

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan sangat dibutuhkan guna dalam mendukung kajian secara teoritis sehingga dapat digunakan acuan landasan dasar dalam penelitian antara lain, sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Angga Narendra Putra (2020), yang berjudul Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri Se-Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan one shot case study yang sampel penelitian terhadap semua pendidik Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Lendah, Berjumlah 18 pendidik mata pelajaran Penjas. Temuan dari penelitian bahwa pada masa COVID-19 ini 100% pendidik tetap memberikan mata pelajaran PJOK, 66,7% pendidik menggunakan model pembelajaran daring, 38,9% mata pelajaran PJOK sesuai dengan RPP dan 38,9% sesuai RPP namun tidak optimal, 100% penggunaan media belajar secara whatsapp group, 94% peserta didik antusias dan bergabung baik selama pembelajaran, 100% pendidik bekerjasama dengan wali peserta didik agar proses pembelajaran tetap berjalan, 61,1% pendidik berargumentasi bahwa implementasinya hanya sebagian pembelajaran yang sesuai Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.

2. Hasil penelitian Taufik Rahman (2020), yang berjudul Pembelajaran Daring di Era COVID-19 desain penelitian yang digunakan Metode Deskriptif Dengan Pendekatan Kualitatif dengan sampel penelitian mahasiswa perguruan tinggi Universitas Lambung Mangkurat dilakukan secara daring. Temuan dari hasil penelitian yang dilakukan adalah terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan IPS sudah baik. Tingkat motivasi belajar berdasarkan hasil angket mahasiswa sebesar 74,5%. Pembelajaran daring di Universitas Lambung Mangkurat berjalan dengan baik dan efektif karena dapat menyelesaikan perkuliahan yang belum terselesaikan dengan kendala secara umum yaitu masalah signal dan kuota yang cukup mahal. Hal utama yang dihadapi adalah kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu masalah koneksi internet mahasiswa yang kurang mendukung pada setiap wilayah mahasiswa tersebut. Pembelajaran online memiliki beberapa kelemahan yakni harus menggunakan jaringan koneksi internet stabil, membutuhkan banyak anggaran biaya, komunikasi melalui aplikasi internetpun terdapat berbagai masalah terutama lambat.
3. Hasil Komarudin dan Mardianto Prabowo (2020), yang berjudul Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19 jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket dan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan

bahwa Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA N 1 Bintan Timur pada Pandemi covid-19 Tahun 2020 masuk dalam kategori sangat positif persentase 6,38%, kategori positif persentase 21,27%, kategori sedang persentase 42,56%, kategori negatif persentase 23,40%, dan kategori sangat negatif persentase 6,38%. Sehingga dapat dikatakan persepsi siswa SMA N 1 BINTAN Timur kategori sedang.

4. Hasil Penelitian Aditya Gumantan, Reza Adhi Nugroho dan Rizky Yuliandra (2021) dengan judul penelitian Analisis Efektivitas Pembelajaran E-Learning Mahasiswa Pendidikan Olahraga di Universitas Teknokrat Indonesia desain penelitian yang digunakan berupa metode penelitian kuantitatif dengan teknik statistik deskriptif. Sampel penelitian yang dituju adalah mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Olahraga Di Universitas Teknokrat Indonesia angkatan 2017, 2018 dan 2019. Hasil penelitian menemukan bahwa pembelajaran efektif dilihat dari 83% mahasiswa mendapatkan nilai matakuliah dengan rata-rata diatas 75 pada saat pelaksanaan ujian akhir semester genap tahun 2019-2020 dan disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dalam jaringan pendidikan olahraga di Universitas Teknokrat Indonesia berhasil dengan tingkat kelulusan mahasiswa diatas 80%.
5. Hasil penelitian Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, Din Azwar Uswatun (2020) yang berjudul Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar dengan

menggunakan desain penelitian menggunakan jenis penelitian metode kualitatif deskriptif. Objek sampel penelitian adalah g Guru Sekolah Dasar Di SDN Baros Kencana CBM. Temuan yang didapatkan bahwa keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran juga tidak mencapai 100% dalam pembelajaran daring. Ada beberapa peserta didik yang bahkan tidak mengikuti pembelajaran sama sekali dari awal hingga akhir, sehingga guru merasa bingung dalam proses penilaian peserta didik tersebut. Proses pembelajaran daring dilaksanakan sesuai dengan jam pembelajaran yang sebelumnya sudah ditentukan. Pembelajaran daring yang dilakukan untuk anak sekolah dasar dirasa kurang efektif, jika dipersentasekan keefektifannya hanya sekitar 70%. Pandemi COVID-19 membawa dampak yang sangat besar terhadap proses pembelajaran, pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara langsung kini dialihkan menjadi pembelajaran daring. Peserta didik merasa jenuh dan bosan selama melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya mengenai Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 dengan mayoritas objek penelitian berupa peserta didik dan pendidik baik dari mahasiswa, dan guru. Hasil penelitian menyatakan bahwa antusias peserta didik dan pendidik memiliki persentase yang tinggi namun memiliki kendala utama dalam jaringan yang digunakan lambat. Sehingga dengan kendala tersebut mengakibatkan terganggunya aktifitas proses belajar mengajar. Sesuai dengan hasil penelitian relevan yang digunakan pada penelitian ini peneliti tertarik

untuk menerapkan persepsi siswa terhadap proses penerapan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada pandemi covid-19 di SMA Negeri 1 Padang Cermin, yang didasari dari hasil-hasil penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti sebelumnya. Dari beberapa penelitian yang telah dijelaskan diatas perbedaan dalam penelitian ini berada pada objek sampel dan lokasi penelitian yang digunakan. Sedangkan pada persamaan penelitian ini berupa metode deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan penyebaran kuisioner yang diadaptasi.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Definisi Persepsi

Persepsi secara umum merupakan proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi (Sarwono, 2014:24). Sarwono (2014:24) menambahkan persepsi merupakan proses pencarian informasi untuk dipahami yang menggunakan alat pengindraan. Di dalam persepsi mempunyai suatu proses dalam diri untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana kita dapat mengetahui orang lain. Pada proses ini tingkat kepekaan dalam diri seseorang terhadap lingkungan sekitar akan terlihat. Cara pandang dapat menentukan kesan yang dihasilkan dari proses persepsi itu sendiri.

Pada saat berinteraksi tidak dapat dipisahkan dari sudut pandang atau penilaian atau persepsi seseorang terhadap lingkungan sekitar bahkan terhadap individu maupun kelompok lainnya, sehingga menimbulkan apa yang disebut dengan

persepsi seseorang. Sarwono (2014:103-106) Hal-hal yang menyebabkan perbedaan dalam persepsi antara lain :

1. Perhatian
2. Set (Mental Set)
3. Kebutuhan
4. Sistem Nilai
5. Tipe Kepribadian
6. Gangguan Kejiwaan.

Menurut Rahmat (2007: 50) persepsi ialah pengalaman mengenai suatu obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang didapatkan dengan menyimpulkan suatu informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi adalah suatu pandangan atau anggapan seseorang mengenai suatu objek yang diamati, sehingga dapat menafsirkan atau menyimpulkan suatu peristiwa dan obyek tersebut. Hal ini didapat melalui cara dari penilaian seseorang menggunakan indera pada obyek-obyek disekitarnya. 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 bila adanya stimulus yang diteruskan kepada pusat syarat yakni otak. Persepsi dapat terjadi apabila panca indera seseorang menerima rangsangan dan dengan disadari atau dimengerti, maka akan terjadi penafsiran pengalaman dari suatu peristiwa. Menurut David Krech & Richard

(dalam Jalaludin Rahmat, 2007:55) 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. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila kita ingin memahami suatu peristiwa kita tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam keseluruhan.

Proses terjadinya persepsi dalam pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses dimana seorang siswa sebagai stimulus terhadap pelajaran yang diberikan guru selama proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berlangsung. Akan tetapi setiap individu mempunyai persepsi berbeda-beda dalam pengamatan suatu pembelajaran.

2.2.2 Pembelajaran

Menurut Rosdiani (2014:73) mengatakan bahwa pembelajaran ialah bantuan yang ditujukan dari pendidik agar dapat terjadi proses mendapatkannya ilmu beserta pengetahuan, penguasaan dalam tabiat beserta kemahiran, lalu

pembentukan karakter diri pada peserta didik. Menurut Majid (2014) pelaksanaan pembelajaran yakni pelaksanaan proses pada saat adanya kegiatan belajar-mengajar sebagai unsur inti dari kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan aturan yang telah tersusun dalam perencanaan sebelumnya. Pembelajaran ialah sumber proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik mengenai sumber pembelajaran pada suatu lingkungan sekitar belajar (Rosdiani, 2014:73). Belajar merupakan proses sikap dan emosional atau proses berpikir dan merasakan (Ruhimat, dkk., 2015:125). Belajar memiliki aktifitas dalam hal pikiran dan perasaan yang tidak dapat dilihat oleh orang lain, akan tetapi dapat dirasakan oleh seseorang itu sendiri.

Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani (2014:73) pembelajaran ialah susunan suatu kegiatan yang dibuat untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar pada peserta didik. Pada sisi lain pembelajaran memiliki pengertian yang sama dengan hal pengajaran, tetapi mempunyai makna yang berbeda. Pembelajaran merupakan istilah dari pengajaran, proses pembelajarahiln dan mengajar yang dapat kita perselisihkan, atau kita abaikan yang terpenting dalam memaknai ketiganya (Ruhimat, dkk, 2015:128). Menurut Ruhimat, dkk (2015:128) mengatakan pembelajaran merupakan usaha yang dibebankan kepada pendidik, karena pendidik merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan akan hal itu. Bila pembelajaran disekolah

semakin berkembang, maka sifat pengajaran dan sistem pembelajaran akan mengikuti.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai pembelajaran di atas disimpulkan bahwa pembelajaran ialah suatu kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik dengan tujuan untuk membentuk karakteristik peserta didik lebih baik. Selain itu pembelajaran memiliki daftar kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar-mengajar pada peserta didik.

2.2.2.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Menurut Chaedar Alwasila dalam Ruhimat dkk (2015:182-187) hakikat pembelajaran ialah komunikasi antara peserta didik dengan lingkungan pembelajaran agar tercapai tujuan dalam upaya pembelajaran. Maka terdapat beberapa prinsip umum yang harus menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang terkait dengan pembelajaran (peserta didik dan pendidik), sebagai berikut:

a. Prinsip Dasar dalam Pembelajaran

- 1) Bahwa belajar memberikan efek perubahan sikap dan moral peserta didik yang bersifat permanen.
- 2) Peserta didik memiliki potensi dan kemampuan yang merupakan benih alami untuk ditingkatkan serta dioptimalkan.
- 3) Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak dapat tumbuh alami baik searah dalam proses pertumbuhan ke masa depan.

b. Prinsip Khusus Pembelajaran

- 1) Prinsip perhatian dan motivasi kepada peserta didik.
- 2) Prinsip keaktifan selama proses pembelajaran.
- 3) Prinsip pengulangan mata pembelajaran
- 4) Prinsip keterlibatan langsung/berpengalaman.
- 5) Prinsip tantangan pada pembelajaran.
- 6) Prinsip perbedaan individual.
- 7) Prinsip balikan dan penguatan.

Menurut Ali (2014) semua teori mengenai dasar-dasar pembelajaran yang telah dikemukakan para tokoh terdapat persamaan maupun perbedaan. Dari prinsip inilah timbulnya beberapa prinsip yang berlaku umum sehingga dapat dipergunakan sebagai landasan utama dalam proses pembelajaran, baik guna untuk peserta didik maupun pendidik dalam tujuan untuk memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran.

Prinsip tersebut antara lain:

1. Memotivasi dan memberikan perhatian
2. Keaktifan
3. Berpengalaman

2.2.2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Ruhimat, dkk (2015:130) ciri-ciri dalam pembelajaran memiliki landasan konsep antara lain :

a. Filsafat

Proses belajar pada umumnya melibatkan usaha yang hakiki dalam membuat dan menyelesaikan kepribadian makhluk sosial dengan berbagi dalam tuntunan dalam kehidupannya. Belajar dibutuhkan oleh seseorang (manusia) dan belajar juga harus dimengerti sebagai suatu aktifitas dalam mencari dan membuktikan keabsahannya. Dengan demikian hasil filsafat apa pun yang telah menjadi hasil pikir individu itu sendiri berkaitan dengan belajar.

b. Psikologi

Psikologi merupakan sebagai ilmu yang mengamati gejala kejiwaan yang akhirnya mempelajari produk dari gejala kejiwaan dalam bentuk sikap perilaku yang ditunjukkan dalam proses belajar. Dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik harus menguasai berbagai teori belajar. Hal ini penting karena teori-teori belajar menjadikan landasan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.

c. Sosiologi

Manusia ialah makhluk individu dan sosial. Melalui proses belajar, individu ataupun kelompok dapat mempelajari lawan interaksi, teman pendamping bersama dan mampu membangun lingkungan di masyarakat sampai negara serta bangsa. Landasan

sosiologi sangatlah penting dalam menemani perkembangan inovatif pembelajaran yang banyak dampak oleh kemajuan teknologi dan perubahan zaman.

d. Komunikasi

Komunikasi dan pendidikan adalah hal yang tak dapat dipisahkan karena yang dapat memberikan maksud terhadap artinya. Dalam praktiknya belajar akan menghasilkan keadaan yang berinteraksi didalam lingkungan sekitar seperti peserta didik maupun pendidik pasti akan ditemui proses interaksi dari komunikasi. Landasan komunikasi ini akan banyak memberikan warna dalam bentuk interaksi, metode yang dikembangkan, dan strategi dalam pembelajaran.

e. Teknologi

Pembelajaran erat kaitanya dengan penggunaan kemajuan teknologi pendidikan. Pembelajaran yang komprehensif harus memerhatikan perbedaan *interest* peserta didik. Dalam Penggunaan kemajuan teknologi dalam pembelajaran akan menjembatani minat peserta didik, sehingga pembelajaran lebih akomodatif dan menyenangkan.

2.2.3 Definisi Kurikulum 2013

Ruhimat (2015:2) kurikulum memiliki dua hal utama, yakni pertama mata pelajaran yang harus dijalani dan diadaptasikan oleh peserta didik, dan kedua

tujuan dasarnya untuk meraih ijazah. Menurut Mulyasa (2013:7) mengatakan pengembangan dalam kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan berkarakter kita berharap kepada bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai saing dan jual yang bisa ditawarkan dan dilirik oleh bangsa lain. Kurikulum 2013 ialah kurikulum yang berbasis pendidikan berkompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi akan kebutuhan pembelajaran pada abad 21 (Kemendikbud RI, 2014). Kurikulum 2013 ini menggantikan sebelumnya pembelajaran dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan pada tahun 2006 lalu. Kurikulum 2013 mempunyai arah untuk mensupport peserta didik atau siswa, agar mampu lebih baik dalam melakukan penilaiannya, aktif untuk bertanya, ide dan responsif penalaran, dan mempresentasikan apa yang peserta didik pahami setelah menerima materi pelajaran (Mulyasa, 2013). Menurut Mulyasa (2013:66) kurikulum 2013 merupakan suatu hal tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang dijadikan pegangan utama kegiatan pendidikan. Ikhsan dan Hadi (2018) mengatakan Kurikulum 2013 telah dilakukan secara perlahan dari tahun ajaran 2013/2014 melalui pelaksanaan yang terbatas, terutama untuk sekolah/lembaga pendidikan yang sudah siap menjalankannya. Selanjutnya sampai pada tahun 2017/2018 diharapkan kurikulum 2013 telah dilaksanakan pada seluruh kelas yang ada di sekolah dari kelas I sampai XII.

Berdasarkan uraian tersebut, maka disimpulkan bahwa kurikulum 2013 ialah kurikulum berbasis kompetensi dengan memperkuat dan mengarahkan proses

pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi baik dalam keterampilan, sikap dan pengetahuan peserta didik.

2.2.4 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Rosdiani (2014:139) pendidikan jasmani memiliki hal untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami berbagai kegiatan yang mengayomi sekaligus meningkatkan potensi mereka dalam aspek mental, fisik, sosial, moral dan emosional. Pendidikan jasmani memiliki target pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik (Rosdiani,2014). Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menghadapi era normal baru (*new normal*) dilakukan dengan melakukan inovasi metode pembaruan agar peserta didik aktif dan merasakan manfaat secara fisik dari pembelajaran (Sari, 2020). Jasmani atau Olahraga merupakan pelajaran pokok disekolah sebagai alat serta media pembelajaran untuk menuntun perkembangan motorik, keterampilan gerak dasar fisik, pengetahuan bidang penalaran, menghayati sikap emosional, memfasilitasi siswa menguasai bagaimana manusia bergerak dan melakukan gerak secara efektif dan aman, sehingga menguasai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup dan kebiasaan pola dalam hidup bugar yang berorientasi dalam pertumbuhan dan perkembangan seimbang, (Yuliandra & Fahrizqi, 2019).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu bagian dari sistem dunia pendidikan secara keseluruhan yang memanfaatkan kegiatan-kegiatan bersifat jasmani yang bertujuan untuk mencapai kemampuan individu secara optimal mencakup semua aspek keseluruhan. Pendidikan jasmani dapat diartikan dengan berbagai ungkapan, namun esensinya sama yakni memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan kebutuhan manusia khususnya bagi peserta didik. Pendidikan jasmani yaitu dimana kegiatan pendidikan melalui rutinitas secara jasmani atau olahraga sebagai salah satu media untuk meraih tujuan pembelajaran pendidikan sekaligus kesehatan yang bersifat internal dalam aktifitas fisik.

2.2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aktifitas dari bantuan mesin/media (teknologi) sebagai bantuan aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin bantu di pembelajaran lainnya menempati posisi yang strategis untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran (Miftah, 2013). Batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, yaitu meliputi; kegiatan menetapkan dan memilih untuk mengembangkan metode untuk mencapai hasil dalam pembelajaran yang diminati. Menurut Hamidjojo dalam Miftah (2013) yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai individu penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak

dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Menurut dari narasumber yang dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk perantara yang dipakai orang penyebar ide dan upaya untuk membelajarkan peserta didik.

2.2.5.1 Pembelajaran Berbasis Dalam Jaringan (Daring)

Pembelajaran berbasis dalam jaringan (daring) pembelajaran dengan berbantu menggunakan semacam teknologi media digital seperti *google classroom*, aplikasi rumah belajar, aplikasi *video converence*, aplikasi telepon atau *live chat*, aplikasi *zoom*, aplikasi *whatsapp group* dan aplikasi lainnya. Daring atau disebut *E-Learning* ialah kegiatan yang menggunakan teknologi dalam area pembelajaran yang mudah. Lebih jauh, istilah pembelajaran secara fleksibel menuju pada kebebasan peserta didik dalam hal tempat, isi materi, model belajar, belajar kolaborasi atau mandiri dan waktu. Secara umum, pembelajaran dalam jaringan bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas (Biltaqih and Qomarudin, 2015). Program kegiatan Belajar dari Rumah (selanjutnya disebut BDR) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyediakan solusi kegiatan belajar selama mereka belajar di rumah karena terdampak masa pandemi COVID-19. Tayangan dalam program BDR meliputi tayangan media untuk peserta didik usia PAUD dan sederajat, SD dan sederajat, SMP

dan sederajat, SMA/SMK dan sederajat, dan program keluarga dan kebudayaan. Pembelajaran sistem BDR ini tidak untuk mengejar ketuntasan pembelajaran kurikulum, tetapi menekankan pada kompetensi pembelajaran pada literasi dan numerasi (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan pembelajaran berbasis dalam jaringan adalah pembelajaran menggunakan bantuan alat teknologi digital disupport dengan lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi.

2.2.5.2 Pembelajaran Berbasis Tatap Muka (Luring)

Pembelajaran tatap muka atau disebut Luring ialah salah satu model pembelajaran secara umum atau konvensional, berupaya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan pembelajaran kepada peserta didik (Istiningsih dan Hasbullah, 2015). Proses pembelajaran yang diberikan di kelas benar-benar efektif dan tercapai maka peningkatan mutu dalam pendidikan, kemampuan untuk pengetahuan, sikap, moral, dan ketrampilan akan tercapai sesuai apa yang ingin dicapai. Pembelajaran luring ialah terjadinya interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada waktu dan tempat yang sama. Pembelajaran luring disebut juga dengan pembelajaran tradisional. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, proses pembelajaran juga mengalami perubahan. Pengajaran terjadi secara tatap muka karena pada awalnya tidak terdapat administrasi pendukung untuk melakukan pengajaran jarak jauh. Menurut Istiningsih dan Hasbullah (2015) pembelajaran luring dilaksanakan

pada kelas dimana terdapat sistem komunikasi *synchronous*, dan terdapat juga peran aktif antara sesama peserta didik, peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran tatap muka pendidik atau pengajar akan menggunakan berbagai macam implementasi dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif, efektif, dan menarik.

2.2.6 COVID-19

Van Kampen *et al.* (2020) mengatakan bahwa *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) merupakan virus jenis baru yang disebabkan oleh pernapasan akut yang parah. *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) adalah jenis virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga akut, jenis *coronavirus* diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) (RI, 2020). Masa inkubasi rata-rata 56 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari (Yurianto, 2020). UNESCO mencatat setidaknya 1,5milyar anak usia sekolah yang terkena efek COVID-19 dari 188 negara termasuk 60 juta diantaranya ada di negara Indonesia. Akibat wabah ini sekolah ditutup, hal ini memiliki tujuan untuk mencegah terjadinya penyebaran COVID-19. Hampir pada seluruh negara didunia mengalami dampak wabah ini, sehingga banyak negara didunia yang menetapkan status negaranya menjadi *lockdown* dan guna antisipasi lainnya untuk memutuskan penyebaran COVID-19 dinegaranya.

Penyebaran *coronavirus* ini berefek pada berbagai sektor termasuk bidang pendidikan. Untuk mengurangi jumlah pasien yang terkena COVID-19 pemerintahpun mengambil sikap untuk membatasi semua kegiatan yang bersifat menimbulkan perkumpulan massa dalam jumlah besar. Keadaan ini membuat pemerintah mengambil langkah awal untuk meliburkan seluruh kegiatan maupun aktifitas baik dalam pendidikan dan perkantoran. Pemerintah juga telah mengambil tindakan dan mengusulkan alternative untuk proses pembelajaran lainnya. Melalui Surat Edaran nomor 03 tahun 2020 pada Satuan Pendidikan Nasional dan Nomor 036962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19 maka pemerintah memerintahkan kegiatan belajar secara online (daring) dalam rangka mengurangi, pencegahan dan penyebaran COVID-19 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).