

Jurnal  
PENELITIAN  
MAHASISWA  
INDONESIA

**Metode Pembelajaran  
Daring Bahasa Jepang:  
Persepsi Siswa**

**I Gede Oka Darma Yasa**  
[okadarmayasa2310@gmail.com](mailto:okadarmayasa2310@gmail.com)  
Universitas Pendidikan Ganesha

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* Bahasa Jepang, 2) kondisi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode *daring*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan metode kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu 1) Persepsi siswa pada komponen dimensi media ajar diperoleh nilai rata-rata 64% yang tergolong dalam kategori baik, komponen lingkungan belajar diperoleh nilai rata-rata 69% yang tergolong dalam kategori baik, komponen interaksi siswa diperoleh nilai rata-rata 65% yang tergolong dalam kategori baik, 2) Pada pembelajaran *daring*, siswa menggunakan *handphone* sebagai alat pembelajaran dan *classroom* sebagai media pembelajaran. Metode pembelajaran yang disukai siswa adalah pembelajaran tatap muka. Selain itu, kendala yang terjadi seperti masalah kuota internet dan ketidakstabilan koneksi internet.

*Kata Kunci: Bahasa Jepang, Persepsi Siswa, Pembelajaran Daring*

**Abstract**

*This study aims to describe 1) students' perceptions of Japanese online learning methods, 2) Japanese language learning conditions using online methods. The data collection in this study used the interview method and the questionnaire method. The data obtained were analyzed using a qualitative descriptive method. The results of this study are 1) Students' perceptions of the component dimensions of teaching media obtained an average value of 64% belonging to the good category, the learning environment component obtained an average value of 69% belonging to the good category, the student interaction component obtained an average value 65% are in the good category, 2) In online learning, students use mobile phones as learning tools and classroom as learning media. The learning method that students prefer is face-to-face learning. In addition, problems that occur such as internet quota problems and internet connection instability.*

**Keywords: Japanese, Perception, Online Learning**

## 1. Pendahuluan

Akibat dari pandemi *Covid-19* yang melanda di seluruh dunia, yang memberikan tantangan khususnya bagi dunia pendidikan. Mengantisipasi penularan tersebut, pemerintah menerapkan sistem pembatasan sosial skala besar (PPSB) dengan cara menerapkan sistem bekerja dari rumah maupun belajar dari rumah menggunakan sistem *daring* (Jamaluddin et al., 2020). Adanya pandemi *Covid-19*, menyebabkan pembatasan secara masal di seluruh dunia, sehingga mempersulit untuk beraktivitas karena sebuah tantangan. Pada tanggal 24 Maret 2020, pemerintah mengeluarkan surat edaran nomer 4 tahun 2020 mengenai pendidikan saat pandemi yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Budaya dengan memberikan ketentuan, yaitu proses pembelajaran dilakukan dari rumah untuk mengantisipasi penyebaran virus dan memberikan pengalaman belajar melalui *via daring* dengan memanfaatkan teknologi (Astini, 2020). Pandemi *Covid-19* sangat membawa dampak besar. Sehingga kondisi inilah dunia pendidikan dalam pembelajaran harus tetap berlangsung dengan memberikan perhatian lebih kepada mereka (Dini, 2021).

Pendidikan pada saat ini lebih menuntut untuk memanfaatkan teknologi jaringan internet sebagai sarana pembelajaran jarak jauh yaitu *via daring*. Hal ini menjadikan tantangan besar bagi dunia pendidikan untuk keberlangsungan proses belajar. Salah satunya, sulitnya pendidik untuk menggunakan metode *daring* saat mengajar karena tergolong baru dan cara mengajar menggunakan metode *daring* juga mempengaruhi keberlangsungan pendidikan saat ini.

Metode pembelajaran *daring* adalah metode yang menggunakan koneksi internet yang didukung oleh sebuah perangkat, baik laptop maupun *handphone*. Dengan adanya koneksi internet yang stabil, akan mempengaruhi proses

pembelajaran *daring* yang berlangsung dengan baik. Tanpa adanya koneksi internet, pembelajaran *daring* tidak bisa berjalan dengan baik. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang menggantikan kelas konvensional menjadi kelas modern (Handarini & Wulandari, 2020). Melalui pembelajaran *via daring*, siswa maupun guru dapat berinteraksi dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran *daring* ini sangat membantu guru ataupun siswa dalam proses pembelajaran di dunia maya tanpa bertemu secara fisik di dalam kelas. Pembelajaran *daring* di Indonesia sudah diterapkan oleh beberapa pendidikan sebelum pemerintah menerapkan *social distancing*, dengan memanfaatkan teknologi untuk menjangkau siswanya dan pendidik memanfaatkan metode ini lebih cenderung ke penugasan *via* aplikasi (Syarifudin, 2020). Keuntungan yang dirasakan yaitu sangat fleksibel, memudahkan siswa mencari materi selain menggunakan buku. Selain itu, kekurangan daripada pembelajaran *daring* ini yaitu tidak semua siswa bisa mengaplikasikan pembelajaran *daring* seperti anak sekolah dasar, sehingga harus ada dalam pengawasan pada saat proses pembelajaran berlangsung, koneksi internet tidak stabil dan kurangnya sarana prasarana.

Penelitian mengenai persepsi metode pembelajaran *daring* dengan motivasi mahasiswa stikes Majapahit pernah dilakukan oleh (Puspitaningsih & Rachma, 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa secara umum memiliki persepsi positif. Ditunjang dengan motivasi belajar dari internal maupun eksternal, memiliki motivasi yang kuat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada SMA Negeri 2 Banjar, saat ini sedang menerapkan sistem pembelajaran *daring*, dengan memanfaatkan perangkat berupa *handphone* maupun laptop dan didukung oleh media berupa aplikasi *google classroom* sebagai ruang belajar

dunia maya. Adanya pembelajaran baru *via daring*, guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi, strategi ataupun model pembelajaran untuk membantu siswa lebih aktif, bisa berkonsentrasi lebih baik, serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam *via daring* (Aristina, 2021). Karena minat belajar siswa berawal dari faktor internal siswa itu sendiri bisa tumbuh lebih baik jika dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu cara guru mengajar (Yunitasari & Hanifah, 2020). Tidak menutup kemungkinan pada saat pembelajaran *daring* berlangsung akan terjadi kendala yang harus dihadapi. Maka dari itu, pentingnya mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* agar menjadi masukan dalam perbaikan pembelajaran.

## Metode

Jenis penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan suatu metode yang mendeskripsikan sebuah peristiwa dari temuan atau fenomena yang diamati berupa kata-kata (Gunawan, 2013). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh dari hasil lapangan yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi siswa, serta kondisi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode *daring*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Banjar yang beralamat di Jln. Banteng Banjar Tegeha, Kec. Banjar, Kab. Buleleng. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Bahasa I, II dan III. Sumber data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dimana data kualitatif berasal dari pengisian kuesioner oleh responden, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil wawancara terkait persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring*. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara sebagai data pendukung data yang diperoleh dari kuesioner.

Wawancara merupakan jenis pengumpulan data yang dilakukan oleh dua orang maupun sekelompok melalui percakapan yang didukung oleh beberapa pertanyaan formal ataupun informal (Rachmawati, 2007). Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semiterstruktur yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas XI bahasa untuk mendapatkan beberapa informasi lebih lanjut terkait pembelajaran *daring*.

### 2. Kuesioner

Selain metode wawancara, digunakan metode kuesioner yaitu kuesioner tertutup. Dimana masing-masing responden menjawab kuesioner yang sudah tersedia pada *google form*. Kuesioner disusun dengan berbagai macam cara dengan menggunakan berbagai koleksi data yang didalamnya terdapat pertanyaan yang terstruktur (Nugroho, 2018). Jenis skala yang digunakan untuk mengukur persepsi ataupun sikap seseorang adalah *skala likert*. Dimana pada skala ini terdapat empat atau lebih butir pernyataan yang akan membentuk nilai dari yang diukur seperti sikap ataupun persepsi seseorang (Budiaji, 2013). Kuesioner diberikan kepada seluruh siswa kelas XI Bahasa I, II, III yang berjumlah 105 siswa. Indikator kuesioner meliputi: Komponen media ajar, lingkungan belajar dan interaksi siswa, terdapat 15 butir pernyataan untuk dipersepsikan. Sedangkan indikator komponen kondisi lingkungan belajar, terdapat 4 butir pernyataan pilihan untuk mendapatkan informasi terkait kondisi pembelajaran *daring* berlangsung.

Sebelum dianalisis dan dideskripsikan menjadi sebuah laporan, teknik analisis data diperlukan skala 5 yaitu angat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik. Menghitung tiap butir pernyataan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

F = Frekuensi tiap jawaban responden

N = Jumlah frekuensi

Untuk mengetahui persepsi siswa, maka dihitung keseluruhan skor tiap jawaban dengan rumus (Juliani, 2021):

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

X = Rerata skor

$\sum xi$  = Jumlah skor responden

N = Jumlah kuesioner

Setelah mengetahui nilai rata-rata dari keseluruhan jawaban, maka akan diketahui seberapa besar persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring*. Persepsi adalah suatu penafsiran atau menginterpretasikan seseorang dari panca indera mereka sehingga menghasilkan pendapat (Simbolon, 2007). Untuk mengetahui persentase nilai interval dengan metode *skala likert*, maka pengujian tersebut menggunakan aplikasi. Adapun untuk mencari nilai interval dari komponen media ajar, lingkungan belajar dan interaksi siswa pada kuesioner dirumuskan sebagai berikut:

$I = 100/\text{Jumlah pilihan skor}$ . Sehingga didapatkan interval 20.

Tabel 1. Interval (Noviandhiny, 2018).

No	Interval	Kategori
1	0% - 19,99%	Sangat tidak baik
2	20% - 39,9%	Tidak baik
3	40% - 59,9%	Cukup
4	60% - 79,9%	Baik
5	80% - 100%	Sangat baik

#### 4. Hasil dan Pembahasan

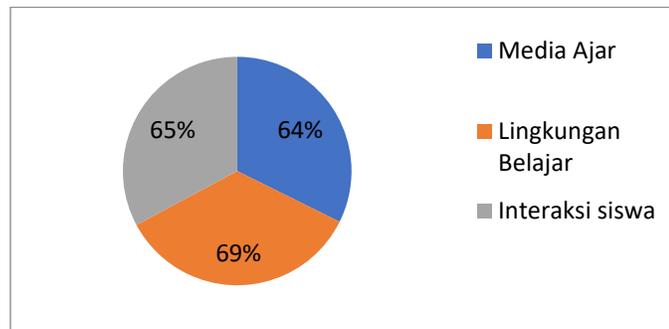
Pembelajaran *daring* adalah pembelajaran menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan media berupa aplikasi yang dapat berinteraksi dengan siswa dimanapun, kapanpun, dan menjadikan sumber pembelajaran yang lebih variatif (Dewi, 2020). Berdasarkan hasil kuesioner yang dijawab oleh siswa kelas XI Bahasa I, II, III di SMA Negeri 2 Banjar mengenai pembelajaran *daring* bahasa Jepang, secara umum dipersepsikan baik. Sesuai dengan perolehan rata-rata hitung pada masing-masing komponen yang dipersepsikan baik yaitu: komponen media ajar, komponen lingkungan belajar dan komponen interaksi siswa.

Dari hasil data yang diperoleh pada persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* masih tergolong baik dengan rerata skor keseluruhan pada komponen media ajar, lingkungan belajar dan interaksi siswa yaitu 65%. Hal ini karena pembelajaran *daring* sangat menyenangkan dengan menggunakan perangkat *handphone* maupun laptop. Dengan ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa dari berbagai multimedia yang digunakan guru sehingga memancing siswa untuk semangat, fokus serta mampu menggabungkan kolaborasi dari umpan balik saat tanya jawab dengan guru. Selain siswa, metode *daring* juga sangat membantu para guru yang tidak memungkinkan untuk datang ke sekolah. Sehingga guru bisa memanfaatkan teknologi dengan cara mengajar *via daring* dan

guru dapat mencari materi yang diperlukan untuk siswa. Pada dasarnya pembelajaran *daring* mempunyai banyak manfaat seiring berkembangnya teknologi yang semakin besar dan mampu meningkatkan berbagai jenis interaksi dalam jaringan yang dapat dilakukan diberbagai tempat tanpa terikat waktu

(SULISTIYAWATI & Yahya, 2020). Maka dari itu, pendidik lebih mudah untuk mengakses materi pembelajaran. Berikut adalah pembahasan masing-masing komponen dari metode pembelajaran *daring* bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Banjar berdasarkan hasil kuesioner yaitu:

Diagram 1. Pembelajaran *Daring*



### 1. Komponen Media Ajar

Dalam komponen media ajar terdapat lima butir pernyataan yang dijawab oleh 105 responden. Berdasarkan nilai rata-rata dari lima pernyataan pada komponen media ajar diperoleh nilai rata-rata 64%. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari komponen pertama materi ajar pada persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* tergolong dalam kategori baik. Dari masing-masing pernyataan dari komponen pertama, rata-rata jawaban siswa cenderung mengarah ke hal yang baik. Hal ini disebabkan karena komponen pertama berperan penting dalam pembelajaran, dimana komponen pertama disajikan untuk mempermudah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran *via daring* dan memenuhi kriteria siswa seperti perlengkapan untuk menunjang pembelajaran *daring*, bentuk-bentuk materi yang bervariasi atau menarik sehingga menerapkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

### 2. Komponen Lingkungan Belajar

Dalam komponen lingkungan belajar terdapat empat butir pernyataan yang dijawab oleh 105 responden. Berdasarkan nilai rata-rata dari empat pernyataan pada komponen lingkungan belajar diperoleh nilai rata-rata 69%. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari komponen kedua lingkungan belajar pada persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* tergolong dalam kategori baik. Komponen lingkungan belajar berperan penting bagi responden untuk menciptakan kenyamanan belajar yang kondusif untuk menciptakan kualitas belajar siswa. Adanya belajar kondusif akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk bersemangat dan tidak membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Pada poin komponen kedua ini, rata-rata siswa menjawab pernyataan dengan kategori netral yang tergolong baik.

### 3. Komponen Interaksi Siswa

Dalam komponen interaksi siswa terdapat enam butir pernyataan yang dijawab oleh 105 responden. Berdasarkan nilai rata-rata dari

enam pernyataan pada komponen interaksi siswa diperoleh nilai rata-rata 65%. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari komponen ketiga interaksi siswa pada persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* tergolong dalam kategori baik. Komponen ini sangat berperan penting dalam proses pembelajaran seperti berdiskusi atau menyampaikan pendapat. Interaksi adalah hubungan timbal balik untuk mempengaruhi satu sama lain. Adanya interaksi dengan baik, akan menghasilkan suatu yang diinginkan bisa terwujud (Inah, 2015). Hubungan interaksi guru dengan siswa dalam menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi untuk membangkitkan semangat belajar sehingga hubungan ini mencapai interaksi yang maksimal.

#### 4. Komponen Kondisi Pembelajaran *Daring*

Dilihat dari statistik data pada kondisi pembelajaran *daring*, 88% siswa menggunakan *handphone* sebagai alat bantu proses pembelajaran *daring*. Artinya, sebagian besar siswa memiliki *handphone*, sehingga dijadikan perangkat pendukung pembelajaran. *Handphone* adalah perangkat elektronik canggih yang berukuran tidak terlalu besar seperti laptop maupun komputer dan dapat dibawa kemana-mana tanpa terhubung oleh jaringan telepon menggunakan kabel (Kristiwati et al., 2019). Maka dari itu kebanyakan siswa memilih *handphone* sebagai perangkat pembelajaran selama pembelajaran *daring*.

Kendala merupakan keadaan yang membatasi seseorang yang sedang melakukan sesuatu, baik dipengaruhi oleh faktor luar maupun faktor dalam (Proborini, 2021). Pada penelitian ini, kendala dalam kondisi pembelajaran *daring* dilihat dari statistik data yaitu 56% masalah kuota internet, 41% koneksi internet tidak stabil sehingga siswa kurang jelas menangkap penjelasan guru dan beberapa siswa ada yang tidak memiliki perangkat (*handphone*), sehingga siswa harus meminjam *handphone* yang bisa digunakan untuk mengakses internet.

Kurangnya sarana prasarana, terjangkaunya koneksi internet di seluruh tempat dan tidak semua siswa mempunyai fasilitas penunjang adalah menjadi faktor kelemahan/kekurangan dari pembelajaran *online* yang sejalan dengan (Lindawati & Rahman, 2020).

Pada metode pembelajaran, secara umum 86% siswa lebih menyukai metode pembelajaran tatap muka dibandingkan pembelajaran *daring*. Namun ada juga siswa yang berpendapat bahwa 14% siswa lebih menyukai pembelajaran *daring*. Hal ini disampaikan oleh (Ningsih, 2020) tentang Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran *Daring* Pada Masa Pandemi *Covid-19*, menyatakan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran tatap muka daripada pembelajaran *daring*. Dikarenakan banyaknya pendapat dari mahasiswa yang mengatakan adanya hambatan seperti boros kouta, kurang maksimalnya penjelasan yang disampaikan oleh dosen, koneksi internet terbatas, interaksi pembelajaran terbatas dan pembelajaran *daring* sulit untuk diikuti.

Sarana prasana yang digunakan guru untuk membantu pembelajaran *daring* yaitu menggunakan media berupa aplikasi *google classroom* sebagai pengumpulan tugas dibandingkan aplikasi lainnya seperti *zoom* maupun *whatsapp group*.

Aplikasi *google classroom* merupakan aplikasi media pembelajaran yang menyediakan banyak fasilitas dalam ruang kelas dunia maya untuk membantu para pendidik berinteraksi dengan siswanya melalui multiflatform (Mulatsih, 2020). Dipertegas dalam jurnal internasional dikatakan bahwa *Google Classroom is a new tool from Google Apps for Education in 2014 that facilitates teachers in the classroom to create learning classes, provide assignment feedback, assess and interact easily* (Tamin & Mohamad, 2020).

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *google classroom*

aplikasi yang dirancang untuk melakukan pembelajaran *daring* dalam dunia maya dengan bantuan koneksi internet sehingga mempermudah tenaga pendidik untuk berinteraksi dengan siswa pada proses pembelajaran. Berbagai macam fitur yang disediakan oleh *google classroom* adalah:

1. Forum. Fitur ini sebagai tempat interaksinya guru dengan siswa dalam berbagi bahan ajar.
2. Tugas kelas. Fitur ini digunakan pengajar sebagai memberikan tugas, serta bisa digunakan sebagai penilaian tugas.
3. Anggota. Pada fitur ini guru sebagai admin dari aplikasi *google classroom* dapat memantau jumlah siswa yang *join*. Guru sebagai admin dapat menambahkan siswanya dengan cara memasukkan *username e-mail* siswanya.
4. Google kalender. Admin dapat membuat *schedule time* untuk siswanya dalam pemberian tugas dan *mensetting* waktu untuk batas pengumpulannya.
5. Google drive. Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan data.
6. Tugas. Dengan fitur ini, guru dapat membagikan tugas atau media ajar berupa dokumen, link, ppt, audio, video dan spreadsheet.
7. Tugas kuis. Guru dapat membuat kuis dengan bantuan *google form*. Dalam fitur ini, dilengkapi informasi batas waktu. Dimana guru dapat melihat batas waktu siswa mengerjakan kuis, baik sudah mengumpulkan maupun yang terlambat mengumpulkan.
8. Pertanyaan. Dalam fitur ini, guru dapat membuat pertanyaan secara online baik untuk perorangan maupun kelompok.

Berkaitan dalam fitur *classroom* tersebut, dalam jurnal internasional juga dikatakan, *One of the main features of Google Classroom is the feature to create a study room on the main page. In addition, Google Classroom also provides an Announcement feature to provide information such as assignments. Teachers can also enjoy other facilities such as descriptions, deadlines, and inserting a number of pictures, instructions, and videos.* (Tinungki & Nurwahyu, 2020).

Dari penyampaian diatas, telah didukung oleh hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang yang mengatakan bahwa pada tahun ajaran ini pihak sekolah mewajibkan para guru untuk menggunakan aplikasi *google classroom* dikarenakan di *classroom* menyediakan fasilitas untuk mempermudah guru dengan siswa seperti siswa ada yang tidak hadir dipertemuan sebelumnya tapi masih bisa mengakses materi dan tugas yang diberikan. Banyaknya siswa yang berkendala di jaringan internet, tidak sedikit siswa yang tidak hadir ketika pelajaran. Selain itu, dari hasil statistika, kecenderungan siswa belajar di sekolah cenderung lebih tinggi daripada belajar *daring*. Karena interaksi siswa secara langsung dapat bersosialisasi antar sesama dan menumbuhkan semangat solidaritas tinggi.

### **Kesimpulan**

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa persepsi dari 105 siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Banjar, secara umum persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *daring* Bahasa Jepang dengan rerata skor keseluruhan pada komponen media ajar, lingkungan belajar dan interaksi siswa yaitu 65% yang tergolong dalam kategori baik. Dari tiga komponen yang ada dalam persepsi siswa terhadap pembelajaran *daring*, komponen media ajar diperoleh nilai rata-rata 64% yang dipersepsikan tergolong dalam kategori baik. Komponen lingkungan belajar diperoleh nilai rata-rata 69% yang dipersepsikan tergolong dalam kategori baik dan komponen

interaksi siswa diperoleh nilai rata-rata 65% yang dipersepsikan tergolong dalam kategori baik.

Adapun komponen kondisi pembelajaran *daring* di SMA Negeri 2 Banjar diperoleh hasil bahwa siswa sebagian besar menggunakan perangkat yaitu *handphone* yang didukung oleh media aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran *daring* mereka. Pada kondisi pembelajaran *daring*, siswa lebih menyukai pembelajaran tatap muka dibandingkan

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu: Proses belajar mengajar dari rumah dengan cara memanfaatkan teknologi dengan *via daring* yang merupakan cara alternatif program pendidikan walaupun belum bisa dikatakan ideal dikarenakan adanya masalah-masalah yang kerap terjadi saat proses pembelajaran *daring* berlangsung meskipun pembelajaran *daring*

pembelajaran *daring*. Selain itu, kendala yang banyak disampaikan siswa berdasarkan statistik data yaitu masalah kuota internet, ketidakstabilan koneksi internet menjadi permasalahan yang umum terjadi saat *daring* dan berdasarkan wawancara beberapa siswa ada yang tidak memiliki perangkat (*handphone*), sehingga siswa harus meminjam *handphone* yang bisa digunakan untuk mengakses internet.

dianggap efektif bisa dilakukan dimana saja. Permasalahan yang banyak ditemui seperti ketidakstabilan kondisi internet yang sulit untuk diminimalisir, kondisi siswa yang tidak memiliki kuota internet yang masih bisa cegah dengan cara memberikan keringanan dengan subsidi kuota belajar yang lebih bukan kuota data. Dalam proses belajar *daring* bagi siswa diharapkan untuk bisa membiasakan diri, bisa beradaptasi untuk mengikuti aturan dari pemerintah dan menumbuhkan rasa percaya diri agar kondisi belajar *daring* menjadi kondusif.

### Daftar Pustaka

- Aristina, P. D. (2021). *Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Di SMK Kota Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Dini, J. (2021). Persepsi guru dampak pandemi Covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633–640.
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150–167.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.
- Juliani, D. A. A. (2021). *Pengenalan Huruf Hiragana Dan Katakana Dalam*

- Pembelajaran Daring Di SMK Negeri 1 Singaraja.* Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kristiwati, I., Irfan, I., & Arifuddin, A. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima. *EDU SOCIATA (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 3(1), 43–52.
- Lindawati, Y. I., & Rahman, C. A. (2020). Adaptasi Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 60–67.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124–132.
- Noviandhiny, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Berbasis Web pada Apotek Neofarma Sanggau. *JustIn (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(3), 133–138.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.
- Proborini, E. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Matematika Secara Daring pada Siswa Kelas VI SD Karangturi*.
- Puspitaningsih, D., & Rachma, S. (2020). Persepsi Metode Pembelajaran Daring Dengan Motivasi Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit. *Medica Majapahit (JURNAL ILMIAH KESEHATAN SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MAJAPAHIT)*, 12(1), 84–92.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Simbolon, M. (2007). Persepsi dan kepribadian. *Jurnal Ekonomis*, 1(1), 52–66.
- SULISTIYAWATI, E., & Yahya, M. (2020). *PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SURAKARTA*. IAIN SURAKARTA.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34.
- Tamin, N. H., & Mohamad, M. (2020). Google Classroom for Teaching and Learning in Malaysia Primary School during Movement Control Order (MCO) due to Covid-19 Pandemic: A literature review. *International Journal of Multidisciplinary Research and Publications*, 3(5), 34–37.
- Tinungki, G. M., & Nurwahyu, B. (2020). The implementation of Google Classroom as the e-learning platform for teaching Non-Parametric Statistics during COVID-19 pandemic in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(4), 5793–5803.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.