

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari kajian teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan pertanyaan penelitian. Kajian teori memuat diskripsi teori, kajian penelitian yang relevan memuat penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, kerangka pikir memuat serangkain konsep, pertanyaan penelitian.

A. Kajian Teori

1. Pengalaman belajar

a. Pengertian Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar merupakan aktifitas peserta didik dengan lingkungannya yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Iskandar, (2018: 13). Pernyataan ini menjelaskan bahwa pengalaman belajar peserta didik itu bukan berupa isi atau materi pelajaran melainkan interaksi peserta didik dengan lingkungan berupa aktifitas dalam proses pembelajaran. Maksud dari pernyataan ini adalah pengalaman belajar itu bukan berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik melainkan interaksi peserta didik dengan lingkungan atau aktifitas dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan.

Pengalaman belajar adalah pengalaman belajar tidak sama dengan konten materi pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan oleh guru. Istilah pengalaman belajar mengacu kepada interaksi antara pebelajar dengan kondisi eksternal di lingkungan dimana ia melakukan reaksi terhadap

stimulus yang datang. Belajar melalui perilaku aktif siswa, yaitu apa yang ia lakukan saat ia belajar, bukan apa yang dilakukan oleh guru. (Tyler R. , 1990: 55)

b. Menentukan Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar adalah segala aktivitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan. Pengalaman belajar bukanlah isi atau materi pelajaran dan bukan pula aktivitas guru dalam memberikan pembelajaran. (Tyler R. , 1990: 41) mengemukakan

“The term “Learning Experience” is not the same as the content with which a course deals nor activities performed by the teacher. The term “Learning Experience” refers to the interaction between the learner and the external conditions in the environment to which he can react. Learning takes place through the active behavior of the student; it is what he does that he learns not what the teacher does.

Menurut (Caswell, H.L. & Campbell, D.S. 1935: 85) kurikulum tersusun atas semua pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa di bawah bimbingan guru. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa :

1. Pengalaman belajar mengacu kepada interaksi pembelajar dengan kondisi eksternalnya, bukan konten pelajaran
2. Pengalaman belajar mengacu kepada interaksi pembelajar melalui perilaku aktif siswa
3. Pengalaman belajar akan dimiliki oleh siswa setelah dia mengikuti kegiatan belajar mengajar tertentu
4. Pengalaman belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa
5. Adanya upaya – upaya yang dilakukan guru dalam usahanya untuk membimbing siswa agar memiliki pengalaman belajar tertentu

Pengalaman belajar yaitu aktivitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan bagaimana siswa mereaksi terhadap lingkungan. Pengalaman belajar tidak identik dengan isi pelajaran, namun secara intern dalam pengalaman belajar ini sudah mencakup bahan pelajaran apa yang harus dipelajari siswa.

Menurut Tyler W. R., (1975). Ada empat prinsip yang harus di pegang dalam menentukan pengalaman belajar ini, yaitu:

1. Harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
 2. Setiap pengalaman belajar harus memuaskan siswa (senang) dalam melakukannya sesuai dengan perkembangan siswa
 3. Setiap rancangan pengalaman belajar sebaiknya melibatkan siswa.
 4. Satu pengalaman belajar bisa mencapai lebih dari satu tujuan
- c. Mengorganisasikan Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar bisa di bentuk mata pelajaran atau berupa program. Sedangkan jenis pengorganisasian pengalaman belajar bisa secara vertikal atau secara horizontal. Secara vertikal artinya, satu jenis pengalaman belajar bisa dilakukan dalam berbagai tingkat kelas yang berbeda. Dengan maksud untuk mengulang-ulang jenis pengalaman belajar tersebut. Sedangkan pengorganisasian secara horizontal yaitu menghubungkan pengalaman belajar dalam satu bidang kajian (mata pelajaran) dengan pengalaman bidang kajian lain yang masih dalam satu tingkat (kelas)

d. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Prestasi yang dicapai oleh peserta didik ditentukan oleh kemampuan yang dimilikinya dan lingkungan yang menunjang, dengan kata lain ditentukan oleh faktor internal dan faktor eksternal, hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa perilaku individu (respon) merupakan hasil interaksi kemampuan organisme dengan lingkungan (stimulus). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi Selameto, (2010: 54) mengolongkan menjadi dua golongan yaitu, faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor eksternal faktor yang ada diluar individu.

2. Hakikat Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi adalah proses pencarian informasi untuk dipahami dengan menggunakan alat penginderaan Sarwono S. W., (2002: 94). Pernyataan ini menjelaskan bahwa persepsi adalah proses pencarian informasi, dimana poin informasi ini diperoleh dengan alat penginderaan. Maksud dari pernyataan ini adalah informasi yang diperoleh dari proses persepsi didapatkan dengan memanfaatkan unsur panca indra manusia baik indra penglihatan, pendengaran, perasa, peraba dan pengecap. Pemanfaatan panca indra ini tidak sekaligus digunakan bersama dalam pemerolehan informasi. Tentunya panca indra yang digunakan berbeda-beda tergantung dari kebutuhan dan jenis fenomena yang dikaji.

Selain itu, persepsi secara umum adalah proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi (Sarwono S. W., 2010). Pernyataan ini menjelaskan bahwa persepsi adalah proses manajemen informasi dimulai dari tahap perolehan, penafsiran pemilihan serta pengaturan informasi. Pernyataan ini menekankan bahwa informasi yang diperoleh bersifat indrawi yaitu bisa dipahami dan ditelaah oleh indra manusia. Informasi yang diperoleh tentunya informasi yang mudah dipahami. Sehingga dapat memberikan pemahaman yang baik bagi target pendengar maupun pembaca.

Selanjutnya, menurut Fahmi (2020: 11) Pengertian persepsi adalah proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan, dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan di mana individu tersebut berada, yang berasal dari proses belajar dan pengalaman. Pernyataan tersebut menegaskan makna dari persepsi yaitu memberi nilai atau menginterpretasi. Kegiatan interpretasi atau menilai ini dapat terjadi karena adanya subjek dan objek yang dikaji. Subjek ini terdiri dari individu yang melakukan proses interpretasi dan objek ini adalah benda atau permasalahan yang ingin dikaji. Tentunya proses interpretasi ini terjadi karena adanya stimulus dan proses belajar maupun pengalaman.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengorganisasian informasi untuk memberi makna terhadap stimulus yang

berasal dari lingkungan, proses belajar maupun pemahaman yang dilakukan oleh individu dengan memanfaatkan alat pengindraan/panca indra manusia

b. Syarat Terjadinya Persepsi

Menurut Latuputty, (2020: 5) ada empat syarat terjadinya persepsi:

- a. Adanya objek yang dipersepsi, artinya suatu objek itu sangat di perlukan karena dapat menimbulkan stimulus mengenai reseptor atau alat indra.
- b. Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi.
- c. Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus
- d. Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

Sedangkan menurut Walgito, (1980: 89-90) faktor yang berperan dalam sebuah persepsi itu dibedakan menjadi tiga :

- a. Objek yang dipersepsi, artinya suatu objek itu dapat menimbulkan stimulus mengenai reseptor atau alat indra. Stimulus itu dapat datang dari eksternal individu yang mempersepsi tetapi juga dapat datang dari internal individu dan berkaitan langsung dengan syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Tapi kebanyakan reseptor datang dari eksternal individu.
- b. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf, artinya alat indra manusia atau reseptor adalah alat untuk menerima stimulus. Selain itu juga

harus ada syaraf sensoris yang fungsinya untuk meneruskan setimulus yang diterima oleh reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran.

- c. Perhatian, Artinya langkah pertama yang harus dilakukan untuk menyadari atau mengadakan sebuah persepsi adalah perhatian. karena perhatian itu merupakan pemusatan seluruh aktivitas individu yang di tunjukan pada suatu objek.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengadakan persepsi ada beberapa syarat yang berperan, yang merupakan syarat agar terjadi persepsi yaitu : Objek yang dipersepsi, Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf, perhatian dan Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

c. **Jenis-Jenis Persepsi**

- a. Persepsi visual: persepsi visual didapatkan dari indera penglihatan, persepsi ini adalah persepsi yang paling awal pada bayi dan mempengaruhi bayi dan balita untuk memahami dunianya. Persepsi visual merupakan topik utama dari bahasa persepsi secara umum, sekaligus persepsi yang biasanya paling sering dibicarakan dalam konteks sehari-hari.
- b. Persepsi auditori atau pendengaran: persepsi auditoria merupakan persepsi yang didapatkan dari indera pendengaran yaitu telinga. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang didengarnya. Contohnya Ketika anda sering mendengar

suara mobil F1 di televisi maka anda dapat memperhatikan suara mobil F1 dan mengucapkannya kembali dengan nada yang sama Berdasarkan pengalaman yang Anda dengar Sama halnya Ketika Anda mendengar suara mirip mobil F1 di televisi maka kemungkinan besar persepsi Anda mengarah ke suara mobil F1

- c. Persepsi perabaan: berapaaan didapatkan dari indera taktil yaitu kulit-kulit. Orang dapat mempersiapkan sesuatu dari apa yang disentuhnya atau akibat persentuhan sesuatu dengan kulitnya. Contohnya Ketika anda merata sebuah meja kasar lalu anda mempersepsikan bahwa menulis di meja kasar akan membuat tulisan anda menjadi jelek. Tapi hal tersebut belum tentu berpengaruh bagi orang lain bahwa menulis diatas meja kasar menjadi faktor jeleknya tulisan. Hal ini ditentukan juga oleh faktor pengalaman dan karakter masing-masing individu.
- d. Persepsi penciuman: persepsi penciuman atau *alfansory* didapatkan dari indra penciuman yaitu hidung.
- e. Konsepsi pengecapan atau rasa: merupakan jenis persepsi yang didapatkan dari indera pengecapan yaitu lidah

d. Faktor-Faktor yang mempengaruhi persepsi

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

- 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang kemudian bermanfaat untuk orang banyak misalnya. Dalam hal ini faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu Usia, pendidikan, dan pekerjaan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah kebalikan dari faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang dalam menciptakan dan menemukan sesuatu. Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi, yaitu informasi, dan pengalaman.

3. Pembelajaran daring/*Online Learning*

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instrukturanya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interkatif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya, (Sobron 2019 1-9)

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Menurut pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya (Isman, 2016: 587).

Pembelajaran daring untuk saat ini telah menjadi populer karena itu potensi yang dirasakan untuk menyediakan layanan akses konten lebih

fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya. Banyak satuan pendidikan termasuk guru beralih menggunakan metode pembelajaran daring atau sering disebut dengan *Online Learning* dan *E-Learning*. Pembelajaran ini adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan media digital

Berikut beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran daring Menurut Bilfaqih, (2015: 4) manfaat dari pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

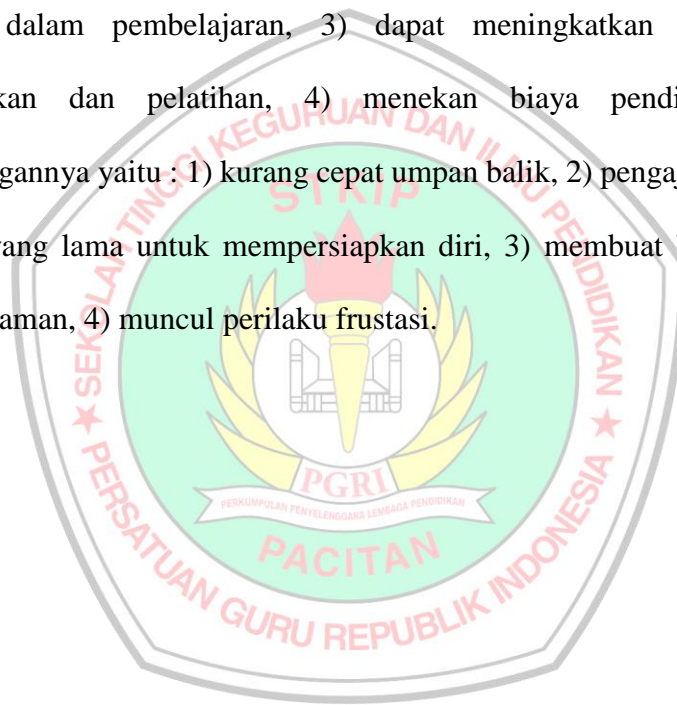
- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan
- b. memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran
- c. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- d. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain dampak positif adapun dampak negatif dari pembelajaran *daring/online learning* ini Menurut Pangondian, (2019: 57) juga menyebutkan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu:

- a. Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri
- c. Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman

d. Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan.

Pembelajaran daring di laksanakan menggunakan berbagai platform yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti : *Google Clasroom*, *Whatsapp Grup*, *Zoom* dan lain sebagainya. Namun dalam kenyataanya terdapat kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran ini kelebihan yaitu 1) meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan, 2) efektif dalam pembelajaran, 3) dapat meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan, 4) menekan biaya pendidikan adapun kekurangannya yaitu : 1) kurang cepat umpan balik, 2) pengajar memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan diri, 3) membuat beberapa orang tidak nyaman, 4) muncul perilaku frustrasi.



4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian bahasa indonesia

Istilah pembelajaran sering diidentikkan dengan pengajaran, seperti dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 20 (tentang standar proses) dinyatakan bahwa “Perencanaan proses 17 pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.” Kata atau istilah pembelajaran masih terbilang baru semenjak lahirnya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran memiliki pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun konotasinya berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar, memahami dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor. Pengajaran memberi kesan sebagai pekerjaan guru saja, namun pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik. (Rahyubi, 2014)

Berdasarkan paparan di atas pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis

Menurut (Susanto, 2013: 19) dalam bukunya menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan (Aprida, 2017) mengemukakan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Sedangkan bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual.

Oleh karena itu belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis, ini sesuai pendapat Resmini dkk. (2006: 49) yang mengemukakan bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia dapat 18 diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulisan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mencapai semua bidang studi.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.24 Tahun 2006 pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan

gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan keterampilan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Kemampuan berkomunikasi didukung dengan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan paparan di atas pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada dasarnya bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia, oleh karena itu tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik. Resmi, dkk. (2007: 31) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa 19 Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik dengan lisan maupun tulisan. Berdasarkan KTSP (dalam Depdiknas, 2006: 22) tujuan umum pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan

- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif
- 4) Meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Kemampuan berkomunikasi didukung dengan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (2015: 1), empat komponen keterampilan berbahasa tersebut yaitu; keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian relevan yang mendukung yaitu :

1. Pengalaman Belajar Daring Siswa Berkebutuhan Khusus pada Pandemi *Covid-19* di SD Inklusif.

Hasil dari penelitian ini adalah siswa berkebutuhan khusus di sekolah dasar inklusif diberikan kesempatan untuk dapat memahami pelajaran, di dalam ruang kelas virtual yang disediakan khusus oleh guru. Karena beberapa materi yang diberikan guru belum dimodifikasi sesuai dengan hambatan anak. Hal inilah yang membuat anak berkebutuhan khusus dapat mencoba belajar melalui ruang kelas virtual *google meet*, memperoleh video pembelajaran yang dapat diakses melalui youtube, hingga mengakses materi melalui *google*. Tidak hanya itu, anak berkebutuhan khusus juga dapat mengoperasikan aplikasi whatsapp untuk berkomunikasi dengan guru maupun teman sekelasnya, baik melalui *chatting* maupun *video call*. Dengan adanya pembelajaran daring ini membuat anak berkebutuhan khusus mendapat pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi sehingga menumbuhkan kepercayaan diri mereka. (Rehan Nil Jannah, 2020)

2. Pengalaman Belajar Mahasiswa Terkait Peran Skenario Dalam Tutorial

Mahasiswa lebih memahami PBL sebagai pembelajaran konstruktif dan pembelajaran yang dimotori oleh keinginan diri sendiri. Berbagai variabel ditemukan mempengaruhi pengalaman belajar mahasiswa menggunakan PBL, yaitu perbedaan antara PBL dengan pembelajaran berpusat pada guru yang dialami semasa SMA, efektifitas. Blok 1.1 dalam

membekali mahasiswa dengan pemahaman yang komprehensif tentang PBL dan berbagai keterampilan belajar, kualitas scenario, peran tutor, interaksi mahasiswa dalam kelompok, pengaturan jadwal akademik, proses belajar mandiri, dan sistemasesmen. Mayoritas mahasiswa berencana untuk lebih meningkatkan keterampilan belajar, terutama keterampilan mencari referensi belajar, komunikasi efektif, dan manajemen waktu agar selanjutnya dapat melaksanakan PBL dengan lebih baik. (Nindya Aryanty, 2013)

3. Pengalaman Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran PPKn di MTsN 2 Rokan Hulu

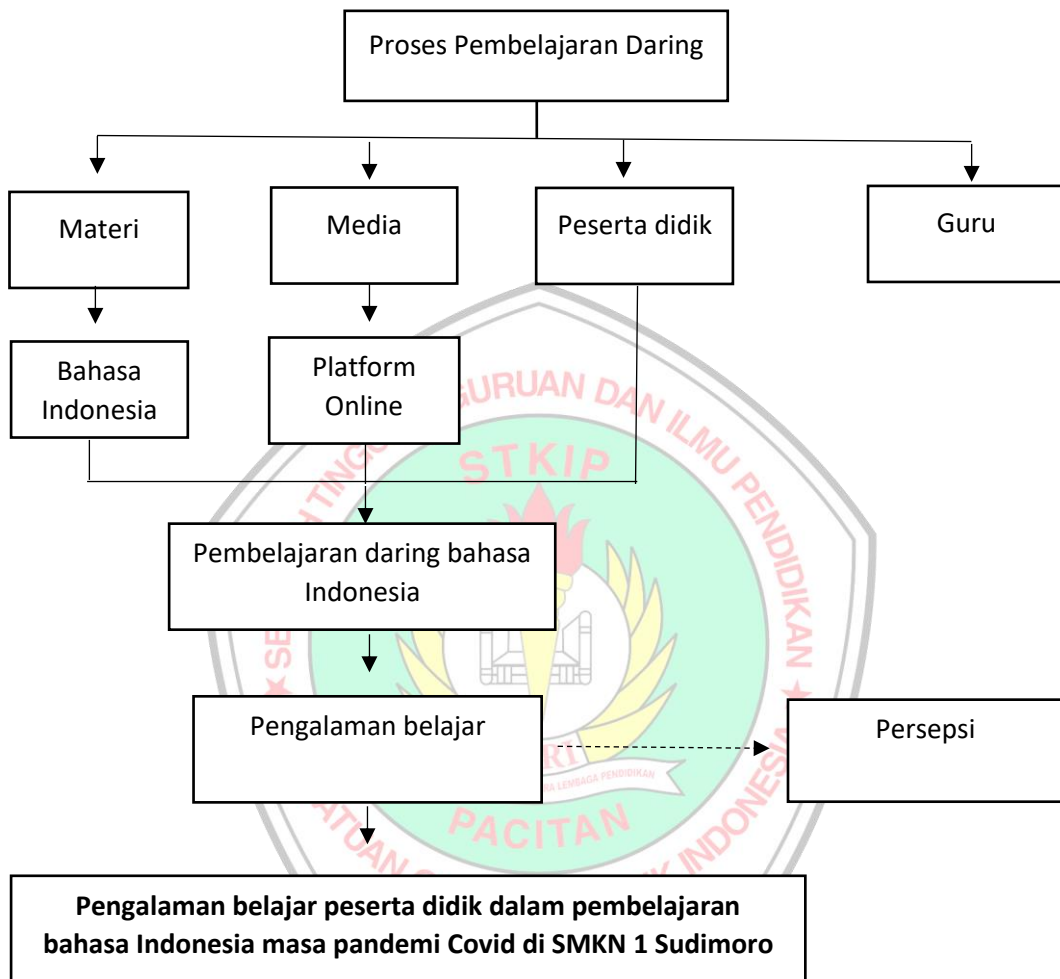
Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengalaman belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran PPKn melalui kegiatan saintiffic Approach (5M) sudah dilaksanakan dan respon siswa terhadap kegiatan 5M yang bermacam-macam seperti ada yang yang aktif, kreatif dan pasif dengan memadukan model pembelajaran discovery learning, PBL, dan cooperatif learning serta menggunakan menggunakan fasilitas dan sumber belajar untuk menunjang pembelajaran siswa pada mata pelajaran PPKn di MTsN Rokan Hulu. (Adilla Fitria, 2021)

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam suatu penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran dalam suatu penelitian dan memperlancar pelaksanaan penelitian. Selain itu, kerangka pikir juga di gunakan untuk mengarahkan analisis

penelitian sehingga tujuan dari penelitian tersebut bisa tercapai, kerangka pikir dalam penelitian ini adalah :

Bagan 2.1. Kerangka Pikir



Seperti yang kita tahu, pandemi covid-19 memberikan dampak signifikan terhadap implementasi pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah system pembelajaran yang diterapkan yang dikenal dengan istilah pembelajaran daring. Dalam melaksanakan proses pembelajaran daring, ada komponen yang harus dipenuhi. Komponen tersebut terdiri dari empat bagian

yaitu materi, media, peserta didik, dan guru. Komponen inilah yang akhirnya menciptakan proses pembelajaran.

Materi yang diajarkan adalah bahasa Indonesia dan media yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah Platform online. Platform online ini terdiri dari *WhatsApp Group, Zoom Meeting, Google Classroom, Edmodo* dan lain-lain. Sedangkan lingkup peserta didik yang diteliti adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Gabungan dari ketiga komponen ini akan menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring yang dialami oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Hal tersebut akan membentuk pengalaman siswa dalam proses pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena implementasi system pembelajaran daring melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam proses Kegiatan Belajar-Mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa mengikuti dan merasakan langsung proses pembelajaran daring Bahasa Indonesia. hal inilah yang akhirnya menciptakan pengalaman belajar.

Tentunya, masing-masing peserta didik memiliki pengalaman yang berbeda-beda tergantung dengan kondisi dan kendala yang mereka alami atau pengalaman yang mereka rasakan, berangkat dari kerangka pikir tersebut peneliti bisa mengangkat judul Pengalaman Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 di SMK N 1 Sudimoro.