

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar

Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang di perkuat. Menurut Ekayani (2017) belajar adalah “sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain.” (hlm.85). Dan Menurut Hermawan (2017) “Belajar itu suatu proses perubahan. Perubahan-perubahan tersebut merupakan perubahan yang positif artinya perubahan yang menuju ke arah kemajuan atau perbaikan” (hlm.85). Dari kedua pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan yang dialami pada perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu.

Setelah mengetahui bahwa belajar adalah suatu proses perubahan manusia ke arah yang lebih baik. Belajar erat kaitannya dengan perubahan fisik dan psikis, menurut Hanafy (2014) “belajar merupakan aktifitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara” (hlm.68). Menurut Slameto (dalam Hanafy, 2014) bahwa “belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya” (hlm.86). Perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari perbuatan belajar terjadi secara sadar, bersifat positif dan berkelanjutan. Ciri-ciri perubahan tingkah laku sebagai hasil dari perbuatan belajar tersebut tampak dengan jelas menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi. Belajar dalam pandangan B. F. Skinner (dalam Hanafy, 2014) adalah “menciptakan kondisi peluang dengan penguatan (*reinforcement*),

sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya ganjaran (*funishment*) dan pujian (*rewards*) dari guru atas hasil belajarnya” (hlm.68). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah peristiwa yang menimbulkan respon belajar, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran ataupun hukuman. Jadi seorang siswa akan menjadi lebih giat belajar apabila mendapat hadiah sehingga responnya menjadi lebih intensif dan kuat. Menurut pandangan Robert M. Gagne (dalam Hanafy, 2014) bahwa “belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja” (hlm.69). Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa belajar erat kaitannya dengan stimulus yang secara bersamaan dengan isi ingatan mempengaruhi perubahan tingkah laku dari waktu ke waktu.

Berdasarkan pada uraian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan fisik dan psikis yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku yang relatif bersifat konstan atau tetap.

2.1.2 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara dua pihak yang berada di sekolah antara pendidik dan peserta didik dalam menjalani aktivitas persekolahan dalam ruang lingkup yang sangat luas.

Menurut Rosdiani, Dini (2013)

Pembelajaran pada kehendaknya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. (hlm.87).

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, Syaiful, 2011) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. (hlm.62)

Dengan datangnya pandemi Covid 19 tentunya sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, yang harus mengubah konsep pembelajaran yang

tadinya berjalan secara tatap muka langsung, sekarang harus diubah menjadi konsep pembelajaran Daring. Menurut Riyana (2015) “Pola pembelajaran saat ini banyak menggunakan pola pembelajaran bermedia” (hlm.7). Media ini merupakan perubahan pola pembelajaran yang terjadi karena adanya perubahan peran guru pada kegiatan pembelajaran, dimana antara guru dan media memiliki peranan yang setara dalam menjalankan fungsinya untuk menyampaikan isi atau materi. Pembelajaran pada pola ini menekankan pada peran media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran. Pada pola pembelajaran ini guru lebih ditekankan untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh informasi yang tepat. Pada pola ini tampak jelas bahwa komponen yang tidak terlihat adalah guru. Pembelajaran ini memberikan kebebasan dan keleluasan lebih kepada media untuk secara langsung berinteraksi dengan siswa, sedangkan guru akan lebih berperan sebagai fasilitator dan evaluator pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tentunya dengan konsep pembelajaran yang telah berubah banyak siswa yang sudah siap mengikuti pembelajaran Daring, ada juga sebagian siswa yang belum siap mengikuti pembelajaran Daring. Pendapat menurut Dewi (2020) “Dengan adanya pembelajaran jarak jauh membuat para siswa perlu waktu untuk beradaptasi, perubahan yang siswa hadapi saat ini tentunya secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar siswa” (hlm.59). Siswa harus bisa beradaptasi dengan keadaan yang dimana mereka terbiasa berada di sekolah untuk berinteraksi dengan teman- temannya, bermain dan bercanda gurau dengan teman-temannya serta bertatap muka dengan para gurunya, dan sekarang harus belajar sendiri dirumah secara daring.

2.1.3 Konsep Psikologi Belajar

Dalam pembelajaran ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu salah satunya adalah jiwa manusia yang terangkum dalam psikologi. Bahwa manusia akan selamanya melibatkan diri dan jiwanya untuk melakukan aktivitas dalam kehidupannya atau segala aktivitas yang akan terus berusaha membimbing dan memberi suatu teladan yang selamanya akan tumbuh dan berkembang. Psikologi belajar dapat dimaknai dengan suatu ilmu pengetahuan yang mengkaji atau

mempelajari tingkah laku individu (manusia), di dalam usaha mengubah tingkah lakunya yang dilandasi oleh nilai-nilai karakteristiknya dalam kehidupan pribadinya atau kehidupan kemasyarakatan dan kehidupan dalam alam sekitar melalui proses pendidikan.

Psikologi belajar dapat dimaknai sebagai suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku individu (manusia) dalam usaha mengubah tingkah lakunya yang dilandasi oleh nilai-nilai kepribadian yang baik melalui proses pembelajaran. Bagi seorang pendidik sangat penting memahami psikologi belajar, karena, kegiatan pembelajaran sangat erat dengan muatan psikologis. Dalam hal ini mengabaikan aspek-aspek psikologis dalam proses pembelajaran akan berakibat kegagalan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Menurut Mahfud (1991) “Definisi tentang psikologi belajar masih berkaitan dengan definisi dengan psikologi pendidikan yang dapat menjadi kesimpulan dalam psikologi belajar yaitu sebagai berikut:

- Lister D. Crow and Alice Crow, Ph. dalam bukunya "Educational Psychology" menyatakan bahwa psikologi pendidikan ialah Ilmu pengetahuan praktis yang berusaha untuk menerangkan belajar sesuai dengan prinsip-prinsip yang ditetapkan secara ilmiah dan fakta-fakta sekitar tingkah laku manusia.
- W.S. Winkel dalam bukunya "Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar" menyatakan bahwa psikologi pendidikan adalah salah satu cabang dari psikologi praktis yang mempelajari prasarat-prasarat (fakta-fakta) bagi belajar di sekolah berbagai jenis belajar dan fase-fase dalam semua proses belajar. Dalam hal ini, kajian psikologi pendidikan sama dengan psikologi belajar” (hlm. 12-15).

Dalam uraian diatas makan dapat disimpulkan bahwa psikologi belajar adalah ilmu pengetahuan yang berusaha mempelajari, menganalisis prinsip prinsip perilaku manusia dalam proses belajar dan pembelajaran.

2.1.4 Media Daring

Media daring merupakan sebuah perangkat lunak yang membantu sistem kerja gawai sebagai perangkat keras dalam menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi yang terintegrasi secara luas. Media Daring menjadi sebagai substansi yang sangat penting yang membuat paradigma media mass bergeser pada paradigma media saat ini. Melalui media Daring komunikasi diintegrasikan dalam sebuah sistem yang terpadu sehingga pengguna dapat dibagi menjadi informasi.

Definisi menurut M. Romli (2012) “Media Daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bias diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara, sebagai sarana komunikasi secara Daring, sedangkan secara khusus media Daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa” (hlm.34).

Dan menurut Santana (2005) menyatakan “Media Daring merupakan sebuah jurnalisme baru karena memiliki fitur yang menyerupai jurnalisme tradisional dengan kemampuan untuk menawarkan kemungkinan-kemungkinan baru yang tidak terbatas dalam memproses dan menyebarkan berita. (hlm.137).

2.1.5 Metode Pembelajaran Daring

Menurut Moore, Dickson-Deane, Galyen (dalam Ali Sadikin, 2011) menyatakan bahwa “Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran” (hlm.215). Dan juga menurut Kuntarto (dalam Ali Sadikin, 2017) “Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen/siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet” (hlm.216)

Menurut Zhang, et.al (dalam Ali Sadikin, 2004) “Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional” (hlm.216)

Pendapat Gikas dan Grant (dalam Ali Sadikin, 2013) “Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja” (hlm.216). Pembelajaran Daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industry 4.0. (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019: hlm.216)

Korucu dan Alkan (dalam Ali Sadikin, 2011) berpendapat bahwa “Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam Lembaga

Pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh” (hlm.216). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara Daring. Misalnya kelas virtual yang dapat didapatkan dalam layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016: hlm.216), ataupun aplikasi pesan instan seperti *Whatsapp* ataupun *Telegram* (So, 2016: hlm.216). Pembelajaran Daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). Pembelajaran Daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi saat ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. *Social distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus Covid-19.

Menurut Meidawati, dkk (dalam Pohan A, 2019) manfaat pembelajaran Daring dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dan murid. Kedua siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru. Ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa, guru, dan orang tua. Keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis. Kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut. Keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja tanpa batas waktu. (hlm.7).

2.1.6 Kebijakan Pesantren/Madrasah dalam pembatasan *Handphone*

Dunia pendidikan sangatlah luas dalam semua bidang yang akan selalu mencakup semua ilmu pengetahuan yang berada di kehidupan. Maka terbentuklah suatu Lembaga yang mampu menampung ilmu pengetahuan agar menjadi tempat keilmuan yang tersistematis dan tersusun. Selain menjadikan manusia menjadi cerdas tetapai ada Lembaga yang mampu membangun karakter

yang menjadi pendorong psikologi manusia untuk menjadi lebih baik dalam kehidupannya.

Dalam membangun suatu lembaga perlu adanya kebijakan-kebijakan yang teratur didalamnya yang berlandaskan secara hukum tertulis ataupun norma-norma yang berlaku di masyarakat. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 52 ayat 1 butir F bahwa “Setiap satuan pendidikan harus memiliki pedoman yang mengatur tentang peraturan akademik” dan pasal 52 ayat 1 butir G bahwa “Setiap satuan pendidikan harus memiliki pedoman yang mengatur tentang tata tertib satuan pendidikan, yang minimal meliputi tata tertib pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik, serta penggunaan dan pemeliharaan sarana dan prasarana”. Lalu pada pasal 52 ayat 4 menegaskan bahwa “Pedoman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) butir g ditetapkan oleh kepala satuan pendidikan setelah masukan dari rapat dewan pendidik dan komite sekolah madrasah”.

Berdasarkan hal di atas maka segala kebijakan sekolah harus dimiliki oleh seluruh satuan pendidikan di Indonesia yang formal maupun tidak formal yang disusun dan dirancang oleh kepala satuan pendidikan.

Sekolah Tjokroaminoto Garut adalah salah satu sekolah berbasis pesantren yang menjadi salah satu dari sekian banyak dari beberapa sekolah dimana para murid berhak untuk tinggal ataupun menetap di pesantren tersebut. Berdasarkan Peraturan Pemerintah di atas tadi maka pesantren Tjokroaminoto Garut pun memiliki kebijakan untuk para santri dan santriwatinya. Peraturan merupakan norma-norma yang mengandung perintah dan larangan, yang di dalamnya mengatur tentang perilaku individu, yang harus dilakukan yang seharusnya tidak dilakukan. Peraturan atau tata tertib yang diterapkan membuat santri belajar untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai secara agama dan sosial, serta dapat membentuk remaja atau santri menjadi orang dewasa yang produktif. (Rahmawati AD, 2015: hlm.5).

Pesantren Tjokroaminoto Garut terdapat peraturan tertulis tentang peraturan pembatasan penggunaan *handphone* dan lokasi yang dilarang untuk menggunakan *handphone* yang tertulis Peraturan Pesantren Tjokroaminoto

Garut Bab II tentang Larangan. Peraturan ini di perlakukan kepada seluruh santri dan santriwati. Peraturan pembatasan penggunaan *handphone* ini diberlakukan menurut pengurus pesantren bahwa “karena akan berdampak negatif terhadap siswa yang dimana pesantren menjunjung tinggi solidaritas dan bermoral baik dan juga sudah menjadi budaya yang sering dilakukan para pendahulu dalam mendidik para santrinya yang berlandaskan agar lebih menjaga keistimewaan dalam hidup bernuansa pesantren”.

2.1.7 Pandemi Covid-19

Penyakit koronavirus 2019 (bahasa Inggris: coronavirus disease 2019, disingkat COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-CoV-2, salah satu jenis koronavirus. Penyakit ini mengakibatkan pandemi koronavirus 2019–2020. Penderita COVID-19 dapat mengalami demam, batuk kering, dan kesulitan bernapas. Sakit tenggorokan, pilek, atau bersinbersin lebih jarang ditemukan. Pada penderita yang paling rentan, penyakit ini dapat berujung pada pneumonia dan kegagalan multiorgan.

Di awal tahun 2020, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari Cina kepada World Health Organization (WHO) terdapatnya 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, tepatnya di hari terakhir tahun 2019 Cina. Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain. Pada 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru (Handayani, 2020, hlm.120).

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. Proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran Daring/jarak jauh yang bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid 19. Pembelajaran Daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Daring membuat siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun (Riyana, 2015, hlm. 1.16). Siswa dapat

berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Ria Yunitasari dan Umi Hanifah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Judul yang diteliti adalah Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif menggunakan metode analisis data. Dengan instrumen penelitian menggunakan wawancara. Subjek dalam penelitian ini yaitu berjumlah 13 responden diantaranya: 8 siswa SD/MI, 3 orang guru, dan 2 orangtua di Desa Karanggayam Sidoarjo. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa pembelajaran Daring berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung.
- b. Penelitian oleh Herlina dan Maman Suherman Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Tadulako dan Guru Sekolah Dasar Negeri Sumari. Judul yang diteliti adalah Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Tengah Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode analisis data. Dengan menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara, observasi dan penelusuran pustaka Daring. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Sumari. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran Daring berpotensi sangat terbuka untuk pengembangan model pembelajaran meskipun wilayah atau lingkungan sekolah tidak dilengkapi sarana prasarana penunjang pembelajaran Daring/Daring dengan melakukan model pembelajaran *distance learning* dan *collaborative learning*.

Perbedaan yang terjadi pada penelitian ini adalah dari segi fokus penelitiannya dan subjek penelitiannya. Fokus penelitian yang penulis teliti adalah Dampak Pembelajaran Berbasis Daring secara luas dan subjek penelitiannya yang penulis teliti adalah Siswa SMA/MA. Sedangkan persamaan yang terjadi pada penelitian ini adalah dari segi variabelnya. Variabel yang digunakan penulis teliti adalah Pembelajaran Daring. Dengan adanya penelitian di atas akan menjadi pedoman dan pembanding bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian di MA Tjokroaminoto Garut Garut.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah hubungan antara konsep yang satu dengan konsep yang lain dari masalah yang diteliti atau merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka dari masalah yang diteliti dan hasil penelitian yang relevan.

Hasil belajar dan juga semangat dalam pelajaran PJOK pada masa pandemic Covid-19 siswa MA Tjokroaminoto Garut sangatlah rendah, untuk itu harus segera diadakan penelitian dalam pembelajaran, dengan menganalisa dampak yang mempengaruhi hasil belajar dalam proses pembelajaran untuk diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Karena dengan menganalisa hal tersebut dapat mengetahui apa saja hal yang diakibatkan dalam suatu pembelajaran Daring sehingga dapat mempengaruhi dalam pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran PJOK di MA Tjokroaminoto Garut berbasis Daring sendiri awalnya disambut siswa karena memang alternatif satu-satunya namun banyak siswa yang mengeluh karena keterbatasan sinyal, media pembelajaran, sarana prasarana. Dibalik hal itu banyak sekali kegiatan siswa yang kurang melakukan aktivitas gerak dikarenakan kegiatan selama sekolah hanya sebatas mengerjakan tugas yang diberikan oleh para pendidik di sekolah tersebut selama kegiatan berlangsung ataupun di waktu senggang mereka. Oleh karena itu, banyak siswa kurang dalam beberapa aspek pembelajaran PJOK diantaranya aspek Kognitif dan Psikomotor. Lalu, para peserta didik yang di latar belakang oleh hal tersebut ketika diarahkan melakukan pembelajaran PJOK berupa tugas ataupun kegiatan pembelajaran peserta didik cenderung tidak memiliki motivasi dalam pembelajaran seperti sakit, malas, bolos sekolah dll.

Beberapa keluhan yang didapatkan akan memiliki suatu akibat terhadap semua aspek yang ada pada diri siswa. Dan juga keluhan tersebut masih bisa dirasakan oleh siswa yang memiliki telepon selular terhadap proses pembelajaran apalagi oleh siswa yang tidak mempunyai telepon selular akan memberikan keluhan yang sangat signifikan. Dibalik itu maka akibat tersebut akan memberikan akibat yang positif dan negatif kepada para pendidik dan juga peserta didik. Maka ketika dilakukan penelitian dalam hal ini akan memberikan pemahaman kepada semua aspek untuk dikembangkan dari segala potensi.

Hubungannya dengan pembelajaran Daring mata pelajaran PJOK di MA Tjokroaminoto Garut adalah bila siswa yang mempunyai telepon selular masih bisa mendapatkan keluhan yang berpengaruh terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran PJOK berbasis Daring, maka siswa yang tidak memiliki telepon selular akan mendapatkan dampak yang sangat signifikan berikut maupun dari sisi positif ataupun negatif.

Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan tersebut maka dapat dianalisis dari hal tersebut dengan menyusun sebuah instrumen dalam bentuk forum grup diskusi, dan observasi. Forum Grup Diskusi tersebut berisi dari pertanyaan-pertanyaan yang dapat mengungkap dampak-dampak yang ditimbulkan. Observasi tersebut dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam pembelajaran secara keseluruhan.

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini ada beberapa pertanyaan yang akan diajukan untuk memperoleh sebuah data atau informasi tentang hasil penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

No.	Pertanyaan Penelitian	Aspek Yang diteliti
1.	Bagaimana tanggapan terhadap Pembelajaran Daring?	Pembelajaran Daring
2.	Bagaimana Prosedur Pembelajaran Daring di Sekolah?	Prosedur Pembelajaran Daring

3.	Apa perubahan terhadap psikologi belajar selama Pembelajaran Daring?	Psikologi Belajar
4.	Bagaimana tanggapan terhadap kebijakan pesantren tentang larangan menggunakan gadget?	Kebijakan Larangan menggunakan gadget
5.	Bagaimana proses pembelajaran Daring ketika tidak menggunakan gadget?	Proses Pembelajaran Daring
6.	Bagaimana dampak yang dirasakan selama pembelajaran Daring?	Dampak pembelajaran Daring
7.	Bagaimana alternatif yang ditawarkan dalam pembelajaran Daring?	Alternatif pembelajaran Daring