

BAB 2

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran yang Ideal Bagi siswa

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Para ahli psikologi telah banyak melakukan penelitian tentang teori-teori belajar. Berbagai kelemahan dan kelebihan dari teori yang sudah ada senantiasa menjadi dasar munculnya teori-teori baru. Belajar dan pembelajaran adalah dua proses kegiatan edukatif yang saling berkaitan satu sama lainnya. Dikatakan edukatif karena didalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang telah ditetapkan dan diundangkan bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Disana jelas terlihat bahwa belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Yuberti (2013:3) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi aktivitas mental (psikis) dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perubahan yang relatif tetap. Selanjutnya disampaikan oleh Pane (2017:334) bahwa belajar adalah suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dan hal-hal yang sudah diketahui. Siswa harus dapat membangun pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat memberikan makna terhadap pengetahuan tersebut.

Sagala (2008 :11) menyebutkan belajar dapat diartikan sebagai usaha atau latihan untuk mendapatkan kepandaian. Dalam penerapannya, belajar merupakan

aktivitas individu untuk mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku dengan cara mengelola bahan belajar.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut terjadi pada ranah pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

Menurut Budimansyah (2010:57) secara mendasar terdapat tiga perspektif utama teori belajar, yaitu :

- 1) *Behaviorism*, bahwa jika terjadi proses perubahan tingkah laku siswa maka akan terjadi proses belajar. Untuk meningkatkan aktivitas belajar diberikan penguatan (*reward*) sedangkan untuk mengurangi terjadinya tingkah laku yang menghambat proses belajar maka diberikan hukuman (*punishment*).
- 2) *Cognitivism*, teori ini berpendapat bahwa belajar adalah proses mental secara internal, termasuk proses mengingat, memahami, dan proses pembentukan persepsi.
- 3) *Constructivism*, teori ini berpendapat bahwa proses belajar harus berpusat pada siswa (*student-centered*). Jadi peserta didik harus aktif secara mandiri sehingga terjadi proses belajar.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang berbeda tetapi keduanya saling berkaitan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Di dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan proses mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Pembelajaran ditujukan untuk membangun ketrampilan berfikir dan memahami materi pembelajaran, dimana sumber pengetahuan itu berasal dari luar individu tetapi dibangun di dalam diri individu siswa.

Sagala (2008:64) menyatakan bahwa pembelajaran adalah rancangan kegiatan guru yang bertujuan untuk membantu seseorang mempelajari kemampuan atau suatu hal yang baru dalam suatu proses sistematis dalam konteks kegiatan belajar mengajar melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses pembelajaran

aktivitasnya berupa interaksi belajar mengajar pada situasi interaksi edukatif, yaitu interaksi sadar yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Sedangkan Pane (2017:337) menyatakan pada hakikatnya pembelajaran adalah sebuah proses untuk mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat mengembangkan proses belajar peserta didik.

Menurut Trianto (2007:85), pembelajaran adalah suatu kegiatan kompleks yang terdiri dari berbagai aspek dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran bisa diartikan sebagai hasil dari interaksi secara terus menerus antara pengembangan dan pengalaman hidup. Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari pendidik untuk membelajarkan dan mengarahkan interaksi peserta didiknya dengan lingkungan sekitarnya sehingga tujuannya dapat tercapai.

Yusuf (2018:14) menyatakan bahwa pembelajaran adalah aktifitas yang dilakukan oleh pengajar dalam situasi tertentu sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik pada aspek kognitif, afektif, psikomotor peserta didik. Pembelajaran adalah usaha yang dikerjakan dengan secara sengaja, terencana serta terarah dengan tujuan yang terlebih dahulu telah ditetapkan sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran, dan pelaksanaannya terkendali, dengan tujuan supaya terjadi belajar pada diri seseorang (Yuberti, 2014:14). Dengan demikian bahwa kegiatan pada pembelajaran telah dirancang dahulu sedemikian rupa untuk mendorong atau membantu terjadinya proses belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang disengaja antara peserta didik dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun nonfisik agar terjadi proses belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dilaksanakan sebagai suatu ruang interaksi dalam membangun relasi antara guru dengan peserta didik dalam mengembangkan potensi *kognitif, psikomotor, dan afektif*.

Selanjutnya Sagala (2008: 63) menjelaskan bahwa pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu pertama, di dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses mental siswa secara maksimal serta menghendaki aktifitas siswa dalam proses berfikir bukan sekedar menuntut siswa hanya mendengar dan mencatat. Kedua,

dalam pembelajaran secara terus menerus dilakukan tanya jawab untuk membangun suasana yang dialogis yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa sehingga kemampuannya tersebut dapat membantu mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka peroleh.

b. Pembelajaran yang Ideal

Proses pembelajaran menjadi sarana seseorang untuk akhirnya mampu melakukan sesuatu baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya. Selain itu juga pembelajaran menjadi suatu jalan agar para siswa mampu berfikir, mengembangkan minat dan bakatnya serta bisa hidup bersama orang lain. Untuk mencapai semua itu maka para siswa harus diberdayakan agar mau dan mampu beraktifitas untuk memperkaya pengalaman belajarnya. Dengan makin meningkatnya interaksi antara dirinya dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya maka diharapkan para siswa mampu membangun pemahaman dan pengetahuan terhadap dunia di sekitarnya. Dengan demikian pada akhirnya akan mampu membangun pengetahuan dan kepercayaan dirinya.

Agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien serta lebih bermakna maka harus ada komunikasi timbal balik yang baik antara guru dengan siswa. Danim (2010:234) mengemukakan bahwa pada saat yang bersamaan guru harus bisa berperan sebagai komunikator yang baik dan siswa sebagai pendengar yang baik ketika siswa menjadi komunikator maka guru harus menjadi pendengar yang baik. Pada saat guru menjelaskan, siswa menjadi pendengar dan sebaliknya ketika siswa bertanya maka guru menjadi pendengar yang baik. Kegiatan pembelajaran adalah milik murid dan guru dalam kedudukan yang setingkat, namun berbeda dari segi fungsinya. Siswa adalah subjek pembelajaran dan inti dalam setiap kegiatan pendidikan (Fathurrohman, 2010:9). Guru sebagai komunikator harus mampu menciptakan situasi belajar yang bisa mengkonstruksi kreatifitas siswa dan mendorong siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik..

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan murid adalah suatu proses kegiatan edukatif yang melibatkan berbagai komponen didalamnya yang saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Fathurrohman (2010:13) Komponen belajar mengajar meliputi :

- 1) Tujuan, yaitu cita-cita yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Bahan Pelajaran, yaitu sejumlah materi yang terus mengalami perkembangan yang dijadikan sebagai media dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Metode, yaitu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Alat, adalah sesuatu yang bisa digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Terdiri dari alat bantu verbal dan non verbal.
- 5) Sumber pelajaran, yaitu tempat untuk mendapatkan bahan pengajaran.
- 6) Kegiatan Belajar Mengajar, yaitu interaksi antara guru dan peserta didik dengan bahan dan media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan secara bersama.
- 7) Evaluasi, adalah suatu proses atau tindakan untuk menentukan nilai dari suatu kegiatan dalam proses pendidikan.

Komponen-komponen tersebut tidak dapat berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi satu sama lainnya. Ketercapaian berbagai komponen ini dalam proses pembelajaran menjadi tolak ukur dan penentu dalam melihat baik buruknya suatu kegiatan pembelajaran. Berikut adalah gambar komponen-komponen pembelajaran yang saling berhubungan ;



Sumber : Adaptasi dari Fathurrohman (2010)

Gambar 2. 1
Komponen-Komponen Belajar Mengajar

Sementara itu Syaefudin dan Syamsuddin (2009:7) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem dengan komponen yang saling mempengaruhi dan berhubungan satu sama lain paling sedikit sebagai berikut :

- 1) Individu peserta didik yang mempunyai potensi dan keinginan untuk berkembang dan dikembangkan semaksimal mungkin.
- 2) Individu peserta didik yang mewakili komponen usaha sengaja, efektif, efisien, terencana, produktif, dan kreatif.
- 3) Hubungan antara peserta didik dan pendidik yang bisa disebutkan sebagai kondisi pendidikan yang menjadi dasar berpijak, tindakan yang bisa dikelompokkan sebagai tindakan pendidikan.
- 4) Struktur sosiokultural yang mewakili lingkungan pada kenyataannya merupakan norma yang bersumber dari budaya atau religi dan alam.
- 5)
- 6) Tujuan yang disepakati bersama yang diwujudkan karena hubungan antara peserta didik dan pendidik, serta tidak berlawanan dengan tuntutan normatif sosiokultural dimana pembelajaran tumbuh dan berkembang.

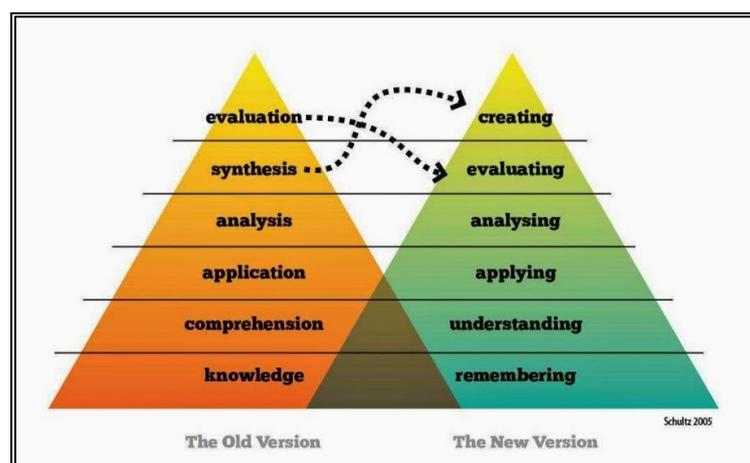
Sebagai suatu sistem setiap komponen pembelajaran tersebut mempunyai kadar intensitas yang sama kuatnya dalam membentuk individu sebagai subjek pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bisa berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan jika setiap komponen tersedia dan secara interaktif saling mempengaruhi ketika terjadinya proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Yusuf (2017:20) pembelajaran disebut baik dan efektif jika lima indikator pembelajaran yang terdiri dari (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikatif, (3) respon peserta didik, (4) aktifitas belajar, (5) hasil belajar, saling mendukung dan mencapai kategori minimal baik.

Kegiatan pembelajaran yang baik merupakan kunci dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran akan terlihat dari adanya perubahan ke arah kemajuan yang dialami oleh siswa. Perubahan pada siswa tersebut idealnya terjadi pada tiga ranah kemampuan individu yang meliputi :

- 1) Ranah *kognitif* pengetahuan.

Ranah pengetahuan/*kognitif* adalah kemampuan individu menyangkut perilaku-prilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl kemampuan pada ranah *kognitif* terdiri dari enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi (C1 – C6) yang meliputi ingatan (*remember*), pemahaman (*understand*), penerapan (*apply*), menganalisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*).



Sumber : Nurjadin Rusmin (2015).

Gambar 2. 2

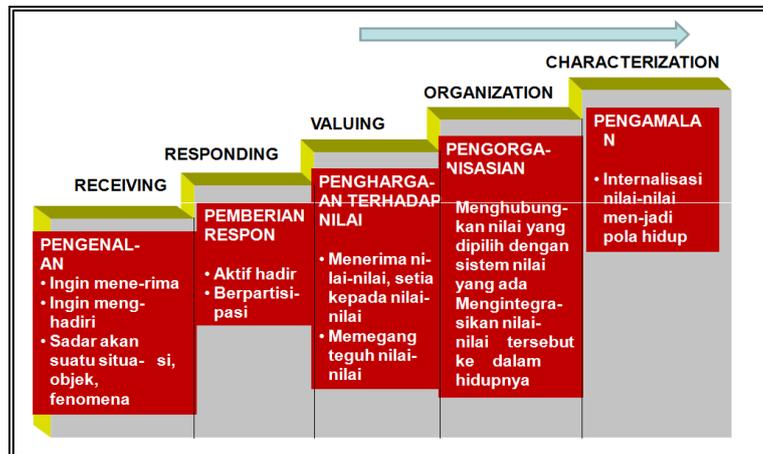
Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Anderson

Pada gambar di atas menunjukkan adanya perubahan taksonomi kognitif Bloom versi terdahulu dengan versi revisi sekarang. Pada awalnya terdiri dari enam tingkatan kemampuan kognitif (C1 – C6) yang meliputi jenjang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kemudian berdasarkan revisi Anderson dan Krathwohl terjadi perubahan atau penggantian pada tingkatan C5 dan C6 yaitu evaluasi yang asalnya berada pada tahap C6 menjadi C5 sedangkan C6 yang tadinya evaluasi menjadi mencipta/mengkreasi.

2) Ranah *Afektif*/Sikap.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah *afektif* ini terdiri dari lima aspek yang diurutkan mulai dari perilaku yang paling sederhana hingga yang paling kompleks (A1 – A6),

yaitu menerima atau memperhatikan (*receiving atau attending*), menanggapi (*responding*), nilai yang dianut/menghargai (*valuing*), mengorganisasikan (*organization*), karakterisasi (*characterization*) seperti tampak pada gambar berikut ini :



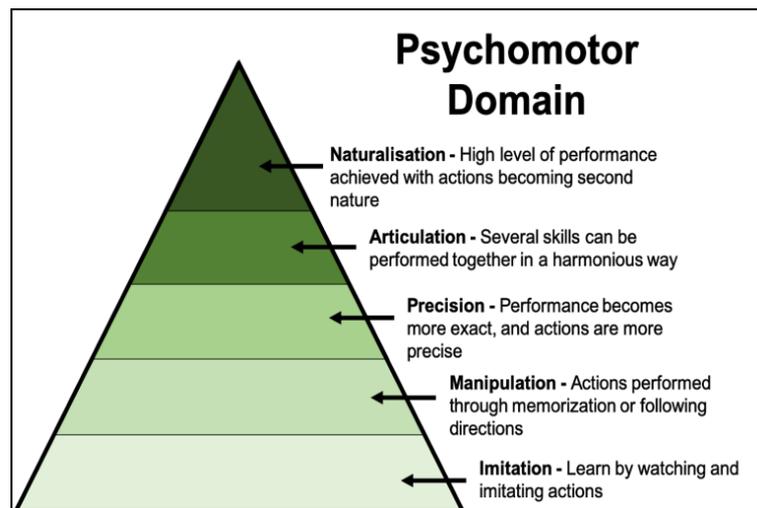
Sumber : Aina Mulyana (2016)

Gambar 2.3

Taksonomi Tujuan Afektif Krathwahl, Bloom, dan Masia

3) Ranah Keterampilan/Psikomotorik

Ranah psikomotorik terdiri dari gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik. Jika sering dilakukan maka ketrampilan motorik bisa menjadi lebih terasah dan terlihat perkembangannya dari kemampuan dalam memahami ketepatan, kecepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik (P1 – P5) mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit yaitu peniruan/*imitation* (P1), manipulasi/*manipulation* (P2), ketepatan/*Precision* (P3), artikulasi/ *articulation* (P4), dan pengalamiahan/*naturalisation* (P5), seperti terlihat pada gambar berikut ;



Sumber : Andrew Napier (2019)

Gambar 2. 4

Ranah Psikomotor Taksonomi Dave

Apabila dalam diri siswa terjadi perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor maka sudah dapat dipastikan bahwa kegiatan pembelajaran yang baik dan ideal sudah dilakukan. Dikemukakan oleh Sagala (2008:58) bahwa secara umum cara belajar yang baik menggambarkan ;

- 1) mampu belajar secara efisien yang diperlihatkan pada tingginya komitmen dalam mengatur waktu, mengatur keuangan, tugas-tugas belajar dilaksanakan, hadir dalam setiap pelajaran, selalu tepat waktu datang ke sekolah, cahaya yang cukup dalam ruang belajar, mencatat pelajaran dengan rapi dan lengkap, perpustakaan sekolah menyediakan buku-buku yang baik;
- 2) mampu mencatat berbagai pelajaran dengan tertib;
- 3) mampu membaca yaitu dengan memahami isi bacaan, mampu membaca cepat, isi bacaan tersimpan lama dalam ingatan, mampu membaca secara utuh dan bisa membedakan bahan bacaan yang harus dihafal;
- 4) siap belajar, memahami isi pelajaran, agar tidak bosan belajar secara bertahap, dan memantapkan ingatan dengan cara mengulang kembali bacaan;
- 5) keterampilan belajar yaitu mengerti apa yang dibaca dengan cara membaca cepat, sistematis dalam mencatat pelajaran, mampu melakukan hitungan

sesuai tingkatan sekolahnya, mampu menyatakan pikirannya baik secara tertulis atau lisan;

- 6) memahami perbedaan belajar pada tingkat SD, SMP, dan SMA yaitu apa yang lebih banyak dipelajari, peringkat di kelas atau sekolahnya, berusaha belajar sendiri, terdapat keseimbangan antara belajar mandiri dengan tatap muka di dalam kelas, supaya tidak jenuh dan kaku tidak ketat dalam pengendalian belajar;
- 7) Adanya dukungan orang tua yang memahami perbedaan belajar anaknya dalam masing-masing tingkatan sekolah; dan
- 8) status harga diri kurang/lebih

2.1.2 Pembelajaran Daring yang Ideal Bagi Siswa

Pendidikan dimulai dengan keberadaan manusia, dapat dikatakan bahwa layanan pendidikan yang ditawarkan kepada warga negara semakin terorganisir. Setiap negara membutuhkan sistem pendidikan untuk bertahan hidup dan mendidik warganya, sehingga dapat dipastikan bahwa masyarakat adalah anggota dari sebuah sistem pendidikan itu sendiri (Kayikçi & Ümran, 2020:3)

Kondisi pandemi Covid-19 sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan tak terkecuali bidang pendidikan. Menyikapi hal tersebut pemerintah lewat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan keputusan menteri tentang pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus. Kondisi khusus berlaku jika sudah ada ketetapan dari pemerintah. Seperti halnya kondisi Pandemi yang berlaku dikategorikan sebagai kondisi khusus karena dianggap sebagai suatu bencana wabah penyakit yang melanda seluruh Indonesia bahkan di seluruh dunia.

Keputusan tersebut dituangkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus. Pembelajaran dalam Kondisi Khusus tetap dilaksanakan berdasarkan prinsip (1) aktif, (2) relasi sehat antar pihak, (3) inklusif, (4) Keragaman budaya, (5) berorientasi sosial, (6) berorientasi pada masa depan (7) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik, (8) menyenangkan.

Situasi pandemi Covid-19 telah menimbulkan tantangan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dunia pendidikan diharuskan beradaptasi dengan pengajaran *online*. Guru, siswa, dan orang tua dihadapkan dengan situasi yang sama sekali baru. Guru harus beralih ke pengajaran *online*, mengharuskan mereka menggunakan berbagai alat dan sumber daya digital untuk memecahkan masalah dan menerapkan pendekatan baru dalam pengajaran dan pembelajaran (König, Jäger-Biela & Glutsch, 2020:3).

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran jarak jauh secara daring adalah pembelajaran dimana interaksi dan bahan ajarnya disampaikan dengan menggunakan perantara teknologi internet (Kemendikbud, 2020). Pada sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) antara pengajar dan murid tidak bertemu dalam satu ruangan tetapi mereka bisa terpisah jarak dan waktu. Walaupun demikian dapat saling berkomunikasi melalui sebuah program yang bisa diakses lewat jaringan internet.

Sejalan dengan itu itu Bilfakih (2015:1) menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah program pembelajaran dalam jaringan yang ditujukan untuk mencapai kelompok yang luas dan masif. Pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam jarak jauh dengan media internet dan sarana lain seperti gawai atau komputer (Putria, 2020:863). Menurut Hanum (2013:92) pembelajaran *online* (dalam jaringan) atau *e-learning* adalah sebuah bentuk model pembelajaran yang ditunjang oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran daring adalah suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan internet. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan berbagai sarana dan prasarana seperti smartphone, komputer, laptop, dengan bantuan internet (Handarini, 2020: 500).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* adalah suatu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet tanpa tatap muka secara langsung tetapi

menggunakan media elektronik sehingga siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun dengan mudah.

b. Pembelajaran Daring Sinkron dan Asinkron

Komunikasi sinkron sendiri adalah komunikasi pembelajaran yang dilakukan dengan sistem komunikasi *real time*. Jadi, guru bisa menyampaikan materi di dalam kelas secara langsung kepada para siswanya. Dengan demikian, meskipun dilakukan secara online, guru masih tetap bisa melakukan pembelajaran secara *virtual* melalui media kelas daring.

Menurut Uwes (2020), pembelajaran melalui komunikasi sinkron ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Ruang belajar tatap muka (*live-synchronous learning*)

Pada ruang belajar ini merupakan proses pembelajaran yang terjadi secara bersamaan, atau biasa dibidang sebagai pembelajaran tatap muka. Seluruh kegiatan belajar mengajar diadakan dalam satu ruang yang sama. Namun, saat ini kegiatan belajar ini belum bisa diadakan.

2. Ruang belajar tatap maya (*virtual synchronous learning*)

Ruang belajar tatap maya, merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam waktu bersamaan namun berada dalam ruang yang berbeda.

Sedangkan komunikasi asinkron adalah komunikasi pembelajaran yang dilakukan dengan tidak serempak. Artinya, guru memberikan materi yang bisa dijadikan referensi mahasiswanya. Materi tersebut bisa dipelajari ulang oleh siswanya baik berupa file PPT, PDF, maupun video.

Disampaikan oleh Uwes (2020), bentuk pembelajaran melalui komunikasi asinkron ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Ruang belajar mandiri (*self-directed Asynchronous Learning*)

Pembelajaran mandiri atau biasa dikenal dengan *self-directed Asynchronous Learning* merupakan belajar mandiri yang bisa dilakukan oleh mahasiswa di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajar masing-masing.

2. Ruang belajar kolaboratif (*collaborative asynchronous learning*)

Ruang belajar kolaboratif merupakan proses dan kegiatan belajar mengajar yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Yang mana bisa didapat dari narasumber lain.

Komunikasi sinkron merupakan komunikasi pembelajaran yang dilakukan dengan sistem komunikasi *real time*. Sedangkan komunikasi asinkron adalah komunikasi pembelajaran yang dilakukan dengan tidak serempak, yaitu melalui media perantara.

Uwes (2020) mengenalkan pola pembelajaran ini menjadi empat kuadran. Adapun aktivitas pembelajaran tersebut antara lain tatap ruang belajar tatap muka (*live-synchronous learning*), ruang belajar tatap maya (*virtual synchronous learning*), ruang belajar mandiri (*self-directed Asynchronous Learning*), dan ruang belajar kolaboratif (*collaborative asynchronous learning*).

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan komunikasi daring ini memang menjadi salah satu metode yang cocok untuk digunakan selama pandemi.

c. Karakteristik/ciri-ciri Pembelajaran Daring

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

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi
- 2) 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.
- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan jarak jauh mempunyai karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi,

menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu.

- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan 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.

Sementara itu Bilfakih (2015:5) menjelaskan bahwa karakteristik dari pembelajaran daring yang utama adalah :

- 1) Daring
Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jejaring web. Setiap mata pelajaran mempunyai materi berupa rekaman atau *slideshow*, serta adanya tugas mingguan dengan bermacam sistem penilaian dalam batas waktu yang telah ditentukan.
- 2) Masif
Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui web dengan jumlah partisipan tak terbatas.
- 3) Terbuka
Bersifat terbuka maksudnya terbuka aksesnya untuk kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan masyarakat umum. Terbuka bagi peserta tanpa syarat pendaftaran khusus. Siapapun, usia berapapun, dari berbagai latar belakang bisa mendaftar. Hak belajar tidak dibatasi oleh latar belakang dan usia.

d. Prinsip Pembelajaran Daring

Agar dapat menghasilkan Pembelajaran Daring yang baik dan bermutu Bilfaqih (2015:6) menyatakan harus terpenuhinya beberapa prinsip utama, yaitu :

- 1) Identifikasi capaian pembelajaran untuk peserta pendidikan dan peatihan, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Menjamin strategi asesmen sejalan dengan capaian pembelajaran

- 3) Menyusun aktivitas dan tugas pembelajaran secara progresif supaya peserta didik dapat menentukan target pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dibentuk dalam proses belajarnya, menyajikan materi yang mendorong belajar aktif, selama kegiatan pembelajaran, pengetahuan dibangun dengan tahapan yang dimulai dari tingkat paling dasar sampai ke yang paling kompleks.
- 4) Menjamin keseimbangan antara kehadiran pemberi materi (dosen/guru), interaksi sosial, beban pengetahuan atau tantangan.

Sementara itu Kampus Guru Cikal (2020) menyatakan agar pembelajaran jarak jauh baik secara luring maupun secara daring lebih bermakna dan menyenangkan perlu adanya koordinasi antara orang tua, guru, dan murid sehingga mempunyai kekuatan belajar dalam menghadapi kondisi darurat karena adanya pandemi Covid-19. Kerjasama ketiga elemen ini dilakukan dengan melaksanakan desain pembelajaran jarak jauh model 5 M, yaitu :

- 1) Memanusiakan Hubungan

Dalam memanusiakan hubungan peran keterlibatan orang tua menjadi faktor yang sangat penting. Guru dan orang tua bisa berdiskusi mengenai latar belakang keluarga siswa, kondisi belajar siswa, kebiasaan siswa di rumah, perkembangan dan proses belajar siswa, bahkan pekerjaan orang tua siswa. Praktik pembelajaran berdasarkan pada hubungan positif antara siswa, orang tua dan guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Dalam proses ini dianjurkan melakukan pendekatan dengan mengumpulkan informasi dari para orang tua tentang kesiapan mereka. Guru harus menyediakan waktu untuk berbincang bebas dengan siswa dan orang tua mengenai kesepakatan cara belajar dan durasi penyelesaian tugas-tugas sebagai bagian persiapan melakukan aktivitas belajar.

Hal-hal yang perlu dihindari diantaranya adalah membuat aturan dan tugas-tugas yang sama bagi semua murid tanpa melihat kondisi murid dan orang tua. Memaksa orang tua untuk selalu mendampingi murid dalam

proses belajar tanpa memperhatikan kendala orang tua dalam pendampingan.

2) Memahami konsep

Dalam proses pembelajaran harus ditekankan bahwa siswa bukan sekedar menguasai konten tetapi harus memahami secara mendalam berbagai konsep dari beragam konteks untuk menguasai kompetensi siswa. Guru dan orang tua sebelumnya bisa berdiskusi tentang aktifitas pembelajaran siswa di rumah dan apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam kegiatan memahami konsep sebagai prioritas dianjurkan untuk memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada orang tua mengenai tujuan serta proses belajar jarak jauh. Merancang kegiatan pembelajaran yang terdiri dari beberapa pelajaran dalam satu kegiatan. Tugas yang diberikan sebaiknya berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar rumah yang sehari-hari biasa ditemui siswa sebagai tugas menantang bagi siswa. Harus dihindari pemberian tugas yang hanya memindahkan materi dari buku teks ke lembar tugas, serta jangan hanya sekedar memberikan tugas tanpa ada diskusi atau tanpa ada refleksi.

3) Membangun keberlanjutan

Keterlibatan orang tua diperlukan dalam memandu siswa agar mengalami kegiatan pengalaman belajar yang terarah dan berkelanjutan. Orang tua dan anak dapat melakukan diskusi mengenai apa yang sudah dipelajari oleh anak, apa saja tantangan/kesulitan yang dihadapi, bagaimana strategi atau cara untuk mengatasi kesulitan tersebut. Orang tua bisa memberikan respon terhadap hal-hal yang sudah dilakukan oleh anak dalam melaksanakan proses belajar di rumah sebagai umpan balik proses pembelajaran.

Dalam membangun keberlanjutan yang menjadi prioritas adalah memastikan bahwa orang tua juga memahami kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan membantu memahami kemampuan awal murid. Umpan balik juga perlu dilakukan agar murid selalu bersemangat

dan sebagai panduan atau gambaran bahwa guru menghargai apa yang dilakukan oleh murid.

Memperbanyak asesmen formatif menjadi prioritas dalam memahami kemampuan awal dengan memastikan bahwa orang tua dan murid tahu kriteria keberhasilan dalam penilaiannya. Maka perlu selalu melakukan refleksi secara berkala. Harus dihindari pemberian tugas yang tanpa melakukan umpan balik atau hanya pemberian tugas sumatif saja

4) Memilih tantangan secara berkala.

Cara ini dengan melibatkan orang tua dalam memberikan pilihan kepada anak bagaimana cara mereka belajar, media apa yang akan digunakan, dan bagaimana cara melakukan tugasnya. Selain itu menyusun jadwal belajar bersama dengan anak diharapkan dapat mendorong anak untuk menguasai keahlian melalui proses yang berjenjang melalui tantangan sesuai pilihan anak, sehingga bisa bermakna untuk mereka karena dipilih sesuai dengan keinginan.

Dianjurkan agar menyediakan jam belajar yang luwes disesuaikan dengan aktivitas orangtua atau pilihan jam belajar yang sesuai dengan jam sekolah pada kelas besar sebagai prioritas pada kegiatan yang menantang. Mengkombinasikan kegiatan, diskusi, dan bergerak dengan menyediakan berbagai pilihan tugas sesuai dengan kemampuan murid serta disepakati bersama dengan orang tua.

Hal-hal yang harus dihindari dalam proses ini adalah pemberian tugas yang terlalu mudah atau bahkan terlalu sulit kepada murid. Pemberian tugas harus disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa yang berpengaruh dalam kehidupannya.

5) Memberdayakan konteks

Berdiskusi dengan anak tentang kejadian di sekitar lingkungannya, menghubungkan pelajaran serta menjadi narasumber untuk topik-topik yang relevan, dapat dilakukan oleh orang tua sebagai cara memberdayakan konteks. Proses ini membantu anak untuk mengenal komunitasnya dengan memberdayakan sumber daya yang ada di sekitar lingkungannya. Orang tua

mengambil peran sebagai akses belajar anak dalam melaksanakan proses pembelajaran di rumah.

Pada tahapan ini dianjurkan agar membentuk kelompok bagi murid yang tidak punya gawai berdasarkan lokasi tempat tinggalnya agar mudah mengumpulkan tugas-tugas lewat orang tuanya. Tugas yang diberikan tugas yang s mengaplikasikan kemampuannya pada kegiatan sehari-hari di rumah yang memuat beberapa pelajaran. Yang paling penting adalah adanya keterikatan batin antara murid dan orang tuanya dengan menimbulkan perasaan ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan

Harus dihindari tugas-tugas yang menyebabkan murid banyak keluar rumah atau berhubungan dengan orang-orang di luar rumah. Tetapi juga jangan memberikan tugas yang hanya bersumber dari buku teks saja karena kondisi tiap anak berbeda-beda.

Berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran diupayakan oleh guru agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan lancar sehingga siswa dapat belajar senyaman pembelajaran tatap muka. sebagai contoh; Di Jerman, kebutuhan untuk mempersiapkan sebuah literasi digital bagi siswa memainkan peran penting dan telah diakui sebagai suatu proses yang baik. Menurut Sari (2015: 27-28) kelebihan dari pembelajaran daring yaitu terciptanya suasana belajar yang baru. Pembelajaran daring akan membawa peserta didik pada suasana yang baru. Suasana yang baru tersebut dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar. Biasanya belajar di dalam kelas dengan lingkungan terbatas berubah menjadi bisa belajar dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang.

Diskusi kritis telah muncul sehubungan dengan bagaimana teknologi digital meningkatkan pembelajaran siswa di kelas. Bukti menunjukkan bahwa teknologi digital memungkinkan peluang baru untuk pengajaran dan belajar, dan penggunaan teknologi informatika telah menjadi semakin populer di sekolah dasar dan menengah dalam beberapa dekade terakhir (König, Jäger-Biela & Glutsch, 2020:4). Walaupun demikian tetap harus diakui bahwa tingkat ekonomi setiap masyarakat itu berbeda-beda, seperti kasus yang terjadi di China. Pemerintah China telah memberlakukan langkah-langkah ketat untuk menahan penyebaran Covid-19.

Sebagian besar kegiatan tatap muka, termasuk mengajar, telah dilarang. Di Negara Cina, universitas dan perguruan tinggi telah menunda awal semester musim semi. Mahasiswa tidak diperbolehkan kembali ke kampus tanpa persetujuan. Untuk memberikan pembelajaran *online* yang fleksibel kepada lebih dari 270 juta siswa, Kementerian Pendidikan telah meluncurkan inisiatif bertajuk “Kelas terganggu, pembelajaran tidak terganggu” (Xudong Zhu & Jing Liu, 2020:1).

Suatu perencanaan dan pengaturan yang matang oleh pemerintah, dan upaya yang dilakukan oleh berbagai pihak di masyarakat, termasuk sekolah dan keluarga, penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh masih menghadapi beberapa masalah. *Platform* pengajaran *online* sering kali kewalahan dikarenakan sering terjadi gangguan jaringan. Beberapa anak di daerah pegunungan bahkan harus berjalan berjam-jam untuk menemukan tempat dengan sinyal yang stabil. Proporsi penggunaan sumber daya pengajaran *online* masih tergolong rendah. Selain itu, karena pengajaran *online* belum menjadi bentuk pendidikan utama di sekolah-sekolah China, banyak guru yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam pengajaran *online*. Meskipun para guru menerima berbagai jenis pelatihan, tetapi pelatihan semacam itu masih bisa tergolong minimal. Lebih lanjut, perbedaan geografis, perbedaan tingkat pengetahuan tentang teknologi informasi yang diperoleh guru berdampak pada keefektifan pendidikan *online* (Wunong Zhang, Yuxin Wang, Lili Yang, Dan Chuanyi Wang, 2020:4).

Sejalan dengan kasus tersebut, di Kampung Naga sendiri, kondisi ekonomi masyarakat dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring yang membutuhkan sarana prasarana perlu menjadi pertimbangan. Sikap siswa ketika belajar di rumah dan bagaimana partisipasi orang tua juga menjadi faktor yang mempengaruhi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik di masa pandemi Covid-19. Dengan adanya komunikasi yang terjalin dengan baik antara siswa, guru, dan orang tua, diharapkan proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah bisa berjalan dengan efektif.

Menurut Hermawan (2006:21) Komunikasi merupakan suatu media memotivasi siswa. Tanpa motivasi kemungkinan pembelajaran tidak akan menghasilkan belajar. Memotivasi siswa juga sering dilakukan dengan

menggambarkan kepada siswa keadaan di masa depan. Jika siswa merasa yakin bahwa terdapat hubungan yang relevan antara pembelajaran dengan kebutuhannya di masa depan maka mereka akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

2.1.3 Budaya Masyarakat Adat Kampung Naga

Kampung Naga adalah salah satu masyarakat adat yang ada di Jawa Barat, tepatnya berada di Desa Neglasari, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya. Berjarak lebih kurang 30 Km dari Singaparna sebagai ibukota Kabupaten Tasikmalaya. Masyarakat Kampung Naga masih memegang teguh adat istiadat dan budaya warisan leluhurnya. Hamid (2018:17) menyatakan bahwa biasanya terdapat ciri-ciri tertentu dalam suatu komunitas adat, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) anggota masyarakat memiliki kesadaran bahwa mereka mempunyai tradisi dan berasal dari keturunan tertentu (2) mempunyai wilayah tertentu (3) adanya hubungan antar anggota komunitas dan (4) adanya pengakuan dari masyarakat di luar komunitas.

Hal tersebut terlihat dari unsur-unsur budaya Kampung Naga yang mempunyai ciri khas tersendiri. Kondisi fisik bangunan di dalam kampung jelas terlihat sekali cirinya. Kondisi lainnya yang menjadi ciri khas adalah bahwa di Kampung Naga tidak boleh ada listrik. Cara hidup dan berbagai kepercayaan masyarakat Kampung Naga merupakan sebagian dari aspek nonfisik yang bisa dilihat sebagai suatu ciri khas masyarakat yang masih memegang teguh adat istiadat.

Walaupun demikian berbeda dengan masyarakat adat lainnya, masyarakat Kampung Naga adalah sekelompok masyarakat yang masih bisa menerima berbagai perubahan sebagai akibat perkembangan jaman. Modernisasi teknologi telah menyentuh kehidupan masyarakat Kampung Naga. Hanya saja masyarakat punya adat istiadat sebagai penyaring bentuk modernisasi yang bagaimana yang bisa diikuti dan dilakukan oleh masyarakat. Meskipun idealnya bahwa sekelompok masyarakat adat memegang teguh sepenuhnya budaya yang diwariskan oleh generasi terdahulu.

Jika kita melewati kawasan kampung Naga, sepiantas bisa kita lihat antena dipasang dengan bambu-bambu yang tinggi menjulang. Walaupun tetap menjaga

adat leluhur tidak menggunakan listrik tetapi sekarang banyak warga yang memiliki televisi dengan menggunakan daya *accu*. Tidak hanya televisi berbagai barang elektronik lainnya pun seperti *handphone* bisa masuk dan sudah dimiliki oleh masyarakat, asalkan barang-barang tersebut memang tidak menggunakan aliran listrik sebagai syaratnya. Tidak boleh menggunakan listrik merupakan salah satu filter dalam menerima modernisasi.

Pendidikan formal di persekolahan merupakan salah satu bagian dari modernisasi yang diterima oleh masyarakat Kampung Naga. Selain menerapkan pendidikan adat, untuk melestarikan eksistensi dan keberlangsungan hidup, warga masyarakat Kampung Naga juga menjalankan pendidikan formal. Menurut filosofinya bahwa mereka tidak membatasi masyarakatnya untuk mengenyam pendidikan (Kurniawan, 2018:61). Dahulu pola pikir masyarakat kampung Naga masih sangat sederhana, sehingga mayoritas masyarakatnya hanya menempuh jenjang pendidikan formal hingga Sekolah Dasar (Gadriani ; Winarti; dan Santosa, 2020 : 8). Selain itu karena rendahnya tingkat ekonomi masyarakat kampung Naga menyebabkan para orang tua tidak memperhatikan pendidikan formal bagi anak-anaknya, tetapi karena ada bantuan dana dari pemerintah akhirnya mereka bisa menyekolahkan anak-anak di sekolah sekitarnya (Wulandari; Azhari; Rachmawati; Zid, 2019:70). Sekarang ini seluruh anak usia sekolah di Kampung Naga sudah mengenyam pendidikan formal di persekolahan bahkan ada yang mengenyam pendidikan tinggi menjadi mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri di Kabupaten Tasikmalaya.

2.1.4 Pandemi Covid-19

Kasus Corona Virus Diseases 2019 (Covid-19) pertama kalinya dilaporkan muncul di kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, pada sekitar akhir bulan Desember 2019. Kantor Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) di China mendapatkan pemberitahuan tentang adanya penyakit sejenis *Pneumonia* yang menyerang saluran pernafasan para pedagang di pasar ikan Huanan di kota Wuhan. WHO memberi nama virus baru tersebut *Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2* (SARS-CoV-2) dan nama penyakitnya sebagai Corona Virus Diseases 2019, (Yuliana , 2020:188).

Seiring dengan berjalannya waktu jumlah kasus terus bertambah. Penyakit Covid-19 ternyata semakin meluas dan mewabah di seluruh belahan dunia. Akhirnya lembaga kesehatan dunia (WHO) mengumumkan darurat kesehatan masyarakat global pada 30 Januari 2020. Menyusul kemudian pada bulan Februari berikutnya WHO mengumumkan virus baru ini disebut Covid-19. Karena kasus positif di luar China meningkat tiga belas kali lipat di 114 negara, maka WHO menyatakan wabah penyakit akibat virus Covid-19 sebagai pandemi global (Valerisha; Putra, 2020:1).

Kasus pertama Covid-19 di Indonesia diumumkan secara resmi oleh Presiden Joko Widodo pada tanggal 2 Maret 2020 di Istana Negara. Dua warga Indonesia yang positif Covid-19 tersebut sebelumnya mengadakan kontak dengan warga negara Jepang yang datang ke Indonesia. Kasus warga negara Indonesia yang meninggal akibat Covid-19 tercatat pertama kali pada 11 Maret 2020 di Solo.

Semakin hari kasus penderita Covid-19 semakin meningkat. Berbagai cara dilakukan oleh pemerintah untuk memutus penyebaran virus ini. Pemerintah melakukan Pembatasan sosial berskala besar, agar masyarakat membatasi interaksi. Berbagai kebijakan dikeluarkan oleh pemerintah negara Indonesia untuk mencegah penyebaran virus ini, diantaranya social distancing atau physical distancing, yakni dengan mencegah orang sakit melakukan kontak dekat dengan orang-orang lain untuk mencegah penularan (Karyono, 2020:167). Selain itu juga dengan melaksanakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di beberapa daerah.

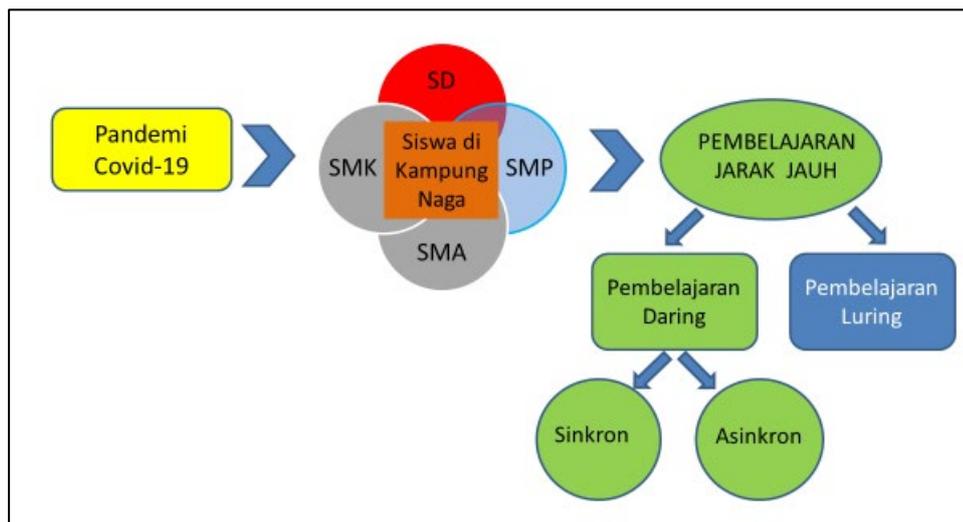
Dalam keadaan ini, pendidikan sangat terpengaruh sebagai salah satu kegiatan utama sehari-hari jutaan siswa, guru, dan orang tua di seluruh dunia. Di kebanyakan negara, pendidikan disediakan melalui pendidikan jarak jauh, ini menjadi dilema bagi semua otoritas pendidikan, meski pendidikan jarak jauh dan solusi digital lainnya adalah cara terbaik untuk mengatasi Covid-19, metode ini juga membawa resiko peningkatan ketimpangan. Fakta bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat kompetensi digital, komputer dan koneksi internet yang sama, pembuat kebijakan perlu dipertimbangkan (Özer, 2020:2). Sebagai contoh; Di Jerman, saat ini tengah menghadapi situasi khusus. Jerman adalah pengembang dan produsen produk berteknologi tinggi terkemuka dunia di banyak Negara domain, sementara sektor

medis tampaknya cukup siap untuk menghadapi kasus Covid-19, sistem pendidikan tampaknya tertinggal dalam penggunaan teknologi digital.

Data yang kuat tentang penyebaran infrastruktur digital dalam bidang pendidikan tidak tersedia, sehingga sekolah mengalami kesulitan dengan perencanaan dan penerapan layanan digital dasar selama bertahun-tahun. Pada awal 2019, pemerintah federal memutuskan untuk menginvestasikan 5 miliar euro untuk mengembangkan teknologi digital di sekolah menengah. Tetapi sebagian besar distrik sekolah memilikinya belum bisa mengeluarkan uang selama ini, karena rumitnya prosedur birokrasi itu mendahului pengeluaran, dan kebutuhan untuk mengembangkan pedagogis yang sehat dan selaras konsep penggunaan teknologi (Michael Kerres, 2020:1)

2.2 Kerangka Pemikiran

1. Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi berbeda dengan kegiatan pembelajaran biasanya. Pemerintah lewat kemendikbud mewajibkan semua lembaga pendidikan formal untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh baik secara daring maupun luring. Kegiatan pembelajaran jarak jauh ini dimaksudkan untuk mencegah menyebarnya virus Covid-19 terutama dikalangan peserta didik. Penelitian ini mengkaji kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan oleh peserta didik yang tinggal di Kampung Naga. Bagaimana aktivitas kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan, seperti terlihat pada gambar 2.5 berikut ini ;

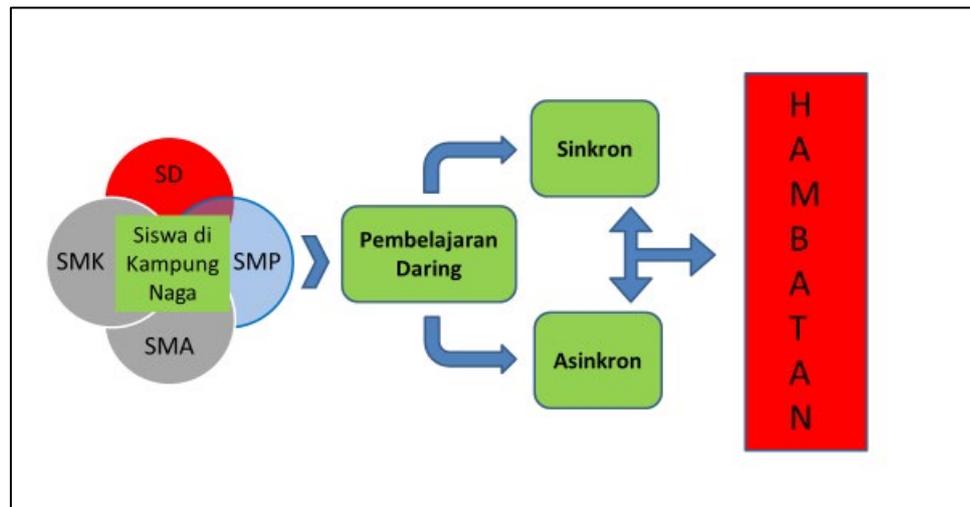


(Sumber : Data hasil penelitian)

Gambar 2. 5

Kerangka Penelitian Aktivitas Pembelajaran Daring

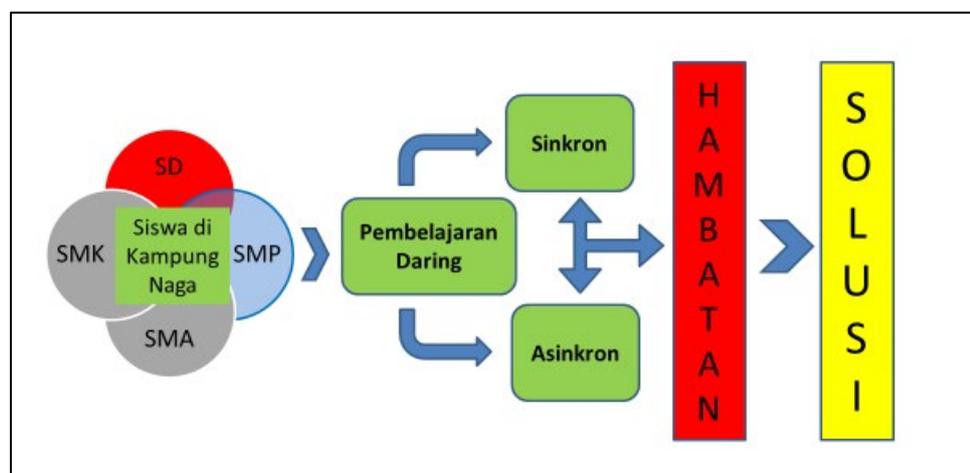
2. Berbagai kendala atau hambatan yang di temui dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Kampung Naga pada masa Pandemi Covid-19 merupakan salah satu kerangka pemikiran dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pada umumnya menggunakan cara daring dengan bantuan sarana diantaranya berupa *smartphone/android/netbook*. Penggunaan alat-alat elektronik tersebut memerlukan dukungan aliran listrik, sementara di Kampung Naga berdasarkan aturan adat setempat listrik termasuk salah satu yang tidak boleh digunakan oleh warganya. Ketentuan adat tersebut menjadi salah satu kendala atau hambatan yang ditemui oleh peserta didik. Selain hal tersebut berbagai hambatan lain yang ditemui menjadi kajian dalam penelitian ini, seperti terlihat pada gambar 2.6 berikut ini ;



(Sumber : Data hasil penelitian)

Gambar 2. 6
Kerangka Penelitian Hambatan yang Ditemui
dalam Pembelajaran Daring

3. Pembelajaran jarak jauh baik secara daring maupun luring harus dilaksanakan oleh para pelajar, tak terkecuali dengan pelajar yang tinggal di Kampung Naga. Pembelajaran daring yang dilaksanakan menemui berbagai hambatan. Harus dicari berbagai solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Kampung Naga sebagai kampung adat mempunyai beberapa aturan adat yang berkaitan dengan pemenuhan sarana dan prasarana belajar daring siswa.



(Sumber : data hasil penelitian)

Gambar 2. 7
Kerangka Penelitian Solusi untuk Mengatasi Hambatan dalam
Pembelajaran Daring

Gambar 2.7 di atas menunjukkan kerangka penelitian yang dilakukan terkait dengan bagaimana para pelajar mengantisipasi dan mencari solusi dalam mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran jarak jauh, serta bagaimana solusi dari pihak sekolah dalam mengatasi berbagai hambatan tersebut agar proses pembelajaran bisa tetap dilaksanakan.

2.3 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian dengan tema yang relevan telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti dalam bentuk jurnal. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan penelitian tersebut.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

Aspek	Penelitian yang Relevan			Penelitian yang Dilakukan
	1	2	3	
penulis	Briliannur Dwi Aisyah Amelia, Uswatun Hasanah, Abdy Mahesha Putra, Hidayatur Rahman	Ali Sadikin, Afreni Hamidah	- Luh Devi Herliandry - Nurhasanah - Maria Enjelina Heru Kuswanto	Neni Rohaeni
Judul	Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19.	Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19	Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19	Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Kampung Naga Pada Masa Pandemi Covid-19.

Tujuan	Mendapatkan informasi tentang keefektifan proses pembelajaran online di masa pandemic Covid-19.	memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran daring di Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi sebagai upaya menekan penyebaran Covid-19 di Perguruan Tinggi.	Sebagai tinjauan umum terkait pembelajaran pada masa pandemic Covid-19.	menganalisis : 1. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kampung Naga pada masa pandemi Covid-19. 2. Hambatan yang ditemui pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kampung Naga pada masa pandemi Covid-19. 3. Solusi yang dilakukan pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kampung Naga pada masa pandemi Covid-19.
Metodologi	Metode Kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif dan Wawancara	Teknik Pengumpulan data dengan wawancara melalui zoom cloud meeting. Teknik Analisis data menggunakan teknik analisis Miles & Huberman.	Metode descriptive content analysis study.	Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif Teknik pengambilan data : Observasi Wawancara dokumentasi

Lokasi	SD Banyuajuh 6 Kamal	Universitas Jambi		Kampung Naga, Desa Neglasari, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya.
--------	-------------------------	----------------------	--	---

2.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kampung Naga pada masa pandemi Covid-19 ?

- a. Siapa sajakah (siswa) yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring di Kampung Naga ?
- b. Sarana/alat bantu apa yang digunakan siswa (SD,SMP,SMA,SMK) dalam aktivitas pembelajaran daring tersebut ?
- c. Berapa lama pembelajaran daring dilaksanakan setiap harinya ?
- d. Bagaimana teknik pembelajaran yang dilakukan ?
- e. Aplikasi/program apa saja yang digunakan dalam pembelajaran daring ?

2. Apa sajakah hambatan yang dihadapi pada aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kampung Naga pada masa pandemi Covid-19 ?

- a. Apakah bisa mengikuti kegiatan belajar setiap hari dengan cara daring ?
- b. Dengan tidak adanya jaringan listrik, apakah *Handphone/laptop* dapat dipakai untuk pembelajaran daring di rumah ?
- c. Apakah bisa menggunakan aplikasi atau fitur-fitur dalam gawai ?
- d. Bagaimanakah kondisi sinyal internet di Kampung Naga ?
- e. Bagaimanakah pengalokasian dana/biaya untuk pembelian pulsa/kuota ?
- f. Bagaimanakah perasaan anak-anak ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran daring ?

3. Bagaimanakah solusi yang dilakukan pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kampung Naga pada masa pandemi Covid-19?

- a. Apa yang dilakukan untuk mengisi daya smartphone/laptop di Kampung Naga yang tidak mempunyai jaringan listrik ?
- b. Bagaimanakah cara pembagian penggunaan gawai agar setiap anak dalam satu keluarga bisa mengikuti pembelajaran daring ?

- c. Bagaimanakah cara menentukan tempat belajar daring jika sinyal/jaringan internet kurang baik ?
- d. Apakah yang dilakukan jika fitur-fitur/aplikasi dalam gawai untuk pembelajaran daring tidak kamu fahami ?
- e. Darimanakah dana untuk membeli pulsa/kuota gawai ?