BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai pendahuluan yang memuat beberapa sub di dalamnya, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Kemunculan pandemi Covid-19 sejak awal tahun 2020 menyebabkan berbagai perubahan pada kehidupan manusia, berbagai sektor seperti kesehatan, ekonomi, industri, bahkan pendidikan harus merasakan dampaknya. Selain itu, penyebaran virus yang begitu cepat melalui interaksi secara langsung menyebabkan perlu adanya pembatasan mobilitas manusia di ruang terbuka. Merespon pada kondisi tersebut maka dikeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang memuat beberapa poin, yaitu dibatalkannya Ujian Nasional (UN) Tahun 2020, ketentuan pelaksanaan proses belajar dari rumah, Ujian Sekolah (US) untuk kelulusan di setiap jenjang pendidikan, ujian akhir semester untuk kenaikan kelas, mekanisme Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan Dana Bantuan Operasional Sekolah yang digunakan untuk pengadaan barang sesuai dengan kebutuhan dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19.

Mengacu pada surat edaran tersebut salah satu poinnya membahas mengenai ketentuan pelaksanaan proses belajar dari rumah yang dapat dilaksanakan melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Sebagaimana dipaparkan oleh Untari (2020, hlm. 49) yang menyebutkan bahwa “munculnya kebijakan-kebijakan baru dalam dunia pendidikan saat ini menjadi hal yang sangat wajar karena kondisi dan situasi yang memang tidak bisa dipaksakan untuk mencapai target-target yang telah direncanakan dalam kondisi normal.” Penerapan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh ini

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dianggap opsi yang paling memungkinkan karena tidak mengharuskan guru dan peserta didik untuk berada di satu tempat yang sama ketika pembelajaran berlangsung. Langkah ini diambil dengan pertimbangan utama berkaitan dengan kesehatan dan keselamatan setiap warga sekolah. Melihat situasi yang terjadi pembelajaran daring dianggap mampu menekan resiko penyebaran virus di klaster pendidikan. Selain itu pembelajaran daring pun secara teknis dianggap paling relevan dengan situasi yang terjadi. Dalam rangka melaksanakan instruksi yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, maka sekolah-sekolah mulai menerapkan pembelajaran daring tidak terkecuali SMA Negeri 7 Bandung, SMA Negeri 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung.

Penerapan pembelajaran daring secara tiba-tiba ini tentunya mengharuskan guru maupun peserta didik untuk menghadapi situasi yang sangat berbeda dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing karena tidak memungkinkan adanya pembelajaran secara tatap muka langsung di kelas. Keterbatasan ruang yang terjadi selama pembelajaran daring dibantu dengan mengandalkan perangkat teknologi melalui pemanfaatan berbagai aplikasi yang dirasa mampu menunjang pembelajaran seperti *google classroom*, *learning management system*, *google meet*, *zoom meeting*, *whatsapp*, dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi tersebut bisa diakses apabila perangkat yang digunakan telah terhubung dengan jaringan internet, sehingga baik guru maupun peserta didik harus memiliki kuota internet yang cukup untuk mengakses pembelajaran. Hal itulah yang kemudian mendasari pemerintah untuk memberikan bantuan kuota, agar proses pembelajaran tidak terkendala karena tidak adanya kuota internet untuk mengakses pembelajaran karena situasi dan kondisi setiap peserta didik yang berbeda-beda.

Apabila dilihat lebih jauh untuk melaksanakan pembelajaran daring dengan baik tentunya tidak hanya dapat ditunjang oleh adanya kuota internet untuk mengakses aplikasi-aplikasi yang digunakan. Kreativitas guru juga menjadi hal yang penting untuk menghadapi pembelajaran daring dengan berbagai permasalahan baru yang belum pernah muncul sebelumnya. Kreativitas menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dalam pembelajaran daring ini. Sejalan dengan pendapat Rahmawati (2020, hlm. 34) yang menyebutkan

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa “kreativitas guru dalam hal ini ialah dengan mampu merancang, menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran tersebut dalam hal ini ialah pembelajaran jarak jauh.” Hal itu dirasa perlu karena dari keseluruhan proses pendidikan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kreativitas yang dimaksud berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dimulai dari pengembangan bahan ajar, pengemasan materi ke dalam media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan strategi dan model pembelajaran yang digunakan. Dengan beralihnya proses pembelajaran menjadi daring tentunya setiap langkah yang diambil oleh guru harus menyesuaikan. Dalam hal ini salah satunya yaitu mempersiapkan bahan ajar ataupun mengemas dan mengembangkan media pembelajaran yang memang sesuai dengan pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan pemaparan dari Ismail (2020, hlm. 203) bahwa “selain menguasai aspek materi keilmuan yang diajarkan. Guru dituntut memahami teknologi dan selalu menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif.” Tuntutan untuk memahami teknologi ini tentu tidak bisa dilepaskan dari penggunaan perangkat seperti komputer dan gawai dalam proses pembelajaran. Perangkat-perangkat tersebut menjadi penghubung antara guru dan peserta didik saat ini. Tidak mengherankan apabila tuntutan tersebut muncul dan harus disertai dengan adanya kreativitas guru agar mampu menyesuaikan diri dan mengimbangi perubahan yang terjadi.

Kemampuan kreativitas penting untuk dimiliki oleh guru terlepas dari mata pelajaran yang mereka ajarkan, termasuk di dalamnya mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah ini termasuk ke dalam rumpun ilmu sosial yang diajarkan di lembaga pendidikan yang di dalamnya memiliki empat tujuan, sebagaimana dipaparkan oleh Hasan (2019, hlm. 67) yaitu “pengembangan pengetahuan sejarah, cara berpikir sejarah dan keterampilan sejarah, sikap yang terkait dengan kehidupan diri seseorang sebagai warga negara (nasionalisme dan patriotisme).” Sebelum menuntut siswa untuk mencapai empat tujuan yang ada pada pembelajaran sejarah, sudah seharusnya guru juga memperhatikan apakah tujuan tersebut sudah tercapai oleh dirinya sendiri. Apabila dikaitkan dengan kreativitas yang dimiliki guru dalam pembelajaran sejarah maka dapat dilihat dari

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagaimana cara berpikir dan keterampilan sejarah yang dimiliki. Cara berpikir dan keterampilan sejarah ini sangat dibutuhkan oleh guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Melalui penguasaan terhadap kemampuan tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi atau mendapatkan jawaban atas permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Hal itu bisa dituangkan salah satunya dalam bentuk pengemasan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Faktanya di lapangan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah belum mampu mencapai tujuan dari pendidikan sejarah. Berdasarkan apa yang sering kita lihat, pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan dan terpaku pada hafalan. Sejalan dengan pendapat Kuswono (2017, hlm. 166) bahwa “stigma siswa mengenai pelajaran sejarah yang dianggap tidak penting, sulit move on, membosankan, dan pelajaran menghafal yang penuh dengan tahun masa lalu, serta penuh kebohongan.” Hal itu kemudian menyebabkan sebagian besar peserta didik tidak merasa tertarik pada pembelajaran sejarah. Dalam hal ini maka harus dicari faktor penyebabnya, salah satunya adalah guru yang sudah terlalu nyaman menggunakan cara-cara konvensional ketika proses pembelajaran. Akibat yang kemudian muncul adalah karena peserta didik tidak merasa tertarik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, mereka akan mengantuk dan cenderung sulit untuk fokus. Padahal dengan kondisi zaman dan karakteristik peserta didik yang berubah dari waktu ke waktu diharapkan guru dapat menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran sejarah. Maka dari itu diperlukan adanya adaptasi dan inovasi yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Terlebih saat ini proses pembelajaran dilaksanakan secara daring tanpa adanya tatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik.

Adaptasi itu perlu dilakukan agar pandemi ini tidak menjadi alasan yang menghambat pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya yaitu dalam hal mengemas media yang dapat menunjang proses pembelajaran daring. Proses adaptasi yang dilakukan tentunya didasarkan pada tuntutan baru yang dihadapi guru selama proses pembelajaran daring. Sebagaimana dipaparkan oleh Untari (2020, hlm. 50) bahwa “guru dalam kondisi ini hakikatnya memiliki tuntutan yang sangat tinggi, karena setelah menerima surat edaran dengan ditetapkannya

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dengan teknis yang baru maka guru memiliki tuntutan untuk beradaptasi lebih cepat agar kembali dapat mengambil alih perannya sebagai fasilitator pembelajaran.” Merujuk pada pemaparan tersebut maka dapat dilihat bahwa perubahan yang terjadi mengharuskan guru untuk berpikir lebih keras dalam melaksanakan pembelajaran, sebagaimana perannya sebagai fasilitator maka guru harus menyusun strategi baru yang memang sesuai dengan kondisi yang terjadi agar target pembelajaran dapat tercapai. Hal itu bisa dilakukan apabila guru memiliki kreativitas dalam dirinya, sehingga tuntutan yang dirasakan dapat diatasi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Bandung seperti SMA Negeri 7 Bandung, SMA Negeri 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi selama penerapan pembelajaran sejarah secara daring. Permasalahannya yaitu pembelajaran daring yang dilaksanakan merupakan situasi baru yang harus dihadapi oleh guru, sehingga perlu adanya penyesuaian dalam pelaksanaan pembelajaran. Situasi saat ini menyebabkan guru dan peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka secara langsung di kelas, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran hanya dapat dilakukan secara tatap maya. Hal ini tentu memberikan kesan yang berbeda jika dibandingkan dengan situasi sebelumnya.

Selain itu sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada saat peneliti melakukan observasi yaitu berlangsung secara paralel. Sistem pembelajaran secara paralel ini dilaksanakan pada waktu yang sama untuk satu angkatan, sehingga guru diharuskan mengajar beberapa kelas sekaligus. Jika melihat situasi di lapangan satu rombongan belajar rata-rata berisi 30 hingga 35 peserta didik, sedangkan satu guru bisa memegang lebih dari satu kelas. Apabila pembelajaran dilaksanakan secara paralel dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak tentu memberikan tantangan tersendiri bagi guru. Karena banyaknya jumlah kelas yang harus diajar dalam waktu bersamaan, tampaknya sulit bagi guru untuk benar-benar menaruh perhatian kepada setiap peserta didik terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tatap maya. Maka sangat memungkinkan ada beberapa peserta didik yang tidak terpantau oleh guru. Kondisi itu juga

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyebabkan guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang sama untuk setiap kelas, tanpa melihat bagaimana karakteristik peserta didik di setiap kelasnya.

Selain itu peneliti juga menemukan bahwa di SMAN 7 Bandung dan SMAN 9 Bandung ada perubahan pada jadwal pelajaran selama pembelajaran daring diberlakukan. Sebelumnya pelajaran daring dilaksanakan selama 2 jam pelajaran setiap minggunya, namun dimulai dari semester genap tahun ajaran 2020/2021 menjadi 2 jam pelajaran per dua minggu sekali. Hal itu tentu berpengaruh terhadap proses penyampaian materi, terlebih cakupan materi pada pelajaran sejarah cukup banyak. Dengan kondisi seperti ini mau tidak mau guru harus mengatur strategi untuk mengelola alokasi waktu untuk dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu langkah yang kemudian dilakukan adalah dengan menyampaikan materi melalui beberapa bentuk media seperti podcast, video, ataupun salindia yang nantinya dapat diakses oleh peserta didik. Dari sana nantinya guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses media yang telah disampaikan guru baik itu melalui grup WhatsApp, google classroom, maupun learning management system (LMS). Dalam hal ini memang pembelajaran sejarah daring bersifat lebih fleksibel, karena meskipun terdapat perubahan pada jam pelajaran peserta didik tetap bisa mengakses media kapan saja dan di mana saja asalkan guru memang telah mengunggah media tersebut.

Permasalahan lainnya adalah saat ini kondisi peserta didik sudah berada di titik jenuh menghadapi proses pembelajaran secara daring yang ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Guru memaparkan sulit untuk terjadi pembelajaran secara dua arah antara guru dengan peserta didik. Hal itu disebabkan peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran terkadang tidak memberikan respon terhadap apa yang disampaikan guru. Padahal interaksi dua arah dalam pembelajaran dapat menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik. Hal itu dikarenakan interaksi dua arah itu menunjukkan bahwa ada ketertarikan dalam diri peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada kondisi di atas tentunya para guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. “Kreativitas dapat

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikatakan berkaitan dengan kesanggupan untuk melakukan tindakan yang dimiliki seseorang untuk membuat kreasi baru yang diwujudkan dalam bentuk pikiran atau benda.” (Lestari & Zakiah, 2019, hlm. 4). Perlu diingat bahwa saat ini tuntutan zaman semakin beragam, kreativitas menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap orang agar mampu menyesuaikan diri. Oktavia (dalam Suhendra, 2021, hlm. 1411) memaparkan pendapatnya terkait pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran, yaitu “(1) Kreatifitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh, (2) Kreatifitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar, (3) Produk kreatifitas guru akan merangsang kreatifitas siswa.” Mengacu pada pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran sangat penting terlebih guru bisa dikatakan sebagai leader atau pemimpin dari keseluruhan kegiatan belajar mengajar. Salah satu bentuk kreativitas guru yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah berkenaan dengan bagaimana mereka mengembangkan media pembelajaran digital sebagai sebuah alat penting dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Beberapa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran di antaranya adalah powerpoint yang dimodifikasi dengan tambahan audio, *podcast*, video pembelajaran, *virtual tour museum*, dan film.

Selama pembelajaran daring kelas-kelas yang ada beralih menjadi virtual melalui berbagai aplikasi yang sekiranya dapat mendukung proses belajar. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat menjadi alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Diperlukan kreativitas guru sebagai pendidik untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, pemilihan media juga perlu dihubungkan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. “Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh seorang guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.” (Abdullah, 2016, hlm. 39)

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana media-media tersebut dikembangkan seiring dengan proses pembelajaran. Seharusnya dalam menentukan media pembelajaran guru melihat bagaimana respon peserta didik serta kelebihan dan kekurangan dari media yang digunakan, sehingga pada pertemuan selanjutnya dapat dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan yang dibutuhkan. Media pembelajaran yang digunakan juga seharusnya menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, Sanjaya (2016, hlm. 23) memaparkan bahwa “pemahaman akan fungsi media sangat diperlukan, belum tentu suatu media cocok digunakan untuk mengerjakan semua bahan pelajaran.” Sebelum membuat sebuah media sudah seharusnya guru melakukan analisis terhadap isi materi lalu menentukan media pembelajaran seperti apa yang kiranya cocok digunakan.

Penentuan media pembelajaran tanpa adanya analisis terhadap materi, karakteristik peserta, serta sarana dan prasana yang tersedia tampaknya akan membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, karena belum tentu materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran digital juga harus disertai dengan penguasaan teknologi informasi, karena dimulai dari perancangan, pembuatan, hingga penggunaan media pembelajaran tersebut melibatkan perangkat teknologi. Meskipun sudah banyak sekali aplikasi yang dapat mempermudah guru dalam mengembangkan media digital akan tetap sulit bagi guru apabila penguasaan terhadap teknologi mereka masih kurang. Selain itu, hasil dari media pembelajaran digital yang dikembangkan tentunya akan berbeda antara satu dengan lainnya, karena berhubungan dengan kreativitas guru sebagai pengembang media tersebut.

Perbedaan media yang digunakan oleh guru dapat dikaitkan dengan kemampuan penguasaan teknologi dan kreativitas yang dimiliki. Kedua hal tersebut seharusnya saling beriringan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Penguasaan teknologi menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki dalam pengembangan media pembelajaran digital yang sebagian besarnya melibatkan perangkat teknologi. Apalagi semenjak diterapkannya pembelajaran daring aplikasi-aplikasi yang memiliki fitur yang mendukung pembelajaran mulai muncul ke permukaan dan mendapat perhatian dari para guru. Fitur-fitur tersebut

dapat dimanfaatkan oleh guru agar pembelajaran sejarah daring dapat terlaksana secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 7 Bandung, SMA Negeri 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung bahwa dibutuhkan kreativitas dalam mengemas pembelajaran sejarah daring, terutama dalam hal media sebagai alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas guru dalam mengemas media dalam pembelajaran sejarah secara daring. Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini berfokus pada kreativitas yang dimiliki guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Maka dari itu, peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul **“Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA di Kota Bandung).”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah utama penelitian ini adalah: Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring? Rumusan masalah pada penelitian ini dirinci ke dalam pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana fleksibilitas dan kelancaran guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring?
2. Bagaimana orisinalitas dan penyajian media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru sejarah SMA di Kota Bandung pada pembelajaran sejarah daring?
3. Bagaimana kendala dan upaya guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan guru pada pembelajaran sejarah daring?

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab permasalahan penelitian yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring. Adapun tujuannya adalah:

1. Mendeskripsikan fleksibilitas dan kelancaran guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring.
2. Mengidentifikasi unsur orisinalitas dan penyajian media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru sejarah SMA di Kota Bandung.
3. Mengidentifikasi kendala dan upaya guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
4. Mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan guru pada pembelajaran sejarah daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat kepada:

1. Peneliti, penelitian ini menjadi sebuah sarana untuk mengaplikasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah didapatkan selama perkuliahan.
2. Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi untuk mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran digital, sehingga pembelajaran sejarah secara daring dapat terlaksana dengan optimal.
3. Pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang yang menjadi alasan bagi peneliti untuk mengkaji sebuah permasalahan. Secara lebih rinci bab ini memuat beberapa sub yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang kajian teoritis yang berkaitan dengan topik yang dikaji berdasarkan sumber yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan. Secara lebih rinci dalam bab ini memuat beberapa sub yaitu subjek dan lokasi penelitian, metode dan desain penelitian yang digunakan, fokus penelitian, instrumen penelitian, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data.
4. Bab IV Hasil Penelitian. Bab ini berisi tentang pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan temuan data di lapangan.
5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian berdasarkan hasil penelitian serta rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.