudian diberi nilai sebagai soal evaluasi
2. Komunitas. Siswa dapat membentuk seperti grup baik dalam bentuk *Whatsapp* atau lainnya dimana dapat bekerja sama dan saling menguntungkan.
3. Guru online. Guru online menjadi pembimbing, pengajar, fasilitas, pembelajaran online dimana siap memberi pertanyaan, menjawab, atau diskusi bersama.
4. Teknis pembelajaran daring yaitu signal internet yang digunakan dan kemampuan siswa secara teknis menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran
5. Kesempatan bekerja sama. Banyaknya perangkat lunak atau aplikasi mempermudah melakukan komunikasi sehingga dapat melakukan diskusi tanpa memikirkan jarak dan waktu.
6. Multimedia. Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar.
7. Dukungan dari stake holder terdiri dari pemerintah, sekolah, dan orang tua.

2.2 Penelitian yang Relevan

Proses pembelajaran daring berhubungan dengan sikap maupun persepsi siswa khususnya pada mata pelajaran bisnis. Hal ini dapat dilihat bagaimana siswa memberikan *feedback* atau respon kepada guru dan bagaimana siswa memahami serta menanggapi apa yang disampaikan oleh guru secara online seperti kondisi pendidikan saat ini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rio Taovan (2018) yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP N 2 Tempel Daerah Istimewa Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa Kelas VIII terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di SMP N 2 Tempel daerah istimewa Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan

metode *survey* dimana instrumennya berupa angket. populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VIII terdiri dari 128 siswa diambil 50% dari keseluruhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa Kelas VIII SMP N 2 tempel berkategori baik, dilihat dari tabel presentase dari 59 siswa terdapat 17 siswa yang mendapat kategori sangat baik dengan presentase 28,81%, 39 siswa berkategori baik dengan presentase 66,10%, 3 siswa berkategori sedang dengan presentase 3,09%, 0 siswa berkategori kurang dengan presentase 0,00%, dan 0 siswa berkategori kurang baik dengan presentase 0,00%.

Wahyu Aji Fatma Dewi (2020), yang berjudul *“Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak covid terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat terlaksana dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data 3 artikel dan 6 berita yang menunjukkan bahwa dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa, dan orang tua dalam belajar di rumah. Dan Penelitian yang dilakukan Ibang Priyadi (2015) yang berjudul *“Persepsi Siswa Kelas VIII SMP N 5 Sleman terhadap Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Kurikulum 2013 Tahun Pelajaran 2014/2015”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar persepsi siswa Kelas VIII SMP N 5 Sleman terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan kurikulum 2013. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai instrumen penelitian yang meliputi indikator siswa,

guru, metode pembelajaran, kompetensi, pengorganisasian Kelas, penggunaan sarana.

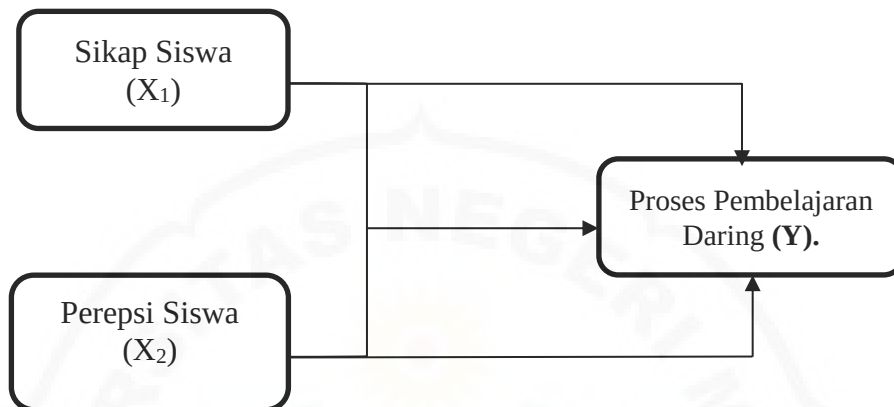
Senada juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih Pupanintys dari Universitas Teknokrat Indonesia, hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan solusi pembelajaran di era pandemi covid 19. Akan tetapi, tentu saja dalam pelaksanaan pembelajaran daring pasti banyak terdapat kesulitan yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi peserta didik mengenai pembelajaran daring di Provinsi Lampung. Sampel dipilih secara acak dengan menggunakan Metode Slovin dengan populasi yaitu siswa SMA se-Provinsi Lampung. 400 siswa yang berasal dari 25 sekolah menjadi sampel dalam penelitian ini. Sampel diberi angket persepsi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya yang dibuat pada Google Form. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa mendapat dukungan yang baik dari berbagai pihak dalam melaksanakan pembelajaran dalam jaringan. Namun, mayoritas siswa mengalami kendala terkait signal selama pembelajaran daring. Banyak siswa juga belum dapat menguasai aplikasi pembelajaran dengan baik sehingga akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Selain itu, siswa menyatakan mengalami kesulitan berkomunikasi dengan guru dan lebih menyukai berdiskusi secara tatap muka serta siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila hanya bersumber dari buku.

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh siswa dengan dibantu guru yang diharapkan mampu memberikan sebuah perubahan dalam diri siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar mengajar banyak pihak yang memiliki peranan penting demi tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya yaitu guru, siswa, kepala sekolah, media pembelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana belajar, kreativitas mengajar guru, lingkungan sekolah dan lain sebagainya.

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta tidak terbatas. Menurut Suswandari (2020 : 2) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring mempunyai beberapa manfaat, diantaranya dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa dengan siswa yang lainnya.” Pembelajaran daring mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan ketika belajar, sarana yang tepat untuk ujian atau kuis dan yang terakhir adalah guru akan mudah dalam memberikan materi kepada siswa dalam bentuk gambar ataupun video, selain itu siswa dapat mengunduh bahan ajar tersebut.

Berikut adalah Paradigma dalam penelitian ini :



X1 = Sikap Siswa

X2 = Persepsi Siswa

Y = Proses Pembelajaran daring

Paradigma ganda dengan dua variabel independen X1 dan X2, dan satu variabel dependen Y digunakan untuk mencari hubungan X1 dengan X2 masing-masing menggunakan teknik korelasi sederhana mencari hubungan X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap Y menggunakan korelasi ganda.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir diatas maka yang menjadi hipotesis penelitian ini yaitu :

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap siswa dengan pembelajaran daring pada siswa kelas XI SMK YPK Medan T.A 2021/2022.

2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi Siswa terhadap proses pembelajaran daring pada siswa kelas XI SMK YPK Medan T.A 2021/2022.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap dan persepsi Siswa terhadap proses pembelajaran daring pada siswa kelas XI SMK YPK Medan T.A 2021/2022.

