

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Strategi

a. Pengertian Strategi

Strategi pada penelitian ini mengacu pada cara guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh bukan strategi yang digunakan dalam pembelajaran seperti tatap muka (konvensional), sehingga pada pembahasan ini akan menjelaskan pengertian strategi secara umum. Strategi secara umum mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Sedangkan secara bahasa, strategi dapat diartikan sebagai siasat, kiat, trik ataupun cara yang digunakan. Strategi pembelajaran jarak jauh yang digunakan oleh guru di MI Muhammadiyah Ajibarang Kulon menggunakan teknologi aplikasi yang dapat digunakan dan dimengerti oleh peserta didik. Majid (2013:3) menyatakan bahwa strategi merupakan suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Pendapat ahli lain disampaikan oleh Djamarah (2010:5) yang menjelaskan bahwa strategi merupakan garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam upaya mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan cara atau garis-garis besar haluan yang direncanakan

untuk mencapai suatu sasaran yang ditentukan. Strategi juga digunakan untuk mencapai suatu keberhasilan dan juga kesuksesan yang telah ditetapkan.

2. Guru

a. Pengertian Guru

Guru merupakan pendidik profesional yang mempunyai tugas utama yaitu mendidik, mengajar dan membimbing peserta didik di lingkungan sekolah. Pudjosumedi (2015:3) menjelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Masa pandemi COVID-19 yang menuju pada pembelajaran tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran *online* yang dilaksanakan oleh guru di sekolah tidak hanya pembentukan kepribadian atau sikap peserta didik namun juga harus mengajarkan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Guru menjadi ujung tombak dalam keberhasilan peserta didik untuk menjadi orang yang lebih baik, berprestasi dan memiliki keterampilan. Guru dituntut untuk menjadi orang yang serba bisa dalam segala hal, baik di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Pendapat lain juga disampaikan oleh Sardiman (2007:125) yang menyatakan bahwa guru adalah satu komponen manusia dalam proses belajar mengajar yang ikut berperan dalam usaha

pembentukan sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan sosok figur profesional yang mempunyai tugas mendidik, membimbing, mengajar dan melatih peserta didik. Tidak hanya pembentukan sikap dan kepribadian dalam pembelajaran, tetapi guru juga harus mengajarkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu menjadikan peserta didik sumber daya manusia yang berprestasi dan berdaya saing dikemajuan zaman yang terus berkembang.

3. Pembelajaran Jarak Jauh

a. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh sering disebut oleh sebagian masyarakat sebagai pembelajaran daring atau pembelajaran online. Daryanto (2017:96) menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar. Pembelajaran dengan metode jarak jauh merupakan pembelajaran yang menerapkan proses pengajaran terjadi secara terpisah dari proses kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan komunikasi yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka kini harus difasilitasi dengan media ataupun aplikasi secara *online*. Munir (2012:6) menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu ruangan kelas, sehingga tidak ada interaksi secara tatap muka antara pengajar dan peserta didik tidak

terbatas pada jarak, tempat dan waktu dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh (pjj) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dalam kegiatan belajar sehingga tidak terbatas oleh adanya jarak maupun tempat. Pembelajaran jarak jauh turut memfasilitasi peserta didik dalam belajar yang memanfaatkan teknologi informasi sesuai dengan kemajuan zaman.

b. Komponen-komponen dalam Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Suatu pembelajaran yang baik tentunya memiliki bagian-bagian yang tidak terpisahkan begitu juga dengan komponen yang ada dalam sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Daryanto (2017:106) menjelaskan terdapat lima komponen yang terdapat dalam sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai berikut:

1) Komponen Peserta Didik

Dilihat dari tujuannya peserta didik dalam pendidikan jarak jauh dibedakan menjadi beberapa golongan yaitu mereka yang mengikuti pendidikan untuk mendapatkan ijazah yang diperlukan, mereka yang mengikuti pendidikan untuk menambah pengetahuan atau memperdalam pengetahuannya dibidang tertentu, dan mereka yang mengikuti pendidikan untuk menambah pengetahuan atau memperdalam pengetahuannya dibidang tertentu, dan mereka yang

mengikuti pendidikan sekedar untuk mengisi waktu atau programnya menarik perhatian.

2) Bahan Pelajaran

Bahan pembelajaran yang digunakan adalah bahan yang pada umumnya dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran dan harus mengandung tes mandiri yaitu tes yang dapat dikerjakan peserta didik tanpa pengawasan orang lain sehingga peserta didik secara tidak langsung dapat mengetahui apa yang harus dikerjakan setelah ia selesai mempelajari unit pelajaran tertentu.

3) Pembimbing, Tutor, dan/atau Fasilitator

Tugas pembimbing, tutor, atau fasilitator adalah bukan mengajar tetapi hanya memberikan bantuan kepada peserta didik sewaktu-waktu peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.

4) Tempat Belajar

Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja, ini artinya peserta didik tidak diwajibkan datang ke sekolah atau kampus. Tempat untuk pertemuan antara pembimbing atau tutor dengan peserta didik dapat diatur sesuai dengan kesepakatan.

5) Evaluasi Kemajuan Belajar

Evaluasi ini peserta didik mengerjakan soal tanpa pengawasan dan kemudian menilai sendiri jawaban tesnya, hal ini dikarenakan peserta didik dapat menggunakan kunci jawaban soal yang telah

disediakan. Soal tes disusun oleh penyelenggara PJJ atau oleh guru atau dosen yang berwenang. Pelaksanaan tes atau ujian dapat dilakukan oleh dosen pembimbing, tetapi pekerjaan peserta didik harus diperiksa oleh guru atau dosen yang berwenang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam komponen pembelajaran jarak jauh (PJJ) terdapat lima komponen yang mendukung dalam sistem pembelajarannya. Komponen-komponen tersebut seperti komponen peserta didik, bahan pelajaran, pembimbing tutor atau fasilitator, tempat belajar dan evaluasi kemajuan belajar.

c. Unsur-unsur dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran jarak jauh yang berbasis dengan teknologi internet harus memiliki unsur-unsur sebagai berikut, Hamzah B (2011:39) antara lain:

- 1) Pusat kegiatan peserta didik: sebagai suatu *community web based distance learning* harus mampu menjadikan sarana ini sebagai tempat kegiatan peserta didik, dimana peserta didik dapat menambah kemampuan, membaca materi pelajaran, mencari informasi dan pengetahuannya.
- 2) Interaksi dalam grup: para peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain untuk mendiskusikan materi-materi yang diberikan guru. Guru dapat hadir dalam grup ini untuk memberikan sedikit ulasan tentang materi yang diberikannya.
- 3) Sistem administrasi peserta didik: dimana para peserta didik dapat melihat informasi mengenai status peserta didik dan lain-lain.
- 4) Pendalaman materi dan ujian.
- 5) Perpustakaan digital: bagian ini bersifat sebagai penunjang dan berbentuk data base.
- 6) Materi *online* diluar materi pelajaran: untuk menunjang pembelajaran diperlukan bahan bacaan dari web lain.

Kesimpulannya adalah bahwa unsur-unsur dalam pembelajaran jarak jauh harus saling berhubungan antara peserta didik, interaksi antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik, sistem administrasi dan pendalaman materi ujian. Bahan pendukung lainnya seperti perpustakaan digital dan materi *online* merupakan bahan pendukung dalam pembelajaran jarak jauh.

4. Strategi Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh yang sudah diterapkan, menggunakan strategi pembelajaran yang melihat beberapa pertimbangan, serta akses kemampuan yang diperuntukkan bagi guru. Strategi yang diperuntukkan ditujukan untuk memudahkan peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran dari rumah. Strategi pembelajaran jarak jauh yang diterapkan dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti perangkat pembelajaran jarak jauh, bahan pembelajaran, akses internet serta kemampuan guru dalam menggunakan fasilitas internet.

Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Tahun 2020 menjelaskan beberapa strategi pembelajaran jarak jauh daring meliputi beberapa tahap seperti:

a. Pendataan alat teknologi

Langkah pertama adalah menentukan pendataan alat dan teknologi serta penentuan akses-akses terhadap pendataan alat dan teknologi yang dibutuhkan serta metode dan interaksi yang dipakai dalam penyampaian pembelajaran melalui daring, luring atau kombinasi keduanya.

b. Materi pembelajaran jarak jauh

Materi pembelajaran jarak jauh disesuaikan dengan satuan Pendidikan yang membutuhkan sesuai dengan kondisi sekolah. Materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta didik seperti, literasi dan numerasi, pencegahan dan penanganan pandemic COVID-19, perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dan gerakan masyarakat sehat (GERMAS), kegiatan reaksional dan aktivitas fisik, spiritual keagamaan dan penguatan karakter budaya bangsa.

c. Implementasi

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang memanfaatkan teknologi dan media sosial seperti *WhatsApp* dapat dioptimalkan dengan baik. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengimplementasikan program pembelajaran jarak jauh seperti aplikasi *WhatsApp group* sebagai sarana komunikasi utama. Penggunaan aplikasi-aplikasi lainnya yang mendukung seperti *Zoom Meet* untuk mengetahui kondisi dan tatap muka dengan peserta didik dan fasilitas pembelajaran jarak jauh daring dengan *learning management system* (LMS) yang terintegrasi secara daring melalui aplikasi.

Guru atau pendidik memanfaatkan sarana media telekomunikasi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) serta memantau aktivitas belajar selama dirumah. Guru dapat mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik, ketercapaian materi, respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik dalam aktivitas pembelajaran jarak jauh.

Cara atau strategi yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang berfungsi untuk menerapkan rencana-rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh pendidik atau guru. Metode pembelajaran khususnya dalam program pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang diterapkan ada dua cara yang digunakan. Kemendikbud (2020:2) menjelaskan bahwa terdapat dua cara yang digunakan dalam proses PJJ diantaranya, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Proses pelaksanaannya pendidikan dasar atau satuan pendidikan SD/MI dapat menentukan metode (daring atau luring) sesuai dengan kemampuan serta kesiapan sekolah dalam menerapkan program pembelajaran jarak jauh serta mempertimbangkan dengan fasilitas dan kondisi yang memadai.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh terdapat dua cara yang mendukungnya. Pertama menggunakan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan serta pembelajaran jarak jauh luar jaringan.

Strategi pembelajaran jarak jauh berbeda dengan strategi pembelajaran tatap muka (konvensional). Pembelajaran jarak jauh mempunyai karakteristik sendiri dalam pelaksanaan serta penerapannya, seperti dalam strategi PJJ yang disampaikan oleh Aziz (2019:309) dimana pertama, guru memberikan materi pembelajaran secara *online* pada peserta didik kemudian di *download* dan dipahami oleh peserta didik, kedua guru memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara *online*, terakhir kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung secara *online*. Strategi pembelajaran PJJ yang diterapkan oleh

pendidik terikat dengan guru yang memberikan akses materi pembelajaran secara individu dengan mencari sumber-sumber pembelajaran secara *online*. Masa pandemi saat ini memungkinkan semua orang dapat mengakses dan menikmati sumber pembelajaran dimana pun dan kapan pun mereka menginginkan sesuai dengan kriteria pemilihan teknologi pembelajaran jarak jauh.

Pemilihan kriteria pembelajaran jarak jauh yang dijelaskan oleh Latip (2020:111) yaitu sebagai berikut:

- a. Kriteria pertama, penerapan teknologi informasi dan komunikasi harus menyediakan kemudahan dalam akses sumber daya pembelajaran pada sumber belajar.
- b. Kriteria kedua, penerapan teknologi informasi dan komunikasi harus menghadirkan kesamaan kondisi pembelajaran virtual dengan lingkungan belajar yang tradisional (kelas tatap muka).
- c. Kriteria ketiga, penerapan teknologi informasi dan komunikasi harus menghadirkan sistem pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan dan menggunakan *learning management system (LMS)*.
- d. Kriteria keempat, penerapan teknologi informasi dan komunikasi harus memfasilitasi semua pengguna tanpa terbatas pada pengalaman menggunakan teknologi tersebut.
- e. Kriteria kelima, penerapan teknologi informasi dan komunikasi harus mampu memfasilitasi interaksi antara pengajar dan pembelajar, khususnya ketika pembelajar mengalami kesulitan dan ingin bertanya kepada pengajarnya.

Kelima penentuan kriteria tersebut merupakan kunci keberhasilan dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran masa pandemi COVID-19. Kriteria tersebut juga memberikan gambaran bahwa penggunaan dan penerapan sistem teknologi perlu dirancang dengan baik dan memperhatikan berbagai aspek. Aspek tersebut seperti pendidik, pembelajar dan orang tua peserta didik yang saling terkait satu dengan yang lain.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran jarak jauh dengan teknologi aplikasi pembelajaran jarak jauh yang saat ini diterapkan dapat memberikan konten atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru untuk peserta didik yang belajar dari rumah serta bisa diakses oleh peserta didik dimana dan kapan saja. Masa pandemi COVID-19 guru bisa memberikan alternatif pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik selama PJJ dengan bantuan jaringan internet yang berbasis dengan aplikasi. Selain itu, kriteria penentuan aplikasi yang digunakan harus memenuhi kriteria-kriteria di atas yang memberikan gambaran dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam masa pandemi COVID-19.

5. Aplikasi Pembelajaran

a. Aplikasi Pembelajaran Powtoon

Powtoon merupakan pembelajaran digital yang berbasis dengan internet untuk membuat sebuah konten presentasi animasi atau video yang menggunakan jaringan internet. Yulia (2017:17) menjelaskan bahwa media pembelajaran *powtoon* adalah *software* online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Media aplikasi sudah digunakan oleh kalangan pendidikan ataupun masyarakat umum yang digunakan sebagai media pembelajaran, iklan, promosi atau presentasi. Strategi pembelajaran yang terus berkembang di era modern saat ini menuntut guru untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran yang inovatif merupakan pembelajaran yang

memadukan media teknologi aplikasi dengan isi pembelajaran yang dapat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik yang masih memerlukan pemahaman dengan animasi-animasi menarik yang dikemas oleh media pembelajaran seperti media *powtoon*. Thamrin (Yulia, 2020:17) menjelaskan bahwa *powtoon* adalah *software* berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

Berdasarkan hasil deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* merupakan pembelajaran digital yang menggunakan teknologi internet yang didalamnya menggunakan media animasi-animasi inovatif dan menarik. Selain itu, media *powtoon* dapat digunakan untuk media iklan, promosi dan presentasi karena pembuatan dan pengaturan *timeline* yang mudah dibuat oleh kalangan masyarakat umum atau kalangan pendidikan (guru).

b. Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

Suatu pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang digunakan dengan jaringan internet tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang ada. Yulia (2017:17) menyebutkan pembelajaran menggunakan media *powtoon* terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran *powtoon* yaitu, interaktif dan memberikan umpan balik, memberikan kebebasan kepada peserta didik, memberikan

kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar, *powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri, video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna, materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara dan musik yang lebih.

Sedangkan kekurangan yang dimiliki media *powtoon* yaitu, hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit dan pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

c. Cara Penggunaan Aplikasi *Powtoon*

Suatu aplikasi yang dipilih dan digunakan pasti ada cara dan penggunaannya khususnya dalam aplikasi *powtoon*. Thomas (2020:24) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *powtoon* sebagai berikut:

- 1) Buka *website* di alamat <https://www.powtoon.com> kemudian klik tombol warna biru yang terdapat tulisan *start now*.
- 2) Muncul halaman pendaftaran. Jika belum memiliki atau mendaftar akun menjadi anggota di web *powtoon* silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu. Pendaftaran bisa menggunakan akun *google*, *facebook*, *linkedin*, atau *E-mail*.
- 3) Jika sudah memiliki akun, klik tulisan *Log-in*. Isi username dan password bila menggunakan email atau menggunakan akun *google*, *facebook*, maupun *linkedin*.
- 4) Setelah aktivitas *Log-in* akan keluar tampilan menu untuk membuat animasi.

- 5) Kemudian akan tampil menu untuk membuat tampilan dari animasi yang akan dibuat. Terdiri dari berbagai macam pilihan, yaitu *professional white board*, *infographic*, *cartoon*, dan *corporate*.
- 6) Setelah itu akan muncul tampilan menu *your storyboard structure*. Pilih sesuai dengan keinginan atau klik tombol warna biru yang terdapat tulisan *continue*.
- 7) Tunggu proses loading sampai selesai. Proses loading memerlukan waktu beberapa detik, tergantung pada kecepatan koneksi internet.
- 8) Jika proses loading telah selesai, maka akan muncul tampilan jendela editor untuk membuat animasi. Panel sebelah kiri untuk melihat slide yang sudah dibuat dan bisa digunakan untuk menambah slide baru atau menghapusnya bila tidak dibutuhkan. Panel *timeline* yang ada ditengah digunakan untuk memasukkan gambar, teks dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Panel sebelah kanan memiliki fungsi untuk mengatur *layouts*, *background*, *text*, *library*, *objects*, *graphs*, *sound*, dan *images* yang akan dimasukkan ke dalam *panel timeline*.
- 9) Jika telah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*. Kemudian tampil menu *export options*. Pilih fitur yang digunakan misalnya kita pilih *Download MP4* atau *upload* melalui *youtube*.

d. Platform Game Quizizz

Aplikasi game *quizizz* merupakan perangkat aplikasi pendidikan yang didesain untuk membuat soal didalam aplikasi. *Quizizz* digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk mengganti penilaian harian secara tatap muka menjadi penilaian secara online yang berbasis *game* edukasi. Mulyati (2020:66) menjelaskan bahwa *game quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *games*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Senada dengan pendapat Roysa (2020:318) menjelaskan bahwa aplikasi *quizizz* adalah salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh siswa dan guru secara

mudah dengan memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk kuis sehingga dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas *online* oleh guru secara praktis.

Aplikasi *game quizizz* sendiri dapat diunduh dengan mudah bisa melalui platform pengunduh aplikasi *playstore* maupun *appstore*. Era pandemi saat ini membuat guru harus mengolah kreativitas dengan baik, selain pembelajaran secara biasa harus membuat pembelajaran yang bermakna *namun* dapat membuat peserta didik senang. Implementasi *game quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling berkompetisi mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru dari rumah masing-masing, sehingga dalam pelaksanaannya membuat motivasi belajar siswa bisa meningkat karena pembelajaran dikemas sesuai perkembangan zaman sekarang. *Game quizizz* berisikan tema dan instrumen musik yang menghibur ketika peserta didik mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *quizizz* merupakan *game* yang dirancang khusus untuk proses pembelajaran yang berisikan latihan-latihan interaktif dan juga menyenangkan. Aplikasi memudahkan peserta didik dalam belajar sebagai sarana untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan dari guru. Sehingga pembelajaran dengan *game quizizz* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam era pandemi saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah.

e. Pentingnya *Quizizz* untuk Evaluasi Pembelajaran

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) masa pandemi COVID-19 adalah mengenai *sistem* evaluasi pembelajaran yang tetap dilaksanakan baik yang bersifat formatif maupun sumatif. Masa pandemi yang tidak mendukung untuk dilaksanakannya tatap muka untuk guru dengan peserta didik maka harus dipilih sistem evaluasi yang fleksibel. Latip (2020:110) menjelaskan bahwa metode penilaian yang fleksibel serta sudah biasa dilaksanakan, diantaranya tes online menggunakan berbagai *platform/aplikasi* test seperti, *quizizz*, *kahoot* atau *google form*. Penggunaan *quizizz* untuk pelaksanaan PJJ yang terintegrasi dengan pemanfaatan media teknologi aplikasi dan informasi sangat penting karena berdampak kepada hasil kemampuan dan belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring.

f. Langkah-langkah menggunakan *Quizizz* bagi Pengguna atau Pendidik

Penilaian pada saat pandemi *COVID-19* dialihkan dengan penilaian yang berbasis *online*, salah satunya yaitu penilaian dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Wahyudi (2020:104) menjelaskan langkah-langkah penggunaan *quizizz* untuk penilaian daring sebagai berikut:

- 1) Kunjungi link <https://quizizz.com/> dan klik tombol *sign up* pada pojok kanan atas pada tampilan.
- 2) *Quizizz* terdapat dua pilihan *for work* dan *for school*. Pilih dan klik *for school* pada bagian kiri atas.
- 3) *Sign up* dapat menggunakan alamat email yang masih aktif.

- 4) Setelah *sign up* dengan alamat email, maka pengguna atau pengajar diberikan tiga pilihan yaitu untuk sekolah
- 5) Setelah memilih *at a school*, maka pengajar akan diberikan dua pilihan sebagai *teacher* atau *student*, untuk itu pilih sebagai *teacher*.
- 6) Langkah terakhir, pengajar atau guru harus mengisi *form* yang ditunjukkan.
- 7) Pengguna yang sudah memiliki alamat *email* dan *password* yang telah dibuat bisa langsung untuk membuat soal-soal penilaian.

6. Kendala dalam Strategi Pembelajaran Jarak Jauh

Pelaksanaan kegiatan atau program yang dilaksanakan akan menemui suatu kendala dalam penerapannya, khususnya dalam strategi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Handayani (2020:17) mengutarakan bahwa kendala pembelajaran jarak jauh yaitu kestabilan jaringan, tidak bisa mengambil kelas ketika wi-fi tidak terhubung, sering terhadinya interaksi sepihak dan berkurangnya prestasi akademik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang menuntut guru untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru, memungkinkan terjadinya ketidakpahaman guru dalam memanfaatkan perangkat teknologi untuk pembelajaran jarak jauh. Pendapat mengenai kendala dalam pembelajaran jarak jauh juga disampaikan oleh Adlina (2020) yang menyebutkan bahwa:

- a. Pertama, adanya kendala teknis yang sering terjadi seperti jaringan internet ataupun server error
- b. Kedua, ketidaktepatan menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh, jika guru tidak memvariasikan media pembelajaran onlinenya maka peserta didik akan mudah bosan
- c. Ketiga, pada mata kuliah praktikum, pembelajaran jarak jauh tidak efektif untuk diterapkan, dosen hanya memberi media pembelajaran berupa video-video praktikum dan langkah pengerjaannya, namun mahasiswa tidak melakukan praktikumnya sendiri.

- d. Keempat, kurangnya rasa tanggung jawab pengajar pada pembelajaran jarak jauh, hal ini dibuktikan pada survei yang menyatakan bahwa para guru menganggap bahwa tanggung jawab dalam pengajaran tatap muka tradisional umumnya lebih tinggi daripada dalam pendidikan jarak jauh.

Sistem pembelajaran jarak jauh yang mempunyai nilai manfaat tinggi untuk pengajar dan peserta didik, namun juga mempunyai kendala dalam pelaksanaannya yang harus dipersiapkan secara baik. Baik dari segi fasilitas maupun segi kualitas pendidik. Membangun interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik merupakan kunci utama keberhasilan PJJ yang memanfaatkan teknologi aplikasi dengan sempurna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu adanya ketidakstabilan jaringan, interaksi yang kurang serta ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya persiapan yang lebih agar pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan baik.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian relevan terkait dengan Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh yang telah dilakukan oleh peneliti lain:

1. Anggy Giri Prawiyogi, dkk. (2020: 94-101) tentang “Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta”. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Purwakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan Pembelajaran Jarak Jauh bagi para siswa SDIT Cendekia Purwakarta. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan

rancangan kualitatif deskriptif (studi kasus). Pembelajaran jarak jauh dengan beberapa metode cukup efektif untuk dilakukan. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden dari 6 pertanyaan yang diajukan hampir semua rata-rata responden mendukung dan menilai bahwa pembelajaran jarak jauh efektif dilakukan terhadap siswa.

2. Agus Purwanto, dkk. (2020: 1-13) tentang “Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berada di Tangerang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi mendapatkan informasi kendala proses belajar mengajar secara online di rumah akibat dari adanya pandemi COVID-19. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar *online* yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah.
3. Minanti Tirta Yanti, dkk. (2020: 1-8) tentang “Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 112/I Perumnas dan SD Negeri 13/I Muara Bulian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dalam memanfaatkan portal rumah belajar Kemendikbud yaitu dimulai dari persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang memuat kegiatan pembuka, inti dan penutup pembelajaran.

4. Ali Taufik. (2019: 1-11) tentang “Perspektif tentang Perkembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur”. Penelitian jenis kualitatif deskriptif ini dilaksanakan di daerah Kutai Kalimantan Timur. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui dan mendapatkan informasi yang terfokus kepada lingkup penelitian dengan dukungan data yang relevan ditunjang dengan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi guna menetapkan semua hasil dasar dalam latar belakang, teori serta kondisi dapat dievaluasi secara luas dengan penguraian mengacu kepada proses perkembangan pendidikan jarak jauh di Indonesia.
5. Indah Nartanti, dkk. (2020: 1-9) tentang “Strategi Peningkatan Penerapan Metode Pembelajaran *E-Learning* pada Program Studi PGSD FKIP UST”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa tentang penerapan pembelajaran e-learning pada program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas sarjanawiyata tamansiswa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian survey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dan dosen masuk ke

dalam kategori tinggi terhadap penerapan pembelajaran berbasis e-learning di prodi PGSD FKIP UST.

6. Hamidaturrohmah. (2020: 1-32) tentang “Strategi Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Berkebutuhan Khusus di SD Inklusi Era Pandemi COVID-19”.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk strategi pembelajaran jarak jauh siswa berkebutuhan khusus era pandemi Covid-19. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan jenis study kasus. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar inklusi semai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan strategi pembelajaran jarak jauh yang diterapkan di SD Inklusi Semai adalah pembelajaran 5M. Pertama, memanusiakan hubungan dengan cara membangun relasi positif antara guru, siswa dan orang tua. Kedua, memahami konsep dengan guru memandu belajar melalui penjelasan tujuan dan proses pembelajaran pada orang tua. Ketiga membangun keberlanjutan dengan melakukan refleksi bersama orang tua. Keempat, memilih tantangan dengan memberikan ragam aktivitas pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa dan jam belajar yang fleksibel. Kelima, memberdayakan konteks dengan melibatkan sumber daya di rumah sebagai sumber belajar.

7. Traxler, J (2018) yang berjudul “*Distance Learning-Predictions and Possibilities*”. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan, lembaga pendidikan dan profesi pendidikan, termasuk dari pembelajaran jarak jauh, seringkali berwawasan ke dalam, berpandangan ke belakang dan referensi diri, artinya mereka terpaku pada keprihatinan, nilai dan proses.

Artikel ini menjelaskan esensi tiga pertanyaan, kedua tekanan politik, ekonomi dan teknologi global pada institusi pendidikan tinggi yang memberikan pembelajaran jarak jauh, dan ketiga yang dilakukan inovasi dan tren dalam pendidikan teknologi menandakan pembelajaran jarak jauh. Simpulannya yaitu kebutuhan tetap terbuka, fleksibel dan sadar untuk mencari dan mengharapkan perubahan, koneksi, agensi dan keaslian. Karakter ini lebih luas konteksnya dan tidak ada kesimpulan yang sederhana, hanya pemahaman yang lebih lengkap dari lingkungan yang cair, parsial dan kompleks yang tidak bisa dilakukan oleh pendidikan, termasuk pembelajaran jarak jauh yang beroperasi dalam kesenambungan.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Tim W Lowe, (2015) yang berjudul “*Online Quizzes For Distance Learning Of Mathematics*”. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tentang penggunaan kuis dipembelajaran jarak jauh khususnya pembelajaran matematika. Kuis ini disertai modul terkait dengan materi yang disampaikan. Analisis dilakukan sebanyak percobaan yang dilakukan dan hasil yang didapatkan. Penelitian ini menemukan *assessment* dilaksanakan sesuai kebutuhan dengan penilaian. Penelitian ini dilakukan secara efektif dengan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya manifestasi dari sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan strategi pembelajaran yang diterapkan dari berbagai komponen. Implementasi strategi pembelajaran jarak jauh dari beberapa

kajian relevan di atas dapat diketahui dalam segi pelaksanaannya, sistem keefektifannya, pemanfaatan media jarak jauh, serta informasi-informasi dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di beberapa daerah di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh yang sudah berjalan tentunya masih terdapat pro dan kontra tersendiri di beberapa kalangan masyarakat. Kurangnya sosialisasi serta pemanfaatan teknologi yang masih rendah di kalangan masyarakat kelas bawah menyebabkan hambatan tersendiri dalam pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran.

C. Alur Pikir

Strategi adalah cara atau pola yang disusun untuk melaksanakan atau menyelesaikan suatu kegiatan. Strategi dikatakan baik untuk merencanakan pola yang ditentukan dan untuk mencapai keberhasilan. Penggunaan strategi sangat penting dilakukan baik pada pembelajaran langsung atau pada pembelajaran jarak jauh. Kesuksesan strategi yang digunakan oleh guru pada masa pandemi COVID-19 menentukan keberhasilan belajar peserta didik yang mana dituntut untuk menggunakan perangkat teknologi aplikasi untuk memudahkan guru dalam mengemas materi pembelajaran yang berbasis dengan jaringan internet.

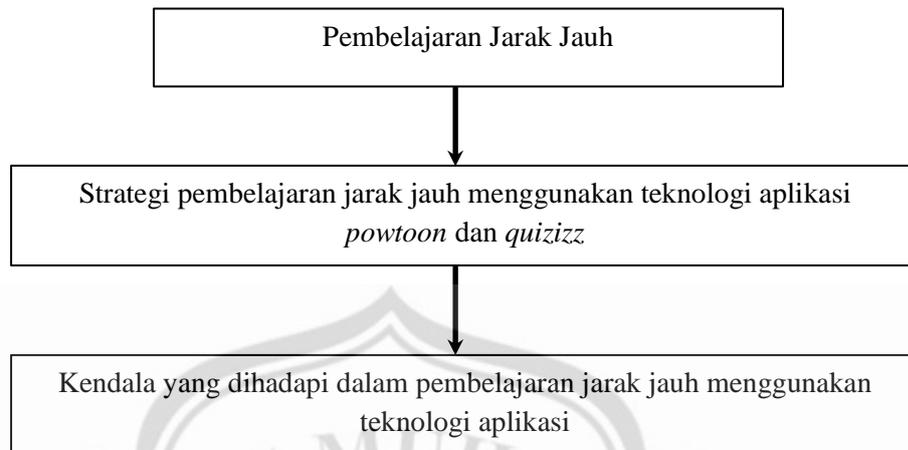
Teknologi aplikasi yang berbasis dengan jaringan internet sangat penting untuk dikenalkan dan diajarkan kepada peserta didik. Melaksanakan pembelajaran pada peserta dengan bantuan dan dukungan internet harus tepat pada penggunaannya. Pembelajaran di sekolah dasar yang saat ini sedang

menyelenggarakan PJJ sangat memerlukan adanya perangkat aplikasi untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran PJJ.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh diartikan sebagai proses pembelajaran dimana pembelajaran yang terjadi tidak dalam waktu tempat yang sama melainkan pada tempat yang berbeda-beda tetapi disatukan dan tersambung dengan teknologi aplikasi sebagai fasilitas dalam menyampaikan pelajaran atau menyampaikan materi. Proses pelaksanaan yang menggunakan jaringan internet tidak selalu menjumpai kesuksesan, tetapi ada kendala yang dihadapi baik guru maupun peserta didik. Adlina (2020) menjelaskan bahwa sistem pembelajaran jarak jauh memberikan keuntungan bagi pengajar maupun peserta didik, namun sistem pembelajaran jarak jauh juga memiliki kendala. Meminimalisir kendala yang terjadi maka perlu melibatkan interkasi yang maksimal antara pengajar dan peserta didik, peserta didik harus lebih aktif dalam pembelajaran online dan mempersiapkan segala sesuatu fasilitas yang akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Penelitian ini bertujuan untuk Strategi pembelajaran jarak jauh sudah diterapkan di MI Muhammadiyah Ajibarang Kulon dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pendukung dalam aktivitas pembelajarannya. Strategi pembelajaran jarak jauh yang sudah dilaksanakan sangat menarik untuk dikaji dan ditelaah bagaimana cara-cara pembelajaran berkolaborasi dengan pendidik serta teknologi.

Kerangka pikir pada penelitian ini dijelaskan pada gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan Gambar 2.1 Kerangka Pikir di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang terdapat di MI Muhammadiyah Ajibarang Kulon. Selain itu bertujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi aplikasi di MI Muhammadiyah Ajibarang Kulon