

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada peserta didik. Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya menggunakan istilah “proses belajar-mengajar” dan “pengajaran” yang membatasi diri hanya pada konteks tatap muka guru-siswa di dalam kelas. Dalam istilah pembelajaran, interaksi siswa tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik. Siswa dapat belajar melalui bahan ajar cetak, program radio, program televisi, atau media lainnya. Tentu saja, guru tetap memainkan peranan penting dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh/Daring /*Internet Learning*

Pembelajaran Jarak Jauh atau sering dikenal dengan istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”.

Thorne dalam Kuntarto (2017:102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015:338) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018:27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan

menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

2. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh

Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019:154) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- a. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- b. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
- c. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- d. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- e. Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- f. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
- g. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
- h. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi (2017 : 211) mengatakan bahwa karakteristik dalam pembelajaran *e-learning* antara lain:

- a. *Interactivity* (interaktivitas),
- b. *Independency* (kemandirian),
- c. *Accessibility* (aksesibilitas),
- d. *Enrichment* (pengayaan).

Pembelajaran daring harus dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

- a. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
- b. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- c. Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
- e. Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari penejelasan tentang karakteristik/ciri dari pembelajaran daring maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan media elektronik, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun serta pembelajaran daring bersifat terbuka.

3. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut (SK Dirjen Pendidikan, 2020) langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh yaitu:

- a. Merencanakan Pembelajaran. Guru wajib menyusun RPP, sedapat mungkin RPP yang simpel.
- b. RPP harus merujuk pada SKL, KI-KD dan Indikator Pencapaian yang turunan dari KD.
- c. Guru dapat membuat pemetaan KD dan memilih materi esensial.
- d. Dalam menyusun RPP terdapat tiga ranah yang perlu dicapai yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- e. Dimensi sikap mencakup nilai-nilai spritual sebagai wujud imtaq kepada Allah SWT.
- f. Dimensi pengetahuan yaitu memiliki dan mengembangkan pengetahuan secara konseptual, faktual, procedural, dan metakognitif
- g. secara teknis dan spesifik dari tingkat sederhana, kongkrit sampai abstrak.
- h. Dimensi keterampilan yaitu memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.

4. Manfaat Pembelajaran Jarak Jauh

Bilfaqih dan Qomarudin (2015 : 4) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.

- c. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain itu Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019 : 154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*),
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*),
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*),
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Adapun manfaat *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015 : 127) adalah:

- a. Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.
- b. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

5. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Jarak Jauh

Guru sebagai garda terdepan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dituntut untuk selalu berdedikasi tinggi dalam melaksanakan tugasnya tanpa mengenal batas, ruang dan waktu. Guru tidak perlu mengeluh dan ikut-ikutan berkeluh kesah karena keadaan yang tidak menentu saat ini seiring dengan

mewabahnya covid-19. Justru sebaliknya, peran dan figur seorang guru saat ini diuji apakah benar-benar tetap dapat menjadi panutan bagi semua orang atau justru sebaliknya. Yang terpenting bagi guru saat ini adalah dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan sebaik-baiknya walaupun proses belajar mengajar (PBM) tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka.

Ketika proses belajar mengajar (PBM) “dialihkan” dengan sistem daring, maka muncul pertanyaan, sejauh mana guru berperan dalam PBM tersebut. Apakah guru juga tetap konsisten dalam melaksanakan PBM tersebut, atau justru sebaliknya. Guru kehilangan cara dan metode PBM yang tepat, efektif dan efisien selama PBM dilaksanakan secara daring. Untuk itu, dalam rangka memastikan bahwa guru tetap ada dan tetap dibutuhkan oleh para siswa walaupun sistem PBM yang dilaksanakan tidak seperti biasanya (“siswa belajar di rumah”), maka berikut indikator keberhasilan PBM dalam bentuk daring bagi guru:

- a. Guru melaksanakan PBM dengan memilih salah satu aplikasi pembelajaran berbasis online

Banyaknya aplikasi pembelajaran berbasis daring (online) semakin mempermudah guru dalam mengembangkan inovasi dan kreativitasnya. Guru tinggal memilih salah satu aplikasi berbasis daring tersebut seperti google classroom, watshap atau aplikasi lainnya yang menurutnya paling sesuai. Laksanakan PBM berdasarkan jadwal manual yang selama ini dilaksanakan di sekolah. Jelaskan materi sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Ajak siswa berkomunikasi. Berikan kesempatan mereka untuk bertanya apabila ada materi yang menurut mereka kurang memahami. Berikan latihan dan soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran, kemudian bahas secara bersama-sama, terakhir simpulkan. Jadi PBM yang dilaksanakan memang benar-benar tak ubahnya seperti PBM dengan tatap muka. Perbedaannya adalah baik guru dan siswa tidak melaksanakan PBM secara tatap muka, tetapi prosesnya tidak berbeda dengan saat PBM dilaksanakan secara tatap muka.

- b. Guru memastikan bahwa PBM tetap berjalan efektif walaupun tanpa tatap muka

Tingkat kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam bertanya dan merespon materi pelajaran, kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab dan motivasi siswa harus terpantau dengan baik. Hal tersebut menjadi sangat penting karena walaupun PBM dilaksanakan secara daring tetapi guru juga harus memastikan bahwa PBM tersebut berjalan efektif dan tepat sasaran. Semua aplikasi pembelajaran telah di konversi sedemikian rupa sehingga guru juga dapat memastikan poin-poin penting tersebut.

- c. Guru tidak menjadikan PBM berbasis daring sebagai kendala dan hambatan atau bahkan sesuatu yang sulit

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bukan sebagai penghambat guru dalam melaksanakan PBM. Kemajuan teknologi tersebut justru semakin mempermudah tugas guru dalam melaksanakan PBM. Tidak ada alasan lagi bahwa mengajar secara online sangat sulit bagi guru. Yang ada justru, melaksanakan PBM berbasis daring merupakan tantangan dalam meningkatkan kompetensi profesional guru dalam menguasai teknologi. Guru tidak boleh “gaptek” lagi. Guru harus mampu menjadi barisan terdepan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Guru tidak boleh apatis dengan perkembangan teknologi. Guru harus segera berbenah agar tidak semakin tertinggal dengan profesi lainnya.

- d. Tujuan Pembelajaran tetap harus tercapai walaupun PBM dilaksanakan tidak dengan tatap muka

Semua perangkat pembelajaran termasuk Program Tahunan (PROTA) dan program semester telah dibuat di awal tahun ajaran baru dan juga diawal semester. PBM berbasis daring tidak ubahnya PBM dengan tatap muka. Jadi tidak ada alasan lagi bagi guru untuk menyatakan bahwa akibat siswa belajar dirumah tujuan pembelajaran tidak tercapai. Sungguh alasan yang tidak dapat diterima dengan akal sehat kita. Pada poin satu dari indikator ini telah dijelaskan bahwa PBM berbasis daring tidak ubahnya seperti belajar dengan tatap muka. Ada jadwal dan waktunya. Jadwal dan waktu tersebut telah kita buat diawal semester termasuk materi yang akan diajarkan pada

masing-masing pertemuan. Jadi sungguh tidak masuk akal memang apabila guru mencari pembenaran bahwa tujuan pembelajaran tidak tercapai akibat “siswa belajar di rumah”. Kalaupun hal tersebut terjadi, berarti bukan karena PBM berbasis daring atau “siswa belajar di rumah”, melainkan guru tidak melaksanakan PBM berbasis daring dan “siswa tidak belajar di rumah”.

- e. PBM berbasis online tetap menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat di awal semester

Perangkat pembelajaran seperti prota, prosem dan RPP telah disiapkan oleh guru di awal tahun ajaran atau diawal semester. Materi pelajaran sudah dikelompokkan dengan baik, termasuk waktu pemberian materi tersebut pada minggu ke berapa dalam semester berjalan. Walaupun PBM berbasis daring, guru tetap harus menjadikan pembelajaran PBM sebagai pedoman, agar PBM dapat berjalan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan semua materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Semuanya berjalan seperti biasa, tidak melenceng dan tidak asal online dan mengajar. Ada waktu, ada jadwal, ada materi dan ada target yang harus diselesaikan.

- f. PBM berbasis online bukan ajang pemberian tugas kepada siswa

Konsep belajar berbasis daring sama dengan konsep belajar dengan tatap muka. Ada interaksi dan kolaborasi antara guru dengan siswa. Tetapi walaupun konsep tersebut ada, namun tak jarang justru PBM berbasis daring adalah ajang pemberian tugas sebanyak-banyaknya dari para guru kepada para siswa sehingga siswa pun akan merasakan ketidaknyamanan dalam belajar. Guru harus segera menyadari hal tersebut dan merubah mindsetnya agar PBM dapat berjalan nyaman bagi kedua belah pihak. Yang terjadi saat ini adalah, para siswa justru banyak mengeluh bahwa PBM berbasis daring adalah ajang pemberian tugas oleh guru kepada mereka semua. Walaupun sebagian guru berprinsip bahwa semakin banyak tugas kepada siswa semakin terbiasa para siswa dalam mengerjakan latihan-latihan yang berhubungan dengan materi pelajaran. Seharusnya guru harus selalu melihat tujuan dari materi pembelajaran dari Kompetensi Dasar (KD) yang ada sehingga guru tidak terlalu jauh dalam melakukan improvisasi yang justru akan menjadi beban bagi para siswa.

g. Guru semakin kreatif dan inovatif menggunakan teknologi dalam PBM

Dalam proses pendidikan di sekolah, dimana Kurikulum, Guru, dan Pembelajaran jadi variabel utama, maka peran guru adalah sentral-nya. Perannya tidak tergantikan. Teknologi hadir untuk meng-empower peran Guru agar bisa men-deliver Kurikulum kepada siswa secara maksimal.

Kemajuan dan kehadiran teknologi ditengah-tengah masyarakat sekarang ini adalah untuk menguatkan peran guru adalah sebuah keniscayaan. Terlebih di era industri 4.0 dimana guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar mengajar. Bukan hanya proses belajar mengajar di kelas, melainkan juga PBM berbasis daring. Sementara di sisi lain, guru punya rutinitas padat, mulai dari membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang cukup menyita waktu guru sebelum mengajar, membuat soal, memeriksa pekerjaan rumah, memeriksa hasil ujian, sampai perlu memasukan nilai di raport. Belum lagi, guru harus mengejar jam pelajaran di sekolah lain agar tetap mendapatkan tunjangan profesi guru (TPG) atau tunjangan sertifikasi. Guru Masa Kini di era industri 4.0 harus melek teknologi, agar lebih kreatif dan berkarakter. Khususnya dalam proses belajar mengajar. Karena siswa di era digital sekarang ini punya preferensi cara belajar yang beragam. Dominan adalah generasi visual. Sehingga metode penyampaian materi juga perlu disesuaikan, perlu campur tangan teknologi di dalamnya.

h. Guru senang dan siswa bahagia dengan PBM berbasis daring

Hal terakhir yang harus di perhatikan dalam mengukur keberhasilan PBM berbasis daring adalah sudahkah para guru senang melaksanakan PBM berbasis daring ini? Dan sudahkah para siswa juga bahagia dengan PBM yang kita laksanakan dengan berbasis daring ini? Jawabannya tentu ada dalam diri guru sendiri. Akankah PBM berbasis daring menjadi sebuah kebiasaan dan rutinitas baru bagi para guru? Atau justru sebaliknya. Begitu juga dengan siswa. Guru akan mengetahui bahwa siswa bahagia dengan sistem PBM yang guru lakukan atau tidak. Yang salah adalah Guru tidak senang dan siswa tidak bahagia. Maka kesimpulannya kita tidak berhasil mengajar berbasis daring.

6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh

a. Kelebihan Pembelajaran Jarak Jauh

Kelebihan pembelajaran jarak jauh atau sering disebut daring/*e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015 : 130) adalah:

- 1) Biaya, *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
- 2) Fleksibilitas waktu *e-learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- 3) Fleksibilitas tempat *e-learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
- 4) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.
- 5) Efektivitas pengajaran *e-learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan *instructional design* mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.
- 6) Ketersediaan *On-demand E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Adapun kelebihan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Seno Zainal (2019 : 183) adalah:

- 1) Proses *log-in* yang sederhana memudahkan siswa dalam memulai pembelajaran berbasis *e-learning*.
- 2) Materi yang ada di *e-learning* telah disediakan sehingga mudah diakses oleh pengguna.
- 3) Proses pengumpulan tugas dan pengerjaan tugas dilakukan secara *online* melalui *google docs* ataupun *form* sehingga efektif untuk dilakukan dan dapat menghemat biaya.

4) Pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sedangkan kelebihan pembelajaran daring menurut Hendri (2014 : 24) diantaranya adalah:

- 1) Menghemat waktu proses belajar mengajar
- 2) Mengurangi biaya perjalanan
- 3) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)
- 4) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas
- 5) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

b. Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh

Kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015 : 131) antara lain:

- 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- 4) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 5) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).

Adapun kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Seno dan Zainal (2019 : 183) antara lain:

- 1) Tampilan halaman login yang masih membutuhkan petunjuk lebih dalam.
- 2) Materi yang diberikan kurang luas dan disajikan dalam bentuk Bahasa Inggris sehingga merepotkan dalam mempelajarinya.

- 3) Adanya pengumpulan tugas yang tidak terjadwal serta tidak adanya pengawasan secara langsung atau *face to face* dalam pengerjaan tugas yang membuat pengumpulan tugas menjadi molor.
- 4) Materi pembelajaran menjadi kurang dimengerti saat pembelajaran tidak ditunjang dengan penjelasan dari guru secara langsung. Sedangkan kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut
- 5) Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya, yang mengakibatkan tidak adanya interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kurangnya interaksi ini dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
- 7) Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- 8) Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- 9) Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.

- 10) Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet.
- 11) Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- 12) Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal.

Dari penjelasan di atas maka kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring atau *e-learning* yaitu mempermudah proses pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, mudahnya mengakses materi, melatih pembelajar lebih mandiri, serta pengumpulan tugas secara *online*. Tetapi ada juga kekurangan dari pembelajaran daring/*e-learning* yaitu tidak adanya pengawasan karena pembelajaran dilaksanakan secara *face to face*, jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi, serta pengumpulan tugas yang tidak terjadwalkan.

B. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

1. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sistem pendidikan yang mengutamakan aktifitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan yang menyeluruh terhadap individu (Darminto, 2017:2). Istilah serupa juga dikemukakan oleh Andriyanto (2016:4) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengandung makna pembelajaran yang mengedepankan aktifitas jasmani sebagai media dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam arti serupa juga diartikan sebagai sebuah media untuk mendorong pertumbuhan fisik, psikis, motorik, pengetahuan dan penalaran, serta pembiasaan pola hidup sehat yang seimbang Darminto (2017:1). Istilah lain juga dikemukakan oleh Rizky,dkk (2013:460) bahwa penjasorkes sebagai media pembinaan anak dalam menjalani

hidup sehat serta upaya pembuatan keputusan terbaik khususnya pada bidang jasmaninya. Pernyataan ini lebih menekankan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sebagai media yang efektif dalam pembelajaran supaya tercapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga mendukung tujuan pendidikan nasional.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan melalui pembelajaran gerak disajikan sejak kelas rendah sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan amat berbeda dengan pembelajaran pada mata pelajaran lain. Penekanan aspek fisik membuat siswa menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan penjasorkes.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan mata pelajaran lain dalam ranah pembelajaran. Ranah pembelajaran yang dikembangkan meliputi tiga ranah utama yakni psikomotor, afektif dan kognitif (Samsudin, 2008 : 21). Seperti dijelaskan dibawah ini :

a. Pengembangan Aspek Psikomotor

Peserta didik memiliki tugas menguasai keterampilan gerak dalam berbagai cabang olahraga yang merupakan tanggung jawab utama guru. Banyak guru mata pelajaran penjasorkes yang memiliki pemahaman bahwa peserta didik harus menguasai cabang olahraga. Padahal dalam mengajarkan keterampilan gerak tersebut adalah pengembangan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta membantu dirinya bertindak efisien dalam melaksanakan tugas sehari-harinya, bukan untuk mempersiapkan mereka untuk menjadi atlet yang berprestasi. Hal ini relevan dengan tujuan penjasorkes yang berhubungan dengan kebugaran jasmani yaitu individu, sebagai anggota keluarga, serta sebagai anggota masyarakat.

b. Pengembangan Aspek Kognitif

Penjasorkes secara umum identik dengan pembelajaran psikomotorik atau peningkatan keterampilan gerak. Padahal salah satu tugas penjasorkes adalah meningkatkan pengertian anak tentang tubuh dan kemungkinan geraknya, serta berbagai faktor yang memengaruhinya ditinjau dari segi konsep gerak. Ditinjau dari konsep kebugaran yakni diharapkan peserta didik mengetahui pengertian tentang pengaruh latihan atau kegiatan fisik terhadap kesehatan tubuh yang berguna bagi mereka untuk menjalani gaya hidup secara aktif.

c. Konsep Gerak

Istilah konsep gerak merujuk pada gagasan-gagasan kognitif yang memiliki nilai transfer. Konsep gerak dalam pendidikan jasmani dapat berupa respon gerak seperti menangkap, melempar, atau perpindahan gerak (lokomotor), yang benar-benar hanya sebuah nama dari keterampilan gerak yang bisa digunakan dalam berbagai situasi. Peserta didik diharuskan untuk mengenal nama-nama tersebut dengan keharusan memahami ciri-ciri, jenis, serta syarat yang harus dipenuhi agar layak disebut gerak.

d. Pengembangan Aspek Afektif

Aspek afektif berbeda dengan psikomotor dan kognitif. Aspek ini lebih dikenal bawaan lahir maupun kebiasaan lingkungan, ketika peserta didik memiliki lingkungan yang buruk aspek ini akan berjalan buruk, namun sama halnya lingkungan yang baik maka peserta didik akan otomatis mengikuti lingkungannya.

Strategi afektif yang digunakan dalam penjasorkes selama ini baru terbatas pada upaya membangkitkan sikap dan minat siswa terhadap penjasorkes walaupun tanpa pegangan yang jelas.

3. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki tujuan yang beragam dalam dunia pendidikan. Tujuan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan yang dipaparkan oleh Samsudin (2008 : 3) antara lain :

- a. Membentuk landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai dalam pendidikan jasmani
- b. Mencetak landasan kepribadian yang kuat, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya
- c. Menggali kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran penjasorkes
- d. Mengembangkan sifat jujur, sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
- e. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik disertai strategi pada permainan dan olahraga
- f. Mengembangkan kemampuan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani disertai pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani
- g. Mengembangkan kemampuan menjaga keselamatan diri dan orang lain
- h. Mengetahui konsep aktifitas jasmani untuk mencapai kebugaran dan pola hidup sehat
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan memanfaatkan aktifitas jasmani yang menyenangkan.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menurut Samsudin (2008 : 142) mencakup aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Permainan dan Olahraga, meliputi: olahraga sederhana, permainan gerak, keterampilan gerak tetap, berpindah dan campuran, atletik, rounders, kasti, kippers, bola basket, bola voli, sepak bola, tenis meja, tenis lapangan, badminton, beladiri dan aktifitas lainnya.
- b. Aktifitas pengembangan, meliputi: mekanika sikap tubuh, kebugaran jasmani, dan bentuk tubuh serta aktifitas lainnya.
- c. Aktifitas senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan dengan alat atau tanpa alat, senam lantai, dan aktifitas lainnya.
- d. Aktifitas ritmis, meliputi: senam pagi, gerak tak beraturan, senam aerobic, SKJ serta aktifitas lainnya.

- e. Aktifitas air, meliputi: renang, permainan dalam air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, serta aktifitas lainnya.
- f. Pendidikan luar kelas, meliputi: karyawisata atau piknik, pengenalan lingkungan, berkemah, penjelajahan, pendakian gunung, dan petualang alam bebas.
- g. Kesehatan rohani, meliputi: penanaman hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, perawatan tubuh, merawat lingkungan, pemilihan makanan dan minuman sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu beristirahat, berperan aktif dalam P3K dan UKS.

5. Bidang-Bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Bidang-bidang dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Sukintaka (2004 : 36) yakni sebagai berikut :

a. Pendidikan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai istilah lain pendidikan manusia melalui gerak. Hal itu berdampak bahwa penjasorkes harus mampu mengembangkan seluruh aspek pribadi manusia, dan harus berpegang pada norma-norma pendidikan. Pegangan pelaksanaan tugas berpacu pada dasar-dasar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Belajar Motorik

Pengembangan kemampuan motorik dan pengertian didaktik harus ada dalam belajar gerak. Belajar gerak merupakan kemampuan gerak dengan tahapan gerak dari gerak refleks, gerak kasar, gerak halus, gerak sempurna, serta gerak dasar berolahraga atau gerak dasar keterampilan motorik.

c. Kesehatan dan Kebugaran

Kesehatan dan kebugaran dikhususkan kearah pembiasaan hidup sehat dan bugar terhadap peserta didik. Tentunya dengan tujuan tubuh selalu sehat dan bugar.

d. Penelitian

Bidang-bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dapat diteliti, yang akan diteliti, dan yang harus diteliti sebaiknya ditentukan.

Hal ini bertujuan dapat menentukan teori-teori baru, mengkaji teori yang telah ada, atau menguatkan teori yang sudah ada sebelumnya.

e. **Rekreasi Pendidikan**

Seperti halnya butir nomor 4, rekreasi pendidikan bertujuan untuk pembiasaan anak supaya mampu mengadakan rekreasi fikiran.

C. Pandemi Covid 19

1. Pengertian Pandemi Covid 19

Pandemi *Covid-19* ialah krisis kesehatan yang menggemparkan dunia pada awal tahun 2020. Dunia dikagetkan dengan merebaknya sebuah virus baru yaitu *coronavirus* jenis baru (SARS-Co-V-2) dan penyakitnya disebut *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Virus jenis baru ini berasal dari Wuhan, Tiongkok yang ditemukan pada akhir Desember tahun 2019.

Coronavirus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis *coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*.

Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 56 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. (Yurianto, Ahmad, 2020). Menurut WHO (2020) COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. COVID-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi banyak negara di seluruh dunia.

Penyebaran virus corona ini berdampak pada berbagai aspek termasuk ekonomi dan pendidikan. Untuk menekan jumlah pasien yang terpapar COVID-19 pemerintah membatasi aktivitas yang menimbulkan perkumpulan massa dalam jumlah banyak termasuk bersekolah dan bekerja. Keadaan ini mengakibatkan pemerintah mengambil kebijakan untuk meliburkan seluruh

aktivitas pendidikan dan menghadirkan alternatif proses pembelajaran lainnya. Melalui Surat Edaran nomor 3 tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19 maka pemerintah memberlakukan kegiatan belajar secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 (Menteri Pendidikan, 2020).

2. Dampak Pandemi Covid-19 Pada Proses Pembelajaran

Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak virus COVID-19 terjadiberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19 (Anwari, 2020:1)

Virus COVID-19 memberikan dampak yang luar biasa bagi dunia pendidikan baik di dunia maupun di Indonesia. Dampaknya antara lain yaitu:

a. Dampak Covid-19 pada Proses Belajar di Sekolah

Menurut Aji (2020 : 396) menyatakan proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill.2 Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas social siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan integensi, skill dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah berhenti dengan tiba-tiba karena gangguan Covid-19.

b. Kerugian Siswa pada Proses Penilaian

Menurut Aji (2020:398) Ada kerugian mendasar bagi murid ketika terjadi penutupan sekolah ataupun kampus. Banyak ujian yang mestinya dilakukan oleh murid pada kondisi normal, sekarang dengan mendadak karena dampak covid-19, maka ujian dibatalkan ataupun di tunda. Penilaian internal bagi sekolah barangkali dianggap kurang *urgent* tetapi bagi keluarga murid informasi penilaian sangat penting. Ada yang menganggap hilangnya informasi penilaian murid sangatlah berarti bagi keberlangsungan masa depan murid. Misalkan saja target-target skill maupun keahlian tertentu murid yang mestinya tahun ini mendapatkan penilaian sehingga berdampak *treatment* untuk tahun yang akan datang, maka pupus sudah bagi murid yang telah mampu menguasai banyak keterampilan di tahun ini tetapi tidak memperoleh penilaian yang semestinya.

c. Dampak Pada Lulusan Sekolah

Menurut Aji (2020 : 399) Lulusan Universitas ataupun pendidikan menengah yang mencari pekerjaan tahun ini mengalami gangguan yang hebat karena pandemi Covid-19. Para mahasiswa maupun siswa yang tahun ini lulus mengalami gangguan pengajaran di bagian akhir studi mereka. Dampak langsung yang dialami oleh mereka adalah gangguan utama dalam penilaian akhir yang mestinya mereka dapatkan. Namun dengan kondisi apapun mereka tetap lulus dalam kondisi resesi global yang memilukan ini. Kondisi pasar kerja yang cenderung sulit merupakan kendala baru bagi lulusan. Persaingan dipasar kerja sangat “gaduh” dan berhimpit dengan para pekerja yang juga sudah mengalami Putus Hubungan Kerja (PHK) dari perusahaan dimana mereka bekerja. Adapun jika mereka sebagai lulusan baru Universitas maka mereka mau tidak mau akan menerima upah lebih rendah dan mereka akan mempunyai efek dalam persaingan karier.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Aji Fatma Dewi (2020) dengan judul “Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat

terlaksanakan dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data 3 artikel dan 6 berita yang menunjukkan bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa dan orang tua dalam belajar di rumah.

Penelitian yang dilakukan oleh Agus Purwanto, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Priyono Budi Santoso, Laksmi Mayesti Wijayanti, Choi Chi Hyun, dan Ratna Setyowati Putri (2020) dengan judul “Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran *Online* di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar *online* yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan Jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina, Maman Suherman (2020) dengan judul “Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di tengah Pandemi *Corona Virus Disease* (COVID)-19 di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK memiliki potensi untuk dikembangkan di tengah masa pandemi COVID-19 melalui model pembelajaran jarak jauh dengan pendekatan kolaboratif.

E. Kerangka Berfikir

Menurut Sakaran dalam (Sugiyono, 2018:60) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

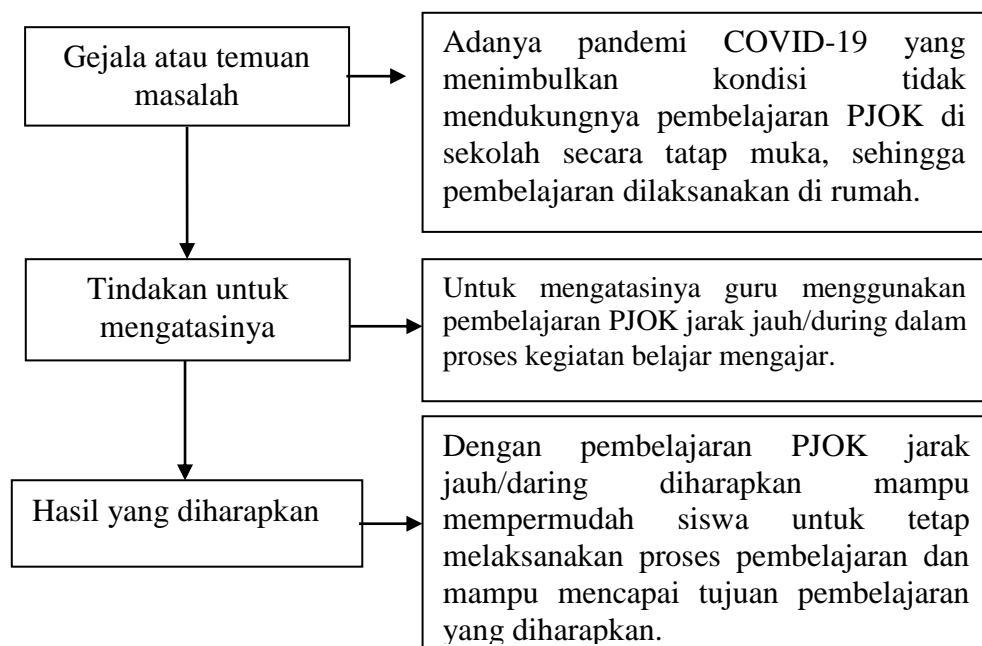
Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat dijadikan suatu kerangka berfikir. Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsir maknanya. Terkait dengan analisis praktik pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi pandemi COVID-19 di SD Negeri Kecamatan Pulau Panggung, Tanggamus, hal tersebut bermakna meneliti proses penerapan kebijakan

pembelajaran PJOK selama pandemi COVID-19.

Pembelajaran PJOK merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan dengan memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional. Pembelajaran PJOK yang didominasi dengan gerakan fisik dilaksanakan di ruang terbuka atau di lapangan, namun hal tersebut tidak dapat dilaksanakan karena adanya pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia.

Pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19. Berbagai keterbatasan pada akses internet dan kemampuan operasional pada fitur-fitur *online* menyebabkan pembelajaran PJOK selama pandemi COVID-19 menemui berbagai hambatan dan kendala diantaranya yaitu pembelajaran PJOK yang tidak dapat terlaksana sesuai dengan RPP, banyaknya peserta didik yang mengeluh karena terlalu banyak tugas, dan orangtua mengalami kesulitan dalam mendampingi kegiatan belajar anak

Dalam penelitian ini dilakukanlah analisis pembelajaran jarak jauh/daring untuk melihat bagaimanakah Praktik Pembelajaran Jarak Jauh Dalam PJOK Pada Masa Pandemi Covid 19.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori diatas terdapat kesulitan dalam pembelajaran PJOK pada masa Pandemi Covid 19 .