

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian Relevan**

1. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris, Nurul Lailatul Khusniyah dan Lukman Hakim, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan *blog* terhadap tingkat dan metode membaca bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (tiga siklus), Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap teks berbahasa Inggris antara sebelum dan sesudah penggunaan web blog (Khusniyah & Hakim, 2019).
2. Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0, Risky Oktavian dan Riantina Fitra Aldya, Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif – kualitatif menggunakan metode berupa metaanalisis jurnal, asil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran daring akan efektif jika menerapkan komponen esensial dari Laurillard yang mencakup aspek diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif. Namun 76,07% memilih kombinasi pembelajaran daring sehingga penting adanya inovasi berupa integrasi dengan lingkungan mengacu pada komponen *digital learning ecosystem* dari Hammond yang dapat mengakomodasi gaya belajar, Fleksibilitas dan pengalaman belajar siswa yang dapat menimbulkan perasaan positif (Oktavian et al., 2020).
3. Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi COVID-19: Sebuah survei *online*, Hikmat, Endang Hermawan, Aldim, dan Irwandi, Penelitian ini

merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. pembelajaran daring menggunakan aplikasi Zoom untuk tatap muka dan *WhatsApp* untuk memberikan, Hasil pengujiannya didapatkan bahwa belajar secara daring dengan *Zoom* dan *WhatsApp* hanya efektif bagi mata kuliah teori dan teori dan praktikum, sedangkan pada mata kuliah praktik dan mata kuliah lapangan perkuliahan secara *online* kurang efektif (Hikmat, et al., 2020).

4. Dampak COVID-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam, Nureza Fauziyah, Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan eksplorasi literatur situasional, yang menghubungkan literatur dengan fenomena aktual, khususnya COVID-19. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan buku dan jurnal terkait. Hasil penelitian ini adalah bahwa dampak COVID-19 dapat membuat siswa merasa cemas. Jika siswa memiliki kecerdasan emosional maka mereka akan dapat mengontrol emosinya dan kapan harus melakukannya. sesi belajar. Lebih bersemangat. Efektif tidaknya pembelajaran *online* tergantung pada teknologi, kepribadian guru, dan karakteristik siswa. Dalam kasus jarak sosial, terdapat banyak kendala dalam pembelajaran *online*, internet yang buruk, sarana dan prasarana yang tidak memadai, guru dan dosen tidak pandai menggunakan teknologi dan media sosial sebagai media pembelajaran (Fauziyah, 2020).
5. Analisis Efektivitas Pembelajaran *e-learning* Mahasiswa Pendidikan Olahraga, Aditya Gumantan, Reza Adhi Nugroho, dan Rizki Yuliandra, penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik statistik deskriptif, , tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketercapaian dalam

setiap kompetensi yang diberikan terhadap mahasiswa dan mengetahui persentase rata-rata nilai mahasiswa pasca pembelajaran dalam jaringan, penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran *e-learning* yang dilakukan di program studi pendidikan olahraga di universitas teknokrat Indonesia sangat baik di mana tingkat kelulusan dalam mata kuliah yang diambil sebesar 100% dengan rata-rata nilai secara keseluruhan 80,73 (Gumantan et al., 2021).

Beberapa penelitian-penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya ternyata terdapat pengaruh yang baik dari Proses pembelajaran *online* melalui beberapa studi di atas. Penelitian-penelitian tersebut juga mayoritas subjeknya adalah mahasiswa. Hasil penelitian didapatkan bahwa Proses pembelajaran *online* akan berdampak pada hasil belajar siswa yang dikatakan efektif.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis keefektifan proses pembelajaran *online* terhadap hasil belajar siswa SMK jurusan pendidikan jasmani. Penelitian ini akan dilakukan secara deskriptif dengan menganalisis dari hasil data yang dikumpulkan. Penelitian yang akan penulis lakukan adalah dengan mencari tahu Bagaimana melaksanakan proses pembelajaran *online*, kemudian mengaitkan proses pembelajaran *online* dengan hasil pembelajaran yang didapat oleh siswa setelah melihat hasil tes ujian. Penelitian ini dilakukan karena didasari oleh hasil penelitian di atas.

## **2.2. Landasan Teori**

### **2.2.1. Pengertian Pendidikan**

Pendidikan merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan pendidikan suatu negara merupakan kunci utama tumbuh dan berkembangnya negara tersebut. Fenomena pendidikan di Indonesia masih dalam tahap perkembangan, sehingga perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan agar bangsa Indonesia dapat lebih berkembang ke arah yang lebih baik.

#### **a. Pendidikan Non-formal**

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 dalam (Bafadhol, 2017). Mengenai sistem pendidikan nasional, terlihat bahwa lembaga pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan selain pendidikan formal, dan jalur pendidikan tersebut diselenggarakan secara terstruktur dan hierarkis. Lembaga pendidikan nonformal adalah lembaga pendidikan bagi warga negara yang tidak mempunyai kesempatan untuk menerima atau menyelesaikan jenjang pendidikan formal tertentu. Kini, pendidikan nonformal semakin berkembang karena setiap orang membutuhkan keterampilan untuk mendapatkan pekerjaan yang diinginkan (Aulia, 2019).

Ada banyak faktor pendorong berkembangnya pendidikan informal, antara lain:

1. Semakin banyak anak muda yang tidak bisa bersekolah.
2. Pekerjaan, terutama di sektor swasta, telah berkembang sangat pesat, melampaui sektor pemerintah.

Adapun program pendidikan nonformal yang setara dengan pendidikan formal misalnya kejar paket a, kejar paket b, dan kejar paket c.

Beberapa pendidikan informal diselenggarakan oleh organisasi masyarakat (seperti organisasi keagamaan, sosial, seni, olahraga, dan kependuan). Memberikan pendidikan non-formal kepada anggota masyarakat yang membutuhkan layanan pendidikan alternatif, tambahan dan / atau tambahan untuk pendidikan formal guna mendukung pendidikan seumur hidup.

Dengan kata lain, pendidikan nonformal menggunakan pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan remaja, pendidikan perempuan, pendidikan literasi, pendidikan keterampilan dan pelatihan vokasi, serta pendidikan lainnya untuk mewujudkan potensi peserta didik.

Tabel 2.1: *Ciri-ciri Pendidikan Non-Formal*

No	Keterangan
1	Pendidikan berlangsung di lingkungan masyarakat
2	Guru adalah fasilitator yang diperlukan
3	Tidak adanya pembatasan usia
4	Materi pelajaran praktis disesuaikan dengan kebutuhan pragmatis
5	Waktu pendidikan singkat dan padat materi
6	Memiliki manajemen yang terpadu dan terarah
7	Pembelajaran bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan khusus guna mempersiapkan diri untuk bekerja di dunia kerja. Pada saat yang sama, penyelenggara pendidikan nonformal.

## b. Pendidikan Formal

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 dalam (Bafadhol, 2017). Mengenai sistem pendidikan nasional, terlihat bahwa lembaga pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Lembaga pendidikan orbital biasa meliputi lembaga pendidikan prasekolah, lembaga pendidikan dasar (SD / SMP), lembaga pendidikan menengah (SMA / SMK) dan lembaga pendidikan tinggi. Dalam sistem pendidikan nasional juga ditetapkan bahwa setiap warga negara harus mengenyam pendidikan formal, minimal sampai lulus SMP. Lembaga pendidikan formal diarahkan untuk pembangunan seluruh rakyat Indonesia.

Tabel 2.2: *Ciri-ciri Pendidikan Formal*

No	Keterangan
1	Pendidikan dilakukan di ruang kelas yang sengaja dibuat oleh lembaga pendidikan formal
2	Guru adalah orang yang ditetapkan secara resmi oleh lembaga
3	Memiliki administrasi dan manajemen yang jelas
4	Adanya batasan usia sesuai dengan jenjang pendidikan.
5	Memiliki kurikulum formal
6	Adanya perencanaan, metode, media, serta evaluasi pembelajaran
7	Adanya batasan lama studi
8	Kepada peserta yang lulus diberikan ijazah

### c. Pendidikan Informal

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 dalam (Bafadhol, 2017). Berkaitan dengan sistem pendidikan nasional, disebutkan bahwa pendidikan informal merupakan jalur menuju pendidikan keluarga dan lingkungan. Institusi pendidikan informal merupakan salah satu jenis pendidikan yang cakupannya lebih terfokus pada keluarga dan masyarakat. Pendidikan keluarga adalah pendidikan dasar. Hal pertama yang harus dikatakan adalah, karena bayi harus mengenal lingkungannya terlebih dahulu dan mendapat bimbingan dari keluarga. Pendidikan pertama dapat dilihat sebagai dasar untuk perkembangan selanjutnya. Adanya istilah pendidikan utama juga karena perkembangan ini.

Namun pendidikan informal khususnya pendidikan keluarga tidak ditangani seperti pendidikan formal, sehingga sebagian besar keluarga kurang memahami bagaimana mendidik anaknya secara benar, yang mana masuk akal.

Tabel 2.3: *Ciri-ciri Pendidikan Informal*

No	Keterangan
1	Pendidikan terus berjalan tanpa mengenal tempat dan waktu
2	Orang tua berperan sebagai guru
3	Tidak adanya manajemen yang baku

### 2.2.2. Pengertian Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Adnyana, et al.,2017) Ada berbagai sudut pandang tentang konsep pembelajaran, dan sudut pandang ini didasarkan pada sudut pandang yang berbeda. Pembelajaran adalah kegiatan memperoleh

pengetahuan dan keterampilan pribadi dan perilaku dengan mengolah materi pembelajaran. Diketahui belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Witig dalam (Sagala, 2020) belajar ialah perubahan yang terjadi karena dengan relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku organisme sebagai hasil pengalaman.

Menurut Gage dalam (Sagala, 2020) Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan biologis perilakunya sebagai akibat pengalaman. proses belajar merupakan hal yang dialami siswa, suatu respons terhadap segala acara pembelajaran yang di programkan oleh guru. Dalam proses belajar tersebut, guru meningkatkan Kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik. Bisa juga diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan dua unsur tubuh dan jiwa.

Dari beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku, sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, dll. melalui pengalaman pribadi berinteraksi dengan lingkungan. Belajar adalah istilah kunci (*key term*) yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, Sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan.

Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan sekaligus memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perubahan ini terlihat jelas di semua aspek perilaku (Pahliwandari, 2017).

Belajar merupakan sebuah proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya maupun keterampilannya. Dalam belajar seorang peserta didik memerlukan motivasi atau dorongan baik dari dalam maupun dari luar. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat, maka materi pelajaran akan ringan dan mudah serta proses belajar pun menjadi menyenangkan (Oktiani, 2017).

Dari beberapa definisi di atas, dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya Akibat pengalaman pribadi berinteraksi dengan lingkungan. Belajar adalah istilah kunci (key term) yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan. selain itu Belajar dan mengajar merupakan tujuan pendidikan nasional Indonesia (Fahrizqi, et al., 2021). Sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya peningkatan mutu pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu. Masyarakat juga mengharapkan pendidikan untuk membina generasi penerus, pada generasi penerus berbagai nilai akan dipadukan, antara lain nilai intelektual, nilai agama, nilai etika sosial, dan nilai individu bangsa. (Lomu & Widodo, 2018).

a. Motif-motif untuk belajar

Menurut Maslow mengemukakan motif-motif untuk belajar itu ialah:

1. Adanya kebutuhan fisik.
2. Adanya kebutuhan akan rasa aman, bebas dari kekhawatiran.

3. Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain.
4. Adanya kebutuhan untuk mendapat kehormatan dari masyarakat.
5. Sesuai dengan sifat untuk mengemukakan atau menyetengahkan diri.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa motif-motif belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi penyebab dari dalam diri manusia untuk melakukan aktivitas belajar, yang mana belajar itu sendiri hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu. Di dalam melakukan kegiatan belajar yang diharapkan akan adanya perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya Akibat pengalaman pribadi berinteraksi dengan lingkungan.

#### b. Hasil belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena, setiap mata pelajaran/bidang studi mempunyai tugas tersendiri dalam membentuk pribadi siswa, hasil belajar untuk suatu mata pelajaran bidang studi berbeda dari mata pelajaran/bidang studi lain.

Menurut Nawawi dalam (Sagala, 2020). menyatakan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan seseorang dalam mengikuti pelajaran, yang dinyatakan dalam skor atau angka yang diperoleh dari hasil-hasil evaluasi. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila siswa tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan instruksional.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Ulfah et al., 2016) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Menurut Rosdiani dalam (Sagala, 2020) Penilaian hasil belajar dalam KTSP dapat dilakukan dengan penilaian kelas, tes kemampuan dasar penilaian kelas, tes kemampuan dasar, penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi, *benchmarking*, dan penilaian program.

Menurut Bloom dkk dalam (Sagala, 2020) Tujuan pembelajaran atau hasil belajar dibagi menjadi tiga bidang yaitu, bidang kognitif, emosional dan psikomotorik. Perkembangan bidang kognitif dan kemampuan penalaran otak siswa. Bidang emosional tentang sikap dan nilai.

Jenis hasil belajar emosional diwujudkan dalam tingkah laku siswa, seperti perhatian belajar, disiplin, kebiasaan, dan motivasi belajar. Hasil belajar psikomotor muncul dalam bentuk keterampilan dan kemampuan tindakan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diberikan Guru dalam proses mengajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, garis-garis besar program pengajaran atau perangkat perencanaan kegiatan pembelajaran lainnya, perolehan tersebut diberikan dalam bentuk penilaian skor, nilai, dan lain-lain.

c. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Tingkat hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk faktor belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah dalam (Arnando et al., 2018), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga yakni:

1. Faktor Internal

Ini adalah keadaan atau kondisi tubuh siswa (aspek fisik) dan mental (aspek psikologis). Faktor-faktor tersebut dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

a) Faktor Fisiologis

Dalam hal ini, faktor fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan panca indera

1) Kesehatan badan

Untuk bisa belajar dengan baik, mahasiswa perlu memperhatikan dan tetap sehat. Kondisi fisik yang buruk dapat menjadi kendala bagi siswa untuk menyelesaikan rencana penelaahan. Untuk menjaga kesehatan. Mahasiswa perlu memperhatikan pola makan dan tidur untuk mempercepat metabolisme dalam tubuh. Selain itu, demi menjaga kesehatan dan bahkan meningkatkan ketangkasan fisik, diperlukan pula olahraga yang teratur.

2) Panca indera

Fungsi panca indera adalah kondisi untuk pembelajaran yang baik. Dalam sistem pendidikan sekarang ini, di antara panca indera yang paling berperan dalam pembelajaran adalah telinga dan telinga. Ini penting karena kebanyakan yang dipelajari manusia adalah melalui penglihatan dan pendengaran. Oleh

karena itu, seorang anak penyandang disabilitas fisik atau bahkan mental akan menghalangi dia untuk menghadiri kelas, dan oleh karena itu pada akhirnya mempengaruhi kinerja sekolahnya.

b) Faktor Psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang mempengaruhi kinerja siswa, di antaranya:

1) Intelegensi

Biasanya prestasi akademik yang ditampilkan oleh seorang mahasiswa sangat erat kaitannya dengan tingkat intelektualitas mahasiswa tersebut. Inti dari kecerdasan adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan tujuan, melakukan penyesuaian untuk mencapai tujuan tersebut, dan mengevaluasi secara kritis dan objektif situasi seseorang.

2) Sikap

Sikap negatif, harga diri yang rendah dan kurangnya rasa percaya diri dapat menjadi faktor yang menghambat siswa untuk menunjukkan prestasi akademiknya. Sikap adalah kesediaan seseorang untuk bertindak atas hal-hal tertentu dengan cara tertentu. Dalam proses pembelajaran di sekolah, sikap siswa yang aktif mempelajari kurikulum sekolah merupakan langkah awal yang baik.

3) Motivasi

Motivasi adalah kekuatan pendorong perilaku. Motivasi belajar merupakan motivasi yang memotivasi seseorang untuk belajar. Motivasi muncul dari keinginan atau kebutuhan seseorang. Seseorang berhasil belajar karena dia ingin belajar. Sedangkan menurut Winkle (1991: 39) motivasi belajar adalah

keseluruhan motivasi yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar dalam diri siswa, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan menunjukkan arah kegiatan belajar. Kemudian raihlah tujuan yang diharapkan siswa tersebut. Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non intelektual. Fungsinya yang unik adalah semangat atau semangat belajar, dan siswa yang positif dan giat memiliki banyak tenaga untuk melaksanakan kegiatan belajar.

#### 4) Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan yang akan datang. Sehubungan dengan hal diatas, bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu. Oleh karenanya adalah hal yang tidak bijaksana apabila orang tua melaksanakan kehendaknya untuk menyekolahkan anaknya pada keahlian tertentu tanpa mengetahui terlebih dahulu mengetahui bakat yang dimiliki anaknya itu.

## 2. Faktor Eksternal

### a) Lingkungan sosial

Yaitu keadaan/kondisi lingkungan di sekitar siswa yang terdiri dari antara lain:

#### 1) Keluarga

##### A. Sosial ekonomi keluarga

Tingkat ekonomi orang tua mempunyai peranan penting dalam hal ini, anak dari keluarga yang tingkat ekonominya tinggi memungkinkan mereka menangkap materi secara mudah tetapi sebaliknya siswa dari kondisi ekonomi rendah memungkinkan lebih sulit disebabkan karena terkadang tersitanya

waktu belajar untuk membantu pemenuhan kebutuhan keluarga serta seperangkat pengajaran atau pembelajaran membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Biaya internal sekolah dan eksternal sekolah dibutuhkan secara seksama seperti biaya SPP, kecukupan gizi anak, peralatan dan perlengkapan sekolah, biaya operasional ekstrakurikuler, dan lain-lain.

#### B. Pendidikan orang tua

Dibandingkan dengan orang tua yang berpendidikan rendah, orang tua yang berpendidikan lebih tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anaknya.

#### C. Perhatian orang tua dan suasana hubungan antar anggota keluarga

Dukungan keluarga adalah semangat pencapaian seseorang. Dalam hal ini, dukungan dapat diberikan secara langsung dalam bentuk pujian atau sugesti, atau tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

### 2) Guru

#### A. Kompetensi guru

Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diwujudkan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya yang ditampilkan melalui unjuk kerja. Dalam Kepmendiknas No.045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi menyebutkan: Kompetensi sebagai seperangkat tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas sesuai pekerjaan tertentu. Jadi kompetensi guru dalam hal ini guru Pendidikan Olahraga dapat dimaknai sebagai kebulatan pengetahuan, keterampilan dan

sikap yang berwujud tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran.

#### B. Metode mengajar

Hal ini termasuk materi dan cara memberikan materi kepada siswa. Berbagai metode pembelajaran diperlukan untuk merangsang minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. faktor terpenting adalah faktor guru. Jika guru mengajar dengan bijak, tegas, disiplin, luwes dan dapat membuat siswa merasa puas dengan mata kuliah, maka prestasi akademik siswa akan cenderung tinggi, minimal siswa tidak akan bosan dengan mata kuliah tersebut.

#### 3) Masyarakat

Persepsi masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi keseriusan pendidik dan peserta didik. Mereka yang masih meremehkan pendidikan akan enggan menyekolahkan anaknya dan cenderung meremehkan pekerjaan guru. Jika semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan dari pemerintah (berupa kebijakan dan anggaran) hingga masyarakat akar rumput, maka semua orang akan mengapresiasi dan berusaha memajukan pendidikan dan pengembangan keilmuan.

#### b) Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Rumah yang

sempit dan berantakan serta perkampungan yang terlalu padat dan tak memiliki sarana umum untuk kegiatan remaja (seperti lapangan olahraga dan tempat bermain) akan mendorong siswa untuk berkeliaran yang sebenarnya tak pantas untuk dikunjungi.

Fasilitas sekolah yang lengkap seperti lapangan olahraga dan perlengkapan olahraga juga akan membantu proses pengajaran di sekolah agar berjalan dengan lancar, selain itu sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga akan mempengaruhi proses pengajaran.

### **2.2.3. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan. Pendidikan jasmani makin penting dan strategis dalam kehidupan era teknologi yang sarat perubahan, persaingan dan kompleksitas. Pendidikan jasmani merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk meningkatkan disiplin dan rasa tanggung jawab, kreativitas dan daya inovasi serta mengembangkan kecerdasan emosional (Utama, 2011)

Pendidikan jasmani mencakup sekolah sebagai media untuk mendorong perkembangan olahraga, kemampuan jasmani, pengetahuan penalaran, dan penghayatan nilai-nilai (sikap, pikiran, emosi, semangat, masyarakat, nilai-nilai), yang dapat membantu siswa memahami mengapa manusia berolahraga dan cara berolahraga. Aman, efektif dan efektif Menghargai manfaat latihan fisik untuk meningkatkan kualitas hidup dan beradaptasi dengan gaya hidup sehat, sehingga mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Yuliandra & Fahrizqi 2019).

Pendidikan jasmani adalah rencana di bidang pendidikan umum yang memberi kontribusi untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan meningkatkan keterampilan gerak motorik siswa guna menunjang aktivitas siswa disekolah (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Dengan begitu pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai pendidikan gerak, dan pendidikan melalui gerak yang harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya. Pada praktiknya, pendidikan jasmani yang dilaksanakan memiliki beberapa tujuan.

Menurut Suherman dalam (Haris, 2018). tentang klasifikasi tujuan umum pendidikan jasmani, yaitu:

- a. *Perkembangan fisik*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- b. *Perkembangan gerak*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillful*).
- c. *Perkembangan mental*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d. *Perkembangan sosial*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Dari keterangan di atas, maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa aktivitas pendidikan jasmani merupakan serangkaian gerak yang bukan hanya melibatkan fisik semata melainkan juga melibatkan faktor psikis. Dalam hal ini terjadi totalitas gerak saat melakukan atau aktivitas olahraga. Terlepas dari itu semua pendidikan jasmani disekolah yang secara keseluruhannya melibatkan pembelajaran gerak, baik dalam sebuah permainan, *games*, ataupun pengetahuan dalam perkembangan olahraga tentunya memiliki beberapa tujuan sesuai dengan yang diamanatkan oleh tujuan pendidikan nasional. Di antara tujuan yang harus dicapai adalah pengembangan kecerdasan emosional yang ada pada saat pembelajaran gerak berlangsung (Haris, 2018).

#### **2.2.4. Pengertian Pembelajaran Daring**

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Pembelajaran *online* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan internet dalam proses implementasinya (Yanti et al., 2020). Pembelajaran Daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya (Sobron et al., 2019). Pembelajaran daring atau terkenal dengan nama *online learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan. Di bawah ini ada beberapa pengertian pembelajaran daring menurut para ahli, antara lain:

- a. Menurut Harjanto T. dan Sumunar dalam (Jamaluddin et al., 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran *online* adalah proses

transformasional pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital sehingga memiliki tantangan dan peluang tersendiri.

- b. Menurut Mulayasa dalam (Syarifudin, 2020) memberikan argumen pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual yang tersedia. Meskipun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan.
- c. Juga menjelaskan bahwa pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain (Syarifudin, 2020)
- d. Dijelaskan bahwa pembelajaran *online* adalah penggunaan internet dalam proses pembelajaran (Yanti et al., 2020).
- e. Menurut Bilfaqih dalam (Ernawati, 2020), pikirkan pembelajaran *online* sebagai implementasi pembelajaran dalam jaringan untuk mencakup berbagai tujuan.

Berdasarkan beberapa paparan pengertian pembelajaran daring di atas, dapat kesimpulannya adalah pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan melalui jaringan atau internet yang telah tersedia.

Menurut (Syarifudin, 2020) pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti *social distancing*. Kegiatan diaplikasikannya pembelajaran daring menjadikan kegiatan proses pembelajaran dalam konteks tatap muka dihentikan sementara, dan diganti dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi yang sudah tersedia. Pembelajaran daring mengedepankan akan interaksi dan pemberian

informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis daring mempermudah satu sama lain meningkatkan kehidupan nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat bermanfaat pembelajaran daring untuk kalangan pendidik dan peserta didik.

Pada umumnya pembelajaran daring memiliki tujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau target yang lebih banyak dan lebih luas. Pembelajaran daring untuk saat ini telah menjadi populer karena itu potensi yang dirasakan untuk menyediakan layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya.

Menurut Bilfaqih dalam (Ernawati, 2020) manfaat dari pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

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

Menurut Emphy dan Zhuang dalam (Mutia, 2013) menyebutkan beberapa keuntungan *e-learning*/pembelajaran daring, antara lain:

- a. *Mengurangi biaya.* Dengan menggunakan *e-learning*, kita menghemat waktu dan uang untuk mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan *e-learning* kita dapat diakses dari berbagai lokasi dan tempat.

- b. *Fleksibilitas waktu*, tempat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menggunakan *e-learning*, pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar di mana pun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- c. *Standarisasi dan efektivitas pembelajaran*. *e-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. *e-learning* dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

Menurut Empy dan Zhuang dalam (Mutia, 2013) mengutarakan bahwa kekurangan penggunaan *e-learning* antara lain:

- a. Siswa harus memiliki komputer dan hak akses internet
- b. Siswa juga harus memiliki keterampilan komputer untuk program ini, seperti *internet browser*, *email*, dan aplikasi *office*.
- c. Koneksi internet yang baik, karena sangat dibutuhkan dalam pengambilan materi pelajaran.
- d. Dengan tidak adanya rutinitas yang ada di kelas, maka pelajar mungkin akan berhenti belajar atau bingung mengenai kegiatan belajar dan tenggang waktu tugas, yang akan membuat pelajar tertinggal.
- e. Siswa akan merasa jauh dari guru, Karena instruktur tidak selalu ada untuk membantu pelajar, sehingga pelajar harus disiplin dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa bantuan instruktur.
- f. Siswa juga harus memiliki keterampilan menulis dan komunikasi yang baik, karena pengajar dan pelajar tidak bertatap muka sehingga memungkinkan terjadinya salah pengertian dalam beberapa hal.

Menurut (Pangondian et al., 2019) selain kekurangan-kekurangan tersebut juga menyebutkan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu:

- a. Kurang cepatnya umpan balik saat proses pembelajaran
- b. Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri
- c. Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman
- d. Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan.

Pembelajaran daring dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti *Google Classroom*, grup *WhatsApp*, *Zoom* dan lain sebagainya. Pembelajaran daring ini akan membentuk pembelajaran yang menjadikan siswa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Hal ini karena siswa akan fokus pada gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Semua yang didiskusikan dalam proses belajar mengajar melalui daring penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pelaksanaan pembelajaran daring ini siswa diharapkan mampu mengonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020).

Pengertian media daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring, sedangkan pengertian khusus media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa.

Menurut Munir Manfaat *e-learning* dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu dari perspektif siswa dan guru:

a. Perspektif peserta didik

1. Belajar di sekolah kecil di daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak disediakan oleh sekolah.
2. mempelajari materi seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer. yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya,
3. Ketakutan akan fobia bagi siswa yang mendapat perawatan di sekolah atau di rumah sakit atau di rumah, yang putus sekolah tetapi berniat melanjutkan pendidikan, serta siswa dari berbagai daerah bahkan luar negeri
4. Tidak mendapatkan kesempatan di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

b. Perspektif guru

1. Sesuai dengan persyaratan perkembangan ilmiah, lebih mudah untuk memperbarui informasi yang bertanggung jawab.
2. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian untuk menambah wawasan karena memiliki lebih banyak waktu luang.
3. Kontrol aktivitas belajar siswa. Bahkan guru dapat memahami kapan siswa belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama mereka dipelajari, dan berapa banyak *review* yang dilakukan pada topik tertentu.
4. Periksa apakah siswa telah mengerjakan soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
5. Memeriksa jawaban siswa dan beri tahu siswa tentang hasilnya

Selain itu, manfaat *e-learning* melalui penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh antara lain:

- a. Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah dan cepat melalui fasilitas Internet, tanpa dibatasi oleh lokasi, jarak dan waktu. Secara teratur atau kapan pun memungkinkan untuk kegiatan komunikasi.
- b. Guru dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar dengan ruang lingkup dan tata tertib pembelajaran yang diatur melalui sistem internet.
- c. Pembelajaran daring (*e-learning*) dapat dengan mudah dan sederhana menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan kompleks. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga siswa dapat kembali mempelajari atau mengulang materi pembelajaran yang telah mereka pelajari kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan.
- d. Mempermudah dan mempercepat untuk mengakses atau memperoleh informasi dalam jumlah besar terkait materi pembelajaran yang telah mereka pelajari dari berbagai sumber informasi melalui Internet.
- e. Internet dapat digunakan sebagai media untuk diskusi antara guru dan siswa, apakah itu pelajar tunggal atau sejumlah pelajar, atau bahkan sejumlah besar pelajar.
- f. Dalam hal mempelajari materi pembelajaran dan memperoleh pengetahuan atau informasi secara mandiri, peran siswa menjadi lebih aktif, tidak bergantung pada karunia guru, dan juga menyesuaikan dengan keinginan dan minat mereka terhadap materi pembelajaran.
- g. Relatif lebih efisien dalam hal waktu, tempat dan biaya.

- h. Bagi peserta didik yang sudah sibuk dengan pekerjaannya tidak memiliki waktu untuk bersekolah dan dapat mengakses internet kapan saja sesuai dengan waktu luangnya.
- i. Dari segi biaya, biaya penyediaan layanan Internet lebih murah daripada membangun ruang kelas atau kelas di lembaga pendidikan dan memelihara serta membayar karyawannya.
- j. Memberi siswa pengalaman yang menarik dan bermakna, karena dapat berinteraksi secara langsung, sehingga pemahaman materi akan lebih bermakna (penuh makna), mudah dipahami, diingat dan diungkapkan.
- k. Berkolaborasi dalam komunitas *online* untuk komunikasi dan mendapatkan informasi, sehingga tidak ada kekurangan sumber daya atau materi pembelajaran.
- l. Manajemen dan manajemen terpusat untuk memfasilitasi akses atau operasi.

Dari pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa pada saat ini pemerintah tidak ingin membebankan dan memaksakan siswa pada proses belajar. Melihat dari hal ini peran guru sangat dibutuhkan untuk membangun proses belajar yang interaktif.

a. Media pembelajaran daring

Dalam pembelajaran daring guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media *online* yang akan digunakan. Namun guru harus mengacu pada prinsip pembelajaran daring yang telah ditentukan oleh pemerintah. Artinya media yang digunakan oleh guru dapat pula digunakan oleh siswa sehingga

komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Adapun beberapa media *online* yang digunakan pada penelitian ini di antaranya:

1. Aplikasi *WhatsApp*

*WhatsApp* adalah aplikasi bertukar pesan (*chatting*) di mana anda bisa mengirim pesan teks, gambar, suara, lokasi, dan bahkan video kepada teman-teman anda menggunakan ponsel apa pun. *WhatsApp messenger* adalah aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan penggunanya untuk bertukar pesan tanpa biaya SMS karena aplikasi ini menggunakan paket data internet menggunakan koneksi internet 3G, 4G, atau Wi-Fi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan aplikasi ini, penggunanya dapat melakukan obrolan *online*, berbagi berkas, bertukar foto dan lain sebagainya.

Aplikasi *WhatsApp* terdapat berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh penggunanya di antaranya galeri yang digunakan untuk menambahkan foto, kontak digunakan untuk menyisipkan kontak, audio digunakan untuk mengirimkan pesan suara, kamera untuk mengambil gambar, peta digunakan untuk mengirimkan lokasi dan berbagai koordinat peta, dan dokumen yang digunakan untuk mengirimkan dan menyisipkan berkas berupa dokumen. Semua fitur-fitur ini tersedia guna untuk memudahkan penggunanya dan semua berkas tersebut dapat dikirim dalam sekejap.

Pada Mei 2018 terdapat 1,5 Miliar jumlah pengguna *WhatsApp* dan terdapat 65 miliar pesan yang sudah terkirim dalam per hari melalui aplikasi ini. Jadi dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* akan sangat membantu memudahkan penggunanya dalam

segi komunikasi dan berbagi informasi. Namun disisi yang berbeda aplikasi ini sangat membutuhkan ponsel yang memadai dan sangat terikat dengan jaringan internet. Jadi dapat dipastikan jika seseorang yang berada di wilayah yang minim akan koneksi jaringan maka tidak akan dapat menggunakan aplikasi ini

## 2. *Google Form*

*Google Form* atau yang biasa disebut juga formular *Google* adalah salah satu fitur dalam Google yang berguna untuk mempermudah penggunaanya dalam membuat suatu survei/formulir melalui internet. *Google Form* merupakan salah satu aplikasi dari *Google* yang bersifat umum, dapat diakses secara gratis jika memiliki akun *Google*. Dengan menggunakan *Google Form* pengguna dapat membuat suatu formulir yang dapat ditemukan oleh semua orang melalui tautan yang diberikan oleh pembuat survei tersebut.

Jika dikaitkan dengan pendidikan maka penggunaan *Google Form* dalam pembelajaran terutama evaluasi dan penilaian dalam jaringan dapat dilakukan oleh guru hanya dengan meng-*input* soal. Namun dalam hal ini diperlukan ketelatenan oleh guru dalam meng-*input* soal secara manual satu per satu.