

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulisan diawali dengan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi, sehingga gambaran umum masalah dan pemecahan yang diambil dapat dipahami dengan baik.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu, dan hal ini terjadi di berbagai negara di dunia, baik itu negara maju maupun negara berkembang, termasuk Indonesia. Berdasarkan pengalaman saat ini, virus corona (Covid19) yang berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei, China telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Pada 11 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan peristiwa itu sebagai pandemi global (Cucinotta dan Vanelli, 2020). Hal ini memaksa kita untuk mengisolasi diri di rumah untuk menghindari penyebaran virus. Keadaan ini menyebabkan segala aktivitas di berbagai bidang menjadi terhambat, dan pendidikan salah satunya. Menurut data yang diperoleh dari UNESCO, sebanyak 39 negara telah menerapkan penutupan sekolah. Mulai pada tanggal 13 Maret 2020, 61 negara di Asia, Afrika, Timur Tengah, Eropa, Amerika Utara, dan Amerika Selatan telah memberlakukan pembatasan kegiatan pembelajaran di sekolah dan universitas, yaitu pembelajaran online. (Purwanto, dkk., 2020).

Sebagaimana tertuang dalam tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan agar dapat hidup mandiri dan memperoleh pendidikan berkelanjutan (Rusman, 2012, hlm. 42). Maka dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan peningkatan aspek kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran. Aspek pembelajaran menjadi satu aspek yang sangat penting untuk dibenahi, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan dan interaksi siswa ketika belajar tentang sejarah yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku. Belajar sejarah tidak hanya

tentang mengingat peristiwa-peristiwa sejarah yang sudah terjadi. Melainkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa secara kronologis dan dapat memaknai kejadian-kejadian atau peristiwa yang telah terjadi di masa lampau.

Maka cara alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *e-learning*. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda untuk *e-learning*, namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan layanan elektronik sebagai alatnya. Soekartawi (2003) mengemukakan bahwa *e-learning* berarti pembelajaran melalui penggunaan layanan berbantuan perangkat elektronik. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya *e-learning* menggunakan fitur seperti alat tulis, audio, video atau komputer atau kombinasi dari ketiganya. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong berbagai institusi pendidikan untuk menggunakan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektifitas dan fleksibilitas pembelajaran. Soekartawi (2003) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa dibandingkan dengan pembelajaran tradisional atau klasik, efektifitas pembelajaran melalui sistem *e-learning* seringkali sama, tetapi keuntungan yang dapat diperoleh *e-learning* adalah fleksibilitas. Melalui *e-learning*, proses pembelajaran akan lebih mudah karena dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja, di mana saja. Selain itu, guru dapat dengan cepat memperbarui materi yang dapat memperkaya berbagai sumber belajar, termasuk multimedia. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau yang sering kita kenal dalam bahasa Inggris yaitu *Information Communication and Technology* (ICT) merupakan segala aspek yang sering digunakan dan sudah sedemikian pesat membantu aktivitas manusia (Arsini, 2015, hlm.1). Maka dengan pembelajaran *E-Learning* ini akan memaksa siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajarannya, hal ini dikarenakan pembelajaran *E-Learning* menuntut siswa untuk menggunakan usaha dan inisiatif sendiri dalam mencari materi belajar.

Pembelajaran sejarah dalam keadaan pandemi yang seperti ini memang sulit dalam melihat peran siswa ketika belajar, khususnya sikap

siswa dalam motivasi untuk belajar, mengerjakan tugas, mencari referensi materi, dan lain sebagainya. Hal ini mengacu pada sikap kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah sangat diperlukan, karena sikap mandiri dirancang untuk mengarah pada perilaku positif yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Kemandirian memberdayakan peserta didik dan mengembangkan kebiasaan berbuat baik, yang dapat mengatur setiap tingkah lakunya, sehingga peserta didik memiliki kedisiplinan dalam proses belajar, membutuhkan kemandirian dalam belajar, dan menjadikan peserta didik memiliki tanggung jawab untuk mengatur dan menahan diri. Disamping itu, peserta didik diharapkan memiliki nilai sikap mandiri, dilihat dari hal-hal yang dilakukannya seperti bebas mengambil keputusan tanpa dipengaruhi oleh orang lain, inisiatif atau bertindak sesuai dengan kemauan sendiri, ulet dan tidak mudah menyerah, berpikir ke depan, pengendalian diri/mampu mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi, dan kemandirian diri/selalu yakin dengan keputusan yang dibuat atau diambil.

Pandemi *Covid-19* telah mempengaruhi sistem pendidikan Indonesia di semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Lemahabang Cirebon, SMA ini telah melakukan tindakan preventif untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui platform *online* untuk melindungi seluruh siswa, guru dan staf dari penyebaran atau penularan virus corona. Pembelajaran online dilakukan melalui berbagai macam aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti seperti *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *whatsapp group*, *microsoft teams* dan lain sebagainya. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah, pemanfaatan teknologi digital haruslah digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Teknologi digital tersebut disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Salah satu yang dapat digunakan dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital adalah dengan menggunakan *microsoft teams*. Di SMA Negeri 1 Lemahabang yang menjadi tempat observasi penelitian ini memilih aplikasi

*microsoft teams* sebagai alternatif agar proses pembelajaran sejarah tetap berjalan lancar. Hal ini karena aplikasi *microsoft teams* lebih mudah diakses siswa, data kuota internet yang dibutuhkan juga tidak harus banyak, dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien dalam memanfaatkan fitur-fitur *microsoft teams* yang tersedia guna menunjang proses pembelajaran sejarah secara daring. *Microsoft teams* adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan teknologi internet diharapkan dapat memberikan ruang belajar yang bebas dan luas kepada siswa, karena pembelajaran teknologi internet tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Lemahabang Cirebon khususnya di kelas XI IPS dengan alasan karena sekolah ini memanfaatkan aplikasi *microsoft teams* untuk menunjang proses pembelajaran sejarah dalam membangun kemandirian belajar siswa. Aplikasi *microsoft teams* ini dimanfaatkan sebagai alternatif agar proses pembelajaran sejarah tetap berjalan walaupun tidak dilaksanakan di kelas dalam pertemuan tatap muka. Kelas XI IPS 1 memilih aplikasi *microsoft teams* sebagai alternatif agar proses pembelajaran sejarah tetap berjalan lancar. Hal ini karena aplikasi *microsoft teams* lebih mudah diakses siswa, data internet yang dibutuhkan juga tidak harus banyak, dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam memanfaatkan fitur-fitur *microsoft teams* yang tersedia guna menunjang proses pembelajaran sejarah secara di masa pandemi. Selama KBM berlangsung, siswa cukup antusias ketika guru sedang menjelaskan materi melalui fitur video grup dan inisiatif dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak hadir dan tidak mengerjakan tugas yang sudah diberikan, namun nama-nama siswa yang hadir dan tidak hadir sudah terdata jelas dalam aplikasi *microsoft teams* yang memudahkan guru dalam proses pendataan daftar hadir secara otomatis dan praktis. Dalam hal ini suatu pembelajaran di masa pandemi memungkinkan siswa berkesempatan untuk membangun sendiri

pengetahuannya, agar siswa tidak lagi bergantung pada penjelasan guru dalam setiap materi sejarah, diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajarnya sendiri untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang lebih luas.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, maka peneliti tertarik memilih topik penelitian tersebut karena beberapa alasan. Pertama, lokasi sekolah yang menjadi subjek penelitian cukup dekat dengan rumah peneliti sehingga PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) tetap berjalan sesuai dengan kebijakan pemerintah. Kedua, rasa keingintahuan peneliti terhadap isu kemandirian belajar siswa ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Ketiga, pentingnya membahas topik penelitian ini diharapkan bisa memberikan titik terang bagi pendidikan di Indonesia dalam menghadapi kebijakan-kebijakan yang selalu mengalami pembaharuan, khususnya dalam keadaan yang sedang terjadi saat ini yaitu fenomena pandemi *Covid-19* yang berdampak pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Melalui Pemanfaatan Aplikasi *Microsoft Teams* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Lemahabang Cirebon)”. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai pemanfaatan media *Microsoft teams* dan kemandirian belajar siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang?
2. Apa saja kendala yang muncul pada aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui

pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang?

3. Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala pada aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang.
2. Mendeskripsikan kendala yang muncul pada aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang.
3. Mendeskripsikan upaya untuk mengatasi kendala pada aktivitas kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi melalui pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap seluruh pihak yang terlibat. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemandirian belajar siswa serta pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran.
- b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi melalui Pemanfaatan Aplikasi *Microsoft Team*.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat memotivasi siswa dalam membentuk kemandirian belajarnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* serta untuk menunjang proses pembelajaran sejarah.
- b. Bagi Guru, dapat memberikan pengalaman mengajar dan sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* sebagai penunjang proses pembelajaran sejarah secara daring.
- c. Bagi Sekolah, memberikan alternatif ketika mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran *online*, yang akan diterapkan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja pembelajaran, khususnya pembelajaran Sejarah.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal nanti sebagai pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penelitian ini dibagi menjadi 5 bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini mengangkat pertanyaan sebagai dasar penelitian. Subbab tersebut meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini menyajikan landasan teori, tinjauan pustaka dan sumber-sumber lengkap sebagai dasar referensi untuk melakukan penyelidikan.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian, yang meliputi metode penelitian, desain penelitian, topik dan lokasi penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, alat pengumpulan data, dan pengolahan data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini memuat hasil penelitian berdasarkan data, fakta dan informasi, serta berbagai sumber pendukung.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Dalam bab ini, penulis memaparkan keputusan-keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang

dilakukan dalam menanggapi pertanyaan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.