

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Persepsi

2.1.1 Definisi Persepsi

Setiap orang mempunyai persepsi sendiri mengenai apa yang dipikirkan, dilihat, dan dirasakan. Hal tersebut sekaligus berarti bahwa persepsi menentukan apa yang akan diperbuat seseorang untuk memenuhi berbagai kepentingan baik untuk diri sendiri, keluarga, maupun lingkungan masyarakat tempat berinteraksi. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau bisa disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya disebut proses persepsi. Proses tersebut mencakup penginderaan setelah informasi diterima oleh alat indra, informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan menjadi sebuah persepsi yang sempurna.

Menurut Bimo Walgito (2004: 70) mengungkapkan bahwa persepsi merupakan suatu proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga menjadi sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dengan berbagai macam bentuk. Stimulus mana yang akan mendapatkan respon dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan.

Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antar individu satu dengan individu lain.

Jalaludin Rakhmat (2007: 51) menyatakan persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Sedangkan, Suharman (2005: 23) menyatakan: “persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia”. Menurutnya ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indera, pengenalan pola, dan perhatian.

2.1.2 Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi dimulai dari adanya objek yang menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera. Stimulus yang diterima alat indera diteruskan oleh saraf sensoris ke otak. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang dirasa. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk (Walgito, 2010).

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Walgito (2010) faktor-faktor yang berperan dalam persepsi yaitu terjadinya stimulasi alat indera dan ditafsirkan.

a. Obyek yang dipersepsi

Obyek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai saraf penerima yang bekerja sebagai reseptor.

b. Alat indera, saraf, dan pusat susunan saraf

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

c. Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi.

2.1.4 Proses Persepsi

Proses terjadinya persepsi menurut Alex Sobur, (2003:449)

a. Terjadinya Stimulus Alam Indra

Pada tahapan pertama, alat-alat indera kita akan dirangsang. Setiap individu pasti memiliki kemampuan penginderaan untuk merasakan stimulus (rangsangan), walaupun kadang tidak selalu digunakan.

b. Stimulus Terhadap Alat Indera Diatur

Pada tahapan kedua, rangsangan terhadap alat indera diatur menurut berbagai prinsip. Salah satu prinsip yang sering digunakan adalah prinsip proksimitas (*Proximity*) atau kemiripan, sedangkan prinsip lain adalah kelengkapan (*Closure*) atau kita mempersepsikan gambar atau pesan yang dalam kenyataan tidak lengkap sebagai gambar atau pesan lengkap. Apa yang kita persepsikan, juga kita tata kedalam suatu pola yang bermakna bagi kita, pola ini belum tentu benar atau salah dari segi objektif tertentu.

c. Stimulus Alat Indera Ditafsirkan-Dievaluasi

Langkah ketiga adalah penafsiran dan evaluasi yang tidak semata-mata didasarkan ada rangsangan luar, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kebutuhan, keinginan, system nilai, keyakinan, keadaan fisik dan emosi pada saat itu, dan sebagainya yang ada pada diri kita. Karena walaupun kita semua sama-sama menerima sebuah pesan, cara masing-masing orang menafsirkan mengevaluasinya adalah tidak sama.

2.2 Blended Learning

2.2.1 Definisi *Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. Blended artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. Pembelajaran kombinasi ini juga sering disebut pengajaran metode hybrid, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan metode

pengajaran tatap muka dengan metode pengajaran online (Delialioglu dan Yildirim,2007).

Sementara Carman (2005) menjelaskan lima kunci utama dalam pembelajaran blended learning dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu:

- a. *Live event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronus dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
- b. *Self-paced learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan siswa belajar kapanpun dan dimanapun secara online.
- c. *Collaboration*, menggabungkan kolaborasi, baik kolaborasi guru dengan siswa maupun kolaborasi antar siswa.
- d. *Assesment*, guru harus mampu merancang kombinasi jenis penilaian online dan offline baik bersifat tes maupun non-tes.
- e. *Performance support materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh siswa baik secara offline maupun online.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran online. *Blended learning* memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar secara mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Keprofesionalan guru sangat diperlukan karena kunci keberhasilan pembelajaran terletak pada guru yang mampu mendesain pembelajaran dengan baik. Menurut Moebis dan Weilbelzahi yang dikutip dari Husama *Blended learning* sebagai pencampuran online dan pertemuan tatap muka (face to face meeting) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. *Blended Learning* merupakan pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Penerapan ini dalam pembelajaran memiliki 3 komponen yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran. Komponen-komponen itu terdiri dari : Online Learning, Pembelajaran tatap muka, Belajar mandiri.

Blended Learning tepat digunakan dalam pembelajaran untuk pembelajaran masa depan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sangat memadai, selain itu online learning dalam strategi *blended learning* biasa digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet. Pembelajaran umumnya mempunyai batas atau jarak, karena menggunakan berbagai macam media untuk keperluan yang berbeda dan untuk peserta didik yang berbeda pula. Tetapi saat ini elemen pembelajaran tidak memiliki jarak lagi dalam proses pembelajaran, pembelajaran tatap muka memerlukan media untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajarannya.

Begitu pula dengan pembelajaran tatap muka dapat dikombinasikan dengan penggunaan online learning, walaupun alokasi waktu untuk pembelajaran konvensional atau tatap muka lebih besar dibandingkan

dengan online learning. Tetapi dimasa mendatang tidak menutup kemungkinan bahwa alokasi waktu dari online learning akan lebih besar digunakan dibandingkan alokasi waktu pembelajaran tatap muka, pembelajaran tatap muka hanya akan dijadikan penguatan dari online learning, contohnya bila ada yang menemui kesulitan dalam mempelajari materi dalam online learning baru akan ada pembelajaran tatap muka untuk membahas materi yang dianggap sulit oleh para peserta didik.

2.2.2 Tujuan Blended Learning

Pembelajaran *blended learning* hendaknya memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pradnyana (2013) menuturkan tujuan dari pembelajaran blended learning adalah :

- a. Membantu siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar siswa dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi siswa, dengan menggabungkan aspek dari tatap muka dan online.
- d. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online memberikan siswa dengan konten multimedia yang kaya pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama siswa memiliki akses internet.
- e. Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian

melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Dengan demikian *blended learning* bertujuan untuk menggabungkan model dari pembelajaran berbasis online dan pembelajaran tatap muka di kelas. Model pembelajaran online yaitu lebih efisien waktu dan kemudahan dalam mengakses bahan pembelajaran. Kemudian sifat dari model pembelajaran tatap muka di kelas, yaitu siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan siswa lainnya maupun guru dikelas selama proses pembelajaran.

2.2.3 Kelebihan *Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan (Karunia, 2013) yaitu :

1. Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
2. Pembelajaran terjadi secara online dan tatap muka, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
3. Pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien.
4. Dengan adanya pembelajaran kombinasi maka siswa semakin mudah dalam mengakses bahan pembelajaran.
5. Pembelajaran menjadi lebih enjoy dan tidak kaku.

2.2.4 Kekurangan *Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* memiliki kekurangan (Karunia, 2013) yaitu:

1. Belum meratanya fasilitas pembelajaran online yang dimiliki siswa seperti komputer, smartphone dan akses internet.
2. Minimnya pengetahuan siswa terhadap penggunaan teknologi

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan kelebihan dari pembelajaran *blended learning* yaitu pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena pembelajaran terjadi secara online dan tatap muka. Kekurangan dari pembelajaran *blended learning* yaitu tidak semua siswa memiliki fasilitas yang menunjang pembelajaran online karena tidak semua siswa berasal dari latar belakang keluarga yang berkecukupan ekonomi. Oleh karena itu sebelum penerapan *blended learning* hendaknya diperlukan perencanaan yang matang agar kendala yang mungkin terjadi dapat diminimalisir.

2.3 Pembelajaran Virtual

2.3.1 Definisi Pembelajaran Virtual

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berbasis elektronik dengan memanfaatkan jaringan smartphone dan komputer yang dikembangkan dalam bentuk web yang kemudian dikembangkan lebih luas ke jaringan komputer yaitu internet.

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 (Sofyana & Abdul, 2019: 82). 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. Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran daring di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran secara jarak jauh.

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Virtual

Dengan pembelajaran virtual selama pandemic covid-19 tentunya para siswa sekolah dasar dan guru juga dituntut untuk lebih lihai dalam penggunaan teknologi di masa sekarang ini. Pembelajaran virtual merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet. Pembelajaran virtual yang sekarang kita ketahui ini menggunakan pembelajaran via zoom meeting, google meet, google classroom, elearning dan sebagainya yang pembelajarannya bisa digunakan secara jarak jauh dan juga tentunya menggunakan jaringan internet.

Selain itu, belajar daring juga memiliki kelebihan, yaitu:

a. Melatih kemandirian

Dengan belajar daring disini siswa sekolah dasar tidak bertemu tentunya dengan guru mereka, dalam hal ini siswa sekolah dasar dituntut agar lebih mandiri belajar tanpa adanya pengawasan dari seorang guru. Disini siswa sekolah dasar belajar dalam melakukan sebuah riset secara mandiri yang dilakukan melalui media internet atau sumber lain.

b. Terlatih menggunakan teknologi informasi

Seperti yang kita ketahui bahwa teknologi informasi terus berkembang. Dengan pembelajaran virtual ini siswa sekolah dasar dapat lebih menguasai

dan juga mengenal aplikasi yang terdapat dalam pembelajaran daring tersebut.

c. Menambah wawasan

Pembelajaran virtual ini dapat menambah wawasan seorang siswa sekolah dasar beserta orang tua. Mengapa demikian? Karena dengan pembelajaran virtual, siswa sekolah dasar dapat mencari segala sesuatunya tentang pelajaran melalui media internet dan juga sumber lainnya yang bisa kita ketahui bahwa hal ini sangat banyak referensi yang ada di internet.

d. Waktu dan tempat yang fleksibel

Siswa sekolah dasar dapat melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja, dengan yang paling penting adalah terhubung dengan koneksi internet. Sehingga mereka bisa mengikuti pembelajaran virtual sesuai waktu yang disepakati oleh siswa dan guru.

e. Biaya relatif lebih murah dan tentunya dapat diakses dengan mudah

Pembelajaran virtual tentunya menjadi lebih murah dari pembelajaran tatap muka bagi siswa sekolah dasar. Karena dengan pembelajaran virtual mereka hanya harus memikirkan kuota internet saja. Akses pembelajaran virtual dapat diakses dengan mudah hanya menggunakan Hp, laptop ataupun komputer saja.

Tentunya dibalik kelebihan pasti akan ada kekurangan yang dimiliki dalam pembelajaran daring, yaitu :

a. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru

Pembelajaran virtual membuat siswa sekolah dasar dan guru tidak pernah

bertemu, hal ini membuat kurangnya interaksi terhadap siswa sekolah dasar dan guru. Terlebih lagi pengawasan dari seorang guru yang berkurang, dikarenakan pembelajaran yang tidak bertemu karena jarak.

b. Fokus siswa sekolah dasar terganggu

Dengan pembelajaran virtual siswa sekolah dasar kebanyakan mengalami fokus yang terganggu, biasanya seperti keadaan rumah yang berisik, siswa sekolah dasar yang memikirkan game online atau siswa sekolah dasar yang chattingan dengan siswa yang lainnya ketika gurusedang menjelaskan karena tidak diawasi secara langsung dan sebagainya.

c. Jaringan yang tidak stabil

Belajar virtual tentunya berkaitan dengan jaringan, dimana dengan jaringan yang tidak stabil akan membuat siswa sekolah dasar ataupun guru mengikuti proses pembelajaran virtual. Bagi siswa sekolah dasar ataupun guru yang rumahnya tidak memiliki infrastruktur jaringan sering sekali mengalami kesulitan dalam pembelajaran virtual ini.

d. Kurangnya pemahaman terhadap materi

Pembelajaran virtual membuat siswa sekolah dasar yang kurang mengerti terhadap materi yang disampaikan. Dengan belajar virtual, maka siswa tidak dapat bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dapat mereka kuasai secara langsung. Mungkin siswa sekolah dasar bisa bertanya, tetapi sangat sulit untuk memahami materi apabila tidak dijelaskan secara langsung. Begitupun seorang guru yang kesulitan mengetahui apakah siswa nya paham atau tidak.

e. Guru kesulitan memberikan nilai

Ketika belajar virtual, guru sangat sulit dalam menilai perilaku, sikap, kedisiplinan seorang siswa dikarenakan tidak dapat bertemu secara langsung dan melihat secara langsung bagaimana seorang siswa sekolah dasar dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada.

2.3.3 Platform Pembelajaran *Virtual* di Sekolah Dasar

Dengan munculnya pandemi *covid-19* pemerintah melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang awalnya hanya dilaksanakan tatap muka di sekolah kini berubah menjadi di rumah melalui pembelajaran *virtual*. Pembelajaran virtual ini dilakukan seiring dengan kemampuan masing-masing sekolah. Pembelajaran secara *virtual* dapat dilakukan dengan platform diantaranya whatsapp, google classroom, zoom maupun di televisi (Kusuma & Hamidah, 2020).

Namun dapat dipastikan bahwa selama pandemi *covid-19* pemberian tugas oleh guru dipantau langsung oleh orang tua sehingga anak betul menerima tugasnya sebagai murid. Berbagai fitur dalam platform ini digunakan untuk berkomunikasi antara guru, orang tua dan siswa. Guru dapat memilih berbagai platform dalam pembelajaran *virtual* untuk memaparkan materi pembelajaran. Berikut penjelasan mengenai berbagai platform dalam pembelajaran *virtual* di Sekolah Dasar :

1. Google Classroom

Google Classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas google adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*) (Iskandar dkk, 2020: 144). Berdasarkan definisi diatas Google classroom adalah suatu pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap rang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan penggolong-golongkan setiap penugasan tapa kertas. Google classroom dianggap sebagai salah satu platform terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru digunakan bersama siswa untuk membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Google classroom sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara *virtual*, platform ini dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apapun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama sama dalam kelompok secara kolaboratif (Putri, 2018: 17).

Pembelajaran secara *virtual* dengan menggunakan Google classroom ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya seperti belajar dengan kecepatan masing masing, ketersediaan pembelajaran untuk semua orang dan pendekatan individu serta pembelajaran yang lebih mudah serta murah. Namun terdapat beberapa kekurangan dari pembelajaran secara *virtual* seperti kurangnya komunikasi langsung antara

siswa dengan pengajar, serta keterbatasannya akses internet dan perangkat pembukuan komputer atau smartphone (Nabivey, 2015:2)

2. Google Meeting

Menurut Sawitri google meet merupakan platform berbasis video conference atau tatap muka yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik seperti bertemu secara langsung. Google mengeluarkan google meet yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, google meet bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah

3. Whatsapp

Aplikasi whatsapp sebagai media dalam pembelajaran yang memudahkan baik guru maupun siswa dalam berbagi dokumen dengan format yang diberikan baik dalam bentuk pdf, word, excel, dan power point. Menurut (Kusuma & Hamidah, 2020) media sosial WhatsApp (WA) adalah salah satu media komunikasi yang digunakan oleh berbagai masyarakat. Sedangkan Jabile dalam (Kusuma & Hamidah, 2020) mengartikan bahwa whatsapp merupakan obrolan aplikasi dimana saja, dan dapat mengirim baik itu pesan teks, gambar, suara, lokasi dan juga video kepada orang lain dengan menggunakan berbagai smartphone apapun. Pembelajaran ini dipakai karena memudahkan guru dalam memberikan intruksi baik dalam mengerjakan soal, memberikan materi maupun dalam

berpendapat mengenai materi. Pembelajaran ini akan lebih menarik jika semua siswa aktif dalam pembelajaran tersebut, jika pembelajaran hanya satu arah maka aplikasi ini sangat kurang efektif digunakan sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam belajar dengan menggunakan aplikasi whatsapp. Didalam WhatsApp memiliki fitur meneruskan pesan sehingga dengan mudah siswa dapat berbagi dengan teman yang lain. Namun perlu diperhatikan didalam fitur ini dapat menyebabkan penyebaran kebohongan atau *hoax* dengan cepat tersebar. Hal ini perlu adanya peran orang tua dalam memantau apa saja yang didapatkan sehingga orang tua dapat meminimalisir adanya berita yang tidak benar.

2.4 Pembelajaran Tatap Muka

2.4.1 Definisi Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka adalah suatu perangkat atau tindakan secara terencana berdasarkan kaidah-kaidah pembelajaran yang berupa proses interaksi antara peserta didik, materi pelajaran, guru dan lingkungan sehingga guru lebih mudah untuk mengevaluasi sikap siswa. Pembelajaran tatap muka merupakan proses pembelajaran yang menunjang untuk keberhasilan belajar, seseorang pendidik tidak mampu menilai kemampuan peserta didiknya tanpa melalui proses pembelajaran berbasis tatap muka.

Menurut Bonk dan Graham pembelajaran tatap muka adalah "Model pembelajaran yang konvensional, yaitu berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik yang mempertemukan guru dengan siswa dalam suatu ruangan untuk belajar yang memiliki karakteristik yang

terencana, yang berorientasi pada tempat (place-based) dan interaksi sosial”.

Selain itu pengertian pembelajaran tatap muka adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik secara tatap muka dengan memperhatikan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap kejadian dari luar diri siswa yang terjadi pada siswa yang dapat diprediksi atau diketahui selama proses tatap muka. Untuk tahapan strategis pencapaian kompetensi, kegiatan pembelajaran perlu didesain dan dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga memperoleh hasil maksimal. Berdasarkan kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan tatap muka, kegiatan terstruktur dan kegiatan mandiri tidak terstruktur. Pembelajaran tatap muka merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi antara siswa dengan guru, maupun siswa antar siswa.

Dari beberapa paparan mengenai pengertian pembelajaran tatap muka maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran yang dilakukan dengan langsung antar peserta didik dengan guru melakukan proses pembelajaran secara berhadapan guna terwujudnya interaksi antar peserta didik dengan guru, maupun siswa dengan siswa yang lainnya. Adapun pembelajaran langsung ini dirancang agar dapat memantau kejadian/perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik dengan adanya pembelajaran tatap muka.

2.4.2 Kebijakan Tatap Muka

Kemendikbud mendorong mempercepat pelaksanaan pembelajaran tatap muka pasca pandemi, yaitu pembelajaran tatap muka yang dilakukan dengan tetap memberlakukan protokol kesehatan. Pada tahun ajaran 2021/2022, pemerintah mewajibkan lembaga pendidikan untuk menyediakan :

- a. Pembelajaran tatap muka terbatas melalui penerapan protokol kesehatan.
- b. Pembelajaran jarak jauh. Orang tua dipersilakan untuk memilih pembelajaran tatap muka terbatas atau melanjutkan pembelajaran jarak jauh untuk anak-anak mereka.

Beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh satuan pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas diantaranya sebagai berikut:

- a. Satuan pendidikan wajib memenuhi checklist sebelum memulai pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas.
- b. Pembelajaran tatap muka terbatas dikombinasikan dengan pembelajaran jarak jauh untuk memenuhi protokol kesehatan.
- c. Sekalipun satuan pendidikan mulai melakukan pembelajaran tatap muka terbatas, orang tua/wali dapat memutuskan untuk memutuskan anak mereka terus belajar jarak jauh.
- d. Pengawasan pembelajaran di Lembaga pendidikan dilakukan oleh pemerintah pusat, dan pemerintah daerah.
- e. Apabila berdasarkan hasil pengawasan dan/atau kasus

terkonfirmasi *Covid-19*, maka pemerintah pusat dan daerah wajib menangani kasus tersebut dan menghentikan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan.

- f. Jika pemerintah pusat memiliki kebijakan untuk mencegah dan mengendalikan penyebaran *Covid-19* maka pembelajaran tatap muka terbatas dapat dihentikan sementara sesuai periode kebijakan .

2.4.3 Langkah Pembelajaran Tatap Muka

Berikut adalah langkah-langkah Pembelajaran Tatap Muka

- a. Guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, dan menyiapkan kesiapan belajar siswa.
- b. Guru mendemonstrasikan keterampilan yang benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
- c. Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal.
- d. Guru melakukan pemeriksaan/pengecekan terhadap keberhasilan siswa mengerjakan tugas dengan baik, memberikan umpan balik.
- e. Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan pelatihan khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.4 Kelebihan Pembelajaran Tatap Muka

Berikut merupakan kelebihan dari pembelajaran tatap muka ialah:

- a. Mendorong Siswa Giat Belajar

Dengan dilakukannya pembelajaran tatap muka akan mendorong

siswa untuk aktif mempelajari pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Partisipasi Aktif Siswa dan Guru

Pada proses pembelajaran siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan kelas. Siswa akan aktif mengajukan pertanyaan kepada gurunya jika mereka memiliki masalah dalam pelajarannya. Hal ini sangat penting untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang teori yang dibahas di kelas.

c. Komunikasi

Dengan diterapkannya pembelajaran tatap muka maka terjadilah komunikasi yang baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa itu sendiri.

d. Terjadwal dengan Baik

Dalam pembelajaran tatap muka jadwal dan pelaksanaannya sekolah menjadi teratur sehingga melatih kedisiplinan siswa.

2.4.5 Kelemahan Pembelajaran Tatap Muka

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran tatap muka juga memiliki kelemahan, yaitu sebagai berikut:

a. Seperti disuapi

Pada proses pembelajaran siswa terlalu tergantung pada guru mereka dalam setiap hal yang terkait dengan pembelajaran.

b. Kegiatan Ekstra Kurikuler yang Mendistorsi Siswa

Ketika siswa mengikuti banyak kegiatan ekstrakurikuler bisa menimbulkan kesulitan dalam berkonsentrasi pada pembelajaran mereka.

Karena siswa masih sulit untuk menjaga keseimbangan pembelajarannya.

c. Ruang dan Waktu yang Terbatas

Pada pembelajaran tatap muka fasilitas yang tidak merata membuat pembelajaran tidak seimbang antara di desa dengan di kota. Kondisi lingkungan ini juga sangat berpengaruh dalam keberlangsungan proses pembelajaran yang optimal.

2.5 Komunikasi

2.5.1 Definisi Komunikasi

Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa orang lain dan hal ini berarti manusia membutuhkan orang lain untuk melakukan komunikasi. Dalam kehidupan sehari-hari kita menemukan peristiwa komunikasi dimana-mana. Komunikasi adalah suatu kebutuhan yang fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat, kebutuhan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pengertian komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*communication*" istilah ini bersumber dari perkataan Latin "*communis*" yang berarti 'sama', *commonico*, *coomunication*, atau *communicare* yang berarti 'membuat sama' (*to make common*) (Effendy 2009:9), "sama" disini berarti sama makna. Jadi komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan.

Menurut Carl Hovland, Janis & Kelley dalam buku Ilmu Komunikasi

(Riswandi: 2009:1) komunikasi adalah suatu proses melalui dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Menurut Harold Lasswell dalam buku Ilmu Komunikasi (Riswandi: 2009:2) komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” mengatakan “apa” “dengan saluran apa” “kepada siapa” dan “dengan akibat apa” atau “hasil apa” (*who says what in which channel to whom and with what effect*).

Dari penjelasan terkait definisi komunikasi yang terdapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses pertukaran pesan dari komunikator terhadap komunikan melalui suatu saluran dan menghasilkan sebuah efek. Komunikasi juga memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia diseluruh dunia, karena dengan berkomunikasi segala maksud dan tujuan seseorang bisa tercapai. Komunikasi tidak hanya menggunakan kata-kata dari mulut saja namun komunikasi pun bisa dilakukan dengan media dan aspek-aspek lain di luar penggunaan kata-kata yang dihasilkan oleh mulut manusia.

2.5.2 Proses Komunikasi

Proses komunikasi menurut Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

a Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian

pemikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. Bahwa bahasa yang paling banyak dipergunakan dalam komunikasi adalah jelas karena hanya bahasa yang mampu menerjemahkan pikiran seseorang terhadap orang lain.

b Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seseorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi media yang sering digunakan dalam komunikasi. Dengan demikian, proses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media mass (*mass media*) dan media minamarsa atau non massa.

Dari pengertian yang telah disebutkan di atas, baik itu proses komunikasi secara primer maupun secara sekunder dalam menyalurkan pikiran maupun perasaannya, maka proses komunikasi secara primer melalui media cetak adalah dalam bentuk tulisan (karya jurnalistik).

Sedangkan dalam proses komunikasi secara sekunder sebagai penyalur pesan atau komunikasi tersebut adalah surat kabar.

2.5.3 Fungsi Komunikasi

Dalam buku Deddy Mulyana (2007) yang berjudul “Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar” menjelaskan empat fungsi dari komunikasi, yaitu:

a. Komunikasi Sosial

Komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

b. Komunikasi ekspresif

Komunikasi ini sangat erat kaitannya dengan komunikasi sosial. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan (emosi) kita. Perasaan tersebut dapat dikomunikasikan melalui komunikasi non-verbal. Misalnya perasaan sayang, marah, benci atau simpati dapat dikomunikasikan dengan komunikasi non-verbal.

c. Komunikasi ritual

Komunikasi ritual dilakukan secara kolektif dan dalam bentuk yang menegaskan kembali komitmen kepada tradisi keluarga, komunitas, suku, bangsa, negara, ideologi, dan agama. Suatu komunitas biasanya melakukan upacara-upacara berlainan setiap tahun yang biasa disebut *rites of passage*,

mulai dari mitoni (upcara tujuh bulanan), ulang tahun, atau bulan kelahiran.

d. Komunikasi instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan menghibur.

2.5.4 Tujuan Komunikasi

Bowers (Devito, 2011:30) “Motif atau tujuan dari komunikasi tidak perlu dikemukakan secara sadar, juga tidak perlu mereka yang terlibat menyepakati tujuan komunikasi mereka. Tujuan dapat disadari atau tidak. Dapat dikenali ataupun tidak. Meskipun teknologi komunikasi berubah dengan cepat pada dasarnya tujuan komunikasi tetap sama.

Tujuan dari komunikasi menurut Joseph A Devito (2011:31-33) adalah sebagai berikut :

a. Menemukan

Salah satu tujuan komunikasi adalah menyangkut penemuan diri. Dengan berkomunikasi, setiap individu dapat memahami secara lebih baik mengenai diri kita sendiri, dan orang lain.

b. Untuk berhubungan

Setiap individu memiliki keinginan untuk merasakan dicintai dan disukai begitupun menyukai dan mencintai. Salah satu motivasi yang paling kuat dalam melakukan komunikasi adalah membina hubungan dengan orang lain melalui komunikasi.

c. Untuk meyakinkan

Di dalam komunikasi pada jaman modern ini manusia kerap kali bertindak sebagai konsumen dari penyampaian pesan yang dilakukan oleh media. Media massa sebagian besar meyakinkan setiap manusia untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku.

d. Untuk Bermain

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap individu tidak terlepas dari hal yang menghibur, kini hiburan menjadi salah satu kebutuhan. Untuk melakukan hiburan atau bermain, komunikasi menjadi alat yang tepat dalam mengutarakan dan bertukar informasi- informasi yang menarik yang dapat menghibur.

