

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018: 07). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Definisi belajar yang lainnya juga disampaikan oleh Basri (2013: 201), mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Berdasarkan kedua definisi mengenai belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan dikehendaki yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran jarak jauh atau yang disebut juga pembelajaran dalam jaringan (daring) bukan hal yang baru dikenal dan diterapkan di dalam pendidikan pada saat ini. Pembelajaran daring di Indonesia sudah mulai diterapkan sebelum adanya kebijakan dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah setelah terjadinya pandemi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta atau siswa yang tidak berkumpul bersama di satu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari instruktur. Menurut Dabbagh dan Ritland (Pakpahan dan Yuni, 2020: 32) pembelajaran *online* adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan

proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Teknologi internet dapat digunakan sebagai alat bantu terlaksananya pembelajaran dengan interaksi yang sama dengan pembelajaran yang seperti biasanya. Menurut Latip (2020: 108) Pembelajaran jarak jauh merupakan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan dan tidak ada interaksi tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja meski tanpa interaksi secara langsung dan dalam satu ruang yang sama akan tetapi dapat menggunakan teknologi internet yang dapat dijadikan sebuah alat untuk dapat membentuk proses pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh atau daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, *email*, telepon konferensi, dan *video streaming online* (Kuntarto, 2017: 101), sedangkan menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1) mengemukakan bahwa pembelajaran jarak jauh atau daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran jarak jauh akan efektif apabila jaringan internet mudah dijangkau sehingga dalam pelaksanaannya terhindar dari hambatan dan gangguan. Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Media dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh, misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology* dan aplikasi pesan instan seperti *Whatsapp*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah sistem pembelajaran tanpa adanya interaksi antara pengajar dan siswa secara langsung, akan tetapi dengan bantuan teknologi yang berbasis internet dapat terlaksana proses belajar sehingga pengajar dan siswa tetap melakukan pembelajaran meskipun

tidak dalam satu ruang, menggunakan berbagai macam aplikasi pendukung agar pembelajaran jarak jauh dapat digunakan oleh semua siswa misalnya menggunakan kelas-kelas virtual dengan menggunakan *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology* dan aplikasi pesan instan seperti *Whatsapp*.

2. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan.

Pembelajaran yang efektif (Khodijah, 2014: 179) adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan efektif, berhasil dan berkualitas jika seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan percaya diri. Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif jika terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Harry Firman dalam (Fransiska Saadi, 2013: 7) keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pembelajaran yang dinilai efektif tidak hanya dilihat dari hasil belajar yang

diperoleh atau yang dicapai saja. keefektivan pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Pendidik harus dapat membawa siswanya agar memenuhi ketiga aspek tersebut sehingga pembelajaran dapat dinilai efektif. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, media pembelajaran dan buku-buku teks.

3. Strategi Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar

Strategi pembelajaran yang dipilih dalam Pembelajaran Jarak Jauh menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 tahun 2020 yang menyatakan dapat dilakukan melalui beberapa tahap. Pendataan alat teknologi menjadi pilihan strategi pertama yang perlu diprioritaskan, karena teknologi menjadi sarana atau alat yang menghubungkan konten materi yang disampaikan guru kepada siswa. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan pendataan alat dan teknologi serta penentuan titik-titik akses. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan media sosial yang ada, seperti *WhatsApp group*. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran seperti aplikasi *WhatsApp group*. Guru memanfaatkan media *WhatsApp group* untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, sehingga guru dapat menganalisis dan mengevaluasi terhadap ketersediaan materi, respon dan partisipasi siswa media belajar, rencana kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Ketentuan pembelajaran daring telah diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pembelajaran Masa Darurat Covid-19, memiliki atasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan

(daring). Batasan-batasan dilaksanakannya pembelajaran dalam jaringan (daring) sebagai berikut:

- a) Siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas.
- b) Pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.
- c) Difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai covid-19.
- d) Tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, serta mempertimbangkan kesenjangan akses dan fasilitas belajar di rumah.
- e) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru, tanpa harus berupa skor/nilai kuantitatif.

Ada anggapan bahwa pembelajaran jarak jauh tidak membuat pembelajaran menjadi interaktif berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka langsung. Menurut Munir (2009: 130) mengungkapkan bahwa pembelajaran jarak jauh justru sebenarnya memberikan kontribusi secara kuantitas terhadap interaksi belajar mengajar. Interaksi pada pembelajaran tatap muka sebenarnya terbatas, yaitu antara pengajar dengan pembelajar saja, namun pada pembelajaran jarak jauh interaksi pembelajaran lebih menyebar. Interaksi akan terjadi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan, atau pembelajar dengan media. Menurut Munir (2009: 130) interaksi tersebut terjadi karena adanya dukungan alat yaitu *e-learning* yang meliputi *web* statis dan dinamis, grup diskusi, *e-mail*, *chatting*, *instant messaging*, *video streaming*, *animation*, aplikasi *sharring*, dan *video conferencing*. Pembelajaran jarak jauh *online* dapat mengaktifkan pembelajar yaitu pembelajar berinteraksi secara aktif untuk menggunakan komputer, aktivitas fisik dan mental akan terjadi secara intensif misalnya *drop and drag*, *input* data, pencarian data yang dibutuhkan, menyusun materi pembelajaran dan lain-lain. Berikut adalah contoh strategi pembelajaran *online learning* yang juga bisa diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh,

dengan strategi pembelajaran yang menimbulkan kebermaknaan “*meaningful learning*” yang diadaptasi dari Bonk dan Dennen (2003). Aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk terjadinya pembelajaran bermakna dapat dilihat pada tahapan menurut Shearer (Munir, 2009: 131-132) berikut ini:

- a. *Ice breaker dan Opener*. Kegiatan ini tujuannya mengkondisikan pembelajar untuk fokus pada pembelajaran. *Ice breaker* artinya memecahkan es, yang mengandung makna bahwa pembelajar terkadang berada pada situasi jenuh, tidak perhatian, tidak fokus atau tidak bergairah dalam belajar. Pengajar perlu melakukan tindakan dengan memberikan *treatment* berupa tindakan untuk membuat pembelajar aktif, sedikit permainan, memperlihatkan sesuatu yang menarik pembelajar. Dalam pembelajaran online juga diperlukan, dalam hal ini pembelajar ditayangkan beberapa gambar, atau aktivitas yang membuat perhatian terfokus dan siap untuk belajar.
- b. *Student Expedition*. Ketika pembelajar akan belajar melalui *web*, tujuan yang akan dicapai dan materi pembelajaran yang akan dipelajari sudah disajikan terlebih dulu. Materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh pembelajar ini semacam peta konten. Teori medan mengatakan, jika pembelajar dihadapkan pada sejumlah tantangan dalam belajar, maka kecenderungannya pembelajar termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertinggi atau target akhir dari pembelajaran tersebut. Pada bagian ini juga tersaji useful atau kegunaan dan cara-cara menggunakan *web* semacam petunjuk untuk menggunakan *web* ini sehingga tujuan dapat tercapai. Disajikan pula daftar aktivitas yang akan dilakukan oleh pembelajar selama belajar melalui *web* tersebut.
- c. *PCT (Purposive Creative Thinking)*. Mengidentifikasi konflik atau masalah-masalah dalam kegiatan belajar yang dihadapi oleh pembelajar yang dapat dipecahkan oleh pembelajar sendiri melalui fasilitas yang ada, misalnya *discussion forum* atau *chatting*.

- d. *P2P (Peer to Peer interaction)* yaitu penggunaan metode *cooperative* dalam kegiatan pembelajaran di *web*. Hal ini ada kaitannya dengan kegiatan sebelumnya yaitu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh pembelajar yang dicarikan solusinya melalui diskusi forum.
- e. *Streaming Expert*. Tidak semua masalah yang dihadapi oleh pembelajar dapat dipecahkan sendiri atau berdiskusi dengan teman lain, namun diperlukan juga pendapat dari para ahli/pakar melalui kegiatan *video conference* atau sekedar melihat video yang sudah tersedia di *online learning (video streaming)*. Pada kegiatan ini dimungkinkan juga terjadi diskusi antara pembelajar dengan ahli/pakar. Jika *web* menggunakan sistem *synchronous* maka hal ini sangat mungkin terjadi.
- f. *Mental Gymnastic*. Pembelajar melakukan kegiatan *brain storming* yaitu kegiatan curah pendapat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah digariskan. Pembelajar mengumpulkan sejumlah topik-topik yang menarik perhatiannya untuk kemudian didiskusikan dan disampaikan kepada pembelajar yang lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi dalam pembelajaran jarak jauh lebih membutuhkan persiapan yang matang, diantaranya pendataan alat teknologi untuk sarana pembelajaran jarak jauh, jika tidak dipersiapkan dan diperhitungkan matang-matang maka pembelajaran jarak jauh tidak akan terlaksana dengan baik.

4. Metode Pembelajaran Jarak Jauh

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana-rencana praktis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran dan harus disesuaikan dengan strategi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan belajar dari rumah menurut Surat Edaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas (2020) menyatakan bahwa dilaksanakan menggunakan pembelajaran jarak jauh yang dibagi ke dalam

dua pendekatan: 1) pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring), 2) pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana. Guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran online yang akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Guru harus mengacu pada prinsip pembelajaran jarak jauh, artinya media yang digunakan oleh guru dapat digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Beberapa aplikasi atau media *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh seperti *Edmodo*, *Google meet*, *google classroom*, *webinar*, *zoom*, *skype*, *webex*, *youtube*, *schoolology*, *WhatsApp Group*, *email*, dan lain sebagainya. Aplikasi yang umumnya digunakan oleh guru dan siswa adalah platform yang mudah dan praktis dalam pengaplikasiannya serta memiliki ukuran atau kapasitas yang tidak terlalu besar, misalnya *WhatsApp Group* dan *youtube*. Platform tersebut merupakan platform yang terpasang pada mayoritas pengguna *smartphone* sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan Surat Edaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yaitu menggunakan pendekatan daring dan luring dan dengan bantuan media untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan aplikasi-aplikasi atau media *online* pendukung yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh seperti *Edmodo*, *Google meet*, *google classroom*, *webinar*, *zoom*, *skype*, *webex*, *youtube*, *schoolology*, *WhatsApp Group*, *email*, dan lain sebagainya agar interaksi antara guru dan siswa dapat dilakukan. Pembelajaran jarak jauh dalam penelitian ini juga menerapkan pendekatan daring dan luring.

5. Model Pembelajaran Jarak Jauh

Model pembelajaran era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut Aziz (2019: 309) menyatakan bahwa model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru memberikan materi pembelajaran secara *online* pada siswa kemudian di *download* dan dipelajari secara manual (*offline*), kedua, guru memberikan materi pembelajaran secara *online* dan siswa mempelajari secara *online* juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara *online* dengan *offline*. Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara *online*. Apalagi saat ini era digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru secara *real*.

Menurut Widdiharto, Rachmadi (2020: 37) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh antara lain:

- a. Memiliki perangkat untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh daring (komputer/laptop, *handphone*, kuota internet dan berada pada demografi dengan jaringan internet yang baik.
- b. Literasi Ilmu Teknologi : Guru, Orang Tua, dan Siswa memiliki kemampuan penguasaan ICT sebagai alat untuk belajar.
- c. Kemandirian: siswa sudah terbiasa belajar mandiri, yaitu memanfaatkan fasilitas belajar *online* untuk mempelajari materi, mengerjakan kuis dan berlatih menguasai kompetensi tanpa harus dibimbing langsung oleh guru.
- d. *Creativity and Critical Thinking*: fasilitas Pembelajaran Jarak Jauh daring sangat beragam, siswa dapat mempelajari berbagai *tools* yang tersedia seperti *browsing*, *chatting*, *groups discussion*, *video conferencing*, *quiz online*, *drill online* dan lainnya, hal ini menuntut adanya kreativitas siswa untuk memanfaatkan semua dengan optimal.

- e. Kreativitas guru dalam membuat desain dan metode yang mampu memikat siswa untuk terus bersemangat belajar menjadi hal yang patut diperhatikan. Jika hanya memberi beban tugas kepada siswa tentu membuat mereka menjadi jenuh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran jarak jauh memiliki perbedaan antara pembelajaran konvensional, diantaranya adalah cara penyampaian dan sumber-sumber materi pembelajaran oleh guru, yang lebih membutuhkan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu juga perlu memperhatikan berbagai aspek agar pembelajaran jarak jauh berlangsung dengan baik diantaranya dengan memperhatikan perangkat yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh seperti *internet*, kuota, komputer atau *smartphone*. Fasilitas tersebut harus ada agar pembelajaran jarak jauh bisa terlaksana. Pengetahuan akan pembelajaran jarak jauh juga harus disampaikan kepada orang tua siswa agar mengerti bagaimana sikap seharusnya ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung.

6. Penilaian Pembelajaran Jarak Jauh

Penilaian Akhir Tahun (PAT) oleh pendidik dilaksanakan mengacu kepada Surat Edaran Kementerian Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020. dan Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas Nomor 422.4/1628/2020. Nilai Akhir Tahun (Kenaikan Kelas) pada jenjang SD diperoleh dari rata-rata nilai ulangan/ Penilaian Tengah Semester Terakhir (semester genap), ditambah nilai penilaian harian yang dilakukan dalam bentuk portofolio yang diperoleh sebelumnya, penugasan, pengerjaan latihan yang ada di buku siswa, dan kuis yang diberikan oleh guru diakhir pembelajaran.

Berdasarkan surat edaran di atas, penilaian hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tugas harian yang diberikan oleh guru, rata-rata ulangan harian, kuis, nilai Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester.

B. Penelitian Relevan

1. Artikel penelitian oleh Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah yang berjudul “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19” dalam BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224. Dari artikel penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Namun, ada kelemahan pembelajaran daring mahasiswa tidak terawasi dengan baik selama proses pembelajaran daring. Sinyal internet yang lemah dan mahalnya biaya kuota menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring, akan tetapi pembelajaran daring dapat menekan penyebaran Covid-19 di perguruan tinggi. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring), namun peneliti akan mengkaji keefektifan dalam pembelajaran jarak jauh di kelas IV SD Negeri 02 Tumiyang.
2. Artikel penelitian Astini, Ni Komang Suni yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19” dalam Jurnal Lampuhyanan Vol. 11 Nomor 02 halaman 13-25. Dari artikel ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang awalnya dilakukan di sekolah kini berubah menjadi pembelajaran dari rumah secara daring. Pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh ditengah pandemi covid-19 sehingga semua proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Kemajuan teknologi informasi yang sudah sangat maju saat ini, internet bisa menghubungkan siswa dengan guru melalui laman *e-learning*, *whatsapp group*, *google classroom*, *google doc*, *google form*, *zoom*. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang berkaitan dengan

pembelajaran jarak jauh, namun peneliti akan mengkaji keefektivan dalam pembelajaran jarak jauh di kelas IV SD Negeri 02 Tumiyang.

3. Artikel penelitian Sugiarto, Rahmad yang berjudul “*The Utilization of Google Classroom in Implementing Distance Learning in Islamic High School Al Azhar 9 of Yogyakarta During Covid -19 Pandemic*” dalam *Atlantis Press: Advance in Social Science, Education and Humanities Research* volume 452 halaman 100-105. Dari artikel ini menunjukkan bahwa, perencanaan pembelajaran sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa, dalam penelitian ini dengan persiapan yang matang menunjukkan ada perubahan tingkat pemahaman materi dan keaktifan belajar pada siswa antara pembelajaran konvensional dan penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran di kelas.

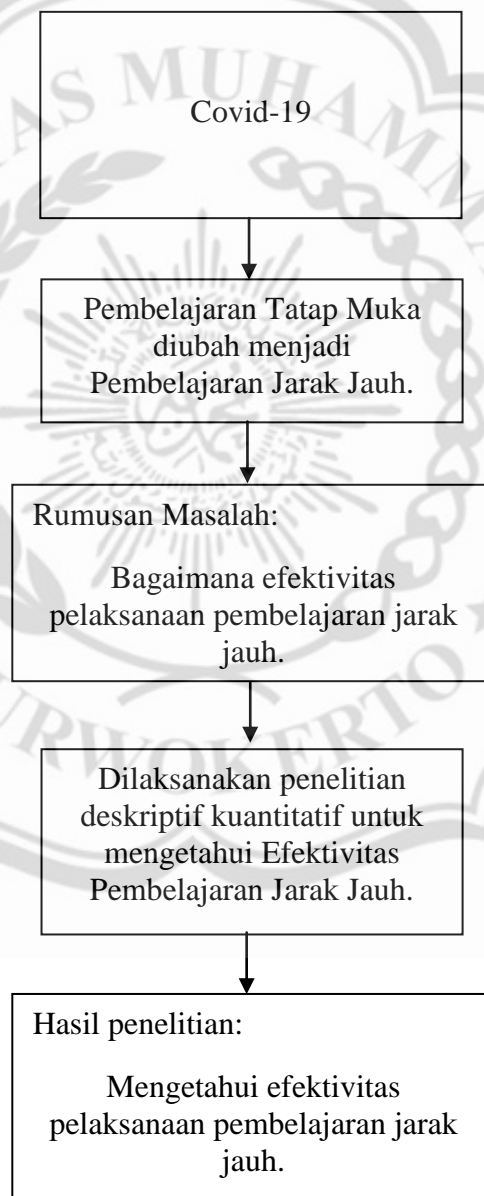
Penelitian-penelitian di atas merupakan jurnal penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran jarak jauh yang sedang berlangsung sekarang, diperlukan persiapan-persiapan yang dibutuhkan untuk membuat pembelajaran jarak jauh berlangsung dengan efektif, kondusif serta mendapatkan hasil yang baik dan optimal seperti pembelajaran konvensional. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan mengkaji apakah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh efektif diterapkan di kelas IV SD Negeri 02 Tumiyang.

C. Kerangka Pikir

Covid-19 menghambat pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka, sehingga pemerintah memberlakukan pembelajaran jarak jauh. Dengan pembelajaran jauh ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada siswa tanpa adanya kontak langsung antara guru dan siswa. Pada penelitian ini untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik dalam pengambilan data menggunakan angket dan wawancara. Sumber data yang diambil dalam penelitian ini yaitu angket siswa, angket orang tua siswa dan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 02 Tumiyang. Teknik analisis data yang

digunakan oleh peneliti menggunakan metode analisis deskriptif persentase dan teknik analisis persentase.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada keefektivan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektivan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan paparan di atas dapat diperoleh kerangka pikir dalam penelitian ini. Lebih jelasnya, dapat dilihat pada Bagan 2.1 berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir