

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pembelajaran

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas menyampaikan informasi dari pengajar ke pelajar. Menurut Rusman (2017) pembelajaran pada hakikatnya adalah “proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik” (hlm. 24).

Sedangkan pembelajaran menurut Pane dan Dasopang (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan” (hlm. 334).

Selain itu menurut Sagala (dalam Listiani, 2017) pembelajaran merupakan “kegiatan membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan, pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah” (hlm. 696).

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk menyampaikan suatu informasi dan terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Dalam melakukan suatu pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menunjang untuk dilakukannya suatu kegiatan pembelajar agar rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh pengajar dapat tercapai dengan baik.

1.1.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran sehingga, dapat membantu pendidik guru dalam menyampaikan materi. Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran memiliki pengertian “alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas” (hlm. 7). Sedangkan menurut Gagne &

Briggs (dalam Arsyad, 2016) yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. (hlm. 4).

Selain itu menurut Hikmah (dalam Purwanti *et al*, 2020) mengemukakan bahwa” media pembelajaran power point dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan, sehingga ketika hasil belajar siswa memuaskan maka media pembelajaran yang berupa power point efektif digunakan oleh guru ketika pembelajaran jarak jauh” (hlm. 159).

Menurut pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi proses pembelajaran yang berupa audio ataupun visual baik itu buku, power point, computer, film, video, gambar dan lain sebagainya yang berguna untuk mendukung pembelajaran.

2.1.2 Pembelajaran Daring

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring sangat dikenal dikalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Menurut Pohan (2020) pembelajaran daring merupakan “pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung” (hlm. 2). Sedangkan menurut Yanti dan Nurhofifah (2020) pembelajaran daring merupakan sebagai cara alternatif agar pembelajaran siswa dikelas agar tetap berjalan dengan baik (hlm. 104).

Adapun pengertian pembelajaran Rumengan *et al* (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran daring adalah implementasi pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi yang bertujuan untuk pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu (hlm. 303).

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara di dalam jaringan atau tidak tatap muka dan cara alternatif pembelajaran yang diikuti oleh pelajar dan yang diajar.

2.1.2.2 Aplikasi Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Daring

Pembelajaran secara online atau biasa disebut daring (dalam jaringan) dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran diantaranya WhatsApp dan Google Classroom. Dua aplikasi ini tidak memiliki batas akses sehingga memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan dengan rentang waktu yang lebih panjang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Saminem (2021) *WhatsApp* merupakan “aplikasi pesan berbasis catatan buat Smart Phone dengan basic *Black Berry Messenger* dan sangat akrab dengan kehidupan manusia dewasa ini, tanpa kecuali bagi peserta didik dan orang tua atau wali murid” (hlm. 37).

Sedangkan pengertian *Google Classroom* menurut Saminem (2021) *Google Classroom* merupakan “aplikasi yang membolehkan guru membuat kelas secara online” (hlm. 37).

2.1.2.3 Karakteristik Pembelajaran Daring

Karakteristik pembelajaran daring atau *E-Learning* merupakan proses pembelajaran di sekolah dengan proses daring menjadi media yang digunakan pengajar untuk mendapatkan berbagai pengetahuan, membagikan materi pelajaran, dan juga menyampaikan materi atau diskusi secara langsung melalui *virtual account* yang digunakan. Menurut Daryanto (dalam Sur, dkk, 2020) “Karakteristik pembelajaran secara daring (*E-Learning*) menciptakan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik yang tidak harus bertatap muka. Tetapi, pertemuan dapat terwakili dengan kehadiran media internet yang digunakan” (hlm. 159).

Adapun karakteristik pembelajaran daring menurut Isman (dalam Basri *et al*, 2020) Pendekatan pembelajaran daring memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Menuntut pembelajar atau peserta didik untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*constructivism*).

- 2) Peserta didik akan berkolaborasi dengan peserta didik lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*).
- 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif.
- 4) Memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui internet pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual atau digital.
- 5) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas dan pengayaan (hlm. 54).

Sedangkan menurut Tung (dalam Helmi, 2020), bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa karakteristik antara lain:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia, 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conferencing, chats rooms, atau discussion forums,
- 2) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya, 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM, untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- 3) Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- 4) Meningkatkan interaksi antara siswa dan fasilitator,
- 5) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
- 6) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet (hlm. 259).

Menurut pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran daring atau *E-Learning* mempunyai beberapa karakteristik diantaranya yaitu menuntut peserta didik untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*constructivism*).

2.1.2.4 Manfaat Pembelajaran Daring

Dalam keadaan pandemi Covid-19 tentu saja kita tidak boleh saling bersentuhan dengan orang lain termasuk antara guru dengan siswa, begitupun saat melakukan proses pembelajaran, daring seperti *platform: Google Classroom*,

Google Meet, Zoom, WhatsApp Group dan Edmodo. Menurut Meidawati, dkk (dalam Pohan, 2020) mengemukakan bahwa:

Manfaat pembelajaran daring *learning* dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, kedua siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa guru, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja tanpa batas waktu (hlm. 7).

Sedangkan menurut Ghirardini (dalam Pohan, 2020) manfaat pembelajaran daring “memberikan metode pembelajaran daring yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan” (hlm. 8). Manfaat pembelajaran daring menurut Bates & Wulf (dalam Aminullah, 2021) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (enhance interactivity),
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility),
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience),
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities) (hlm. 1000).

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran daring learning sangat bermanfaat serta efisien untuk melakukan pembelajaran dan memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik menggunakan *platform* yang digunakan di sekolah.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring atau *E-Learning* menurut Pangondian (dalam Irwanto, 2020) menjelaskan bahwa :

Kelebihan dan kekurangan proses pelaksanaan pembelajaran daring. Kelebihan pada pelaksanaan daring antara lain pembelajaran terpusat dan melatih kemandirian anak, waktu dan lokasi yang fleksibel serta akses yang tidak terbatas dalam perkembangan pengetahuan. Sedangkan kekurangannya antara lain kurang cepatnya umpan balik dalam proses pembelajaran, mempersiapkan waktu yang tidak sedikit dalam mempersiapkan, adanya ketidak nyamanan serta memicu perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan pada pihak yang bersangkutan (hlm. 19).

Sedangkan menurut Wantiknas (dalam Rahman dan Yustika, 2020) mengemukakan bahwa:

Kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru di lingkungan kabupaten Serang sesuai dengan fakta di lapangan bahwa kelebihan penerapan pembelajaran daring diantaranya kemudahan dalam diakses, biaya yang lebih terjangkau, waktu belajar yang fleksibel. Namun, memiliki kekurangan diantaranya keterbatasan akses internet, minimnya interaksi dengan pengajar, pemahaman terhadap materi serta pengawasan dalam belajar yang kurang maksimal (hlm. 64).

Selain itu menurut Suhery *et al* (Nurdin, 2021) Pembelajaran secara daring memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

- a. Pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui internet secara kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.

- b. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang teratur dan terjadwal melalui internet.
- c. Siswa dapat mengulang materi setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan. Siswa akan lebih mudah mendapatkan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya dengan mengakses internet.
- d. Pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang bisa diikuti dengan jumlah siswa yang banyak.
- e. Siswa yang pasif bisa menjadi aktif.
- f. Pembelajaran menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja terutama bagi mereka yang tempat tinggalnya yang lebih jauh.

Kelebihan pembelajaran daring juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Interaksi secara tatap muka yang terjafi antara pengajar dan siswa menjadi atau bahkan antara siswa itu sendiri.
- b. Pembelajaran daring lebih banyak ke aspek bisnis daripada sosial dan akademik.
- c. Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih ke tugas yang diberikan guru melalui buku yang diberikan.
- d. Pengajar dituntut untuk lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (Information Communication Technology).
- e. Siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung gagal (hlm. 28).

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran daring mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya kelebihan waktu dan lokasi yang fleksibel serta akses yang tidak terbatas dan kekurangan pembelajaran daring adalah minimnya interaksi dengan pengajar.

2.1.2.6 Kendala-kendala Pembelajaran Daring

Kendala dalam pembelajaran daring banyak terjadi dialami oleh guru maupun siswa. Menurut Steviani (2020) Kendala sering yang terjadi ketika dilakukannya pembelajaran daring adalah “jaringan yang tidak tersedia, kegagapan penggunaan teknologi oleh fasilitator dan peserta pembelajaran, dan keterbatasan penggunaan aplikasi yang interaktif dalam pembelajaran” (hlm. 156).

Menurut Mailizar *et al* (dalam Ningsih, 2020) Mengemukakan bahwa “hambatan paling signifikan pembelajaran daring atau e-learning ada di tingkat siswa termasuk kurangnya pengetahuan siswa dan keterampilan dalam penggunaan e-learning, dan kurangnya akses ke perangkat dan koneksi internet” (hlm. 130).

Menurut Syah (dalam Herlina dan Suherman, 2020) “Terdapat empat kendala yang dihadapi oleh dunia pendidikan di masa pandemi covid yakni 1) penguasaan internet yang terbatas guru, 2) kurang memadainya sarana prasarana, 3) terbatasnya akses internet, 4) tidak siap dana pada kondisi darurat” (hlm. 2).

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran daring terdapat beberapa kendala salah satunya tidak ada sinyal, sehingga siswa tidak dapat mengikuti jalannya pembelajaran, tidak adanya kouta dan kurangnya pemahaman tentang IT.

2.1.3 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional maka diperlukan suatu kesatuan yang utuh antar komponen-komponen dalam suatu sistem di setiap satuan pendidikan untuk membentuk kualitas individu yang unggul dalam segala bidang, sehingga sangat dibutuhkan peran dari masing-masing mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk mencapai tujuan dari pendidikan nasional, salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Menurut Hartono, dkk (dalam Harianto dan Hartati, 2016) mengemukakan bahwa PJOK pada hakekatnya adalah “proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membugarkan dan menghasilkan perubahan holistik dan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta, emosional” (hlm. 302).

Sedangkan menurut Tapo (2019) mengemukakan bahwa pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah “Proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran, pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah atau aspek, yang meliputi: aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik (siswa)” (hlm. 20).

Menurut Dewi dan Roberto (2018) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah “suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi” (hlm. 92).

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas fisik, mental dan emosional untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan psikomotor, kognitif, afektif, sikap sportif, perilaku hidup sehat dan kecerdasan emosi.

2.1.3.1 Materi Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi pelajaran PJOK kelas XI diantaranya Kebugaran Jasmani, Atletik, Aktivitas fisik dan Aktivitas ritmik.

1. Menurut Nurhasan *et al* (Aryanto, 2019) Kesegaran Jasmani atau Kebugaran jasmani adalah “kemampuan tubuh seseorang untuk melakukan tugas pekerjaan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti sehingga tubuh masih memiliki cadangan tenaga untuk mengatasi beban kerja tambahan” (hlm. 93).
2. Menurut Nur (2019) Atletik merupakan “induk dari berbagai cabang olahraga, sehingga pembinaan dalam cabang atletik ini dapat menjadi dasar dalam pencapaian prestasi cabang olahraga lain” (hlm. 1).
3. Menurut Idealistiana dan Dewi (2021) Aktivitas fisik merupakan “pergerakan anggota tubuh yang dapat menyebabkan pengeluaran tenaga untuk pemeliharaan kesehatan fisik dan mental, serta mempertahankan kualitas hidup agar tetap sehat dan bugar sepanjang hari” (hlm. 2).

4. Menurut Sari *et al* (2017) Senam ritmik adalah “gerakan senam yang dilakukan dengan irama musik, atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama, senam ritmik sangat erat hubungannya dengan konsentrasi” (hlm. 52).

2.1.4 Kepuasan Peserta Didik

2.1.4.1 Pengertian Kepuasan Peserta Didik

Kepuasan siswa merupakan target akhir dari sebuah proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, yang ditandai sikap siswa yang memperlihatkan rasa senang karena adanya kesesuaian antara apa yang diharapkan dan dibutuhkan dengan kenyataan yang diterima. Menurut Magimai *et al* (2019) kepuasan adalah keadaan dimana orang merasa senang, gembira karena keinginannya terpenuhi (hlm. 7).

Sedangkan menurut Fahmi (2018) mengemukakan bahwa kepuasan siswa merupakan “suatu sikap yang diperlihatkan oleh siswa, baik sikap positif maupun sikap negatif yang sesuai antara harapan mereka dengan pelayanan proses belajar mengajar yang diterimanya” (hlm. 40).

Adapun menurut Sopiadin (dalam Halimah dan Munir, 2013) mengemukakan bahwa “kepuasan siswa adalah suatu sikap positif siswa terhadap pelayanan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru karena adanya kesesuaian antara apa yang diharapkan dan dibutuhkan dengan kenyataan yang diterimanya” (hlm 41).

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kepuasan merupakan suatu sikap yang diperlihatkan oleh siswa baik itu sikap positif maupun negatif yang sesuai antara harapan mereka terhadap pelayanan proses belajar mengajar dan kenyataan yang diterimanya.

2.1.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran dapat diketahui dari hasil belajar mahasiswa sehingga dapat dirasakan oleh mahasiswa itu sendiri. Menurut Sopiadin (dalam Herlambang, 2019) diantaranya:

Pertama, imbalan hasil belajar, yaitu sesuatu yang diperoleh mahasiswa sebagai konsekuensi dari perilaku belajar yang secara formal dinyatakan dalam bentuk nilai dari hasil evaluasi belajar. Kedua, rasa aman dalam pelaksanaan belajar. Ketiga, kondisi belajar yang memadai, yaitu belajar dalam kondisi fisik dan sosial yang baik. Keempat, kesempatan mahasiswa untuk dapat mengembangkan diri demi masa depannya yang lebih baik, misalnya kesempatan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kelima, kenaikan kelas dan kebebasan mengeluarkan pendapat. Keenam, terciptanya suasana hubungan antar pribadi dalam lingkungan perguruan tinggi (hlm. 4).

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Surya (dalam Prabowo *et al*, 2015) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa dalam belajar yaitu: “(1) imbalan hasil belajar, (2) rasa aman dalam belajar, (3) kondisi belajar yang memadai, (4) kesempatan untuk memperluas diri, (5) hubungan pribadi” (hlm. 32).

Sedangkan menurut Djamarah (dalam Pradana dan Rochmoeljati, 2021) “kepuasan dapat dikategorikan ke dalam dua faktor yakni faktor internal terdapat karakteristik individu meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, sosial, faktor emosional dan kebudayaan. Sedangkan faktor eksternal yakni karakteristik sekolah, harga, pelayanan, lokasi, fasilitas, image dan komunikasi” (hlm. 159).

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa yaitu (1) imbalan hasil belajar, (2) rasa aman dalam pelaksanaan belajar, (3) kondisi belajar yang memadai, (4) kesempatan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, (5) kenaikan kelas dan kebebasan, (6) hubungan pribadi dan ada juga faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa terbagi dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

2.1.4.3 Indikator Kepuasan Peserta Didik

Menurut Purwandani (dalam Prasetya dan Harjanto, 2020) Indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan siswa menggunakan metode EUCS adalah (a) *content*, (b) *accuracy*, (c) *format*, (d) *ease of use*, (e) *timeliness*:

- a. *Content* adalah isi dari sistem yang berupa fungsi sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem itu sendiri. Pengukuran tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran online media pembelajaran kejuruan dilihat dari sisi konten e-learning. Pada penelitian ini content ditinjau dari tampilan e-learning, dan ketersediaan seluruh informasi (materi & tugas) persekolahan.
- b. *Accuracy* adalah keakuratan antara data yang ditampilkan dalam e-learning dengan silabus media pembelajaran kejuruan. Pada penelitian ini kepuasan siswa dari sisi keakuratan e-learning ditinjau dari kesesuaian materi dan tugas yang disajikan dalam e-learning dengan silabus persekolahan.
- c. *Format* merupakan bentuk dari e-learning media pembelajaran kejuruan. Pengukuran tingkat kepuasan pengguna dari sisi bentuk dilihat dari tampilan e-learning itu sendiri. Pada penelitian ini pengukuran kepuasan pengguna e-learning dari sisi format dilihat dari tersedianya ruang untuk mengakses materi, ruang untuk mengumpulkan tugas, ruang untuk melihat nilai tugas, dan ruang untuk saling berkomunikasi.
- d. *Easy of use* adalah kemudahan dalam menggunakan e-learning media pembelajaran kejuruan. Kemudahan dalam penggunaan (ease of use) mengukur kepuasan atau user friendly dalam menggunakan e-learning seperti kemudahan akses, kemudahan mendownload lampiran materi, kemudahan mengupload tugas, kemudahan mengetahui status tugas, dan kemudahan mendapatkan panduan pengoperasian e-learning.
- e. *Timeliness* atau ketepatan waktu merupakan pengukuran tingkat kepuasan siswa dari sisi ketepatan waktu pembelajaran online. Ketepatan waktu e-learning dalam menyediakan data dan informasi selama pembelajaran online diukur berdasarkan prespektif siswa. Ketepatan waktu dalam penelitian ini mengacu pada waktu yang dibutuhkan siswa dalam mempelajari materi dan mengumpulkan tugas yang disediakan dalam e-learning media pembelajaran kejuruan. Pengukuran waktu disesuaikan dengan silabus persekolahan. (hlm. 190).

Menurut Garbarino *et al* (dalam Huwaida *et al*, 2018) Indikator kepuasan peserta didik diantaranya:

1. Senang, artinya peserta didik yang puas akan menunjukkan rasa senang terhadap apa yang telah diberikan oleh sekolah.
2. Share positive information artinya peserta didik yang puas akan berbagi informasi positif, seperti merekomendasikan sekolah sebagai tempat menimba ilmu serta menceritakan keunggulan sekolah kepada kerabat dekat.
3. Tidak complain artinya tidak ada keluhan yang berarti terhadap apa yang telah diberikan sekolah (hlm. 101).

Dari pernyataan indikator kepuasan peserta didik diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat point-point diatas yang dapat digunakan menjadi tolak ukur dalam mengetahui tingkat kepuasan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan pada penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Komarudin dan Subekti dengan judul “Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Pembelajaran PJOK Daring”. Berdasarkan hasil penelitian dengan populasi 130 dan sampel 83 peserta didik, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran PJOK secara daring di era Pandemi Covid19 termasuk dalam kategori “sangat puas” 0 peserta didik atau presentase 0%, kategori “puas” 5 peserta didik atau presentase 6.02%, kategori “cukup puas” 16 peserta didik atau presentase 19.28%, kategori “tidak puas” 36 peserta didik atau presentase 43.38%, kategori “sangat tidak puas” 26 peserta didik atau presentase 31.32%, sehingga kepuasan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 14 Yogyakarta tergolong rendah. Persamaan dari penelitian diatas adalah menjelaskan tentang kepuasan peserta didik sedangkan perbedaan penelitian diatas adalah peserta didik SMP, populasi dan sampelnya.

Adapun penelitian yang kedua, Amanda, dkk dengan judul “Tingkat Kepuasan Peserta Didik Terhadap Guru Olahraga Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Di MAN 1 Bangka”. Berdasarkan hasil

penelitian dengan menggunakan pengambilan sampel yaitu random sampling serta sampel 92 orang, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan peserta didik terhadap guru olahraga dalam pembelajaran PJOK adalah puas. Dalam hal ini dapat dinilai bahwa guru olahraga di MAN 1 Bangka dikategorikan baik, sehingga peserta didik puas akan pelayanan yang diberikan sekolah. Persamaan dari penelitian diatas adalah menjelaskan tentang kepuasan peserta didik sedangkan perbedaan penelitian diatas adalah sampelnya dan teknik pengambilan sampelnya.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan antara konsep terhadap konsep yang lain dari masalah yang akan diteliti Menurut Sugiyono (2019) “Kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoretis bertautan antara variabel yang akan diteliti. Jadi, secara teoretis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Oleh karena itu, pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus berdasarkan pada kerangka berpikir” (hlm. 60).

Pembelajaran PJOK pada sebelumnya biasa dilaksanakan dengan cara tatap muka atau secara langsung namun setelah adanya pandemi pembelajaran PJOK sekarang dilaksanakan dengan cara *online* atau daring. Dalam hal ini peserta didik merasakan hal yang berbeda dan merasakan perubahan dalam proses pembelajaran serta peserta didik merasakan perbedaan kepuasan dari yang sebelumnya secara langsung atau tatap muka dan sekarang menjadi online atau daring.

Proses pembelajaran daring memerlukan fasilitas belajar dan guru yang kompeten dalam melakukan pembelajaran secara daring sehingga akan mempermudah dalam pembelajaran karena dengan guru yang kompeten dalam bidang IT akan mempermudah peserta didik dalam menerima suatu pembelajaran yang di sampaikan oleh guru dan mencari informasi materi pelajaran terutama PJOK. Dalam hal ini guru-guru yang ada di sekolah MAN 1 Tasikmalaya guru sangat baik dalam bidang IT menjadikan pembelajaran tidak mendapatkan

kendala yang berarti menjadikan peserta didik di sekolah memperoleh kepuasan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Pohan (2020) pembelajaran daring merupakan “pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung” (hlm. 2).

Kegiatan pembelajaran tersebut berdampak terhadap kepuasan siswa. Menurut Kotler (dalam Yasir *et al*, 2017) kepuasan adalah “tingkat kepuasan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan dibandingkan dengan harapannya” (hlm. 79).

Oleh karena itu untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta dalam mengikuti pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK pada masa pandemi Covid-19 pada peserta didik, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui Seberapa tinggi tingkat kepuasan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan di MA Negeri 1 Kota Tasikmalaya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam sebuah penelitian kita akan menemui istilah hipotesis. Menurut Sugiyono (2019) Hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data” (hlm. 63).

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah tingkat kepuasan peserta didik proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 berkategori puas.