

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik supaya dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Hamalik (2013, hlm. 57) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Indriani (2017, hlm. 262) didalam jurnalnya mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Sehingga, aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran sangat penting dalam kesuksesan proses belajar mengajar”.

Menurut Abidin (2013, hlm. 6) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru”.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terencana dan sistematis antara siswa, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

## b. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013, hlm. 65) menjelaskan bahwa ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Dari ketiga ciri pembelajaran tersebut kita dapat simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu rencana yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan.

Menurut Sanjaya (dalam Prastowo, 2013, hlm. 58) menyatakan bahwa ciri pembelajaran ditunjukkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran adalah proses berfikir, yakni kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri.
- 2) Proses pembelajaran adalah memanfaatkan potensi otak, yakni penggunaan dan pemanfaatan otak secara maksimal.
- 3) Pembelajaran berlangsung sepanjang hayat, yakni proses yang berjalan secara terus menerus tidak pernah terhenti dan terbatas.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa unsur baik unsur intrinsik ataupun ekstrinsik yang terdapat dalam diri siswa dan guru. Siswa menjadi pusat dalam pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran siswa melakukan proses berfikir dengan menggunakan otak secara maksimal untuk belajar sepanjang hayatnya.

## c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar.

Menurut Daryanto (2005, hlm. 58) mengatakan bahwa, “Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai

akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur”.

Menurut Mulyasa (2010, hlm. 222), mengatakan bahwa, “Tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil”. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

## **2. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

### **a. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran *daring* atau jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.

Kebijakan yang dibuat di tengah pandemi menuntut kita untuk dapat menaati anjuran yang telah dibuat, salah satunya anjuran untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pendidikan yang diajarkan dari jarak jauh, tanpa ruang kelas secara fisik. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan metode dimana peserta didik dengan pengajar berada pada lokasi yang tidak sama, sehingga dibutuhkan sistem telekomunikasi yang interaktif untuk

dapat terhubung satu dengan lainnya. Pada pembelajaran jarak jauh, peran teknologi sangatlah diperlukan, mengingat pembelajaran dilakukan secara *daring* atau *online*.

Menurut Mustofa, dkk (2019, hlm. 153) mengatakan bahwa, “Pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah salah satu metode pembelajaran *online* atau dilakukan melalui jaringan internet. Pembelajaran jarak jauh yang awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer namun seiring berjalannya waktu komputer digantikan oleh telepon seluler”.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) dalam jurnal Djaswadi menjelaskan bahwa, “Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri”.

Menurut Handarini (2020, hlm. 498) mengatakan bahwa, “Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh”.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam proses pembelajaran saat ini menjadi jawaban yang tepat untuk dilakukan di tengah masa pandemi Covid-19. Adapun media komunikasi yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh (PJJ) antara lain *handphone*, tablet, komputer yang terkoneksi internet. Peran teknologi sangatlah diperlukan, mengingat pembelajaran dilakukan secara *daring* atau *online*.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

Sistem pembelajaran jarak jauh mempunyai karakteristik yang berbeda dengan praktik pembelajaran konvensional secara tatap muka.

Menurut Munir (2012, hlm. 25) sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajaran tidak ada pertemuan langsung secara tatap muka antara pendidik dan peserta didik, sehingga tidak ada kontak langsung antara pendidik dan peserta didik. Pertemuan antara pendidik dan peserta didik hanya dilakukan kalau ada peristiwa tertentu yang dianggap penting sekali atau untuk membahas tugas-tugas tertentu saja.
- 2) Pendidik dan peserta didik terpisah sepanjang proses pembelajaran itu karena tidak ada tatap muka seperti halnya dalam pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik harus dapat belajar secara mandiri.
- 3) Adanya lembaga pendidikan yang mengatur peserta didik untuk belajar mandiri. Pendidikan jarak jauh adalah sistem pendidikan yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*). Untuk itu, cara belajar mandiri peserta didik perlu dikelola secara sistematis. Penyajian materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada peserta didik, dan pengawasan serta jaminan keberhasilan peserta didik dilakukan oleh pendidik.
- 4) Materi pembelajaran disampaikan melalui media pembelajaran, seperti komputer dengan internetnya atau dengan program *E-learning*. Misalnya, pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap disampaikan kepada peserta didik melalui media audio visual seperti komputer, TV, radio, media cetak, dan sebagainya. Media ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, alat penghubung atau alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik.
- 5) Melalui media pembelajaran tersebut, akan terjadi komunikasi dua arah (*interaktif*) antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lain, atau peserta didik dengan lembaga penyelenggara pembelajaran jarak jauh. Inisiatif untuk berkomunikasi datang dari pendidik atau dari peserta didik.
- 6) Paradigma baru yang terjadi dalam pembelajaran jarak jauh adalah peran pendidik yang lebih bersifat fasilitator yang memberikan bantuan atau kemudahan kepada peserta didik untuk belajar, dan peserta didik sebagai peserta dalam proses pembelajaran. Karena itu, pendidik dituntut menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan materi pembelajaran yang menarik, sementara peserta didik dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar.
- 7) Peserta didik dituntut aktif, interaktif, dan partisipatif dalam proses belajar, karena sistem belajarnya secara mandiri yang sedikit sekali mendapatkan bantuan dari pendidik atau pihak lainnya. Peserta didik yang kurang aktif akan lebih mudah gagal dalam proses belajarnya.
- 8) Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dikembangkan secara sengaja sesuai kebutuhan dengan tetap berdasarkan kurikulum.

Interaksi pembelajaran bisa dilaksanakan secara langsung jika ada suatu pertemuan. Bisa pula secara tidak langsung dengan bantuan tutor dalam forum tutorial atau pendidik.

**c. Kelebihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

Keberhasilan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang tidak sama seperti proses pembelajaran tatap muka bukanlah suatu hal yang mudah baik bagi pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Menurut Rusman (dalam Daryanto dan Syaiful, 2017, hlm. 101), “Kelebihan pembelajaran jarak jauh (PJJ), yaitu tersedianya fasilitas internet dimana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi oleh tempat, waktu dan jarak serta pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi yang dapat diikuti oleh banyak peserta”.

**d. Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

Meskipun pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki kelebihan, tetapi proses pembelajaran tersebut juga memiliki kekurangan. Menurut Rusman (dalam Daryanto dan Syaiful, 2017, hlm. 101-102), kekurangan tersebut antara lain:

- 1) Kurangnya interaksi pendidik dan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik lain yang akan memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik kurang mendapatkan motivasi yang mengakibatkan peserta didik cenderung gagal dalam proses pembelajaran.
- 3) Tidak adanya jaringan/sinyal, jaringan internet bisa terhubung karena dipengaruhi oleh adanya sinyal. Jika tidak adanya sinyal maka akan sulit mengakses sesuatu di dalam internet.

**3. Media Pembelajaran**

**a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam jurnal Fazriyah, dkk (2020, hlm. 140), “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran”. Media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara

guru dan peserta didik dapat berupa media cetak ataupun teknologi perangkat keras. Kehadiran media pembelajaran mampu mendorong kemampuan intelektual maupun emosional peserta didik.

Menurut Sanjaya (dalam jurnal Fazriyah, dkk, 2020, hlm. 140), mengatakan bahwa:

Media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran. Perumpamaan tersebut dapat dianalogikan bahwa media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan optimal, efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan.

Menurut Mahnun (2012, hlm. 27) mengatakan bahwa, “Media pembelajaran adalah cara atau alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran”. Pendapat Mahnun sejalan dengan pendapat Pribadi dan Benny (2017, hlm. 13) bahwa, “Media menjadi sarana dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien”.

Menurut Tafanao (2018, hlm. 109) menyatakan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- 4) Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
- 5) Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat menunjang dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan keefektifan dalam penyampaian pesan yang ingin disalurkan, media pembelajaran berbentuk teknologi ataupun bentuk cetak akan memberikan pengalaman belajar mengenai pemanfaatan teknologi yang saat ini berkembang sebagai media pembelajaran.

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013, hlm. 25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Selain itu, Rusman (2018, hlm. 164) juga menyebutkan fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai pembangkitkan semangat dan motivasi peserta didik.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- 6) Sebagai alat efektif dalam menjelaskan pesan yang disampaikan.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keberadaan media tentu menjadi elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu memperjelas, mempermudah, dan menciptakan



kemenarikan sebuah pesan pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga timbul minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatnya kualitas pembelajaran terutama dalam membantu peserta didik di tengah pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada pandemi Covid-19 saat ini.

### c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013, hlm. 6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki arti sebagai alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka berkomunikasi dan berinteraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio, CD/kaset, video recorder).

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sesuatu dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila mempunyai ciri-ciri, yaitu:

1. Memiliki *hardware* (perangkat keras),
2. Memiliki *software* (perangkat lunak),
3. Dapat berupa visual atau audio,
4. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran,
5. Untuk berkomunikasi dan berinteraksi,
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal.

### d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media cukup banyak macam ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Adapula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing. Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran,

pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, Satrianawati (2018, hlm. 10) mengatakan ada empat jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera pengelihatan. Contohnya, seperti media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga, dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya, seperti suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara atau CD, dan sebagainya.
- 3) Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan pengelihatan secara bersamaan. Contohnya, seperti media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur yaitu VCD.
- 4) Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya, seperti internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

#### e. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Menurut Setyosari (2008, hlm. 22) mengidentifikasi prinsip-prinsip media sebagai berikut:

- 1) Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
- 2) Identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus.
- 3) Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan.
- 4) Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan.
- 5) Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu. Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud (2009, hlm. 97) adalah sebagai berikut:

- 1) Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- 2) Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.
- 3) Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Prinsip-prinsip media yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasi bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Jadi menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media harus diperhatikan dengan baik, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan materi yang tepat. Belajar menggunakan media pembelajaran menjadi optimal. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pembuatan media harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor yang diperhatikan, yaitu 1. Perangkat pembelajaran, 2. Lingkungan belajar, 3. Tempat belajar, 4. Ekonomi sosial budaya.

#### **4. Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

Dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ), media yang dipilih haruslah yang memenuhi prinsip pembelajaran jarak jauh (PJJ), artinya media yang digunakan dapat dengan mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik sehingga terjalin komunikasi yang baik dan tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik walaupun dalam keadaan jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat menggunakan teknologi digital seperti *Google Classroom*, *Rumah Belajar*, *Zoom*, *Videoconverence*,

Telepon atau *Live Chat* dan lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Basori (dalam Daheri dkk, 2020, hlm. 776), “Ada banyak media yang digunakan untuk belajar jarak jauh, berbagai *platform* sudah lama menyediakan jasa ini, seperti *Google Classroom*, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, *Zenius*, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, Sekolahmu, dan Kelas Pintar”. Selain itu, “Penggunaan *WhatsApp* juga merupakan teknologi aplikasi pesan *Instant Messaging* seperti penggunaan SMS” (Jumiatmoko, 2016, hlm. 53).

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah semua perangkat atau alat virtual berbasis sosial media yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dalam penyampaian suatu materi pembelajaran kepada peserta didik dan menciptakan interaksi serta komunikasi yang baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

## 5. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus.

Menurut Kadir (2008, hlm. 3), mengatakan, “Program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain”. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Menurut Hendrayudi (2009, hlm. 143), mengatakan, “Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-perkerjaan tertentu (khusus)”.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang ada di setiap komputer atau *handphone* dan dapat digunakan oleh manusia untuk memudahkan mengerjakan suatu tugas atau lainnya.

## 6. Aplikasi *WhatsApp*

### a. Pengertian *WhatsApp*

*WhatsApp* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah komunikasi di tengah perkembangan teknologi saat ini. *WhatsApp* merupakan bagian dari sosial media yang memudahkan dan memungkinkan semua penggunanya dapat berbagi informasi. Penggunaan *WhatsApp* telah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat karena penggunaannya yang mudah dan praktis. Seiring dengan pendapat Jumiatmoko (2016, hlm. 53) bahwa, “*WhatsApp* merupakan aplikasi berbasis internet yang memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi dengan fitur-fitur yang tersedia serta merupakan sosial media yang paling populer digunakan dalam berkomunikasi. Dimana 83% dari 171 juta pengguna internet adalah pengguna aplikasi *WhatsApp*”.

Menurut Suryadi, dkk (2018, hlm. 5) mengatakan bahwa, “*WhatsApp* merupakan sarana dalam berkomunikasi dengan saling bertukar informasi baik pesan teks, gambar, video, bahkan telepon”. Pendapat tersebut dapat diketahui bahwa *WhatsApp* memberikan kemudahan dalam menyampaikan suatu informasi.

Menurut Afnibar dan Fajhriani (2020, hlm. 73) menyatakan bahwa, “Penggunaan *WhatsApp* akan mempermudah penggunanya untuk menyampaikan suatu informasi secara lebih cepat dan efektif. Sehingga, *WhatsApp* dapat memberikan keefektifitasan dalam berkomunikasi, berinteraksi dengan mudah dan cepat terutama dalam menyampaikan informasi pembelajaran”.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *WhatsApp* merupakan aplikasi instan berbantuan internet, yang mampu mempermudah penggunaannya dengan fitur yang dihadirkan. Penggunaan *WhatsApp* juga menjadi alat komunikasi yang banyak digunakan dikalangan masyarakat karena penggunaannya yang mudah, terutama penggunaannya dalam pembelajaran.

### **b. Fitur pada WhatsApp**

*WhatsApp* merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. *WhatsApp* dilengkapi dengan berbagai fitur dengan keunggulan yang dimiliki yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan layanan internet. Adapun fungsi aplikasi *WhatsApp* yang dapat dimanfaatkan, diantaranya bisa untuk mengirim pesan, chat grup, berbagi foto, video, dan dokumen.

Menurut Miladiyah (2017, hlm. 37-39) menyatakan bahwa *WhatsApp* memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan oleh para penggunanya, yaitu:

- 1) Foto, berupa pesan gambar tidak bergerak yang direkam dapat diperoleh langsung dari kamera, *file manager*, dan media galeri.
- 2) Video, berupa pesan gambar bergerak yang direkam dapat langsung dari video kamera, *file manager*, dan media galeri
- 3) Audio, berupa pesan suara yang direkam dapat langsung dari video, *file manager* atau musik galeri.
- 4) *Location*, berupa pesan keberadaan pengguna di suatu tempat dengan bantuan fasilitas *Google Maps*. Pesan ini memungkinkan penggunanya menjelaskan tempat ia berada dengan pengguna lain.
- 5) *Contact*, dapat mengirim detail nomor kontak yang tersedia dari buku telepon atau *phonebook*.
- 6) *View Contact*, dapat melihat daftar nama kontak di buku telepon.
- 7) Avatar, adalah foto profil pengguna *WhatsApp*.
- 8) *Add Conversation Shortcut*, beberapa *chatting* dapat ditambahkan jalur pintas ke *homescreen*.
- 9) *Email Conversation*, dapat mengirim semua obrolan melalui email.
- 10) *Group Chat*, penggunanya bisa membuat kelompok atau grup percakapan. Kemampuannya kini ditingkatkan hingga tiap grup kini mencapai 256 anggota.
- 11) *Copy* atau *Paste*, setiap kalimat perbincangan juga dapat digandakan atau *copy*, disebar atau *forward*, dan dihapus atau *delete* dengan menekan dan menahan kalimat tersebut dilayar.
- 12) Emoji, untuk menambahkan serunya perbincangan, tidak hanya menggunakan bahasa teks tetapi juga dengan bahasa gambar sesuai ikon-ikon yang pengguna tampilkan sebagai pesan.
- 13) *Search*, fitur dasar setiap *Instant Messaging*, pengguna dapat mencari daftar *contact* melalui fitur ini.

- 14) *Call* atau Panggilan, karena verifikasi *WhatsApp* sama dengan nomor telepon selular pengguna lainnya. Penggunanya dapat melakukan panggilan langsung dari aplikasi *WhatsApp* ini dengan koneksi internet atau data.
- 15) *Video Call*, selain panggilan suara, pengguna juga dapat melakukan panggilan Video.
- 16) *Block*, digunakan untuk memblokir kontak tertentu.
- 17) *Status*, seperti kebanyakan fitur *Instant Messaging*, status juga hadir di *WhatsApp*. Namun tidak seperti *BlackBerry Messenger* yang menampilkan kondisi terbaru atau *update* setiap ada perubahan status dari teman, *WhatsApp* hanya menampilkan status dibawah nama teman, mirip dengan di *Yahoo Messenger*. Pengguna pun dapat mengganti status yang sudah tersedia di *WhatsApp* seperti *available*, *busy*, *at school*, dan lain-lain.

Hal ini sependapat dengan Barhoumi (2015, hlm. 222-223), menyatakan bahwa manfaat yang diberikan aplikasi *WhatsApp Messenger Group* menjadi sarana diskusi pembelajaran efektif, adapun manfaat dari fitur yang ditampilkan tersebut dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) *WhatsApp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara *online* antara pendidik dan peserta didik ataupun sesama peserta didik baik di rumah maupun di sekolah.
- 2) *WhatsApp Messenger Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan.
- 3) *WhatsApp Messenger Group* dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen.
- 4) *WhatsApp Messenger Group* memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karya dalam grup.
- 5) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *WhatsApp Messenger Group*.

Penggunaan *WhatsApp Group* sebagai media belajar banyak terjadi di tingkat Sekolah Dasar. Tentu karena berbagai pertimbangan dari survei yang dilakukan peneliti 100% belajar jarak jauh hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp Group*. Alasan para pengguna *WhatsApp* memilih aplikasi ini adalah karena tersedianya berbagai kemudahan yang ada di dalamnya serta tidak mengeluarkan biaya.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fitur yang dihadirkan di dalam aplikasi *WhatsApp* mampu mempermudah

penyebaran informasi komunikasi dengan sesama tanpa harus bertemu, dan semua orang bisa dengan mudah memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan, salah satunya penggunaan *WhatsApp Group* sebagai tempat berdiskusi serta dapat menunjang kemudahan berkomunikasi dalam proses pembelajaran.

### c. Kelebihan dan Kekurangan *WhatsApp*

*WhatsApp* menyediakan keuntungan dan kemudahan dalam berkomunikasi seperti biaya murah dan mempermudah penggunaannya. Oleh sebab itu, penggunaan *WhatsApp* sebagai aplikasi chat dapat menjadi media komunikasi yang efektif dan bermanfaat bagi penggunaannya. Hal ini yang membedakan *WhatsApp* dengan aplikasi lain karena memiliki karakteristik yang membuat banyak orang bisa menggunakannya.

Suryadi (2018, hlm. 7) mengatakan bahwa, “Keberadaan *WhatsApp* memudahkan kegiatan komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan maupun tulisan, mampu menyimpan pesan dan sangat praktis”. “Dalam pemanfaatan *WhatsApp* pengguna dapat melakukan obrolan *online* bertukar foto, berbagi file, dan lain-lain, serta kehadiran fitur menarik dengan kelebihan yang menarik pengguna” (Afnibar, 2020, hlm. 72-73).

Selain memberikan kelebihan *WhatsApp* juga memiliki kekurangan, menurut Yensy (2020, hlm. 70) menyatakan kekurangan dari aplikasi *WhatsApp*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Keberadaan lokasi yang berbeda akan membawa pengaruh yang berbeda juga terhadap kekuatan sinyal.
- 2) Banyaknya chat yang masuk di *WhatsApp Group* akan mengakibatkan penuhnya memori *handphone*, sehingga koneksi internet menjadi lambat.
- 3) *Chat* yang menumpuk, akan sulit untuk diakses karena harus *menscroll* ke atas agar bisa mengikuti jalannya diskusi berlangsung.

Jadi menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keberadaan *WhatsApp* mampu membantu sistem komunikasi baik jarak jauh



maupun jarak dekat dengan biaya yang murah dan penggunaannya yang mudah, bukan hanya dalam kehidupan bersosial saja tetapi juga dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun *WhatsApp* memiliki kekurangan, namun keberadaan *WhatsApp* tetap menjadi aplikasi yang paling banyak dan sering digunakan, masyarakat masih tetap memanfaatkannya karena dianggap lebih banyak memiliki kelebihan.

#### **d. Manfaat *WhatsApp***

Menurut Wahyuni (2021, hlm. 16) manfaat *WhatsApp* adalah sebagai berikut:

- 1) *WhatsApp* adalah aplikasi yang bisa diperoleh secara mudah dan gratis.
- 2) *WhatsApp* memiliki beberapa fasilitas antara lain untuk mengirim komentar, tulisan, gambar, video suara, dan dokumen.
- 3) *WhatsApp* dapat digunakan untuk mempublikasikan karya atau menyebarkan informasi dengan cepat dan mudah.
- 4) *WhatsApp* memiliki berbagai fitur sehingga dapat dengan mudah dibuat untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan.
- 5) *WhatsApp* memberikan kemudahan dalam pembelajaran secara *online* antara pendidik dan peserta didik ataupun sesama peserta didik, dimanapun mereka berada.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Dalam penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi bagi penulis untuk menambah informasi sebagai memperkaya bahan kajian bagi penelitian yang akan penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shodiq dan Zainiyati (2020) dalam jurnal Studi Keislaman yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *E-Learning* Menggunakan *WhatsApp* Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *WhatsApp* sebagai media pembelajaran di tengah pandemi sangatlah tepat, mengingat aplikasi ini sangat mudah dan

sederhana pengoperasiannya dan tentunya memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dibandingkan dengan aplikasi *online* lainnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Daheri, Deriwanto, dan Amda (2020) dalam jurnal *Basicedu* yang berjudul “Efektifitas *WhatsApp* sebagai Media Belajar *Daring*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran *daring* kurang efektif pada saat kegiatan pembelajaran terutama saat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *WhatsApp* kurang efektif karena disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu kurangnya penjelasan yang mendalam dan sederhana dari pendidik, rendahnya aspek afektif dan psikomotor pada saat kegiatan pembelajaran, sinyal internet, kesibukan pekerjaan orang tua, dan lain-lain.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Afnibar dan Fajhriani (2020) dalam jurnal *Komunikasi dan Penyiaran Islam* yang berjudul “Pemanfaatan *WhatsApp* sebagai Media Komunikasi antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dan dosen menggunakan *WhatsApp* dalam kegiatan berkomunikasi, penggunaan *WhatsApp* yang memudahkan dan sebagai penunjang pada saat kegiatan pembelajaran, penggunaan *WhatsApp* yang penggunaannya lebih mudah dari aplikasi-aplikasi yang lainnya tentunya membantu mahasiswa dalam berkomunikasi baik dalam pengiriman tugas maupun penerimaan pemahaman materi pembelajaran.

Dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan, penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaan dan perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada sasaran dan variabel yang akan diteliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shodiq dan Zainiyati (2020), memiliki persamaan yaitu membahas mengenai pemanfaatan media *WhatsApp* sebagai solusi pembelajaran ditengah pandemi Covid-19, dan membahas tentang kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan media *WhatsApp*. Namun, memiliki perbedaan mengenai tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada *E-learning*, sedangkan pada penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group*

(WAG) dalam kegiatan pembelajaran, serta mengetahui hambatan beserta solusi dalam pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group* (WAG). Perbedaan ditemukan kembali pada tempat penelitian yaitu di MI Nurulhuda Jelu, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Daher, Deriwanto, dan Amda (2020), memiliki persamaan yaitu pemanfaatan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran *daring*. Namun, memiliki perbedaan pada tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis bagaimana efektifitas penggunaan *WhatsApp* sebagai media belajar *daring*, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group* (WAG) sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ), serta mengetahui hambatan beserta solusi dalam pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group* (WAG).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Afnibar dan Fajhriani (2020), memiliki persamaan yaitu membahas tentang pemanfaatan *WhatsApp*. Namun, memiliki perbedaan yang terletak pada tujuan penelitian dan subjek penelitian. Pada penelitian Afnibar dan Fajhriani peneliti mengambil subjek mahasiswa dan dosen, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengambil subjek pendidik dan peserta didik di Sekolah Dasar.

### C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pengajar yang akan membawa perubahan tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Keberhasilan pembelajaran tentunya adanya kerjasama dengan warga sekolah termasuk peran guru sebagai pendidik.

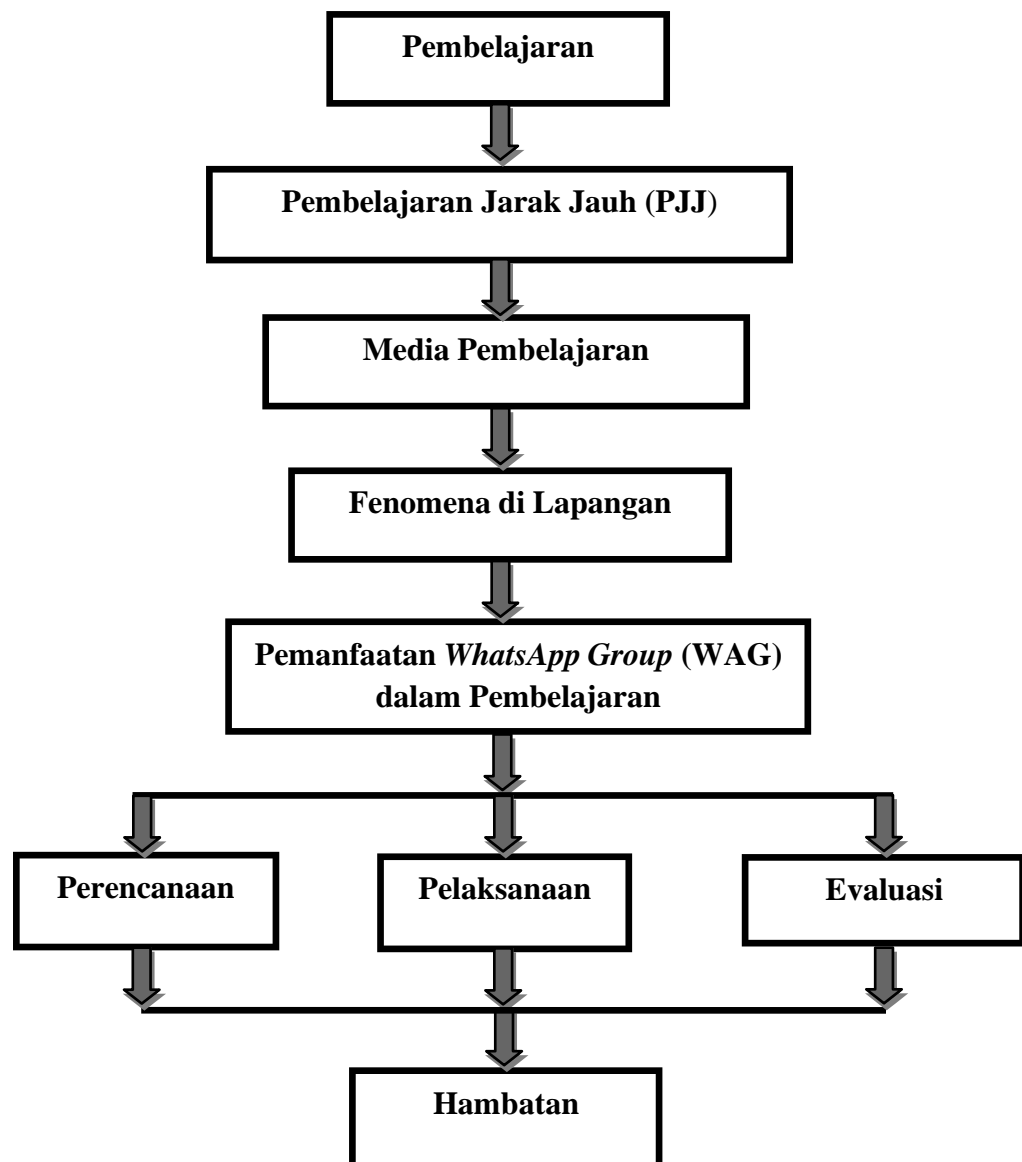
Wabah virus corona yang menyerang dunia, membuat semua tatanan kehidupan berubah, terutama dalam sistem pendidikan. Pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Kebijakan yang diambil dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) terutama di sekolah dasar tentu memiliki hambatan dalam proses pelaksanaannya, seperti kurangnya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran dan peserta didik kurang mendapatkan kebebasan dalam menerima materi dan bertanya kepada gurunya terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Penggunaan sosial media yang sering digunakan dalam keadaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di tengah pandemi saat ini yaitu aplikasi *WhatsApp*.

Ketercapaian program pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak terlepas dari semua peran dan kerjasama warga sekolah dan orang tua. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Guru harus mampu memberikan pengalaman belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan kepada peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini. Hal ini sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yaitu aplikasi *WhatsApp Group (WAG)*.

Usaha yang dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di tengah pandemi yaitu pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group (WAG)* sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ) di sekolah dasar. Pengimplementasian ini dilakukan pada siswa Kelas IV di SDN Kencana Indah II Kabupaten Bandung, terlihat dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* mulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara jarak jauh. Oleh karena itu diharapkan penelitian ini mampu mendeskripsikan mengenai pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group (WAG)* sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ) di sekolah dasar. Bagaimana hambatan yang terjadi dalam pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group (WAG)* sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ), serta solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* di sekolah tersebut.



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

Sumber: Lestari, 2021, hlm. 26

