

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama dalam skripsi ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta memaparkan struktur organisasi pada skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Di penghujung tahun 2019, kemunculan COVID-19 menghebohkan warga Wuhan, Tiongkok, menghebohkan dunia. Virus mematikan tersebut akhirnya menyebar ke China dan seluruh dunia, salah satunya Indonesia. Perkembangan virus COVID-19 telah mengancam keselamatan warga negara secara serius, sehingga pemerintah Indonesia telah menerapkan kebijakan jarak sosial. Kebijakan tersebut juga berlaku untuk dunia pendidikan dari PAUD hingga perguruan tinggi negeri dan swasta.

Setelah pandemi COVID-19 mulai masuk ke Indonesia, hampir seluruh pemerintah kota/kabupaten di Indonesia mengeluarkan pemberitahuan agar siswa dan guru dapat terus mengajar dan belajar di rumah secara daring. Mengacu pada pemberitahuan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 2020 Tindakan preventif COVID-19 di bidang pendidikan, serta nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pemberlakuan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan bekerja dari rumah upaya untuk mencegah/mengurangi penyebaran penyakit virus corona. Pengumuman dan pembahasannya dari berbagai daerah dan instruksi masing-masing dari Perdana Menteri Perguruan Tinggi (Kemendikbud). Sehubungan dengan dikeluarkannya peraturan tersebut, guru harus menyusun rencana pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran daring, atau pembelajaran elektronik merupakan proses pembelajaran elektronik.

Menurut Combs dalam Hidayati (2012) alat peraga, teknologi dan tenaga pengajar termasuk ke dalam sub sistem yang menjadi keberhasilan pembelajaran. Begitu pun pengajar yang merupakan fasilitator pada keberlangsungan proses pengajaran dan memiliki pengaruh yang sangat besar

terhadap pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut sudah seharusnya pendidik memilih sebuah metode dan media pembelajaran yang cenderung bermakna bagi pembelajaran di dalam kelas.

Komputer jaringan (*network*) merupakan sebagian besar media yang digunakan. Berkembangnya *network* dimungkinkan dalam pengembangannya beralih ke basis web, selanjutnya mengembangkannya menjadi *network* yang lebih meluas menjadi internet. Presentasi pembelajaran elektronik beralas web ini dapat lebih interaktif. Sistem pembelajaran elektronik ini tidak ada pembatasan dalam mengaksesnya, sehingga dapat memungkinkan lebih banyak masa dihabiskan untuk perkuliahan. Menurut Yusuf dan Nur (2015: 5), pembelajaran elektronik adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan. Setiap mata kuliah memberikan informasi dalam bentuk *Power Point*. Tugas mingguan harus diserahkan dalam tenggat waktu yang ditentukan dan menggunakan berbagai sistem penilaian. Sehubungan dengan pendapat diatas, menurut Michael (2013: 27) pembelajaran terstruktur yang bertujuan untuk menggunakan sistem elektronik atau komputer untuk mendukung proses pembelajaran disebut dengan pembelajaran elektronik. Menggabungkan sudut pandang Michael, Chandrawati (2010) mengungkapkan bahwa dengan menggabungkan prinsip proses pembelajaran dengan teknologi, pembelajaran elektronik adalah proses pembelajaran jarak jauh. Selain itu, Ardiansyah (2013) sistem pembelajaran yang dapat digunakan sebagai metode pengajaran jarak jauh guru dan siswa merupakan pembelajaran elektronik. Dalam hal ini, tentunya media sosial dan internet sangat berperan penting dalam proses membantunya keberlangsungan pembelajaran daring terutama di Mata Pelajaran Sejarah. Banyak sekali media sosial dan aplikasi yang mendukung proses pembelajaran daring. Berkaitan dengan situasi saat ini guru dipaksa untuk berhenti menggunakan metode konvensional, akan tetapi guru harus lebih kreatif dan terbuka pada penggunaan media yang cenderung lebih baru dan *fresh*, terutama yang sejalan dengan perkembangan IT. *Youtube* merupakan satu dari kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru dapat berkreasi menggunakan video *Youtube* dari berbagai saluran ataupun guru membuat sendiri video untuk

diunggah ke *Youtube* kemudian ditampilkan pada saat proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Youtube adalah media sosial atau situs berbagi video. Kebanyakan orang di dunia mengetahui dan mengunduh aplikasi ini. *Youtube* menampilkan beragam program konten video untuk digunakan, memberikan hiburan serta menambah wawasan bagi para penonton. Banyak sekali situs, program, dan konten video, meliputi hiburan, *vlog*, pembelajaran, pengetahuan sosial, agama dan lainnya. *Youtube* sendiri memberikan kemudahan untuk mengakses bagi para penonton untuk bebas iklan (berbayar) maupun tidak (gratis) hanya membutuhkan paket internet saja.

Selain itu, *Youtube* dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang mengakomodasi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan lainnya. Melalui presentasi *online* dan *offline*, siswa dan guru dapat menggunakan video pembelajaran di *Youtube* untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif di ruang kelas. Selama menghubungkan komputer atau media presentasi ke internet, siswa dan guru dapat menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran kapan saja, terlepas dari ruang dan waktu.

Kreativitas seorang guru sangat penting untuk menggunakan *Youtube* sebagai lingkungan belajar. Guru harus memiliki pengetahuan yang luas seperti membuat akun di aplikasi *Youtube*, cara mengunggah video agar mudah diakses oleh siswa atau orang lain. Adapun dengan cara mencari video pembelajaran untuk menambah pengetahuan siswa atau guru, mengunduh video pembelajaran di *Youtube*, kemudian menjalankan (*play*) video pembelajaran baik *online* maupun *offline* dari *Youtube*, dengan atau tanpa *software*, setelah video diunduh. Serta guru dapat menggunakan video pembelajaran untuk diintegrasikan dengan *Power Point* dalam proses pembelajaran.

Peneliti sangat tertarik dengan pembahasan ini, peneliti memutuskan untuk memberikan judul penelitian ini yakni “Kreativitas Guru Sejarah dalam Membuat *Youtube* sebagai Media Pembelajaran Sejarah saat Pandemi Covid-19 (Studi Deskriptif Pada Guru Sejarah SMA Plus Al-Ittihad Cianjur)”. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, khususnya

bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai hal fokus penelitian yang serupa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan guru sejarah SMA Plus Al-Ittihad Cianjur dalam proses pembuatan video *Youtube* sebagai media pembelajaran sejarah?
- b. Apa saja kendala yang muncul pada proses pembuatan video *Youtube* sebagai media pembelajaran sejarah secara daring?
- c. Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala proses pembuatan video *Youtube* sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan diadakannya penelitian sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan perencanaan guru sejarah SMA Plus Al-Ittihad Cianjur dalam proses pembuatan video *Youtube* sebagai media pembelajaran sejarah.
- b. Mendeskripsikan kendala yang muncul pada proses pembuatan video *Youtube* sebagai media pembelajaran sejarah secara daring.
- c. Mendeskripsikan upaya untuk mengatasi kendala proses pembuatan video *Youtube* sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Skripsi ini tentunya memiliki manfaat bagi peneliti ataupun guru sejarah. Berikut manfaat praktis pada penelitian ini:

- a. Bagi peneliti, memberikan kesempatan dalam mengaplikasikan teori pembelajaran selama masa kuliah, memperdalam pemahaman peneliti serta terjun kelapangan secara langsung untuk menyelaraskan teori dan fakta di lapangan.

- b. Bagi guru sejarah, dapat dijadikan sebagai evaluasi terkait proses pembelajaran untuk membuat pembelajaran sejarah yang lebih baik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Terdapat lima bagian struktur organisasi bagian pada skripsi ini, yaitu:

BAB I, bagian awal atau lazim disebut dengan pendahuluan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II merupakan bagian kajian pustaka berisikan teori yang mendukung dalam penelitian, serta memaparkan hasil penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dalam penelitian.

BAB III merupakan bagian metode penelitian yang memaparkan mengenai proses data yang diperoleh sehingga menghasilkan suatu hasil yang akan dijelaskan dalam bab selanjutnya. Berisikan metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengambilan dan pengolahan data, serta validasi data.

BAB IV merupakan bagian yang memaparkan hasil dan pembahasan penelitian yang menjelaskan deskripsi penelitian, hasil temuan dan pembahasan.

BAB V merupakan bagian yang memuat kesimpulan dan saran penelitian. Bagian ini merupakan bagian terakhir dalam penulisan skripsi.