

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Persepsi Siswa

Irwanto (2002:71) mengemukakan pendapat bahwa persepsi adalah proses diterimanya rangsangan yang berupa peristiwa, objek, atau hubungan antargejala sampai rangsangan itu disadari oleh seseorang. Persepsi merupakan proses penginderaan berupa diterimanya stimulus oleh alat indra seseorang (Mashuri, 2017:4). Persepsi terjadi tidak hanya sekedar penginderaan terhadap suatu objek tetapi juga termasuk dalam penafsiran pengalaman yang telah dilalui oleh seseorang. Selain itu, persepsi juga termasuk proses memberikan stimulus berupa informasi yang diterima oleh pancaindra dari lingkungan sekitarnya yang ditentukan oleh faktor personal dan situasional. Pengertian tersebut memberikan gambaran tentang persepsi yang muncul setelah alat indra menerima rangsangan dan disadari oleh tiap individu. Setelah proses itu terjadi akan muncul penafsiran pengalaman. Lalu, menurut Rakhmat (2007:51) persepsi adalah kemampuan seseorang dalam mengindraai suatu objek yang diperoleh dan disimpulkan lalu ditafsirkan.

Jadi, dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa adalah penafsiran pengalaman oleh siswa yang dipengaruhi proses stimulus berupa informasi yang diterima oleh pancaindra lalu disadari dan

dimengerti. Menurut Sarwono (2003:88) persepsi juga memiliki aspek yang dapat membedakan antara persepsi dan berpikir sebagai berikut.

- a Rangsangan yang diamati individu bermacam-macam tergantung pola dari rangsangan tersebut.
- b Persepsi tiap orang dari waktu ke waktu pasti berbeda dan bervariasi.
- c Persepsi yang dimiliki individu akan berbeda-beda tergantung dari fokus pancaindranya.
- d Perkembangan persepsi hanya kearah tertentu dan akan menetap.

Dalam persepsi juga terdapat proses dan faktor terjadinya persepsi yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

a Proses Terbentuknya Persepsi

Menurut Thoha (2003:145) persepsi dapat terbentuk melalui sebuah proses. Proses terjadinya persepsi pada setiap orang didasari pada beberapa tahapan sebagai berikut.

1) Stimulus

Persepsi akan muncul jika menghadapi stimulus yang ada dilingkungannya.

2) Registrasi

Registrasi merupakan cara pengindraan terhadap stimulus yang diperoleh seseorang melalui alat indranya.

3) Interpretasi

Interpretasi merupakan proses individu dalam memberikan arti pada stimulus yang telah diterima.

4) Umpan balik

Umpan balik terjadi setelah individu memaknai stimulus yang diterimanya dan dipersepsikan oleh seseorang.

Terjadinya persepsi berawal dari rangsangan yang ada dilingkungan sekitar dan diindrai menggunakan pancaindra oleh tiap individu. Lalu, diinterpretasikan agar proses memiliki arti untuk individu. Menurut Walgito (2003:54) persepsi terjadi melalui sebuah proses dengan tahapan sebagai berikut.

- a Adanya objek yang menjadi stimulus dan diindrai oleh individu yang berlangsung secara alami. Proses tersebut adalah proses kealaman.
- b Stimulus yang telah diindrai akan disalurkan ke otak melalui saraf sensoris. Proses tersebut termasuk proses psikologi sebagai tanda bahwa alat indra berfungsi secara normal.
- c Selanjutnya otak akan memproses stimulus yang telah diindrai dan individu dapat menyadari tentang objek yang telah diindrainya.

Proses terjadinya persepsi berawal dari individu yang memperhatikan suatu objek secara selektif dan dipahami. Dengan adanya proses tersebut akan terjadi persepsi mulai dari mengumpulakan informasi melalui pancaindra dan diseleksi agar memiliki arti.

Jadi, sesuai dengan pendapat di atas dapat diartikan bahwa persepsi terjadi dimulai dari perhatian seorang individu pada objek tertentu yang berupa peristiwa, informasi, fenomena, atau data yang dapat

menimbulkan stimulus lalu ditangkap oleh pancaindra manusia dan disalurkan ke otak dan individu menyadari objek tersebut.

b Faktor-Faktor yang Memengaruhi Persepsi

Persepsi memiliki faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Persepsi siswa yang baik terhadap pembelajaran atau stimulus yang ada di sekolah dapat memengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran. Faktor yang memengaruhi persepsi bisa berasal dari peristiwa masalah yang sudah terjadi. Walgito (2003:54-55) mengemukakan terdapat dua faktor yang memengaruhi persepsi yaitu:

- 1) Faktor internal, faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri seseorang berupa pengetahuan, mental, dan kejasmanian.
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu berupa lingkungan dan sosial.

Selain faktor-faktor yang ada, persepsi juga membutuhkan syarat yang harus dipenuhi. Menurut Walgito (2010:101) syarat yang harus dipenuhi yaitu:

- 1) Adanya objek yang dipersepsi

Objek yang dipersepsi dapat berasal dari lingkungan dan diindrai oleh individu. Objek tersebut dapat menimbulkan stimulus yang dapat datang dari diri individu dan dari luar diri individu.

2) Alat indra

Alat indra merupakan alat untuk menangkap objek yang akan dipersepsikan. Perlu adanya saraf sensorik agar objek yang diindrai stimulus dapat diteruskan ke otak dan terbentuk persepsi.

3) Perhatian

Perhatian seseorang dapat membentuk sebuah persepsi. Karena perhatian adalah bentuk pemusatan konsentrasi pada suatu objek yang ada.

Proses terjadinya persepsi dalam pembelajaran teks cerita fantasi adalah proses siswa dalam mengindrai stimulus berupa pelajaran teks cerita fantasi dengan kesadaran. Perlu diketahui bahwa individu memiliki persepsi berbeda dalam mengamati pembelajaran daring. Sugihartono, dkk (2007:9) menyatakan bahwa pengamatan tiap individu memberi pengaruh terhadap hasil persepsi. Faktor yang berasal dari individu dapat berupa pengetahuan, kebutuhan, kesenangan, kebiasaan, dan lain sebagainya.

Jadi, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa faktor yang menjadi pengaruh individu dalam membentuk persepsi dapat berasal dalam dan luar diri seseorang. Faktor tersebut bisa didapat dari suatu peristiwa yang diamati pada suatu objek.

2. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Nasution dalam (Fathurrohman 2015:27) adalah kegiatan dalam mengatur lingkungan belajar agar tercipta suatu proses belajar. Kurniawan (2014:1) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan kegiatan guru untuk mendukung siswa agar terus belajar. pembelajaran saat ini lebih terfokus pada siswa atau *student center*. Guru akan lebih banyak interaksi dengan siswa bahkan posisi guru sebagai fasilitator sangat berguna bagi siswa. Jadi, pembelajaran merupakan interaksi yang bersifat mendidik antara guru dan siswa. Proses pembelajaran akan dialami sepanjang masa oleh manusia selama masih bernafas dan dapat terjadi kapanpun serta dimanapun. Pembelajaran juga merupakan usaha guru untuk memberikan arahan kepada siswa melalui proses belajar agar tingkah laku berubah menjadi lebih baik atau dengan mendapatkan kemampuan baru.

Menurut Fatkhurrohman (2015:31) terdapat komponen dalam suatu pembelajaran, yaitu:

- a Peserta didik, posisinya sebagai penerima informasi dari pendidik untuk diterapkan atau dipelajari.
- b Guru, sebagai penyampai ilmu dan pengarah siswa untuk menjadi lebih baik melalui materi yang diajarkan.
- c Tujuan, arah yang ingin dicapai berupa pembelajaran yang efektif dan berpengaruh baik pada perilaku siswa.

- d Materi pelajaran, informasi yang dibutuhkan untuk menunjang perubahan tingkah laku siswa dan alat untuk mencapai tujuan.
- e Metode, langkah kreatif guru untuk memberikan materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.
- f Media, bahan pengajaran yang digunakan melalui peralatan atau tanpa peralatan untuk menyampaikan materi kepada siswa.
- g Evaluasi, untuk menilai proses pembelajaran dan mengetahui hasilnya.

3. Teks Cerita Fantasi

Fantasi adalah dunia khayalan atau imajiansi yang dikarang oleh penulis. Dalam cerita fantasi hal yang khayal akan menjadi nyata walaupun belum tentu di dunia nyata benar adanya seperti itu. Menurut Harsiati (2017:50) teks cerita fantasi memiliki ciri tertentu. Ciri teks cerita fantasi, yaitu: 1) ada keajaiban atau kemisteriusan, 2) ide cerita bersifat terbuka, 3) menggunakan banyak latar, 4) tokohnya unik dan memiliki kesaktian, 5) bersifat fiksi, 6) penggunaan bahasa sinonim dengan emosi yang kuat dan bervariasi. Ide cerita yang digunakan tidak dibatasi pada realita yang ada di kehidupan nyata. Umumnya lintas ruang dan waktu digunakan sebagai latar cerita fantasi. Tokoh dalam cerita fantasi biasanya memiliki kelebihan yang tidak mungkin ada di dunia nyata. Wataknya pun unik dan tidak mungkin ada di kehidupan nyata. Menurut Harsiati, dkk (2017:51-52) bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi sangat variatif, ekspresif, dan bukan bahasa formal. Teks fantasi sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

a Fantasi total

Cerita fantasi total merupakan cerita yang sepenuhnya berisi tentang imajinasi pengarang. Selain itu, dalam ceritanya tidak terdapat sedikitpun kejadian yang ada di dunia nyata. Semua yang ada dalam cerita fantasi total hanya khayalan penulis.

b Fantasi irisan

Fantasi irisan merupakan cerita fantasi yang masih mengandung beberapa adegan di dunia nyata. Seperti tempat, nama orang, atau kejadiannya masih ada yang bersangkutan dengan dunia nyata. Jadi, dalam cerita fantasi irisan tidak sepenuhnya khayalan seorang penulis melainkan masih ada campur cerita dari kehidupan nyata yang benar-benar terjadi.

Selain ciri umum dan jenis cerita fantasi di atas. Cerita fantasi juga memiliki unsur intrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang terdapat di dalam cerita. Unsur intrinsik teks cerita fantasi, yaitu:

c Tema

Menurut Sayuti (2000:187) tema adalah makna dari sebuah dasar cerita. Sedangkan Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiyanto, 2012:68) berpendapat bahwa tema adalah gagasan yang menopang cerita yang menyangkut persamaan dan perbedaan. Dapat disimpulkan bahwa tema merupakan pokok pikiran cerita yang ada dalam sebuah teks dan karya sastra dengan fungsi sebagai penopang karya tersebut. Dalam cerita

fantasi tema yang digunakan biasanya mengandung unsur *magic*, supranatural, dan futuristik.

d Judul

Judul adalah kepala karangan yang pertama kali dilihat oleh pembaca dan dapat menarik perhatian pembaca. Menurut Sayuti (2000:147-148) judul yang terdapat dalam karangan berhubungan erat dengan unsur instrinsik pembangun fiksi. Maka dari itu, setiap penulisan cerita atau karangan harus memberikan judul yang menarik.

e Tokoh dan penokohan

Menurut Nurgiyanto (2012:165) tokoh merupakan pelaku yang ada di dalam cerita. Tokoh pasti memiliki ciri khasnya atau sifatnya sendiri-sendiri yang disebut dengan penokohan. Pembagian tokoh dalam cerita sesuai dengan keterlibatannya dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh juga dibagi berdasarkan wataknya berupa tokoh sederhana dan tokoh kompleks.

f Alur

Alur cerita adalah urutan kejadian dalam cerita. Menurut Kenny (dalam Nurgiyanto, 2012:113) plot adalah kejadian dalam cerita yang disusun sesuai dengan sebab-akibat.

g Latar

Latar merupakan elemen penting dalam cerita yang menunjukkan tempat dan waktu berlangsungnya cerita. Menurut Nurgiyanto (2012:227) terdapat tiga jenis latar dalam cerita, yaitu latar waktu, latar

tempat, dan latar sosial budaya. Latar tempat memiliki hubungan dengan lokasi tertentu yang menjadi berlangsungnya cerita atau peristiwa itu terjadi. Latar waktu merupakan acuan terjadinya peristiwa tersebut. Lalu, latar sosial budaya menggambarkan tentang kehidupan masyarakat disuatu tempat yang diceritakan oleh penulis. Sedangkan latar dalam cerita fantasi dibagi menjadi tiga, yaitu latar lintas waktu sezaman, latar lintas waktu masa lampau, dan masa yang akan datang (futuristik).

h Sudut pandang

Sudut pandang adalah teknik bercerita dari pengarang dalam penyampaian cerita. Menurut Sayuti (2000:159) sudut pandang terbagi menjadi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Tetapi, umumnya sudut pandang yang sering digunakan terbagi menjadi empat jenis, yaitu sudut pandang akuan sertaan (aku), sudut pandang akuan tak sertaan (tokoh 'aku' hanya sebagai pengantar tokoh lain), sudut pandang dia maha tahu (pengarang sebagai pengamat yang maha tahu), dan sudut pandang diaan terbatas (pengarang hanya menceritakan yang dialami oleh tokoh).

i Amanat

Amanat berisikan pesan yang terdapat dalam cerita dan disampaikan oleh penulis kepada penerimanya (pembaca). Isi yang terkandung tentang nilai nilai kehidupan atau pesan moral secara tersirat maupun tersurat dari cerita tersebut.

Teks cerita fanatasi juga memiliki struktur dalam penulisannya. Struktur teks cerita fantasi berupa orientasi, komplikasi, dan resolusi. Orientasi merupakan pengenalan pada bagian awal cerita tentang tokoh yang ada pada cerita tersebut. Komplikasi berisikan tentang permasalahan yang terjadi dalam cerita tersebut. Resolusi merupakan proses penyelesaian dari masalah yang terjadi dalam cerita tersebut. Menurut Pardiyono (2007:94-95) resolusi biasanya terdapat pada akhir cerita.

Sesuai dengan pemahaman dari pembelajaran. Maka pembelajaran teks cerita fantasi dapat disimpulkan sebagai proses belajar mengajar yang terfokus pada materi fantasi. Tidak hanya sekedar memahami saja tetapi siswa juga harus mampu berkarya atau menghasilkan produknya untuk memenuhi nilai keterampilan tiap siswa. Selian itu, siswa juga harus mampu menulis dan menganalisis cerita fantasi dengan benar sesuai ciri dan strukturnya.

4. *Google Classroom*

Pembelajaran daring yang sedang marak dilaksanakan saat ini memiliki dua jenis pendekatan pembelajaran yaitu sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron merupakan pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik secara tatap muka dalam waktu yang sama. Pembelajaran sinkron menggunakan Aplikasi *video conference* berupa *zoom meeting*, *google meet*, dan *video call whatsapp*. Sedangkan pembelajaran asinkron merupakan pembelajaran dengan pendekatan belajar mandiri dengan sumber belajar daring menurut Suratman, dkk (2020:12). Aplikasi yang

digunakan dalam pembelajaran asinkron adalah web, email, *google classroom*, *edmodo*, *whatsapp group*. Pembelajaran daring yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Srengat Blitar merupakan jenis pembelajaran asinkron melalui aplikasi *google classroom*.

Iskandar, dkk (2020:144) menyatakan bahwa *google classroom* merupakan ruang kelas *google* jika diartikan dalam bahasa Indonesia. *Google classroom* adalah ruang serambi pembelajara untuk membantu dunia pendidikan mengatasi masalah dalam penugasan tanpa membutuhkan hasil cetak. Aplikasi tersebut memungkinkan untuk terciptanya ruang kelas di dunia maya atau secara daring. Pembelajaran melalui *google classroom* dapat dikatakan efektif jika minimnya kesalahan siswa. Hal lain yang menjadi acuan keefektifan yaitu motivasi guru terhadap siswa untuk selalu aktif memahami dan mempelajari materi yang sudah ada dalam *google classroom*. Dengan demikian aplikasi tersebut dapat membantu siswa dan guru untuk mempermudah pembelajaran selama masa pandemi Covid-19.

Dalam *google classroom* terdapat jenis fitur yang dapat membantu proses pembelajaran menurut Wikipedia dalam Iskandar, dkk (2020) Fitur-fitur tersebut, yaitu:

a. Tugas

Penugasan yang diberikan kepada siswa dapat dikerjakan, disimpan, dan dinilai dalam *google classroom* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa serta sebaliknya.

b. Pengukuran

Dalam pengukuran guru dapat memberikan batasan waktu mengerjakan tugas kepada siswa dan memberikan skor penilaian sekaligus. Guru juga dapat memantau kemajuan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan nilai pada tugas dalam *google classroom* dan dapat dikembalikan untuk dilihat oleh siswa. Setelah tugas dinilai oleh guru, maka siswa tidak dapat mengedit ulang tugas tersebut.

c. Komunikasi

Setiap pengumuman atau materi baru dapat diunggah dalam kelas daring dan bisa dikomentari siswa. Sehingga komunikasi antara guru dan siswa tidak terputus. Jenis media dari googel seperti *google drive*, *google formulir*, *youtube*, dan lainnya dapat disertakan dalam unggahan untuk berbagi konten kepada siswa.

d. Hemat waktu

Mengingat bahwa pembelajaran daring menggunakan *google classroom* atau media daring lainnya dapat dilakukan dimanapun guru dan siswa berada maka tidak perlu lagi repot-repot untuk berangkat ke sekolah seperti pada umumnya. Bahkan guru juga dapat berbagi pengetahuan setiap waktu.

e. Arsip Program

Arsip digunakan untuk menyimpan materi yang telah disampaikan..
Setiap tugas atau materi yang diarsipkan dapat dilihat oleh guru dan siswa namun tidak dapat diubah.

f. Aplikasi Dalam Gawai

Google classroom selain digunakan dalam laptop juga dapat digunakan melalui gawai. Mengambil foto, mengunggah foto, jawaban tugas, dan lainnya juga dapat dilakukan melalui gawai dengan akses daring.

g. Privasi

Pembelajaran menggunakan *google classroom* dikatakan privasi karena hanya guru dan siswa yang ada dalam kelas daring tersebutlah yang dapat mengetahui semua kegiatan di dalamnya. Jika ada guru tambahan atau siswa baru yang belum masuk maka perlu menggunakan kode khusus yang hanya diketahui oleh guru atau pembuat kelas. Bahkan dalam *google classroom* tidak menampilkan iklan apapun.

Banyaknya fitur yang terdapat dalam *google classroom* memerlukan keahlian dalam penggunaannya. Untuk menggunakan aplikasi tersebut memiliki cara sendiri. Cara dalam menggunakan *google classroom* harus masuk ke akun *google* terlebih dahulu. Kemudian mencari aplikasi *google classroom*. Lakukan kegiatan *log-in* pada *google classroom*, setelah masuk akan dihadapkan dengan tiga menu utama, yaitu aliran, aktivitas siswa, dan orang. Aliran yang berguna untuk mendiskusikan materi, melihat tugas,

memberikan kuis dari materi yang sudah diajarkan, dan membuat pengumuman. Selanjutnya, aktivitas siswa berguna untuk membuat soal, pretes, kuis, dan mengadakan refleksi. Guru juga dapat memantau jawaban atau hasil kerja siswa yang sudah dikirimkan. Lalu, pada menu *people* guru bisa menambahkan siswa yang belum ada dalam kelas daring tersebut. Sedangkan untuk mengundang guru lain bisa melalui email masing-masing.

Menurut Millatana dalam (Iskandar, 2020:134) hal di atas dilakukan guru dalam mengakomodasikan perbedaan kemampuan siswa untuk menerima pembelajaran dan perbedaan gaya belajar pada tiap siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran teks cerita fantasi berbasis *google classroom* pada siswa kelas VII belum peneliti temukan. Namun, terdapat penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini. *Pertama*, penelitian skripsi oleh Mardianto Prabowo (2020) dengan judul “Persepsi Siswa Kelas XII Terhadap Pembelajaran Daring dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi *COVID-19* di SMAN 1 Bintan Timur Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2020”. Jenis penelitian tersebut adalah deskriptif kuantitatif metode survei. Dalam pengumpulan data menggunakan angket dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *proporsional Random Sampling* dengan total siswa berjumlah 47 siswa kelas XII. Validitas yang didapat dalam penelitian tersebut sebesar 0,585 dan reabilitas sebesar

0,816 menyatakan instrument reliabel. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui persepsi siswa kelas XII terhadap pembelajaran daring mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 1 Bintan Timur Provinsi Kepulauan Riau tahun 2020.

Kedua, penelitian skripsi yang dilakukan oleh Rani Elistiawati (2011) dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Muatan Lokal Membatik di SMP Negeri 1 Sanden Bantul”. Penelitian tersebut merupakan penelitian survei metode penelitian deksriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian tersebut adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sanden Bantul. Jumlah sampel ditentukan menggunakan tabel *krajcie* dengan tingkat kesalahan 5%. Sampel yang digunakan berjumlah 80 siswa. Teknik *sampling* menggunakan teknik *proportional random* sampling. Data dikumpulkan dengan angket skala likert dan dianalisis menggunakan statistika deksriptif persentase.

Ketiga, penelitian skripsi yang dilakukan oleh Chairunnisa (2011) dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Guru dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMK Al-Hidayah Ciputat”. Penelitian tersebut menggunakan metode analisis deksriptif dan dalam menguji hipotesis menggunakan rumus *product moment*, yaitu dengan membandingkan nilai persepsi siswa terhadap metode pembelajaran guru bahasa Indonesia sebagai variabel X dan hasil belajar bahasa Indonesia sebagai variabel Y. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi siswa terhadap

metode pembelajaran guru dan hasil belajar Bahasa Indonesia di SMK Al-Hidayah Ciputat.

Keempat, penelitian skripsi yang dilakukan oleh Erlina Sulistiyawati (2020) dengan judul “Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Materi Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri 2 Surakarta”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memaparkan persepsi siswa terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri 2 Surakarta. Metode yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi negatif terhadap pembelajaran daring materi pelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 2.1 Daftar Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mardianto Prabowo (2020) dalam skripsinya yang berjudul Persepsi Siswa Kelas XII Terhadap Pembelajaran Daring dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> di SMAN 1 Bintang Timur Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2020.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas tentang persepsi siswa selama pembelajaran daring. 2. Tujuan untuk mengetahui persepsi siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda. 2. Pembelajaran dan materi yang diteliti berbeda.
2.	Rani Elistiawati dalam skripsinya yang berjudul Persepsi Siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Muatan Lokal Membatik di SMP Negeri 1 Sanden Bantul.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas tentang persepsi siswa. 2. Tujuannya untuk mengetahui persepsi siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda. 2. pembelajaran yang diteliti berbeda.
3.	Chairunnisa dalam skripsinya yang berjudul Persepsi Siswa Terhadap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas tentang persepsi siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda.

	Metode Pembelajaran Guru dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMK Al-Hidayah Ciputat.	2. Tujuannya untuk mengetahui persepsi siswa	
4.	Erlina Sulistiyawati dalam skripsinya yang berjudul Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri 2 Surakarta.	1. Membahas tentang persepsi siswa. 2. Tujuan untuk mengetahui persepsi siswa.	1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda. 2. Fokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia

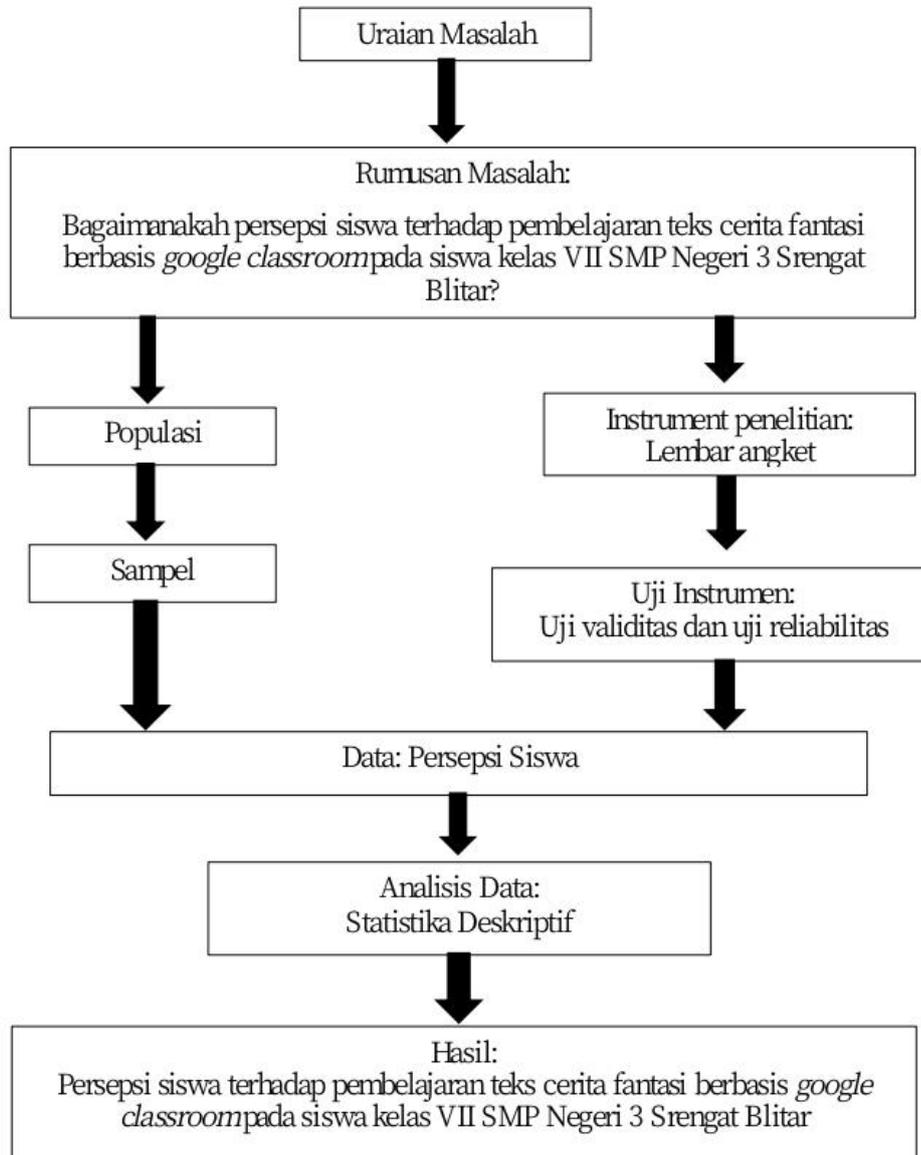
C. Kerangka Berpikir Penelitian

Persepsi adalah pandangan seseorang pada peristiwa yang telah di alami yang berada disekitarnya melalui stimulus dan diterima oleh pancaindra. Persepsi terjadi melalui pancaindra seseorang. Persepsi ber sifat subjektif karena tergantung kemampuan tiap individu.

Pembelajaran bahasa Indonesia termasuk sebagai pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa. Banyak siswa yang meremehkan Bahasa Indonesia untuk dipelajari dan malas dalam membaca serta belajar. Secara teori kegiatan pembelajaran adalah kondisi yang diciptakan denan sengaja. Guru dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada teks cerita fantasi.

Mengingat adanya wabah Covid-19 di Indonesia dan banyak sekolah-sekolah yang diliburkan, maka guru berperan aktif untuk tetap menjalankan pembelajaran daring menggunakan media *google classroom*. Pembelajaran daring tersebut dapat menjadi solusi selama pembelajaran jarak jauh masih diterapkan. Termasuk di SMP Negeri 3 Srengat Blitar dalam melaksanakan pembelajaran teks cerita fantasi juga menggunakan media *google classroom*.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan secara daring dapat berlangsung sesuai tujuan, jika persepsi yang diberikan siswa tergolong baik atau positif dan guru mampu bekerja sama sebagai bahan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita fantasi selama pembelajaran daring. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengetahui secara ilmiah melalui penelitian dengan judul “Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis *Google Classroom* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar”



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian