

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Pembelajaran Jarak Jauh

Belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis mempunyai arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Belajar didefinisikan sebagai sebuah aktivitas untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Usaha dalam memperoleh kepandaian atau ilmu adalah usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu yang belum dimiliki sebelumnya. Sehingga dengan belajar, manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dan dapat memiliki serta melakukan sesuatu (Baharuddin dan Wahyuni, 2015:15). Hal ini juga di jelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu:

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik haruslah memenuhi kualifikasi pengajar sesuai dengan tingkatan peserta didik yang diajari, mata pelajaran yang diampu, dan ketentuan yang intruksional lainnya. Disamping itu, pendidik dituntut menguasai suatu sumber belajar maupun media pembelajaran agar tercapai suatu tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran melibatkan adanya kegiatan belajar mengajar yang dapat menentukan suatu keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring merupakan pembelajaran terbuka dan tersebar melalui alat bantu pendidikan yaitu internet dan teknologi (Arnesi dan Hamid, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh dilakukan proses belajar di rumah melalui bimbingan orang tua dengan maksud untuk memutuskan tali penyebaran Covid-19. Menurut Wijaya dalam Suryawan (2020) “kegiatan belajar yang dilakukan dirumah bukan masalah, hal ini karena pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan sistem daring.”

Maka dari itu proses pembelajaran jarak jauh akan tetap berlangsung dengan baik dan lancar didukung dengan fasilitas internet yang memadai.

Sistem pembelajaran jarak jauh dengan bantuan teknologi dan informasi ini yang disebut dengan sistem daring. Dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran jarak jauh adalah untuk menggantikan proses pengalaman belajar secara tatap muka dengan proses belajar berbasis daring agar kegiatan dari belajar tetap tersampaikan. Maka dari itu agar proses pembelajaran tersampaikan meskipun menggunakan sistem daring, sangat dibutuhkan kerjasama antara guru dan siswa.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang disusun menggunakan sistem yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar untuk mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Dalam pengertian lain dari pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).

2.2 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di rumah dengan penggunaan teknologi dan informasi sesuai dengan kemampuan masing-masing sekolah. Hal ini sejalan dengan Meidawati (2019) menyatakan bahwa “pembelajaran daring sebagai pendidikan formal yang mana siswa dan guru berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi dan sumber daya untuk menghubungkan keduanya di dalamnya. Pembelajaran daring

dapat dilakukan dimana saja dengan adanya perangkat pendukung, pembelajaran ini berlangsung didalam jaringan dimana siswa dan guru tidak bertatap muka.”

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu bentuk interaksi jarak jauh yang menggunakan teknologi dan informasi. Dalam penggunaannya memerlukan sistem telekomunikasi atau internet. Kelebihan dari pembelajaran jarak jauh ini bisa dilakukan dimana saja, asalkan terdapat jaringan internet.

2.2.1 Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran daring adalah ketika pembelajaran tersebut menjadi bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidaklah terpaku hanya pada pemberian tugas-tugas belajar kepada peserta didik. Pendidik dan peserta didik haruslah tersambung satu sama lain dalam proses pembelajaran daring tersebut.

Menurut Padjar dkk, (2019) menjelaskan bahwa perancangan sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus dipenuh yaitui :

- (1) Sistem pembelajaran yang sederhana sehingga mudah untuk dipelajari.
- (2) Sistem pembelajaran harus dibuat atau dirancang secara personal oleh pendidik (guru) sehingga peserta didik tidak saling tergantung.
- (3) Sistem haruslah cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan

2.2.2 Tujuan Pembelajaran Daring

Secara umum, Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (*daring*) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Selain itu, pembelajaran daring juga bertujuan untuk pencapaian suatu kompetensi peserta didik yang dikenal dengan 4 C,

yaitu *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu mengarahkan peserta didik untuk bisa menyelesaikan masalah (*problem solving*) kemudian *Creativity thinking* (berpikir kreatif) hal ini sangat bermakna bagi pendidik (guru) agar dapat mendampingi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi serta mampu berpikir dan melihat suatu masalah dari berbagai sisi atau perspektif lalu *Collaboration* (bekerja sama atau berkolaborasi) aktivitas ini merupakan hal yang sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang, kemudian yang terakhir adalah *Communication* atau berkomunikasi yakni dapat dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas, serta efektif (Direktorat PSMK, 2019)

2.3 Teknologi dan Informasi

2.3.1 Hakikat Teknologi dan Informasi

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah kombinasi antara teknologi informatika dan teknologi komunikasi (Daniel, 2012). TIK adalah suatu alat untuk mendapatkan hasil suatu informasi yang cepat, lengkap, akurat, dan transparan. Hal ini dapat diartikan TIK merupakan segala sesuatu yang memudahkan manusia dalam menyalurkan informasi secara efektif dan cepat, baik itu berupa program maupun peralatan (Munir, 2009). UNESCO mendefinisikan TIK adalah teknologi yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dan untuk membuat, mengelola dan mendistribusikan informasi.

Pada saat ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran

paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadilebih bervariasi dan tidak membosankan.

2.3.2 Jenis-Jenis Teknologi dan Informasi

Jenis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar menurut Dewi dan Hilman (2018:50) antara lain yaitu:

1. Internet (*Internasional Network*)

Merupakan hubungan antar komputer dalam suatu sistem jaringan global yang memungkinkan setiap komputer saling bertukar informasi hingga seluruh dunia. Internet memiliki jaringan yang sangat luas dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

2. Komputer atau Laptop

Komputer atau Laptop merupakan sebuah mesin serbaguna yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang akan diterima oleh peserta didik. Komputer dan laptop memiliki fungsi yang sama, akan tetapi bentuk laptop lebih praktis dan dapat dibawa kemana-mana.

3. LCD Proyektor (*Proyektor Liquid Crystal Display*)

Merupakan alat untuk menayangkan informasi yang berasal dari laptop, sehingga gambar, foto, video, angka, ataupun tulisan dapat ditayangkan dengan cara dipantulkan dan menjadikan apa saja yang ditampilkan melalui LCD Proyektor dapat dilihat lebih besar dan jelas.

4. *Speaker*

Speaker merupakan perangkat keras elektronik (*output*) yang berfungsi untuk mengeluarkan audio atau suara yang dapat mengubah sinyal listrik menjadi frekuensi audio (sinyal suara) yang dapat didengar telinga manusia serta dapat menghasilkan suara yang lebih besar atau keras sehingga dapat didengar lebih jelas di ruangan yang lebih besar dan banyak orang.

5. *Quizizz*

Merupakan jenis aplikasi WEB *e-learning* yang dapat digunakan untuk kuis online yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. *Quizizz* ini dapat menjadikan peserta didik antusias dalam mengikuti kuis karena dapat secara langsung menampilkan skor dan ada waktu yang telah ditentukan. Pemberian waktu pada setiap soal dapat ditentukan oleh pembuat soal itu sendiri yaitu guru, sehingga peserta didik bisa berkompetensi dengan penuh antusias.

6. *Blended Learning*

Blended Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan beberapa macam model pembelajaran yang sudah sediakan. Biasanya tiga bentuk model pembelajaran, yang pertama ialah *face to face* (tatap muka). Yang kedua ialah model *online learning* pembelajaran menggunakan

Web, blog, *e-learning*, dan sebagainya. Dan yang ketiga yaitu model *offline learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan CD, DVD, kaset audio interaktif dan lain sebagainya. Kesemuanya mengarah dan tidak terlepas dari teknologi yang sudah berkembang terutama jaringan berupa internet.

7. Multimedia

Menurut Winarno dkk, (2010) Menjelaskan bahwa multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan beberapa media dalam penyampaian informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio. Multimedia saat ini dalam penggunaannya dapat diterima dalam pembelajaran karena atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta memberikan umpan agar siswa dapat berperan aktif dalam belajar (CBSA).

8. TV Edukasi

Menurut Handika, (2016) Televisi (TV) Edukasi merupakan perkembangan media elektronik yang dilandasi kepentingan dunia pendidikan. Dalam bukunya, Dodi Nandika mengungkapkan bahwa dengan menghadirkan Televisi Pendidikan (TV edukasi) dengan konsep yang jelas di kelas merupakan langkah strategis untuk memberikan pengalaman yang baru bagi pengelolaan pendidikan. Dari jenis-jenis teknologi dan informasi tersebut peneliti mendalami pemanfaatan teknologi dan informasi yaitu, internet, *smartphone*, laptop, *quizzz*, *zoom*, *whatsapp* dan multimedia (video dan PPT).

2.4 Pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi

Menurut Budiana dkk, (2015:59-62) manfaat teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu:

1) menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. 2) menjadikan pembelajaran lebih mudah di pahami karena berupa konkret. 3) menampilkan materi lebih menarik.4) Guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik lebih aktif melalui gambar-gambar, video ataupun audio yang dijadikan alat untuk menyampaikan materi pelajaran.5) Memperluas akses guru dalam mengembangkan materi pelajaran.6) Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menampilkan video, gambar, audio, materi tertulis yang menyampaikan menggunakan power point.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sejati (2011:19) Pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yaitu:

(1) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. (2) Perencanaan, pengolahan dan penyampaian materi memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.(3) Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah mencari, menemukan, dan menyampaikan materi pembelajaran.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang memiliki hubungan keterkaitan dengan peneliti yang dilakukan oleh penulis. Penelitian relevan dapat juga diartikan sebagai penelitian yang terdahulu yang memiliki kesamaan dengan peneliti yang dilakukan oleh penulis.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Pakpahan dan Fitriani, (2020) dengan judul penelitian "Analisis pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19". Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh saat Covid-19 di Universitas Bina Sarana informatika.

Perbedaan penelitian relevan dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu menggunakan teknik sampling *purposive sample*, dan tujuan utamanya ingin mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi oleh guru sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu subjek

penelitian, Namun juga memiliki perbedaan penelitian relevan dan penelitian yang penulis lakukan terletak pada objeknya, yaitu penelitian ini dilakukan di Universitas Bina Sarana Informatika sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Sekolah Dasar.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Adisel dan Ahmad Gawdy Pranansa, (2020) dengan judul “Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem manajemen pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah penggunaan teknologi informasi dalam sistem manajemen di perguruan tinggi di Indonesia yang masih belum dimanfaatkan secara maksimal dan merata baik perangkatnya maupun manajemennya.

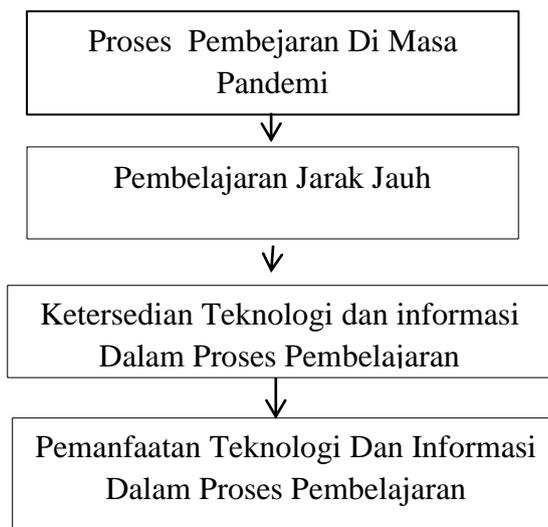
Perbedaan penelitian relevan dan penelitian yang penulis akan lakukan terletak pada tujuan untuk menelaah penggunaan teknologi informasi dalam sistem manajemen di perguruan tinggi di Indonesia yang masih belum dimanfaatkan secara maksimal dan merata baik perangkatnya maupun manajemennya. Sedangkan penulis akan melakukan penelitian tentang pemanfaatan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar selama proses pembelajaran jarak jauh.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kebijakan pemerintah dalam menghadapi dan memutus tali penyebaran dari pandemi Covid-19. Pemerintah mengeluarkan surat edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang dilakukan proses pembelajaran di rumah masing-masing dengan menerapkan konsep pembelajaran jarak jauh.

Menyikapi hal tersebut semua proses belajar mengajar dilakukan di rumah dikarenakan semua sekolah ditutup secara sementara. Dari proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh di rumah mengakibatkan interaksi secara tatap muka guru dan siswa dalam proses belajar tidak dapat dilakukan. Oleh karena itu agar proses belajar tetap berjalan dengan baik perlu adanya kerjasama antara guru, orangtua, dan siswa. Melalui kerjasama antara orang tua, guru dan siswa proses belajar di rumah akan tetap terlaksana dengan menggunakan teknologi dan informasi dan juga dibutuhkan kemandirian siswa dalam menjalankan proses belajar jarak jauh di rumah.

Pemanfaatan penggunaan teknologi dan informasi dalam pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan. Dengan begitu dampak Covid-19 dalam dunia pendidikan dapat berkurang dan siswa tetap dapat melakukan proses belajar di rumah guna untuk tetap meningkatkan prestasi. Maka dari itu diharapkan dari penelitian ini dapat mendeskripsikan penggunaan teknologi dan informasi dalam pembelajaran jarak jauh pada saat pandemic Covid-19.



2.1 Kerangka Berpikir