visit our OJS at https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/index
ISSN: 2337-6198 (Print)
ISSN: 2337-618X (Online)
KEGURUAN
Jurnal Penelitian, Pemikiran dan Pengabdian
VOLUME 11 NOMOR 1
JANUARI - JUNI 2023
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Sumatera Utara
Kampus Induk UISU Jl. Sisingamangaraja XII Teladan, Medan 20217
Website: www.fkip.uisu.ac.id | e-mail: fkip@uisu.ac.id

Penggunaan Media Digital Pembelajaran Sejarah dalam Masa Pandemi Covid-19 di SMA An- Nizam

Andyoda Siregar, Pulung Sumantri*, Hadiani Fitri, Latifah Hanum

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

The execution of schooling ought to have the option to synergize in different circumstances. In any event, when hit by the Coronavirus pandemic, teachers and understudies are expected to keep battling so that learning exercises can run well, however with negligible gamble of contamination. Thusly, during the pandemic the growing experience was coordinated towards the utilization of online media. Through this exploration, it is trusted that we can figure out how online media is utilized in learning history in the city of Medan. This exploration was led utilizing subjective examination techniques, while the sort of exploration utilized was distinct subjective. In the information assortment process, information sources are resolved purposively and compounding. Information assortment strategies were done utilizing perception, meetings and documentation. Moreover, the information that has been gathered is dissected by information decrease, information show, and check. The consequences of the examination show that the applications that are frequently involved by AN-Nizam Secondary School history subject educators in web based learning are WhatsApp, Google Study hall, Google Meet, Zoom Meeting, and Learning The board Framework (LMS). The web based educational experience is done utilizing general elements contained in the application, in particular sending messages, sharing material in document structure, like Microsoft PowerPoint (PPT), learning modules, and recordings, as well as through video gathering. The different hindrances confronted both connected with the utilization of innovation, educator qualities and understudy attributes can possibly prompt retrogression in web based learning.

ARTICLE HISTORY

Submitted 25 April 2023
Revised 15 Mei 2023
Accepted 10 Juni 2023

KEYWORDS

Digital media, History learning

CITATION (APA 6th Edition)

Andyoda Siregar, Pulung Sumantri*,Hadiani Fitri, Latifah Hanum . (2021). Penggunaan Media Digital Pembelajaran Sejarah dalam Masa Pandemi Covid-19 di SMA An- Nizam . *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran dan Pengabdian*. 11(1), page 78-81.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

andyodasiregar@gmail.com

PENDAHULUAN

Sifat pembelajaran itu membingungkan dan dinamis, hal ini dapat dilihat berdasarkan pemahaman dan perspektif yang berbeda-beda di berbagai zaman. Pada tataran mini, mencapai pembelajaran yang bermutu merupakan kewajiban profesional seorang instruktur, misalnya dengan memberikan peluang pertumbuhan yang besar bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Heri, 2014). Pengalaman yang berkembang merupakan interaksi korespondensi atau penyampaian pesan dari pembicara kepada penerima manfaat. Pesan merupakan topik yang dikomunikasikan dalam gambar korespondensi, baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non-verbal (Nugraha, 2017).

Pesan ini akan ditangkap oleh siswa sebagai informasi, kemampuan dan nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut benar-benar tersampaikan, selama ini persekolahan di Indonesia telah melaksanakan kerangka pembelajaran segera, melalui landasan instruktif baik pada jenjang pendidikan esensial, pilihan, maupun lanjutan (Nasution & Hanum, 2020). Namun, baru-baru ini kehadiran Covid (Coronavirus) mampu mengejutkan dan mencoba mengubah keberadaan manusia. Penerapan pembelajaran kontekstual di masa pandemi Covid-19 memang mengalami kendala, sebab pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka melainkan dilakukan secara daring, tentu dengan model pembelajaran seperti itu menyulitkan siswa untuk dapat mengawasi secara langsung tahapan demi tahapan perkembangan peserta didik, terutama dalam mengaitkan pembelajaran tersebut

© 2022 The Author(s). Published by LPPM Fakultas Keguran dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Common Attribution License (http://creativecommons.org/license/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan berdasarkan kondisi mewabahnya Covid-19 saat ini pembelajaran secara konstekstual memang menjadi prioritas sebab sangat tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran berbasis diskusi, kooperatif, dan sejenisnya (Hanum, 2021). Segala bidang kehidupan terganggu, baik secara strategis, sosial, moneter, maupun pendidikan (Satrio, Handayani, Abbas, & Kustiandi, 2020). Keadaan saat ini mengharuskan dunia pelatihan untuk berubah agar tetap waspada terhadap perubahan. Tentunya kerangka pembelajaran yang digunakan selama ini bersifat close and personal di kelas yang kemudian berbeda dengan kerangka pembelajaran berbasis web (pada organisasi) yang memanfaatkan inovasi (Adisel & Prananosa, 2020). Kemajuan pesat inovasi komputer telah mempengaruhi dunia pelatihan. Tanpa disadari, pandemi virus Corona telah memberikan kekuatan bagi dan bahkan mengharapkan para pendidik untuk melakukan kemahiran komputerisasi dan menggunakan inovasi tingkat lanjut dalam praktik pembelajaran (Sumantri & Sipayung, 2018). Sehingga dengan menggunakan teknologi terkomputerisasi dimungkinkan terjadinya korespondensi jarak jauh dan berbagi informasi antar pendidik dan siswa di berbagai wilayah wali kelas yang sebenarnya (Hidayat & Khotimah, 2019).

Penting untuk memahami proses pembelajaran yang menjadi kebutuhan bangsa ini, sebagaimana yang dikemukakan (Fitri & Suryana, n.d.) bahwa pembelajaran bukan sekedar proses transfusi ilmu pengetahuan, tetapi juga proses yang strategis menanamkan nilai dalam rangka kebudayaan anak manusia. Demikian pula dalam pembelajaran sejarah, melalui pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah merupakan kecenderungan berfikir yang merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita menjadi lebih bijak dalam melihat dan memberikan respon terhadap berbagai masalah kehidupan (Nugraha & Tanjung, 2020). Pembelajaran sejarah yang baik akan tercapai apabila proses pembelajaran dilakukan secara efektif dengan memanfaatkan media yang sesuai kebutuhan. Terlebih di era pandemi ini, guru dituntut aktif, kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, tidak dapat dipungkiri masalah rendahnnya penguasaan teknologi guru adalah agenda pendidikan yang tidak kunjung mendapat titik temu. Hal ini selaras dengan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang hasilnya hanya 40 persen guru non TIK (yang tidak mengajar TIK), yang siap dengan teknologi.

Penelitian ini diarahkan pada Sekolah Menengah AN-Nizam di kota Medan. Pemeriksaannya menggunakan teknik eksplorasi subyektif. Jenis eksplorasi yang digunakan adalah eksplorasi subjektif yang dilakukan dengan mempertimbangkan standar, teknik, dan model subjektif (Furchan, 1992). Untuk tujuan pengumpulan informasi, sumber informasi diselesaikan secara sengaja dan bersifat bola salju. Strategi pengumpulan informasi dilakukan dengan memanfaatkan persepsi, pertemuan dan dokumentasi. Kemudian informasi yang telah dikumpulkan diperiksa dengan cara penurunan informasi, pertunjukan informasi, dan konfirmasi.

PEMBAHASAN

Pada awal April telah dilakukan koordinasi bersama tim peneliti untuk merumuskan langkah awal penelitian. Selanjutnya, membuat kuisioner untuk dibagikan kepara guru sejarah tingkat SMA/sederajat melalui forum MGMP Sejarah Kota Medan, untuk mengetahui gambaran awal proses pembelajaran pada masa pandemi menggunakan media daring. Dari hasil kuisioner yang disebar, dapat diketahui bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh guru-guru mata pelajaran sejarah SMA di Kota Banjarmasin yakni Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, Zoom Meeting, dan Learning Management System (LMS) seperti ruanggurudan domain/akun dari Kemdikbud.

Meski teknologi bukan hal yang asing dalam dunia pendidikan, namun melihat kondisi pembelajaran selama pandemi ternyata penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum terandalkan. Terutama pada masa awal pembelajaran tatap muka dihentikan, pembelajaran daring lebih banyak dilakukan melalui whatsappdengan membuat grup matapelajaran.Seiring waktu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aplikasi-aplikasi lain mulai digunakan untuk menunjang proses pembelajaran daring seperti Google Classroom, Google Meet, Meeting Zoom, bahkan LMS seperti ruangguru dan domain/akun dari Kemdikbud.

Proses pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan fitur-fitur umum yang terdapat dalam aplikasi, yaitu berbagi materi dalam bentuk file, dalam hal ini lebih banyak berupa microsoft

powerpoint(ppt), modul pembelajaran, dan video. Selain itu, pembelajaran melalui video conferencejuga menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran daring. Studi yang dilakukan (Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019) menyebutkan bahwa adatiga hal yang dapat menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses, diantaranya teknologi, karakteristik pengajar, dan karakteristik peserta didik. Berbicara tentang teknologi, tidak diragukan lagi, Indonesia telah sampai pada era digital. Dalam konteks pembelajaran daring, pengajar (guru) memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, peserta didikyang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memliki sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif.

Meskipun para pendidik telah berupaya untuk meningkatkan pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran berbasis web, namun dari hasil pertemuan dengan beberapa siswa sekolah menengah di Kota Banjarmasin, rasa bosan terhadap pembelajaran internet tidak bisa dipungkiri. Penjelasannya adalah bahwa latihan pembelajaran sering kali terfokus pada siswa dengan latihan pembelajaran yang membosankan, khususnya lebih banyak percakapan antar siswa dan tugas. Pengalaman pendidikan berbasis web semacam ini tentunya menuntut kebebasan belajar siswa, yang sebenarnya tampaknya sulit dicapai oleh siswa sekolah menengah di Kota Banjarmasin. Oleh karena itu, siswa dengan gaya belajar tradisional umumnya akan lebih memilih pembelajaran melalui video conference karena aplikasi ini dapat mewajibkan kecenderungannya untuk mendapatkan data secara langsung dari pengajar. Implikasinya, kemampuan pendidikan siswa masih rendah. Di lain pihak, meskipun siswa memiliki minat membaca yang tinggi, namun kemampuan membaca mereka masih rendah. Kondisi ini sangat relevan dengan hasil ulasan (Pangondian et al., 2019) bahwa siswa yang tidak memiliki kemampuan dasar dan pengendalian diri yang tinggi dapat meningkat dalam belajar.

Dengan strategi yang disampaikan diharapkan, sedangkan siswa yang cerdik dan memiliki disiplin serta rasa percaya diri yang tinggi pasti ingin menguasai penggunaan teknik online. Kondisi ini merupakan hal yang paling menegangkan dalam pengalaman berkembang berbasis web, ketika pendidik hanya menggunakan inovasi untuk aset pembelajaran yang sesuai tanpa melatih kebebasan belajar, mengontrol dan menilai dalam setiap pembelajaran berbasis web yang diselesaikan. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu interaksi, yaitu cara yang paling umum dalam mengawasi dan mengkoordinasikan lingkungan sekitar siswa sehingga dapat mengembangkan dan mendorong siswa untuk melengkapi pengalaman pendidikan. Media sebagai alat khusus dalam menyampaikan pesan tentunya sangat berharga bila diterapkan pada pengalaman yang sedang berkembang, media yang digunakan dalam pengalaman yang berkembang disebut media pembelajaran.

Masuknya pengaruh yang berbeda-beda ke dalam jagad pengajaran, misalnya saja media pembelajaran membuat perkembangan media pembelajaran semakin berubah, mulai dari jenis hingga susunan media yang masing-masing mempunyai sifat dan kapasitasnya masing-masing. Dari sinilah muncul upaya untuk mengkarakterisasi atau mengelompokkan media sehingga mendorong dibuatnya klasifikasi ilmiah terhadap media pembelajaran. Upaya membuat kategorisasi ilmiah terhadap media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah kategorisasi ilmiah Leshin (1992) yang dikutip lagi oleh (Arsyad, 2011), dimana Leshin menyusun media menjadi lima kelompok, yaitu media berbasis manusia, berbasis cetak, berbasis visual, media umum, dan PC. berdasarkan. Pembelajaran berbasis web adalah penemuan berbasis web yang menggunakan jaringan web selama pelaksanaannya. Jenis media yang digunakan selama pengalaman pendidikan berbasis web adalah jenis media yang dapat diakses melalui organisasi web. Dari hasil jajak pendapat dan pertemuan terlihat bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh para pendidik sejarah sekolah menengah di Kota Banjarmasin adalah WhatsApp, Google Study Hall, Google Meet, Zoom Meeting, dan Learning Board Framework (LMS).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), retrogresi berarti kemunduran, pemburukan, penurunan. Jika dikaitkan dengan konteks pembelajaran, gejala retrogresi ini bisa dimaknai sebagai kemunduran atau penurunan kualitas proses belajar mengajar yang terjadi di masa pandemi Covid-19. Sebagaimana diketahui bersama, sejak Maret 2020 lalu Indonesia menerapkan social distancing untuk mencegah penyebaran Covid-19. Dalam kondisi seperti ini, sekolah-sekolah kemudian mulai menerapkan sistem pembelajaran online. Berbagai media daring kemudian mulai dikenal, dipelajari, dan dikembangkan berbagai pihak untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri,

berbagai kendala yang dihadapi dalam penggunaan media daring berpotensi ke arah terjadinya retrogresi dalam pembelajaran daring, khususnya pada mata pelajaran sejarah SMA di Kota Medan.

Berdasarkan data yang berhasil dihimpun melalui kuesioner dan wawancara terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dan peserta didikdalam penggunaan media daring. Kendala yang dihadapi guru antara lain penguasaan teknologi yang masih rendah, kualitas jaringan internet, kapasitas memori aplikasi pembelajaran daring, kesulitan mengembangkan model pembelajaran dengan mode daring, kesulitan melakukan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh baik proses maupun hasilnya. Sedangkan kendala yang dihadapi peserta didikantara lain kualitas jaringan internet, persoalan finansial (smartphonedan kuota), disiplin diri dan kemandirian belajar yang rendah

SIMPULAN

Pemahaman selama pandemi virus Corona digambarkan melalui kerangka pembelajaran internet. Aplikasi yang paling sering dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran sejarah di SMP An-Nizam adalah WhatsApp, Google Homeroom, Google Meet, Zoom Meeting, dan Learning The Executive Framework (LMS). Untuk situasi ini, meskipun inovasi adalah hal yang sama di dunia persekolahan, namun jika dilihat dari kondisi yang terjadi di masa pandemi, kebetulan pemanfaatan inovasi dalam dunia pendidikan adalah sebagai berikut: namun tidak dapat diandalkan. Hal ini dikarenakan latihan pembelajaran pada umumnya akan terfokus pada siswa dengan latihan pembelajaran yang membosankan, khususnya lebih banyak perbincangan antar siswa dan tugas. Pengalaman pendidikan berbasis web semacam ini tentu saja menuntut kebebasan belajar yang tampaknya sulit dicapai oleh siswa sekolah menengah di Kota Medan.

REFERENSI

Adisel, A., & Prananosa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, *3*(1), 1–10.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.

Fitri, H., & Suryana, N. (n.d.). The Social Dynamics of The Batak Angkola Traditional Communities. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, *14*(2), 184–192.

Furchan, A. (1992). Pengantar metode penelitian kualitatif. *Surabaya: Usaha Nasional*, *21*, 141.

Hanum, L. (2021). Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Kontekstual di MTs. Pendidikan Agama Islam Medan (Studi Kasus pada Pembelajaran Daring). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *2*(1), 66–79.

Heri, S. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah; isu, gagasan dan strategi pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *2*(1), 10–15.

Nasution, K., & Hanum, L. (2020). Penerapan Metode Technique for Order By Similarity To Ideal Solution (Topsis) Dalam Menentukan Game Online Paling Digemari. *Buletin Utama Teknik*, *15*(2), 142–146.

Nugraha, M. A. (2017). MODEL COOPERATIVE LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SEJARAH DITINJAU DARI MINAT BELAJAR. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, *7*(5), 1.

Nugraha, M. A., & Tanjung, A. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI PONDOK PESANTREN PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.

Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, *1*(1).

Satrio, Y. D., Handayani, S., Abbas, M. H. I., & Kustiandi, J. (2020). Studi komparasi metode pembelajaran dalam meningkatkan literasi keuangan di Masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(1), 29–35.

Sumantri, P., & Sipayung, R. I. (2018). PERLAWANAN RAKYAT KARO MEMPERTAHANKAN KEDAULATAN REPUBLIK INDONESIA DI KAB. KARO PADA TAHUN 1946-1947 RINAL IRWANDA SIPAYUNG. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, *3*(1), 13–21.