

**KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI MASA PANDEMI MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI
*MICROSOFT TEAMS***

**(Studi Deskriptif Kualitatif pada Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Lemahabang
Cirebon)**

SKRIPSI

*diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Sejarah*



Oleh:

Ghina Fauziah

1704580

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2021

Ghina Fauziah, 2021

**KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI MASA PANDEMI MELALUI PEMANFAATAN
APLIKASI MICROSOFT TEAMS (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1
LEMAHABANG CIREBON)**

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

LEMBAR PENGESAHAN

GHINA FAUZIYAH

**KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI MASA PANDEMI MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI
*MICROSOFT TEAMS***

**(Studi Deskriptif Kualitatif pada Kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Lemahabang
Cirebon)**

disetujui dan disahkan oleh:

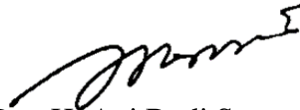
Pembimbing I



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd

NIP. 196220718 198801 2 001

Pembimbing II



Drs. H. Ayi Budi Santosa, M.Si

NIP. 19630311 198901 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Murdiah Winarti, M.Hum

NIP. 19600529 198703 2 002

**KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI MASA PANDEMI MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI
*MICROSOFT TEAMS***

**(Studi Deskriptif Kualitatif Pada Kelas XI IPS 1 Di SMAN 1 Lemahabang
Cirebon)**

GHINA FAUZIYAH
1704580

ABSTRAK

Adanya penyebaran wabah *Covid-19* yang menyebabkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat No. 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara *online* dan belajar dari rumah guna mencegah penyebaran *Corona Virus*. Kebijakan agar selalu menjaga jarak dan menghindari kontak langsung menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang sebagian prosedural lebih efektif disampaikan tatap muka membuat guru dan siswa dituntut untuk menjadi lebih kreatif menggunakan aplikasi kelas *virtual*. Kelas *virtual* adalah kelas *online* yang memfasilitasi antar pengguna untuk berkomunikasi, melihat video, mengirimkan tugas dan interaksi lainnya yang melibatkan individu maupun kelompok. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Microsoft teams*. Berkurangnya interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah jarak jauh menyebabkan siswa dituntut untuk memiliki sikap kemandirian belajar. Pentingnya belajar mandiri di masa pandemi *Covid-19* melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran aktivitas kemandirian belajar siswa, kendala yang dihadapi guru dan siswa, hingga upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, sementara teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah siswa dan guru secara maksimal memanfaatkan aplikasi *microsoft teams*, karena memberikan kesempatan untuk tetap belajar sejarah di rumah dengan mudah selama proses pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut menjadi salah satu faktor pendorong yang membuat kemandirian belajar siswa secara perlahan terbentuk. Selain karena tuntutan keadaan, seiring berjalannya waktu siswa juga semakin nyaman belajar melalui aplikasi *microsoft teams* dan kesadaran dalam diri siswa akan pentingnya belajar sejarah di tengah pandemi *Covid-19*.

Kata kunci : Kemandirian Belajar; Pembelajaran Sejarah; Daring; Aplikasi

Micrososft Teams.
**STUDENTS LEARN INDEPENDENCE IN HISTORY LEARNING IN
PANDEMIC TIMES THROUGH THE USE OF THE MICROSOFT
TEAMS APPLICATION**

**(Qualitative Descriptive Study in Class XI IPS 1 at SMAN 1 Lemahabang
Cirebon)**

**GHINA FAUZIYAH
1704580**

ABSTRACT

The spread of the Covid-19 outbreak caused the Minister of Education and Culture to issue letter Number 36962/MPK.A/HK/2020 regarding online learning and learning from home to prevent the spread of the Corona Virus. The policy to always keep a distance and avoid direct contact is a challenge for teachers and students in learning, especially in learning history. History learning, which is partly procedural, is more effectively delivered face-to-face, making teachers and students required to be more creative using virtual classroom applications. Virtual class is an online class that facilitates users to communicate, view videos, submit assignments and other interactions that involve individuals or groups. One of the applications used is Microsoft Teams. The reduced interaction of teachers and students in distance learning history causes students to be required to have an attitude of learning independence. The importance of self-study during the Covid-19 pandemic is the background of this research. This study aims to obtain an overview of student learning independence activities, the obstacles faced by teachers and students, to the efforts made to overcome the problems of student learning independence activities in history learning during the pandemic through the use of the Microsoft Teams application in class XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang. The research method used is descriptive qualitative method, while the data collection techniques are interview, observation, and documentation studies. The result of this study is that students and teachers make maximum use of the Microsoft Teams application, because it provides the opportunity to keep learning history at home easily during the distance learning process. This is one of the driving factors that makes student learning independence slowly formed. Apart from the demands of the situation, over time students are also more comfortable learning through the Microsoft Teams application and the awareness within students of the importance of learning history in the midst of the Covid-19 pandemic.

Keywords: Independent Learning; History Learning; Online; Microsoft Teams application.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian tentang Kemandirian Belajar Siswa.....	8
2.2 Kajian tentang Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Berbasis <i>E-Learning</i> dan Pendekatan TPACK.....	12
2.2.1 Pembelajaran Sejarah	12
2.2.2 Pembelajaran Daring (<i>E-Learning</i>) di Masa Pandemi.....	16
2.2.3 Kajian tentang TPACK (<i>Technological Pedagogical and Content Knowledge</i>).....	17

2.2.4	Hubungan antara Pembelajaran Sejarah Berbasis <i>E-Learning</i> dengan TPACK.....	18
2.3	Kajian tentang Aplikasi <i>Microsoft Teams</i>	19
2.3.1	Macam-Macam Media Sosial	19
2.3.2	Aplikasi <i>Microsoft teams</i>	21
2.4	Kajian tentang Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis <i>E-Learning</i> di Masa Pandemi	23
2.5	Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1	Metode Penelitian	30
3.2	Desain Penelitian	31
3.3	Fokus Penelitian.....	31
3.4	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	33
3.4.1	Lokasi Penelitian	33
3.4.2	Subjek Penelitian	33
3.5	Alat Pengumpul Data.....	34
3.5.1	Manusia (Peneliti).....	34
3.5.2	Pedoman Wawancara.....	34
3.5.3	Pedoman Observasi	37
3.6	Tahap Penelitian	40
3.6.1	Pra Penelitian	40
3.6.2	Pelaksanaan Penelitian.....	41
3.7	Teknik Pengumpulan Data	42
3.7.1	Wawancara Mendalam	42

3.7.2	Observasi	42
3.7.3	Studi Dokumentasi.....	43
3.8	Teknik Analisis Data	43
3.8.1	Reduksi Data.....	44
3.8.2	Display Data (Penyajian Data)	44
3.8.3	Kesimpulan dan Verifikasi	45
3.9	Uji Keabsahan Data.....	45
3.9.1	Triangulasi	45
3.9.2	<i>Member Checking</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	47
4.1.1	Profil Sekolah	47
4.1.2	Visi dan Misi Sekolah.....	49
4.1.3	Struktur Organisasi Sekolah	49
4.1.4	Sarana dan Prasarana	50
4.1.5	Tenaga Pengajar.....	51
4.1.6	Keadaan Siswa	51
4.1.7	Subjek Penelitian	52
4.2	Deskripsi Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	54
4.2.1	Deskripsi Hasil Observasi, Wawancara, dan Studi Dokumentasi	54
4.2.2	Aktivitas Kemandirian Belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi melalui Pemanfaatan Aplikasi <i>Microsoft teams</i>	55

4.2.3	Kendala Aktivitas Kemandirian Belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi melalui Pemanfaatan Aplikasi <i>Microsoft teams</i>	75
4.3.4	Upaya Mengatasi Kendala Aktivitas Kemandirian Belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi melalui Pemanfaatan Aplikasi <i>Microsoft teams</i>	78
BAB V	SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	85
5.1	Simpulan.....	85
5.2	Rekomendasi.....	86
	DAFTAR PUSTAKA	88
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2005). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, M.J., & Anis. (2015). "Sejarah Bukan Warisan Melainkan Pembelajaran". *Prosiding Seminar Nasional dan Pertemuan Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat. (hlm. 53- 64).
- Arsini. (2015). Pengembangan Portal "Channel Pembelajaran Sains" Sebagai Video Pembelajaran *Online* Melalui Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation). *Jurnal Fisika Sains Dan Teknologi Uin Walisongo*, 2. (hlm. 1–12).
- Astuti, E. P. (2015). JPSE : Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP/ Mts di Kecamatan Prembun 65. *JPSE*, 65–75.
- Bachtiar, S. Dkk. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Bioedukatika*, 3 (2).
- Cox, S., & Graham, C. R. (2009). Diagramming TPACK in practice: using and elaborated model of the TPACK framework to analyze and depict teacher knowledge. *TechTrends*, 53(5), 60–69.
- Cucinotta, D., & Vanelli, M. (2020). WHO Declares *Covid-19* a Pandemic. *Acta Biomed*, 91(1). 157-160.
- Daldjoeni, N. (1997). *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung : Alumni.
- Dedyerianto. (2019). Pengaruh Internet dan Media Sosial terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 12 (2).
- Denzin, N. K. (1970). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020). *Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Edukatif* *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

2(1). (Online). Diakses dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>.

Diana, Rhifa & Nana. (2020). Implementasi Model Poe2we Dalam LKS Materi Elastisitas Bahan dengan Menggunakan *Microsoft teams* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika. *Universitas Siliwangi*. 1-7.

Doering, A., Veletsianos, G., Scharber, C., & Miller, C. (2009). Using the Technological, Pedagogical, and Content Knowledge Framework to Design Online Learning Environments and Professional Development. *Journal of Educational Computing Research*. 41(3). 319–346.

Fathurrohman, M. (2015). *Paradima Pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.

Febriastuti, Y.D. (2013). *Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 2 Geyer Melalui Pembelajaran Inkuiri Berbasis Proyek*. Skripsi. Jurusan Fisika, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Ferdiana, Eka, & Fauzan. (2013). *Petunjuk Praktis Microsoft Office 365 bagi Institusi Pendidikan dan Organisasi*. Yogyakarta: Lulu Publisher.

Fitriyani, Y., & Supriatna, N. (2019). Effect of Effectiveness of Application Used Cooperative Learning Model Type Numbered Head Together (NHT), Teams Games Tournament (TGT) and Course Review Horay (CRH) against Increased Critical Thinking Skill of Students. *The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2(1), 955–968. <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/707/623>

Google Play Store. *Microsoft teams*. (Online) Diakses dari <https://www.microsoftteams.com>

Hamid, A. R. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Hani Kustyanti Kusnadi, Asep Hidayat, Popon Mariam. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial dalam Upaya Meningkatkan

- Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4 (1). 1-8.
- Huang, R. H. et al. (2020). *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak*. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University.
- Huda, M. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi pada Mata Pelajaran PAI). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Hurrell, D. P. (2013). What Teachers Need to Know to Teach Mathematics: An Argument for a Reconceptualised Model. *Australian Journal of Teacher Education*. 38(11), 54-64.
- Idrus, M. (2007). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga
- Jauhari, Heri. (2010). *Panduan Penulisan Skripsi teori dan Aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jimenez, A. P. M. (2018). Game co-creation with young music students: A pedagogic approach to promote creativity and engagement. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2018-October(October)*, 792–799.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lynch, H. L., & Fisher-Ari, T. R. (2017). Metaphor as pedagogy in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 66, 195–203. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.03.021>
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Corona Virus (COVID-19)*.
- Microsoft. (2017). *Office 365 for Education*. (Online) Diakses dari <https://www.microsoft.com/id-id/education/products/office/default.aspx>.

- Miles, dkk. 1992. *Analisis data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Moeleong, Lexy J. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Mudjiman, H. (2007). *Belajar Mandiri*. Surakarta: LPP UNS.
- Mukhid, A. (2008). Strategi Self-Regulated Learning (Perspektif Teoritik). *Tadrîs*, 3(2), 222-239.
- Nahdliyati, R., Parmin, & Taufiq, M. (2016). Efektivitas Pendekatan Saintifik Model Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1227– 1234.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial (Prespektif Komunikasi, Budaya, dan Sositeknologi)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Oknisih, N., Wahyuningsih, Y., & Suyoto. (2019). Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) Sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 1 (1). 477-483.
- Pratiwi, Windhiyana, E. (2020). *The Impact of Covid-19 on Online Learning Activities of a Christian University in Indonesia*. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. 34(1). (Online). Diakses dari : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/14921/8585>
<http://doi.org/10.21009/PIP.341.1>.
- Purwanto, dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Phsycology, and Counselling*, 2(1).

- Ratnaningtyas, A., Nugraheni, E., dan Dina. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Kemandirian dan Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Wawasan dan Kajian MIPA. *Jurnal Edusains*, 9 (1).
- Rusni, A. dkk. (2017). Penggunaan Media *Online* Whatsapp Dalam Aktivitas Komunitas *One Day One Juz* (ODOJ) Dalam Meningkatkan Minat Tilawah Odojer Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, 4(1). 1-15.
- Rusyan, Tabrani, dkk. (2003). *Pendidikan Budi Perkerti*. Jakarta : PT Intimedia Nusantara.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. A.M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja. Grafindo Persada.
- Soekartawi. (2003). Prinsip Dasar E -learning: Teori dan Aplikasinya Di Indonesia. *Jakarta: Jurnal Teknodik Depdiknas*, 11 (7).
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Kolbu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16629>
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani. (2017). *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa dengan Menggunakan Bimbingan Klasikal*.

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.

Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Syam, M.N. (1999). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Malang: FIP IKIP.

Tirtarahardja, Umar & La Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Uno. Hamzah, B. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wandler, J., & Imbriale, W. (2017). Promoting undergraduate student self-regulation in *online* learning environments. *21 (2)*. 275-291.

Widja, I Gede. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Yamin, M. (2008). *Desain Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.