

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

##### **2.1.1. Hakikat Pendidikan Jasmani**

Pembelajaran merupakan suatu tahapan dalam beberapa peristiwa yang dialami manusia sehingga menjadikan lebih mengerti dan berpengalaman untuk melaksanakan tugas selanjutnya secara lebih mudah. Menurut Oemar, Hamalik (2002) dalam Fakhurrizi (2018) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur - unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual) proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran” (hlm. 52). Pembelajaran secara formal dilaksanakan di sekolah - sekolah dengan melibatkan beberapa elemen, yang antara lain, guru dan siswa. Dua unsur tersebut menjadi syarat wajib dari proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di sekolah secara umum terbagi menjadi beberapa mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran pendidikan jasmani yang merupakan proses pembelajaran yang mengedepankan aspek psikomotor, namun tidak meninggalkan aspek lainnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurhadi Santoso (2009) dalam Setyawan (2014) “Pendidikan Jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, kecerdasan, dan pembentukan watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga negara dalam mencapai tujuan pendidikan” (hlm. 3). Menurut Sumbodo (2016) dalam Irwanto (2020) “Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif”.

Menurut Priyanto (2013) “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem sistem

pendidikan nasional” (hlm. 5-11).

Adapun tujuan pendidikan jasmani menurut Rahayu dalam Sudirjo (2019) fungsi dari pendidikan jasmani sebagai berikut :

a) Aspek Organik

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan yaitu jumlah kekuatan maksimum yang dikeluarkan oleh otot - otot atau kelompok otot dalam menahan beban semaksimal mungkin.
- 3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
- 4) Meningkatkan daya tahan *kardiovaskular*, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama.
- 5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

b) Aspek Neuromuskular

- 1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi syaraf dan otot.
- 2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, mengcongklang, bergulir dan menarik.
- 3) Mengembangkan keterampilan non lokomotor, seperti mengayun, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membungkuk.
- 4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan dan bergulir. Pada keterampilan ini setiap yang dilihat anak (sensorik) dapat mudah masuk ke otak sehingga akan timbul stimulus untuk meniru sesuai dengan hasil sensorik dan perintah dari otak serta respon yang timbul sebuah pola gerak yang ditirunya.

- 5) Mengembangkan faktor - faktor gerak seperti ketepatan, irama, rasa gerak, *power*, waktu reaksi, kelentukan dan stamina.
- 6) Mengembangkan keterampilan berolahraga seperti sepat bola, bola voly, bola basket, tenis, *baseball*, *Softball*.
- 7) Mengembangkan keterampilan reaksi seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang, *outdoor education*, sehingga anak tidak akan ragu dan takut ketika melakukan suatu aktivitas diluar rumah ata kelas.

c) Aspek Kognitif

Pada aspek ini terdapat beberapa hal yang menjadi fungsi pendidikan jasmani terhadap fungsi kognitif yaitu meliputi memperhatikan, berkonsentrasi, memecahkan masalah, berfikir, membuat keputusan dengan cepat dan tepat, serta beberapa domain pada aspek kognitif sebagai berikut ;

- 1) Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
- 3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
- 4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
- 5) Menghargai kinerja tubuh penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang dalam mengimplementasikan aktivitas dari dirinya.
- 6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan masalah - masalah pengembangan melalui gerakan.

d) Aspek Perseptual

- 1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
- 2) Megembangkan hubungan - hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang. Yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya.

- 3) Mengembangkan kordinasi gerak visual yaitu kemampuan mengkordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh dan otot kaki.
- 4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis dan dinamis) yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
- 5) Mengembangkan dominasi (*dominancy*) yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/ kiri dalam melempar atau menendang.
- 6) Mengembangkan literasi (*literality*) yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
- 7) Mengembangkan image tubuh (*body image*) yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

e) Aspek Emosional

Aspek ini lebih mengutamakan tanggung jawab serta emosional anak dalam rasa empati terhadap suatu keadaan, ketika bayi menangis maka setiap bayi yang disekitarnya ikut menangis juga karena secara empati anak mewakili jiwa senasib sepenagguhan, dengan demikian anak tidak akan terjadi perpecahan, perkelahian dilingkungan mereka. Adapun yang harus dipertimbangkan mengenai ranah emosional tertera dibawah ini ;

- 1) Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
- 2) Mengembangkan reaksi positif sebagai penonton.
- 3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
- 4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.
- 5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

f) Aspek Sosial

Aspek ini diarahkan agar mudah berbaur dengan teman sebaya, tetangga, masyarakat luas di sekitar rumah. Kesadaran sosial sangat penting bagi anak yang berkaitan dengan interaksi antara anak dan dengan individu serta kelompok lain yang ditemui oleh anak, sehingga akan berkelanjutan. Beberapa ranah dalam aspek sosial sebagai berikut;

- 1) Menyesuaikan dengan orang lain dan lingkungan dimanapun berada.
- 2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
- 3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
- 4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluai ide dalam kelompok.
- 5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat sebagai anggota masyarakat. (hlm. 32)

Salah satu mata pelajaran yang banyak dilakukan di luar ruangan adalah pendidikan jasmani. Mata pelajaran yang banyak digemari oleh siswa di sekolah karena pembelajarannya yang menyenangkan, bebas berekspresi, dan bisa menunjukkan bakat yang nantinya bisa dikembangkan. Meskipun demikian ada saja siswa yang tidak menyukai mata pelajaran ini dikarenakan takut kecapean, kepanasan dan ketakutan. Adapun tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai, menurut Adang Suherman (2003) “Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yaitu :

1. Perkembangan fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan aktivitas - aktivitas yang melibatkan kekuatan - kekuatan fisik dari organ tubuh manusia.

2. Perkembangan Gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.

3. Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab.

4. Perkembangan Sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan dengan pendidik atau lingkungan yang dikelola dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental dan perkembangan sosial yang disusun secara sistematis dalam kerangka pendidikan nasional.

#### 2.1.2. Macam - macam proses pembelajaran

Proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik menunjukkan adanya proses aktivitas akademik. Pelayanan proses pembelajaran yang modern tidak baku pada proses pembelajaran di kelas yang terbatas oleh ruang dan waktu, seluruh ruang di sekolah dapat dijadikan tempat untuk pelayanan proses pembelajaran karena peningkatan kemampuan peserta didik bukan hanya pada aspek kognitif.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kurikulum. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum erat kaitannya dengan dengan proses pembelajaran yang sama - sama bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam dunia pendidikan formal, kegiatan kurikulum disebut juga kegiatan kurikuler, yang terdiri dari : Intrakurikuler, kokurikuler.

Menurut Shiviana dan Tasman Hamami (2020) “Kegiatan intrakurikuler adalah suatu kegiatan dalam suatu dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan mata pelajaran dalam struktur kurikulum” (hlm. 160). Kegiatan intrakurikuler biasanya mempunyai jatah waktu sesuai dengan program, kegiatan ini bersifat wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di sekolah dan menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran. Contoh kegiatannya adalah proses pembelajaran di kelas ataupun dilapangan. Hal - hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan intrakurikuler adalah ini adalah :

- a) Materi pelajaran yang akan diberikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru mata pelajaran harus menyiapkan dengan baik apa saja yang diperlukan dengan menyampaikan materi agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- c) Bahan ajar, metode dan cara evaluasi harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan.
- d) Dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat di atas kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik yang sesuai atau sejalan dengan komponen kurikulum. Kegiatan intrakurikuler biasanya mempunyai jatah waktu sesuai dengan program, kegiatan ini bersifat wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di sekolah dan menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran.

Kegiatan kokurikuler adalah rangkaian kegiatan kesiswaan yang berlangsung di sekolah. Menurut Shiviana dan Tasman Hamami (2020) "Kegiatan kokurikuler adalah suatu kegiatan yang merupakan bagian dari kegiatan sekolah yang pelaksanaannya dilakukan diluar jam pelajaran dengan tujuan agar membawa siswa dalam hal mendalami sekaligus menghayati berbagai materi yang nanti akan dipelajari di ketika dalam kegiatan intrakurikuler. Contohnya pemberian tugas yang dimaksudkan agar peserta didik lebih memahami dan mendalami apa yang telah diajarkan dalam kegiatan intrakurikuler. Ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini, yaitu :

- a) Pemberian tugas kokurikuler harus sesuai dan jelas dengan pokok bahasan atau sub pokok bahasan yang sedang diajarkan.
- b) Guru hendaknya tahu mengenai tingkat kesulitannya bagi peserta didik sehingga tugas yang diberikan kepada peserta didik itu sesuai dengan kemampuannya dan tidak memberatkan baik pada fisiknya maupun psikisnya.
- c) Penilaian tugas kokurikuler harus jelas dan adil sesuai dengan hasil masing - masing kemampuan peserta didiknya.
- d) Kegiatan kokurikuler dijadikan tambahan dalam pemberian nilai pada rapot.

### 2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang disusun secara sistematis untuk membentuk karakter seperti sikap, tindakan moral, stabilitas emosional, tindakan moral yang positif untuk mencapai suatu tujuan berupa hasil belajar yang baik. Mata pelajaran pendidikan jasmani dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang sekolah menengah atas. Perbedaannya sekolah dasar dikemas secara tematik sedangkan sekolah menengah atas tidak. Ruang lingkup pendidikan jasmani dalam pembelajaran menurut Rahayu dalam Anas Junaedi (2015) antara lain :

- a) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- b) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh, serta aktivitas lainnya.
- c) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya.
- e) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya.
- f) Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/ karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- g) Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait pada perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS, Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri yang masuk dalam semua aspek (hlm. 836).

Dari penjelasan di atas ruang lingkup sekolah dasar hingga menengah atas meliputi permainan dan olahraga, keterampilan lokomotor dan non lokomotor,

kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas air, pendidikan luar sekolah dan kesehatan. Permainan harus diberikan pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, pembelajaran Atletik misalnya pada anak sekolah dasar lari *sprint* 100 meter, sub materi start jongkok, teknik lari, dan teknik finish diberikan kepada anak sekolah menengah pertama sedangkan sub materi tolak peluru, lempar lembing difokuskan kepada sekolah menengah atas.

#### 2.1.4. Hakikat Pembelajaran Daring

Belajar pada hakikatnya adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pengajar. Belajar juga pada hakikatnya merupakan aktivitas paling utama dalam serangkaian pendidikan di sekolah. Menurut Mahmud (2020) “Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang di manifestasikan sebagai pola - pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan - kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Sedangkan menurut Komalasari (2010) “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dengan syarat perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau perubahan sementara karena suatu hal.

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini pembelajaran daring/ *online* menggantikan pembelajaran tatap muka karena kondisi pandemi *covid-19* ini. Menurut Zhafira, Ertika dan Chariyatun (2020) dalam Anugrahana (2020) “menjelaskan bahwa terdapat model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi dari dua metode pembelajaran yaitu tatap muka dan pembelajaran daring)”. Kemudian menurut Bilfaqih, Qomarudin (2015) dalam Irwanto (2020) “pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video kelas, *email*, telepon konferensi, dan *video streaming online*”. Selanjutnya menurut Alessandro (2018) dalam Novitasari (2020) “pembelajaran daring melibatkan unsur

teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem”. Begitu juga menurut Hanum (2013) dalam Anugrahana (2020) “pembelajaran daring atau online adalah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi” (hlm. 92).

#### 2.1.5. Konsep Pembelajaran Daring

Di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring) dikarenakan pandemi *covid-19*. Pembelajarannya menggunakan aplikasi SPI dan *Whatsapp*, pelaksanaan pembelajaran daring dibuatnya grup masing - masing kelas atau satu angkatan sekaligus kemudian pengisian presensi dan guru mengirim materi yang akan dipelajari. Setelah pengisian presensi dan peserta didik mempelajari materinya dan dibuka sesi diskusi. Selama pembelajaran berlangsung guru juga menjelaskan teknis pengumpulan tugas dan *deadline* pengumpulan tugas, lama pengerjaan tugas selama 1 minggu. Setelah penugasan selesai guru memeriksa tugas dan presensi untuk penilaian.

Tujuan pembelajaran daring secara umum bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak atau lebih luas. Kemudian manfaat pembelajaran daring menurut Yohanan (2020);

- a) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- b) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dan jaringan.
- c) Menekankan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang tadinya tidak mengetahui menjadi mengetahui, yang tadinya belum bisa menjadi bisa. Sedangkan pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet, pembelajaran daring dimasa Pandemi *Covid-19* sebagai media penyampaian ilmu dari pendidik

(guru) kepada peserta didik (siswa) dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

#### 2.1.6. Hakikat Tingkat Kepuasan

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka tetapi saat ini pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini tentu sangat mempengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “tingkat adalah susunan yang berlapis - lapis atau berlenggek - lenggek seperti lenggek rumah, tumpuan pada tangga (jenjang). Tinggi rendahnya martabat (kedudukan, jabatan, kemajuan perdaban, pangkat, derajat, dan sebagainya)”.

Di masa pandemi sekarang tentunya kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, tentunya hal ini sangat mempengaruhi kepuasan siswa dalam proses pembelajarannya dikarenakan pembelajaran daring merupakan metode baru. Menurut Tiptono (2008) dalam Setyawan (2014) kepuasan (*Statisfacion*) “berasal dari bahasa latin “Statis” (artinya cukup baik, memadai) dan “Facio” (melakukan atau membuat) kepuasan dapat diartikan sebagai “Upaya pemenuhan sesuatu” atau “membuat sesuatu memadai” (hlm. 43). Kemudian menurut Purwanto Udiutomo (2011) dalam Setyawan (2014) “kepuasan merupakan penilaian konsumen terhadap fitur - fitur produk atau jasa yang berhasil memberikan pemenuhan kebutuhan pada level yang menyenangkan baik itu di bawah atau di atas harapan” (hlm. 7). Begitu juga menurut Aktan (2010) dalam Putra (2019) “kepuasan merupakan suatu perasaan dimana harapan, kebutuhan dan keinginan dapat terpenuhi dari sebuah pelayanan”. Untuk tercapainya tingkat kepuasan tersebut tentunya ada faktor - faktor yang mempengaruhinya. Menurut Supranto dalam Purnama (2019) “Menyatakan dapat dispesifikan dari teori jasa, pelayanan, dan kepuasan pelanggan adalah;

##### a) Faktor Keandalan (*Reability*)

Keandalan adalah faktor kemampuan penyedia layanan untuk melaksanakan jasa yang dijanjikan dengan konsisten dan terpercaya. Kepuasan pelanggan akan terpenuhi apabila kualitas produk dan jasa yang diberikan sesuai dengan janjinya para pelanggan.

b) Faktor Ketanggapan (*Responsiveness*)

Ketanggapan adalah kemauan untuk membantu pelanggan dan memberikan jasa dengan cepat atau tanggap. Ketanggapan akan memberikan pengaruh yang baik terhadap kepuasan pelanggan, karena tanggapan yang baik akan memberikan nilai kepuasan yang baik pula.

c) Faktor Keyakinan (*Confidence*)

Keyakinan adalah pengetahuan dan kesopanan karyawan serta kemampuan mereka untuk menimbulkan kepercayaan dan keyakinan atau “*assurance*”. Jadi, pelanggan akan puas apabila ada jaminan terhadap kualitas layanan yang diberikan penyedia jasa maupun terhadap keamanan barang yang dibawa pelanggan..

d) Faktor Empati (*Emphaty*)

Empati adalah rasa peduli, pemberian perhatian pribadi bagi pelanggan. Hal ini menjadi penting karena kepuasan pelanggan juga akan tercapai apabila timbul rasa nyaman yang dialami oleh pelanggan dalam menggunakan jasa pelayanan yang diberikan.

e) Faktor Berwujud (*Tangible*)

Berwujud adalah tampilan berupa fisik, peralatan personal, dan media komunikasi. Faktor ini juga akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kepuasan pelanggan, karena semakin baik kualitas dari fasilitas - fasilitas yang digunakan dalam pemberian jasa akan semakin baik pula tingkat kepuasan pelanggan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa tingkat kepuasan merupakan sebuah tanggapan atau harapan siswa atau peserta didik atas terpenuhinya kebutuhan dan keinginan dapat terpenuhi dari sebuah pelayanan yang diberikan, dan sebaliknya apabila tanggapan atau harapan siswa tidak terpenuhi maka respon yang akan diberikan negatif atau merasa kecewa. Didalam tingkat kepuasan yang baik tentunya ada faktor yang mempengaruhinya yaitu; Kesatu faktor keandalan, 1. kemahiran guru dalam menyampaikan materi, 2. kesesuaian penugasan dan materi yang telah diberikan contohnya seperti berinovasi dalam proses pembelajarannya dan memberikan tugas pembelajaran sesuai dengan

yang telah diajarkan agar pembelajaran bisa lebih maksimal. Kedua faktor ketanggapan bisa di contohkan dalam proses pembelajaran yaitu ketepatan pelayanan yang diberikan, misalkan ketika guru memulai pembelajaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan karena hal ini bisa meningkatkan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga faktor keyakinan adalah ketika dalam proses pembelajaran kemampuan seorang guru ketika memberikan evaluasi atau jenis evaluasi yang dilakukan seorang guru bisa memberikan keyakinan terhadap siswa. Keempat ada faktor empati dalam proses pembelajaran contohnya memperhatikan siswa, kemudahan layanan bimbingan dan konseling dengan begitu siswa akan merasa lebih diperhatikan dan bisa diarahkan sekaligus di evaluasi agar kepuasan siswa bisa tercapai. Kelima Faktor berwujud dalam proses pembelajaran dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran, dalam faktor ini sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan siswa.

#### 2.1.7. Kepuasan Belajar

Kepuasan belajar merupakan suatu kondisi perasaan atas terpenuhinya harapan, kebutuhan dan keinginan dari sebuah kegiatan pembelajaran yang dialami oleh pelajar. Menurut Ekoto (2015) dalam Putra (2019) “kepuasan belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan emosional (*emotional affordance*) atau persepsi subjektif (*subjektif perception*) tentang suatu kondisi dimana di mana pengalaman belajar siswa sesuai dengan harapan belajar siswa pada suatu mata pelajaran atau kursus”. Kemudian menurut Ko dan Chung (2014) dalam Putra (2019) “menyebutkan bahwa kepuasan belajar adalah tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran dan hasil yang didapatkan dari proses tersebut”. Disamping itu kehadiran pengajar juga dapat terwujud dalam bentuk diterimanya kualitas pengajar oleh siswa. Hal ini akan mempengaruhi hubungan pengajar dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran. Menurut Siming (2015) dalam Putra (2019) “Hubungan baik yang tercipta antara pengajar dan siswa, akan meningkatkan tingkat kepuasan siswa dalam belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan belajar merupakan suatu kondisi dimana pengalaman belajar sesuai dengan harapan, keinginan dan kebutuhan dalam belajar siswa pada suatu mata

pelajaran atau kursus. Hubungan baik antara pengajar dan siswa akan mempengaruhi tingkat kepuasan belajar siswa. Didalam kepuasan belajar siswa tentunya terdapat faktor faktor yang mempengaruhinya. Menurut Sopiatin (2010) “Faktor - faktor yang mempengaruhi kepuasan dalam belajar siswa sebagai berikut: Imbalan hasil belajar, yaitu sesuatu yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari perilaku belajar yang secara formal dinyatakan dalam bentuk nilai - nilai dari hasil evaluasi belajar.

- a) Rasa aman dalam pelaksanaan pembelajaran.
- b) Kondisi belajar yang memadai, yaitu belajar dalam kondisi fisik dan sosial yang baik.
- c) Kesempatan siswa untuk dapat mengembangkan diri demi masa depannya yang lebih baik, misalnya kebebasan mengemukakan pendapat dan kenaikan kelas.
- d) Hubungan pribadi, yaitu suasana terciptanya hubungan antar pribadi dalam lingkungan sekolah” (hlm. 55).

## **2.2. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain yaitu:

Skripsi yang berjudul “Tingkat Kepuasan Siswa Kelas Atas Terhadap Penggunaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SD Negeri Leumpeuyang 1 Kota Yogyakarta Tahun 2014” yang disusun oleh Dany Dwi Setyawan, Tahun 2014. Penelitian ini membahas tentang tingkat kepuasan siswa kelas atas terhadap penggunaan sarana dan prasarana di SD Negeri Leumpeuyeung 1. Jadi dapat disimpulkan persamaannya yaitu sama - sama mensurvei tingkat kepuasan siswa dan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya.

Skripsi yang berjudul “Tingkat Kepuasan Peserta Didik Terhadap Pelayanan Proses Pembelajaran Di SMK Averus” yang disusun oleh Rizky Nurmeida Sobari, Tahun 2014. Penelitian ini membahas tentang tingkat kepuasan peserta didik terhadap pelayanan proses pembelajaran di SMK Averus. Jadi dapat disimpulkan persamaannya yaitu sama - sama mensurvei tingkat kepuasan peserta didik dan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya.

Jurnal yang disusun oleh Ayu Sang Putu Nilyani, Tahun 2020 dengan judul “Suvei Kepuasan Siswa Terhadap Proses Belajar Daring Selama Pandemi *Covid-19*” Penelitian ini membahas tentang kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran daring. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamanya yaitu sama - sama menganalisis kepuasan pembelajaran daring, sedangkan perbedaannya adalah pada mata pelajaran pendidikan secara umum dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Jurnal yang disusun oleh Aurelio Amanda, Tien Rostini, Erick Prayogo Walton, Tahun 2020 dengan judul “Tingkat Kepuasan Peserta Didik Terhadap Guru Olahraga dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama - sama menganalisis tingkat kepuasan peserta didik terhadap guru olahraga, sedangkan perbedaannya adalah daring dan luring.

### **2.3. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan yang disusun dengan berdasarkan tinjauan pustaka dan penelitian yang relevan.

Berdasarkan kajian teori kepuasan belajar siswa adalah suatu sikap yang diperlihatkan siswa, baik positif maupun sikap negatif atas adanya kesesuaian antara harapan siswa terhadap proses yang diterimanya. menurut Aktan (2010) dalam Putra (2019) “kepuasan merupakan suatu perasaan dimana harapan, kebutuhan dan keinginan dapat terpenuhi dari sebuah pelayanan”.

Selain itu penelitian serupa sudah dilakukan yang berjudul “Tingkat Kepuasan Siswa Kelas Atas Terhadap Penggunaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SD Negeri Leumpeuyang 1 Kota Yogyakarta Tahun 2014” yang disusun oleh Dany Dwi Setyawan, Tahun 2014. Penelitian ini membahas tentang tingkat kepuasan siswa kelas atas terhadap penggunaan sarana dan prasarana di SD Negeri Leumpeuyang 1. Sehingga penelitian ini bisa dilakukan.

Maka dari itu tingkat kepuasan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbasis daring ini merupakan fenomena baru yang harus dihadapi siswa dan guru, yang dimana siswa harus

beradaptasi dengan pembelajaran berbasis daring. Hal ini membuat siswa dan guru belum terbiasa akan metode pembelajaran ini sehingga berpengaruh dengan tingkat kepuasan belajar siswa yang menjadi rendah.

#### **2.4. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan atau kesimpulan sementara berdasarkan kajian teori yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Menurut Sugiyono (2017) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (hlm. 64). Menurut Umi Narimawati (2010) dalam Sobari (2014) “Kepuasan peserta didik adalah skor yang dirasakan oleh responden dalam menjawab pelayanan proses pembelajaran yang diberikan oleh pihak sekolah dengan skala 1,2,3,4,5 sesuai dengan yang dirasakan pada kriteria - kriteria pelayanan proses pembelajaran yang termuat dalam 2 dimensi dan terbagi menjadi 8 indikator” (hlm. 46). Untuk mencapai kepuasan siswa dalam proses pembelajaran berbasis daring ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti kemahiran guru menyampaikan materi, ketepatan waktu pelayanan yang diberikan, penggunaan media pembelajaran, jenis evaluasi yang dilakukan, memperhatikan peserta didik, kesesuaian penugasan dan materi yang telah diajarkan, kemudahan dalam pelayanan bimbingan dan bimbingan konseling dan evaluasi yang dilakukan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah tingkat kepuasan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan berbasis daring pada kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya dalam kategori rendah.