

**APLIKASI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SMA SE-KECAMATAN TELUK BETUNG SELATAN
KOTA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh :

SINDI NURUL SYAFITRI

1753033005



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA SE-KECAMATAN TELUK BETUNG SELATAN KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Sindi Nurul Syafitri

penelitian ini dilatar belakangi dapat mengetahui aplikasi pembelajaran daring apa saja yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah sehingga dapat terlaksana proses belajar dan mengajar secara efektif. Peneliti juga ingin mengetahui aplikasi yang paling efektif agar memudahkan murid dalam belajar Sejarah dan kendala-kendala yang dihadapi guru dan murid saat pembelajaran jarak jauh. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus deskriptif, informan yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah Guru Sejarah SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan yaitu Guru SMAN 08 Bandar Lampung dan Guru SMAS Islamiyah. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Tehnik analisis data yang digunakan adalah Tehnik Analisis deskriptif dengan merujuk pada Teori Milles dan Huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan atau penarikan. Hasil penelitian ini Aplikasi yang digunakan Guru Sejarah SMA Se-Kecamatan Teluk Betuk Selatan yaitu Aplikasi *Google Meeting*, *ZoomMeeting*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Google Form*, dan *Quizy*. Aplikasi yang paling efektif untuk penyampaian materi menggunakan Aplikasi Google Meeting, Memberikan tugas menggunakan Aplikasi *Google Classroom*, dan Aplikasi evaluasi menggunakan Google Formulir.

Kata Kunci : Aplikasi daring , Aplikasi daring efektif

ABSTRACT

ONLINE LEARNING APPLICATIONS IN HISTORY SUBJECTS IN SMASE-DISTRICT TELUK BETUNG SELATAN, BANDAR LAMPUNG CITY

By

Sindi Nurul Syafitri

The background of this research is to be able to find out what learning applications are used by History Subject teachers so that the learning and teaching process can be carried out effectively. Researchers also want to know the most effective application to make it easier for students to learn History lessons and the obstacles faced by teachers and students during distance learning. The method used in this research is a descriptive case study method, the informants used as objects in this research are high school history teachers in Teluk Betung Selatan district, namely teachers at SMAN 08 Bandar Lampung and teachers at SMAS Islamiyah. Collecting data using observation, interviews, documentation, and questionnaires. The data analysis technique used is descriptive analysis technique with reference to the theory of Milles and Huberman, namely data collection, data condensation, data presentation, and conclusions or withdrawals. The results of this study are the applications used by high school history teachers in Teluk Betung Selatan District, namely the Google Meeting, Zoom Meeting, Google Classroom, Edmodo, Google Form, and Quizy applications. The most effective application for delivering material is using the Google Meeting Application, Giving assignments using the Google Classroom application, and the evaluation application using Google Forms.

Keywords: brave application, effective brave application

**APLIKASI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SMA SE-KECAMATAN TELUK BETUNG SELATAN
KOTA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Sindi Nurul Syafitri

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

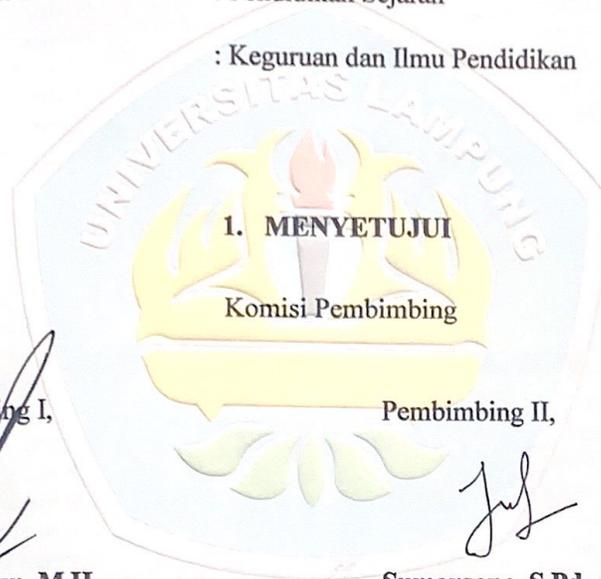
Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN DARING
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI
SMA SE-KECAMATAN TELUK BETUNG
SELATAN KOTA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Sindi Nurul Syafitri**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1753033005**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Drs. Maskun, M.H.
NIP. 195912281985031005

Pembimbing II,

Sumargono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198801082019031012

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP. 19600826 1986031001

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

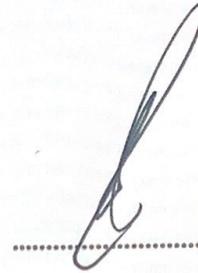
Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112252008121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

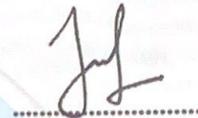
Ketua

: **Drs. Maskun, M.H.**



Sekretaris

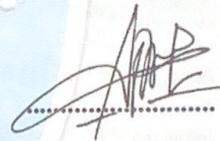
: **Sumargono, S.Pd., M.Pd**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **22 Juli 2022**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Sindi Nurul Syafitri

NPM : 1753033005

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Universitas Lampung

Alamat : Desa Kampung Baru, RT 001/RW 001, Kec Marga Punduh,
Pesawaran, Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 22 Juli 2022



Sindi Nurul Syafitri
NPM. 1753033005

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, 2 April 1999. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara pasangan Bapak Mat Nawawi dan Ibu Siti Afiah. Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Kampung Baru diselesaikan pada tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Punduh Pedada dan diselesaikan pada tahun 2014, lalu dilanjutkan ke jenjang Madrasah Aliah (MA) Negeri 1 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis di terima di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, di Program Studi Pendidikan Sejarah melalui jalur MANDIRI.

Pada Semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sungai Sidang, Kecamatan Rawajitu Utara, Kabupaten Mesuji, dan menjalani Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MA Negeri 2 Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat Universitas, dan tingkat Program Studi. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang diikuti, ZOOM Unila, Himpunan Mahasiswa IPS, Forum Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Sejarah (FOKMA).

MOTTO

*"Kejeniusan tanpa pendidikan adalah ibarat perak
di dalam tambang."*

– Benjamin Franklin.–

*"Barang siapa belum pernah merasakan pahitnya mencari ilmu walau
sesaat, ia akan menelan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya."*

– Imam Syafi'i–

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat karunia,
rahmat dan hidayah yang diberikan.

Shalawat teriring salam kepada Nabi Muhammad SAW,
suri tauladan Akhlaqul Kharimah.

Dengan segala kerendahan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

Seluruh Keluarga besarku yang selalu mendukungku Terutama dua orang paling berharga dalam hidupku, Ayah dan mama yang telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang. Teruntuk Ayah dan mama terimakasih atas doa terbaik di dalam setiap sujudmu dan harapan di setiap hembusan nafasmu, terimakasih sudah menjadi orang tua terhebat dalam segala hal.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**APLIKASI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA SE-KECAMATAN TELUK BETUNG SELATAN KOTA BANDAR LAMPUNG**” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;

6. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
7. Bapak Drs. Maskun M.H. selaku Dosen Pendidikan Sejarah serta Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen PA, terima kasih atas segala saran serta masukan, dan motivasi selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Sejarah serta Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih atas segala masukan, kritik, dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Sejarah sekaligus Dosen Pembahas terima kasih atas segala saran serta masukan, dan motivasi selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak Drs. Ali Imron, M.Hum., Bapak Drs. Syaiful. M. M.Si., Bapak Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd., Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., Bapak Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd., Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd., Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd., Ibu Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd., Ibu Nur Indah Lestari S.Pd, M.Pd., Bapak Rinaldo Adi Pratama, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Aprilia Tri Aristina, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang penulis sayangi dan pendidik yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
11. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha dan Karyawan Universitas Lampung.

12. Keluarga besar SMAN 8 Bandar Lampung dan SMA Islamiyah terima kasih atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun.
13. Sahabat Penulis sedari kecil: Nuvi Nahwiyah.
14. Sahabat penulis selama masa pendidikan: Putri Rahayu, Sarah Pusparini, Jiliani Poli'i, Astika Oktaviana, Ratu Marshelia Hakim, Ririn Novita Sari, Nuni Alawiyah, Theresia Tri Ranti, Nadia Maharani, Deka Rio Alditanasya, M. Rizky Rabbani, Nono Nainggolan, Erlyana Tunjung Sari, Rahmania Erilya, T.R Alfi Yunita.
15. Teman seperjuangan yang telah membantu dalam perkuliahan ini dalam suka maupun duka yaitu teman-teman Pendidikan Sejarah 2017.
16. Keluarga besar Pendidikan Sejarah, terima kasih atas kekeluargaan ini hingga menjadi memori indah yang akan selalu dikenang oleh penulis.

Semoga hasil penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya, semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian semua berikan.

Bandar Lampung, Juli 2022

Sindi Nurul Syafitri

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma enelitian.....	11

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Anggota populasi.....	40
2. Jumlah Anggota Sempel Guru SMA Se Kecamatan Teluk Betung Selatan.....	41

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.6.1. Manfaat Praktis.....	8
1.6.2. Manfaat Akademis.....	9
1.7. Kerangka Berpikir	9
1.8 Paradigma	11
II. TINJAUAN PUSTAKA DAN PARADIGMA	12
2.1. Tinjauan Pustaka	12
2.1.1. Pengertian Pembelajaran Sejarah.....	13
2.1.2. Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	14
2.1.3. Fungsi Pembelajaran Sejarah	16
2.1.4. Konsep Aplikasi Pembelajaran Daring	18
2.1.4.1. Berbasis Open Source	18
2.1.4.2. Blackboard Course Sites	20
2.1.4.3. Video conferencing.....	22
2.1.4.4. Elektronik mail (e-mail) atau surat elektronik	24
2.1.5. Aplikasi yang Dipakai untuk Belajar Daring	25
2.2. Konsep Pembelajaran Daring.....	32
2.2.1. Definisi Pembelajaran Daring	32
2.2.2. Karakteristik, manfaat, dan fungsi pembelajaran daring.....	33
2.2.2.1. Karakteristik pembelajaran daring	33
2.2.2.2. Manfaat Pembelajaran Daring.....	34

2.2.2.3 Fungsi Pembelajaran Daring.....	35
2.2.2.4 Metode penyampaian pembelajaran daring.....	36
2.3. Peran Guru Dalam Pembelajaran Daring.....	37
2.4. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran Daring.....	37
2.4.1. Kelebihan Pembelajaran Daring.....	37
2.4.2. Kelemahan Pembelajaran Daring.....	38
III. METODE PENELITIAN.....	40
3.1. Ruang Lingkup Penelitian.....	40
3.2. Metode Penelitian.....	41
3.3. Populasi.....	42
3.4. Sampel.....	42
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5.1 Observasi.....	43
3.5.2 Wawancara.....	44
3.5.3 Dokumentasi.....	44
3.5.4 Studi Pustaka.....	44
3.5.5 Instrumen Penelitian.....	45
3.6. Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1 Pengumpulan Data.....	45
3.6.2. Kondensasi Data.....	45
3.6.3. Penyajian Data.....	46
3.6.4. Kesimpulan dan Verifikasi Data.....	46
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1. Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Gambaran umum SMAN 08 Bandar Lampung.....	47
4.1.2 Gambaran umum SMA Islamiyah Bandar Lampung.....	49
4.1.3 Aplikasi – aplikasi yang dipakai dalam proses pembelajaran daring pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan (SMAN 08 Bandar Lampung dan SMAS Islamiyah).....	51

4.2. Ke-efektif penggunaan aplikasi Daring pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se Kecamatan Teluk Betung Selatan yaitu SMAN 08 Bandar Lampung dan SMAS Islamiyah.....	96
4.3. Pembahasan.....	109
4.3.1 Aplikasi pembelajarn daring di SMA Se-kecamatan Teluk Betung Selatan Bandar Lampung	109
4.3.2. Aplikasi Paling efektif di SMA Kecamatan Teluk Betung Selatan Bandar Lampung	113
V. KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpula	118
5.2.Saran	119

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran penting di dalam kehidupan dan kemajuan yang dialami oleh manusia. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, daya jiwa (akal, rasa dan kehendak), sosial, dan moralitasnya. Proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan agar terciptanya kualitas pendidikan tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi. Pendidikan adalah proses di mana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang disempurnakan dengan kebiasaan yang baik dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran (Brubacher, 1978:371). Belajar suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Ibrahim, 2011: 124).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak

terampil menjadi terampil. Warsita menjelaskan pembelajaran adalah segala Upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Warsita 2008: 226). Menurut Widja Sutrisno pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (Widja Sutrisno, 2011:50). Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang ada dalam proses pada saat siswa belajar tentang keadaan masa lalu, guna untuk kepentingan yang akan datang. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat yang ada di Indonesia maupun dunia dari masa lampau hingga sekarang.

Para ahli memiliki pendapat tentang tujuan dan juga fungsi pembelajaran sejarah. Tujuan Pembelajaran sejarah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara (Kasmadi, 1996:13). Tujuan pembelajaransejarah tersebut sesuai dengan tujuan serta sistem pendidikan di Indonesia yang mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah ini sebagaimana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI NO.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah sebagai berikut :

“Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia berkualitas sehingga mampu proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah ” (Munirah, 2015: 20). Terkait fungsi sejarah bahwa

sejarah bukan hanya berfungsi untuk mengetahui tentang kejadian masa lalu, tapi juga berkaitan dengan masa kini atau bahkan dengan masa depan. sejarah yang memungkinkan pemahaman zaman sekarang melalui pengetahuan masa lalu (Audigier *et al*, 2005: 14). *Image* pembelajaran sejarah di mana siswa beranggapan belajar sejarah hanya menghafal, sangat membosankan dan kurang menarik. Menjadi tantangan tersendiri juga bagi para tenaga pendidik dalam penyampaian pembelajaran sejarah, seseorang pendidik harus mampu mencapai sebuah tujuan belajar. Program Pendidikan dari jenjang TK, SD, SMP, dan SMA sampai ke perguruan tinggi sedang mengalami masalah besar dikarenakan terdampak sebuah virus *Covid-19*, karena imbas dari munculnya virus ini dibidang Pendidikan membuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan Surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid -19*.

Pemerintah mengambil kebijakan dalam menyikapi wabah ini yaitu dengan memberlakukan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) guna memutus mata rantai penyebaran virus ini. Pemerintah menganjurkan menutup kegiatan pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran daring (*online*) dari rumah. Kebijakan tersebut memberi dampak pada Pendidikan di Indonesia khususnya pada proses pembelajaran bagi siswa di sekolah. Penerapan *social distancing* pada jenjang sekolah dasar sampai Perguruan Tinggi terus dilaksanakan hingga kondisi dinyatakan kondusif. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan yaitu berubahnya pembelajaran yang harusnya datang ke sekolah masuk ruang kelas menjadi cukup di rumah saja.

Anjuran Pemerintah untuk *stay at home*, *physical distancing*, dan *social distancing* harus diikuti dengan perubahan model pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring atau *E-Learning*. Pembelajaran Daring dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang di selenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruksinya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya (Meidawati, 2019). Pembelajaran Daring dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan (Albert Efendi Pohan, 2020:2).

Penerapan pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh era pandemi *COVID-19* ini guru dituntut untuk memilih dan menggunakan aplikasi yang tepat agar proses belajar dan mengajar tetap berlangsung dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif yang efektif. Model pembelajaran yang dipakai saat covid-19 yaitu model pembelajaran daring atau sistem *E-Learning* atau *Online Learning*. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2016:587). Pembelajaran daring dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer dan internet baik melalui *handphone*.

Diberlakukannya pembelajaran daring oleh pemerintah ini mengharuskan kegiatan belajar dan mengajar dari rumah untuk mencegah rantai penularan covid-19. Kegiatan belajar mengajar harus berlangsung melalui *online learning* atau daring dengan siswa, guru harus memberikan sarana kepada siswanya untuk melanjutkan materi sesuai dengan jadwal sekolah masing-masing yang telah

ditetapkan. Pembelajaran daring kegiatan belajar yang memakai teknologi, di mana peserta didik harus berusaha untuk menyelesaikan banyak tugas dan mengangkat keputusan pada setiap waktu (Gunawan, 2020).

Karakteristik yang menonjol pada pembelajaran daring adalah memberi kemudahan dan fleksibilitas bagi guru dan siswa terutama untuk menentukan jadwal belajar daring dan tidak mementingkan waktu dan lokasi (Bower, 2015). Menurut pendapat Roida Pakpahan pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring wabah *covid-19* bahwa teknologi informasi sangat menolong proses belajar dan mengajar secara daring dengan kemajuan aplikasi- aplikasi berbasis *online* seperti *Whatsap, Google Classroom, GoogleForm, Zoom, Quiziiz, dan Youtube* (Roida Pakpahan, 2020).

Aplikasi-aplikasi yang dipakai untuk model pembelajaran daring diharapkan pembelajaran dapat sesuai dengan indikator pembelajaran, meskipun tidak secara langsung dengan menggunakan berbagai macam aplikasi baik *Whatsap, Google Classroom, GoogleForm, Zoom, Quizzy, dan Youtube* harus berjalan secara efektif terhadap pembelajaran daring covid-19. Dari uraian latar belakang di atas dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran daring tidak hanya sebagai penunjang tercapainya pembelajaran yang aktif dan efisien, akan tetapi aplikasi pembelajaran dapat dikelola dan dikembangkan oleh para guru sehingga kreativitas mengajar guru dapat dipahami dengan adanya aplikasi pembelajaran yang dipakai meskipun dilakukan dengan secara daring. Sekolah yang menerapkan pembelajaran daring di SMA se-Kecamatan Teluk Betung Selatan yaitu SMAN 8 Bandar Lampung dan SMA Islamiyah Bandar Lampung.

Berdasarkan pendapat guru Sejarah SMAN 8 Bandar Lampung Ibu Dra. Sidawati mengatakan bahwa SMAN 8 telah menggunakan pembelajaran sistem jaringan atau daring ini pada awalnya menggunakan aplikasi *E-learning* namun karena sudah banyak pengguna ditambah lagi dengan sinyal internet yang belum lancar membuat sistem pembelajaran terhambat dan *server down*. Baru-baru ini dialihkan dari aplikasi *E-Learning* beralih ke *Google Classroom* untuk mempermudah siswa dan meminimalisir biaya yang akan dikeluarkan karena aplikasi tersebut tidak terlalu banyak menyedot kuota internet. Sedangkan menurut pendapat Guru Sejarah di SMA Islamiyah Bapak Zulkarnain, S.Pd. dan Ibu Azizah, S.Pd, pembelajaran Sejarah secara daring menggunakan via *Whatsapp* dikarenakan keterbatasan siswa yang minim tentang pengetahuan teknologi, *gadget* yang tidak *support* dan ketidakpedulian dengan belajar.

Kendala di atas membuat Kepala sekolah dan tim Dewan Guru mata Pelajaran melakukan inisiatif untuk melakukan pembelajaran luring juga untuk membantu siswa menghadapi keterbatasan belajar secara daring dan memberikan edukasi pembelajaran daring agar siswa tidak malas mengumpulkan tugas daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se Kecamatan Teluk betung Selatan”. Pada penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui aplikasipembelajaran daring apa saja yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah sehingga dapat terlaksana proses belajar dan mengajar secara efektif. Peneliti juga ingin mengetahui aplikasi yang paling efektif agar memudahkan murid dalam belajar pelajaran Sejarah dan kendala-kendala yang dihadapi guru dan murid saat pembelajaran jarak jauh

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dampak yang ditimbulkan akibat COVID-19 pada sistem pendidikan.
2. Keterbatasan aplikasi-aplikasi pembelajaran daring dan kendala melaksanakan pembelajaran daring.
3. Kurangnya edukasi pengetahuan pembelajaran daring dan teknologi untuk siswa.
4. Aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.
5. Aplikasi pembelajaran daring yang paling efektif pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi permasalahan ini dibatasi adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.
2. Aplikasi pembelajaran daring yang paling efektif pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa sajakah aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh Guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung?
2. Aplikasi pembelajaran daring apakah yang paling efektif pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui aplikasi yang paling efektif yang digunakan untuk pembelajaran daring pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Praktis

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membutuhkan, selain itu dapat memberikan akses informasi lebih lanjut terkait aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar

Lampung dan aplikasi yang paling efektif dalam pembelajaran daring.

2. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan sumber kajian ilmiah baru dan menjadi referensi mengenai aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung dan aplikasi yang paling efektif dalam pembelajaran daring.

1.6.2. Manfaat Akademis

1. Skripsi ini akan menjadi bahan literatur dan referensi tentang studi ilmu pendidikan tentang model aplikasi yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung dan aplikasi yang paling efektif dalam pembelajaran daring.
2. Melatih penulis membuat karya analisis penelitian ilmiah tentang pendidikan yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

1.7. Kerangka Berpikir

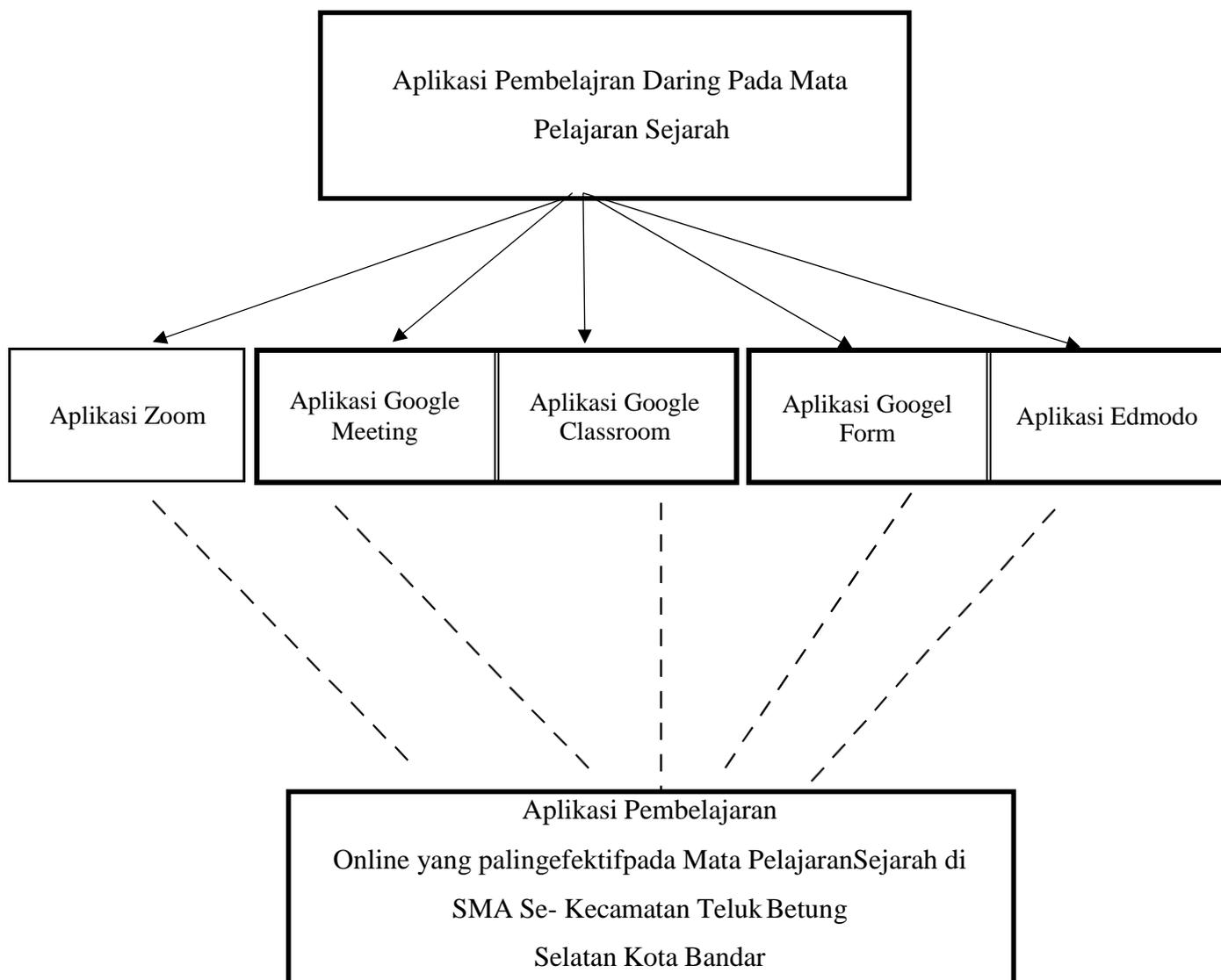
Perkembangan virus dengan cepat menyebar luas seluruh dunia. Setiap harinya data dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak dari *Covid-19*. Indonesia termasuk dalam keadaan darurat nasional (zona merah). Angka kematian akibat penyebaran virus ini terus meningkat sejak diumumkan pertama kali masyarakat yang positif terkena *virus Covid-19* pada awal Maret 2020. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan yaitu berubahnya pembelajaran yang harusnya datang ke sekolah masuk ruang kelas menjadi cukup di rumah saja. Anjuran Pemerintah untuk *stay at home*, *physical distancing*, dan

social distancing harus diikuti dengan perubahan model pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring atau *E-Learning*.

Aplikasi yang digunakan untuk SMA se- Kecamatan Teluk Betung Selatan yaitu SMA N 08 Bandar Lampung Guru Mata Pelajaran Sejarah untuk menjelaskan materi kepada siswa menggunakan google meeting dan zoom meeting ,untuk memberikan tugas Sejarah ke siswa menggunakan aplikasi Googleclassroom dan Edmodo . Untuk evaluasi ulangan harian .PTS. PAS menggunakan Googleform. Sedangkan di SMAS Islamiyah Guru Sejarah menjelaskan materi pelajaran Sejarah menggunakan aplikasi zoommeeting , memberikan tugas Sejarah ke siswa menggunakan aplikasi googleclassroom dilakukan penilaian secara langsung di aplikasi tersebut.

Aplikasi-aplikasi yang dipakai untuk model pembelajaran daring diharapkan pembelajaran dapat sesuai dengan indikator pembelajaran, meskipun tidak secara langsung dengan menggunakan berbagai macam aplikasi baik Google Classroom, GoogleForm, Zoom, Googlemeeting, dan Edmodo harus berjalan secara efektif terhadap pembelajaran daring covid-19. Dari uraian latar belakang di atas dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran daring tidak hanya sebagai penunjang tercapainya pembelajaran yang aktif dan efisien, akan tetapi aplikasi pembelajaran dapat dikelola dan dikembangkan oleh para guru sehingga kreativitas mengajar guru dapat dipahami dengan adanya.

1.8 Paradigma



II. TINJAUAN PUSTAKA DAN PARADIGMA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pendidikan proses di mana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang disempurnakan dengan kebiasaan yang baik dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran (Brubacher, 1978:371). Pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik dengan memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hamalik,2013:61). Menurut pendapat Arief Sadiman menyatakan bahwa :

“Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil” (Ibrahim, 2011:125).

Pembelajaran segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Warsita, 2008: 226). Menurut Widja pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (Sutrisno, 2011: 50).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis menarik kesimpulan pembelajaran sejarah adalah proses belajar yang ada dalam sebuah lingkungan yang mempelajari kejadian-kejadian masa lampau yang dipelajari dimasa kini sebagai pedoman untuk melangkah kedepan. Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang ada dalam proses pada saat siswa belajar tentang keadaan masa lalu, guna untuk kepentingan yang akan datang. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat yang ada di Indonesia maupun dunia dari masa lampau hingga sekarang. Pembelajaran merupakan kegiatan proses pembelajaran tentang kehidupan yang ada dimasa lalu.

2.1.2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Setiap proses pembelajaran pasti mempunyai tujuan yang akan dicapai, demikian juga pembelajaran sejarah. Di sekolah Pengajaran sejarah diterapkan agar setiap siswa berpikir secara historis dan memahami akan nilai-nilai yang terkandung di dalam peristiwa tersebut serta menjadikan peristiwa sebagai pelajaran dan pengalaman yang sangat berharga. Menurut Ismaun tujuan pembelajaran sejarah adalah:

1. Siswa mampu memahami sejarah mengandung arti:
 - a. Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa sejarah.
 - b. Memiliki kemampuan berpikir secara kritis yang dapat digunakan untuk menguji dan memanfaatkan pengetahuan sejarah.
 - c. Memiliki keterampilan sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji sebagai informasi yang sampai kepadanya gunakan menentukan keahlian informasi tersebut.
 - d. Memahami dan mengkaji setiap perubahan yang terjadi dalam masyarakat sekitarnya serta memiliki keterampilan sejarah yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

2. Siswa memiliki kesadaran sejarah mengandung arti:
 - a. Memiliki kesadaran akan pentingnya dan berharganya waktu untuk dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.
 - b. Kesadaran akan terjadinya perubahan secara terus menerus sepanjang kehidupan umat manusia serta lingkungannya.
 - c. Memiliki kemampuan untuk menyaring nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah, memilih serta mengembangkan nilai-nilai yang positif menjadi milik dirinya.
 - d. Memiliki kemauan dan kemampuan untuk mengambil teladan yang baik dan para tokoh pelaku dalam berbagai peristiwa sejarah.
 - e. Memiliki kemampuan kesadaran untuk tidak akan mengulangi lagi atau menghindari dan meniadakan hal-hal yang bersifat negatif dalam peristiwa sejarah.

3. Memiliki wawasan sejarah mengandung arti:
 - a. Memiliki wawasan tentang kelangsungan dan perubahan (*continuity and change*) dalam sejarah sebagai kesatuan tiga dimensi waktu: masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.
 - b. Memiliki wawasan terhadap tiga dimensi waktu sejarah sebagai rangkaian kausalitas sejarah.
 - c. Memiliki kemampuan belajar dan pengalaman sejarah masa lampau melihat kenyataan sekarang, dan mengutamakan pandangan masa depan yang lebih maju dan bermutu baik (Isjoni, 2007: 72-73).

Kochhar menyatakan tujuan instruksi pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas, antara lain:

1. Pengetahuan: Siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah.
2. Pemahaman: Siswa harus mengembangkan pemahaman tentang istilah, fakta, peristiwa yang penting, tren dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah.
3. Pemikiran kritis: pelajaran sejarah harus membuat para siswa mampu mengembangkan pemikiran kritis.
4. Keterampilan praktis: Pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan keterampilan praktis dalam studinya yang memahami fakta-fakta sejarah.

5. Minat: Pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan minatnya dalam studi tentang sejarah.
6. Perilaku: Pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan perilaku sosial yang sehat (Kochhar, 2008: 51-53).

Berdasarkan pemaparan penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu melalui pembelajaran sejarah guru dapat membantu siswa dalam menerapkan cara siswa bertindak dan berpikir baik secara analitis, logis maupun berpikir secara historis.

2.1.3. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Kartodirjo menjelaskan fungsi pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan kepribadian serta peserta didik terutama dalam hal:

1. Membangkitkan perhatian serta minat kepada sejarah masyarakatnya sebagai satu kesatuan komunitas.
2. Mendapat inspirasi dari cerita sejarah, baik dari yang kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik.
3. Memupuk kebiasaan berpikir secara kontekstual, terutama dalam meruang dan mewaktu, tanpa menghilangkan hakekat perubahan yang terjadi dalam proses sosio kultural.
4. Tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berpikir lebih mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan dan fakta yang benar.
5. Menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan (Haryono, 1995: 191-192).

Fungsi pembelajaran sejarah pada hakikatnya untuk meningkatkan pengertian ataupun pemahaman yang mendalam dan lebih baik tentang masa lampau dan juga masa sekarang dalam interelasinya antara masa sekarang dengan masa lampau. Karena ada dua sifat ganda sejarah ialah yang di ungkapkan sebagai berikut: “belajar dari sejarah tidak hanya belajar melalui satu kali proses“. Untuk mempelajari masa sekarang melalui sorotan tinjauan masa sekarang. Hamid Darmadi mengatakan bahwa pendayagunaan fasilitas dan sumber belajar memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Merupakan pembukaan jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses pembelajaran yang akan ditempuh. Di sini sumber belajar merupakan peta dasar yang perlu dijajaki secara umum agar wawasan terhadap proses pembelajaran yang akan dikembangkan dapat diperoleh dari awal.
2. Merupakan pemandu secara teknis dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti menuju pembentukan kompetensi secara tuntas.
3. Memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dikembangkan.
4. Memberikan petunjuk dan gambaran kaitan dan kompetensi dasar, yang sedang dikembangkan dengan kompetensi dasar lainnya.
5. Menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan mata pelajaran tertentu.
6. Menunjukkan berbagai macam permasalahan yang timbul sebagai konsekuensi logis dalam pengembangan kompetensi dasar yang menuntut adanya kemampuan pemahaman peserta didik yang sedang belajar (Hamid Darmadi, 2009: 75).

Berdasarkan pemaparan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa fungsi pembelajaran sejarah yaitu sebagai alat, pedoman, dasar, dalam melaksanakan proses pembelajaran yang ada, dengan memakai peristiwa yang pada masa lampau untuk mempelajari masa kini bahkan memprediksi masa yang akan datang.

2.1.4. Konsep Aplikasi Pembelajaran Daring

Adapun jenis Aplikasi Pembelajaran Daring dalam pembelajaran jarak jauh antarlain:

2.1.4.1. Berbasis Open Source

Open source adalah suatu istilah yang digunakan untuk *software* perangkat lunak yang membuka atau membebaskan *source code*-nya dapat dilihat oleh penggunaannya dan membiarkan penggunanya dapat melihat bagaimana cara kerja dari *software* tersebut serta penggunaannya dapat melihat bagaimana cara kerja dari *software* tersebut serta penggunanya juga dapat memperbaiki atau mengembangkan *software* tersebut menjadi lebih baik lagi, di bawah ini termasuk aplikasi belajar yang berbasis *open source* :

1. *Moodle*, adalah aplikasi web gratis bagi pendidik dan mungkin salah satu LMS gratis yang paling populer di pasaran pada saat ini. *Moodle* adalah perangkat lunak LMS *open source* sehingga terus menerus ditingkatkan dan dikembangkan, namun perlu menyewa pihak ketiga untuk menyesuaikan *platformnya* agar sesuai dengan kebutuhan. *Moodle* adalah pemain besar *open source* dalam ranah LMS, *Moodle* didukung oleh komunitas yang besar dan aktif dengan ribuan *plug-in* dan pilihan untuk menyesuaikan spesifikasi

yang tepat bagi pengguna. Akan tetapi semua ada biayanya, dan *Moodle* sering dikritik karena terlalu rumit dan sulit dipelajari oleh orang awam. Kelebihan *Moodle* untuk membantu pengguna langsung pakai yang dapat digunakan membuat konten sendiri. Selain itu terdapat konten pengguna. Kekurangan juga terjadi pada *Moodle* adalah sistem pelaporan yang tidak lengkap dan tidak ada cara mudah untuk mengelola kelompok peserta didik.

2. *Atutor*. Aplikasi Pembelajaran *Online* yang berbasis *open source* selain *moodle* adalah *atutor*. *Atutor* adalah *Web based open source learning control managementsystem* (LCMS) di desain dengan aksesibilitas dan kemampuan adaptasi. *Atutor* merupakan paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet. Pengajar dapat cepat memasang, memaketkan, dan mendistribusi materi belajar dan mengadakan kursus online sendiri.
3. *Schoology*. Satu lagi pilihan “freemium” dengan banyak fitur yang besar bagi guru dan perusahaan individual. LMS ini memiliki banyak fitur yang besar bagi guru dan perusahaan individual. LMS memiliki tampilan menarik dengan tampilan visual yang mengesankan, misalnya sebuah buku penilaian *online*, lembar kehadiran, dan pencatat pengguna fitur.
4. *Latitude Learning*. LMS yang kaya akan fitur *freemium*. Anda dapat menggunakan LMS mereka untuk 100 pengguna. Ini adalah pilihan yang bagus untuk guru individual yang mengajar kelas-kelas. *Add-on* LMS yang tersedia seperti kelas virtual yang harganya \$600 juga akan ditambahkan ke dalam biaya LMS bila ingin membutuhkan program *online*.

2.1.4.2. Video conferencing

Dalam perkembangan teknologi komunikasi, di mana tuntutan kebutuhan pelayanan bagi pengguna jasa komunikasi makin tinggi, dalam penyampaian ide dan pendapat tidak hanya audio saja akan tetapi diperlukan juga visualnya, oleh karena itu dibutuhkan komunikasi yang dapat mengirimkan audio visual.

Video Conference memakai telekomunikasi audio dan video untuk membawa orang ke tempat berbeda-beda dalam waktu yang bersamaan untuk pertemuan. Ini bisa sama sederhananya dengan percakapan diantara dua orang jabatan pribadi (titik-ke titik) atau melibatkan beberapa tempat (multi-titik) dengan lebih dari satu orang di kamar besar tempat berbeda. Selain audio dan pengiriman visual aktivitasmenjumpai, *video conferencing* bisa dengan dokumen, informasi yang diperlihatkan dengan komputer, dan *white boards* (Heryawan, 2009). Lebih lanjut dikemukakan oleh Herywan, *Video Conference* merupakan komunikasi baik audiomaupun video secara *real-time* berbasis IP atau internet. Manfaat *videoconference* di antara komunikasi lebih efektif dan cepat, efisien dari segi waktu, jarak, tenaga, dan juga biaya. Secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan komunikasi, kolaborasi, dan informasi.
2. Komunikasi menjadi lebih baik dan efektif di mana informasi dapat lebih cepat dibagikan.
3. Proses komunikasi menjadi efisien dalam hal waktu, biaya, dan jarak.
4. Dalam hubungan dengan *video conference*, perangkat kolaborasi dapat digunakan secara simultan.

Istilah umum pada *Video Conference*:

1. *Codec*.

Pada dasarnya, teknologi video conference dapat diartikan sebagai proses codec (coding dan decoding) saja. Codec adalah algoritma yang digunakan untuk mengkonversi (kode) sebuah video untuk dikirimkan, kemudian dikode secara langsung untuk pemutaran yang cepat.

2. *End Point*.

Endpoint dapat diartikan sebagai perangkat/system yang langsung dipakai oleh pengguna. *Endpoint* memiliki tugas sebagai codec.

3. MCU (*Multipoint Control Unit*).

MCU berfungsi sebagai terminal *multipoint video conferences* dimana MCU memiliki hak tidak terbatas untuk mengendalikan suatu *video conferences*, baik MCU itu sendiri maupun perangkat *endpoint* tergabung dalam *conferences*.

Aplikasi *video conferencing* dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran antara lain :

1. *Zoom*

Aplikasi *Zoom* sangat sesuai untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Tersedia dukungan untuk jumlah peserta belajar mengajar lebih dari 20 orang. Kemudian fitur *conference tool* bisa digunakan oleh setiap peserta, tidak hanya *host* atau admin. Beberapa fitur yang bisa digunakan adalah video, *screen sharing* dan *whiteboard* untuk kolaborasi, *record meeting*, dan absensi peserta.

2. *Google Meet*

Aplikasi *video conference* atau *online meeting* versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Beberapa fitur

yang bisadigunakan dalam *Google Meet* adalah dukungan maksimal peserta video hingga 100 orang dapat digunakan sebagai presentasi dan akses mudah hanya lewat tautan yang dibagikan.

3. *Skype*

Aplikasi *Skype* merupakan aplikasi yang banyak ditemukan dan kadang hadir sepaket dengan sistem operasi Windows.

2.1.4.3. Elektronik mail (e-mail) atau surat elektronik

E-mail merupakan surat elektronik yang menyediakan suatu infrastruktur komunikasi baru. *E-mail* umumnya digunakan menukar pesan tertulis, mengirim, dan menerima jaringan telekomunikasi seseorang.

1. Jenis-jenis Email

Email mempunyai beberapa jenis dengan karakteristik yang berbeda.

a. *POP Mail (Post Office Protocol Mail)*

POP mail merupakan sebuah sistem email yang bisa kita terima dari *Internet Service Provider (ISP)* yang kita gunakan.

b. *WEB Mail (Web Base Mail)*

Web Mail merupakan email yang berbasis halaman web. Kita bisa mengakses email ini menggunakan browser pada komputer di mana saja, kita bisa mengirim ataupun menerima pesan dengan jaringan internet.

c. *Email Forwarding*

Email Forwarding merupakan sebuah layanan email untuk mengirim ulang pesan yang masuk ke email tujuan yang kita kehendaki

2. Fungsi Email

- a. Media komunikasi
- b. Media pengiriman
- c. Media sosial
- d. Media informasi
- e. Media promosi

3. Macam-macam Email

Ada beberapa layanan email yang bisa digunakan secara gratis yang sudah banyak digunakan pada masyarakat umum didunia yaitu:

a. *Gmail*

Gmail merupakan salah satu email dari Google, *Gmail* merupakan layanan email dan chat. *Gmail* menyediakan ruang penyimpanan sebesar 15 GB untuk akun gratis, dan ruang penyimpanan tak terbatas untuk akun yang membayar. *Gmail* menyediakan fitur seperti: *Google Drive* yang menyediakan program belajar seperti *Google clasroom*, *Google Form*, *Google meet* untuk proses belajar dan mengajar.

b. *Yahoo*

Yahoo merupakan perintis layanan email gratis sehingga memiliki banyak pengguna. Di samping layanan emailnya, *Yahoo* juga banyak digunakan untuk *chattingan* dengan aplikasi *instant messenger* atau sering di sebut dengan *Yahoo Messenger (YM)*. Ruang penyimpanan *Yahoo* mencapai 1000 GB atau 1 TB.

c. *Hotmail*

Hotmail merupakan penyedia layanan Email gratis berbasis web dengan penyimpanan sebesar 23 GB. *Hotmail* memiliki kelebihan dalam pencarian yang

cepat, keamanan solid, dan mudah digunakan.

d. *AOL Mail*

AOL mail merupakan layanan email gratis berbasis web dengan ruang penyimpanan tidak terbatas , serta memiliki perlindungan spam yang bagus .

e. *GMX Mail*

GMX mail juga merupakan salah satu penyedia layanan email gratis dengan kapasitas penyimpanan sebesar 5 GB.

2.1.4.4 Pengiriman Pesan kilat (*instant mesengger*)

Pengiriman pesan kilat berfungsi untuk memudahkan berkomunikasi tidak terbatas oleh waktu, ruang, dan orang dilakukan kapan saja, di mana saja, dengan siapa pun. Disebut pesan kilat karena pesan dikirim hanya hitungan detik dan dapat langsung dibalas, bentuk pesan dapat berupa teks, suara, atau video. Contoh pesan *instant mesengger* yaitu :

1. *Telegram*

Telegram merupakan aplikasi pesan instan paling cepat . Aplikasi ini bekerja di perangkat *mobile* maupun *dekstop*. *Telegram* mendukung keamanan obrolan satunya melalui 256-bit symmetricAES

2. *WhatsApp*

WhatsApp menjadi aplikasi pesan terpopuler yang dapat digunakan di *platform mobile*. Aplikasi ini juga bisa digunakan di PC. *WhatsApp* menawarkan fitur *video* dan *voice calls* percakapan hingga 8 orang.

3. *Line*

Line merupakan aplikasi terpopuler di Asia. *Line* ada garis waktu *timeline* yang mirip dengan *Facebook*, dan tersedia berbagai stiker.

4. *Facebook Messenger*

Facebook Messenger menjadi aplikasi yang berdiri sendiri. Dengan aplikasi ini pengguna bisa melakukan percakapan teks dengan teman dan keluarga.

5. *KakaoTalk*

Aplikasi pesan instan terpopuler di Korea Selatan tersedia di As. Aplikasi ini menawarkan fitur seperti integrasi *e-commerce* di aplikasi. *KakaoTalk* memberikan kupon dan penawaran eksklusif kepada pengguna untuk dibagikan kepada teman dan keluarga.

2.1.5. Aplikasi yang Dipakai untuk Belajar Daring

2.1.5.1. Rumah Belajar

Rumah Belajar merupakan aplikasi belajar daring yang dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa secara gratis.

2.1.5.2. MejaKita

Penyajian materi dilakukan secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. MejaKita menyediakan materi pembelajaran dari SD-SMA yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia. MejaKita mendukung siswa yang harus belajar di rumah untuk tetap dapat berdiskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya.

2.1.5.3. ICANDO

ICANDO merupakan aplikasi pendidikan anak yang memiliki program pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi yang dikembangkan secara komprehensif dengan ratusan *mini games* yang akan meningkatkan motivasi belajar anak-anak di jenjang PAUD.

2.1.5.4. IndonesiaX

IndonesiaX telah berpengalaman dalam mendukung penyediaan akses belajar bagi masyarakat melalui kursus-kursus berkualitas yang dibawakan oleh para instruktur terbaik bangsa. Sejak diluncurkan pada 17 Agustus 2015, IndonesiaX berkomitmen meningkatkan kecerdasan bangsa melalui penyediaan kursus daring gratis untuk mengurangi disparitas atau kesenjangan pendidikan di negeri ini.

2.1.5.5. Google for Education

Untuk mendukung belajar daring terutama yang diterapkan oleh berbagai daerah pada isu pandemi *COVID-19*, *Google for Education* menyediakan layanan menggunakan *Chromebooks* dan *G-Suite* yang memungkinkan pembelajaran virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah.

2.1.5.6. Kelas Pintar

Kelas Pintar merupakan salah satu penyedia sistem pendukung edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu murid dan guru dalam menciptakan praktik belajar mengajar terbaik. Dengan menghadirkan personalisasi *Dashboard* untuk Siswa, Guru, dan Orangtua, Kelas Pintar berisi materi kurikulum 2013 yang disajikan dengan interaktif. Kelas Pintar telah hadir di Singapura, UAE, India dan Afrika Selatan.

2.1.5.7. Microsoft Office 365

Microsoft menyediakan layanan *Office 365* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis dan bukan versi percobaan. *Office 365* dapat diakses dan diperbarui secara *real time* termasuk *Word, Excel, PowerPoint, OneNote, dan Microsoft Teams*, serta fitur ruang kelas lainnya. Guru dan siswa hanya perlu menyiapkan alamat email dengan domain sekolah.

2.1.5.8. Quipper School

Quipper School menawarkan cara belajar inovatif untuk proses belajar mengajar. Platform ini mudah mendukung guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah yang lebih efektif. Sehingga, guru dapat mengenali kekuatan dan kelemahan siswa lebih mudah.

2.1.5.9. Ruangguru

Ruangguru merupakan layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian Online, video belajar berlangganan, *market place* les privat serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru. Ruangguru menyediakan Sekolah Online Gratis selama masa pandemi *COVID-19*. Terdapat 250 video dan modul pelatihan guru yang dapat dimanfaatkan selama satu bulan ke depan di aplikasi Ruangguru.

2.1.5.10 Sekolahmu

Pada program belajar tanpa batas, Sekolahmu menyediakan *Live Streaming* mata pelajaran dengan jenjang yang telah disediakan. SekolahMu menumbuhkan kompetensi pada semua dan setiap anak di berbagai usia dan jenjang. SekolahMu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah dikurasi untuk berkarya, menyediakan program-program kurikulum yang sesuai kebutuhan. Platform ini dapat diakses melalui

2.1.5.11 Zenius

Zenius memiliki program belajar mandiri di rumah #BisaBareng dengan menyediakan puluhan ribu video materi belajar lengkap untuk jenjang SD, SMP, SMA untuk kurikulum KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 Revisi. Selain itu siswa dapat mengakses materi belajar lengkap untuk persiapan UNBK, UTBK, SPMB STAN, SIMAK UI, dan UTUL UGM. Konten-konten yang disediakan pada program ini dapat diakses secara gratis.

2.1.5.12 Google Class Room

Google Classroom adalah *platform* gratis berbasis *web* yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid. Melansir *Google form Education*, Classroom memungkinkan para guru untuk mengatur dan menilai progres murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga. Karena berbasis *web, platform* ini secara otomatis sudah terintegrasi dengan layanan *Google Suite* for Education lainnya seperti *Gmail*, *Google Docs*, dan *Google Calendar*. Para murid bisa menerima dan mengumpulkan tugas langsung di Classroom, begitu juga para guru. Layanan ini dapat sangat mengurangi penggunaan kertas dan mempermudah proses pembelajaran, apalagi jika dilakukan secara jarak jauh. Fitur yang terdapat pada Google Classroom :

1. Fitur untuk guru

Fungsi pertama yang dapat digunakan oleh para guru dalam Google Classroom adalah membuat kelas, memberikan tugas, dan melakukan penilaian tanpa menggunakan kertas. Guru bisa menambahkan materi dari YouTube, survei Google Forms, dan dokumen lain yang ada di Google Drive, serta melakukan sesi tanya jawab dengan murid. Mereka juga bisa memberikan undangan kepada

wali dan orang tua untuk melihat rangkuman atas hasil pembelajaran anak dan juga tugas-tugas yang mungkin diberikan. Karena terhubung melalui internet, semua ini bisa dilakukan secara *real-time*. Jadi, fitur-fitur yang ada dalam Google Classroom sangat mempermudah pekerjaan guru.

2. Fitur untuk murid

Murid dapat mengetahui langsung tugas yang diberikan serta mengumpulkannya, langsung di Classroom. Mereka juga bisa mengecek hasil penilaian dari gurunya. Fitur lain yang dapat digunakan oleh murid di Google Classroom adalah berinteraksi dalam kelas yang diadakan, baik itu melalui email maupun langsung di aplikasi.

3. Fitur untuk orang tua murid

Orang tua murid juga bisa memiliki akses ke Google Classroom. Orang tua murid bisa mendapatkan email secara rutin mengenai hasil kerja anaknya dan juga melihat semua aktivitas yang dijalankan. Kalau biasanya pihak sekolah harus menghubungi melalui grup orang tua murid atau bahkan satu per satu, Google Classroom membuat mereka bisa melakukan itu semua dari satu *platform*.

4. Fitur untuk pihak administrasi

Pihak administrasi yang biasanya mengurus jadwal dan urusan terkait pengajaran juga bisa mengatur itu semua dari Google Classroom. Pihak administrasi bisa mempersiapkan kelas, daftar nama, dan memastikan keamanan data dengan memilih siapa saja yang memiliki akses ke kelas tersebut.

Fitur lain dari *Google Classroom* yang bisa mereka gunakan adalah menambah atau mengeluarkan murid atau guru dari kelas yang sedang berlangsung.

2.1.5.13 Aplikasi Zoom

Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan meeting hingga konferensi video dan audio. Aplikasi yang berkantor pusat di San Jose, California, Amerika Serikat ini didirikan sejak 2011 lalu dan digunakan oleh berbagai organisasi dan perusahaan untuk mengakomodir para karyawan dari jarak jauh. Para pengguna dapat mengunduh aplikasi Zoom pada perangkat iOS maupun Android dengan nama Zoom Cloud Meetings. Dilansir dari situs Zoom, setiap rapat yang dilakukan dengan aplikasi Zoom akan memiliki nomor unik 9, 10, atau 11 digit yang disebut sebagai ID rapat. Para pengguna akan diminta untuk memasukkannya untuk bergabung dengan rapat Zoom. Jika Anda bergabung melalui telepon, Anda memerlukan nomor telekonferensi yang disediakan dalam undangan.

2.1.5.14 Aplikasi Googel meet

Google Meet adalah produk dari Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini adalah salah satu dari 2 aplikasi yang merupakan versi baru dari versi terdahulunya yaitu Google Hangouts dan Google Chat. Pihak Google sendiri telah menghentikan versi klasik Google Hangouts pada Oktober 2019 silam. Setelah hanya mengundang dan secara diam-diam tanpa tercium publik, Google Meet dirilis untuk pengguna iOS saja namun pada Februari 2017 kemarin Google secara resmi meluncurkan Google Meet di bulan berikutnya. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video yang bisa ditonton hingga 30 peserta. Meet menjadi versi yang lebih kuat dibanding

Hangouts pendahulunya karena Meet mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS.

2.1.5.15 Aplikasi Google Form

Google Form adalah sebuah layanan yang memudahkan penggunanya dalam membuat survei, formulir berbasis online berisi pertanyaan, atau kuesioner, yang dapat dicustom oleh pembuatnya.

Menggunakan layanan tersebut, kamu bisa dengan mudah mendapatkan jawaban atau data dari publik atau audiens yang mengisi survei tersebut secara langsung. Karena dilakukan secara online dan bisa diakses oleh siapa pun sesuai kehendak pembuatnya, Google Form merupakan layanan yang efektif dan praktis untuk memperoleh informasi tertentu. Cara membuat Google Form pun terbilang sangat sederhana dan pasti bisa dilakukan oleh siapa saja tanpa terkecuali asal memahami cara kerja komputer dan internet.

2.1.5.16 Aplikasi Edmodo

Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhann masingmasing guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain group (grup), library (perpustakaan), note (catatan), assignment (penugasan), alert (pengumuman), dan lain sebagainya Sebelum menggunakan edmodo kita harus mendaftarkan diri terlebih dahulu. Pilihan pendaftarannya ada

tiga, yaitu: 1) I'm Teacher: kita mendaftarkan diri sebagai guru; 2) I'm Student: kita mendaftarkan diri sebagai siswa; dan 3) I'm Parent: kita mendaftarkan diri sebagai orang tua. Pada artikel ini hanya akan dibahas bagaimana menggunakan edmodo untuk guru.

2.2. Konsep Pembelajaran Daring

2.2.1. Definisi Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring atau yang biasa disebut juga dengan *Electronic learning (E-learning)* mengandung arti yang luas. Pembelajaran daring merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi .mengenai pengertian konsep Pembelajaran daring diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet (Henderson, 2003). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran melalui internet (William Horton, 2003:15). Menurut pendapat Hamilton Jones : “Pembelajaran daring sebuah portal yang berisi ilmu pengetahuan yang dapat dikatakan sebagai situs *E-learning* jadi menggabungkan metode pengajaran teknologi sebagai sarana dalam belajar (Halmiton Jones, 2001:5).

Pembelajaran daring merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan seCara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar Jaya (Kumar C, 2002:1). Pembelajaran daring dalam tiga kriteria dasar yaitu:

1. Pembelajaran daring bersifat jaringan yang mampu memperbaiki secara cepat dan mensharing pembelajaran serta informasi.
2. Pembelajaran daring dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan sandaran teknologi internet.

3. Pembelajaran daring terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengguli paradigma tradisional dalam belajar. Pembelajaran daring telah dimulai pada tahun 1970 berbagai istilah telah digunakan untuk mengemukakan pendapat /gagasan tentang pembelajaran elektronik antara lain: *online learning*, *internet enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning* (Rosenberg, 2001:3).

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pengguna peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai, dan memudahkan suatu proses belajar dan mengajar di mana pelajar sebagai pusatnya dilakukan secara interaktif.

2.2.2. Karakteristik, Manfaat, dan Fungsi pembelajaran Daring

2.2.2.1. Karakteristik Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan *sharing* pembelajaran dan informasi. (Rosenberg, 2001) Karakteristik pembelajaran daring menurut Nursalam adalah:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media* dan komputer *networks*)
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan di mana saja.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat

di komputer (Nursalam, 2008:135)

2.2.2.2. Manfaat Pembelajaran Daring

Manfaat Pembelajaran daring menurut Pranoto adalah:

Penggunaan Pembelajaran daring untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.

1. Meningkatkan partisipasi aktif darimahasiswa.
2. Meningkatkan partisipasi aktif darimahasiswa.
3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
4. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
5. Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, di mana dengan perangkat biasa sulit dilakukan. (Pranoto dkk, 2009:309)

Secara lebih rinci manfaat Pembelajaran daring dilihat dari 2 sudut yaitu sudut siswa dan guru :

1. Dari Sudut siswa

Dengan kegiatan Pembelajaran daring dikembangkan fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar stiap saat dan berulang-ulang . siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Dengan kondisi demikian siswa lebih aktif bertanya kepada guru terkait materi pembelajaran (Brown, 2000). Menurut pendapat Brown siswa yang belajar daring di antaranya:

- a. Belajar disekolah-sekolah kecil di daerah yang tidak memadai sekolahnya. Daerah yang terkena bencana besar sehingga tidak memungkinkan untuk belajar secara langsung.

- b. Mengikuti program dari rumah (*home schooling*).

2. Dari Sudut Guru

Dengan adanya kegiatan pembelajaran daring beberapa manfaat yang diperoleh guru antara lain adakah bahwa guru dapat:

- a. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar menjadi tanggungjawab sesuai dengan keilmuan.
- b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasan.
- c. Mengontrol kegiatan belajar siswa.
- d. Mengecek siswa apakah sudah mengerjakan soal-soal latihan.
- e. Memeriksa jawaban siswa. (Soekatawi, 2002)

Manfaat Pembelajaran daring menurut K. Wulf terdiri atas empat hal ,yaitu :

- 1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru atau instruktur.
- 2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja.
- 3. Menjangkau siswa dalam cakupan luas.
- 4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran. (K. Wulf ,1996:10).

2.2.2.3. Fungsi Pembelajaran Daring

Terdapat tiga fungsi pembelajaran daring bagi kegiatan pembelajaran di kelas yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan, pelengkap, atau pengganti (Siahaan, 2002:9).

1. Supleman (Tambahan)

Apabila siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan

materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

2. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis,2002).Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement*.

3. Substitusi (Pengganti)

Beberapa perguruan tinggi dinegara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada siswanya. Tujuannya agar para siswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan belajar sesuai dengan waktu.

2.2.2.4. Metode Penyampaian Pembelajaran Daring

Menurut Romi metode penyimpanan daring terbagi menjadi dua yaitu:

1. *Synchronous e-Learning*: Guru dan siswa dalam kelas dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda. Peran *teleconference*, contoh saya mahasiswa di Universitas Ujung Aspal mengikuti kuliah lewat *teleconference* dengan Profesor yang ada di *Stanford University*..
2. *Asynchronous e-Learning*: Guru dan siswa dalam kelas yang sama (kelas virtual), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. (aplikasi) *E-Learning* berupa *Learning Management System* dan *content* baik berbasis *text* atau multimedia. Sistem dan *content* tersedia dan *online* dalam 24 jam nonstop di Internet. Guru dan siswa bisa melakukan proses belajar mengajar di mana pun dan kapan pun. Tahapan implementasi *e-Learning* yang umum, *Asynchronous*

eLearning dimatangkan terlebih dahulu dan kemudian dikembangkan ke *Synchronous e-Learning* ketika kebutuhan itu datang (Romi, 2008).

2.3. Peran Guru Dalam Pembelajaran Daring

Para guru dalam pembelajaran elektronik juga dituntut aktif dalam diskusi dengancara:

1. Merespon setiap informasi yang disampaikan siswa
2. Menyiapkan dan menyajikan risalah dan berbagai sumber referensinya
3. Memberikan bimbingan dan dorongan kepada siswa untuk saling berinteraksi.
4. Memberikan umpan balik secara individual dan berkelanjutan kepada semua siswa.
5. Mengunggah/mendorong siswa agar tetap aktif belajar dan mengikuti diskusi.
6. Membantu siswa agar tetap dapat berinteraksi (McCraken,2002:31).

2.4. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran daring

2.4.1. Kelebihan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dapat dengan cepat diterima dan kemudian diadopsi adalah karena memiliki kelebihan/keunggulan sebagai berikut. Kelebihan *E-learning* ialah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sujana, 2005 : 253). Menurut L. Tjokro pembelajaran daring memiliki banyak kelebihan yaitu:

1. Lebih mudah untuk diserap, artinya ialah menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video.
2. Jauh lebih efektif di dalam biaya, artinya ialah tidak perlu instruktur, tidak perlu juga minimum audiensi, dapat di mana saja, dan lain sebagainya.

3. Jauh lebih ringkas, artinya ialah tidak banyak mengandung formalitas kelas, langsung ke dalam suatu pokok bahasan, mata pelajaran yang sesuai kebutuhan.
4. Tersedia dalam 24 jam per hari , artinya ialah penguasaan dalam materi tergantung pada semangat dan juga daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan *e-test* (L.Tjokro, 2009:187).

2.4.2. Kelemahan Pembelajaran daring

Kelemahan pembelajaran daring adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan model *E-learning* tersebut membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti contohnya komputer, monitor, *keyboard*, dan lain sebagainya). (L.Gavlirora, 2006:354). Kekurangan Pembelajaran daring tersebut yang diuraikan oleh Nursalam antara lain sebagai berikut :

1. Kurangnya suatu interaksi antara pengajar serta juga pelajar atau juga bahkan antar pelajar itu sendiri.
2. Kecenderungan tersebut dapat mengabaikan aspek akademik atau juga aspek sosial dan juga sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis atau juga komersial.
3. Proses belajar mengajar tersebut cenderung kearah suatu pelatihan dari pada pendidikan itu sendiri.
4. Berubahnya suatu peran pengajar dari yang semula menguasai mengenai teknik pembelajaran yang konvensional, sekarang juga dituntut untuk dapat mengetahui teknik pembelajaran menggunakan ICT (*information, communication, dan juga technology*).
5. Tidak pada semua tempat tersedia fasilitas internet.
6. Kurangnya suatu sumber daya manusia yang mengerti internet.

7. Kurangnya penguasaan dalam bahasa komputer.
8. Akses dikomputer yang memadai tersebut dapat menjadi masalah sendiri bagi pelajar.
9. Peserta didik tersebut mungkin dapat bisa frustrasi apabila tidak dapat mengakses grafik, gambar, serta video dikarenakan peralatan (*software* dan *hardware*) yang tidak memadai.
10. Tersedianya suatu infrastruktur yang dapat dipenuhi.
11. Informasi tersebut bervariasi di dalam kualitas dan juga akurasi sehingga panduan dan juga fitur pertanyaan diperlukan.
12. Peserta didik tersebut dapat merasa terisolasi (Nursalam, 2008:140).

III. METODE PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian Dari analisis masalah di atas, maka penelitian ini diberikan kejelasan mencakup beberapa aspek sebagai berikut :

3.1.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel yang melekat, dan yang dipermasalahkan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang penelitianamati (Suharsimi Arikunto, 2016: 26). Maka dari itu subjek dari penelitian ini adalah siswa SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan.

3.1.2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini menjadi sasaran dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban ataupun solusi dari permasalahan yang terjadi. Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentutentang sesuatu hal objektif, valid, dan reliable tentang suatu hal (Sugiyono, 2014:13). Objek penelitian adalah menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian, juga dimana dan kapan penelitian dilakukan, bisa juga ditambahkan dengan hal-hal lain jika dianggap perlu (Husen Umar, 2005: 303).

Berdasarkan pengertian di atas, maka objek dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran daring yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan analisis data deskriptif. Metode Penelitian menurut pendapat Koentjraningrat bahwa penelitian kualitatif adalah desain penelitian yang memiliki tiga format meliputi deskriptif, verifikasi, dan grounded research (Koentjraningrat,1993:38). Menurut Sukamadinata dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahawa kenyataan itu berdimensi jamak interatif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu (Sukamadinata,2005). Penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelahaan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka (Danim, 2002).

Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan dari orang-orang yang prilakunya diamati oleh peneliti (Moloeng 2012:4).Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memfokuskan pada kegiatan-kegiatan mengidentifikasi, mendokumentasi, dan mengetahui dengan intepretasi secara mendalam gejala-gejala nilai, makna, keyakinan, pildran, dan karakteristik umum seseorang atau kelompok-kelompok masyarakat tentang peristiwa-peristiwa kehidupan (Muh.Fitrah dan Lutfiyah, 2017:44). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sehingga dalam penyajian data akan berbentukdeskriptif . Penelitian kualitaif deskriptif adalah penelitin yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagai adanya. Penelitian menggunakan deskriptif dikarenakan data yang

akan disajikan adalah dalam bentuk kata-kata atau deskriptif, kemudian data yang akan disajikan merupakan kejadian-kejadian nyata yang telah terjadi di lapangan.

3.3. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002:108). Menurut Burhan Bungin populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian (Burhan Bungin, 2011:141). Populasi dari penelitian ini adalah guru sejarah yang mengajar daring di sekolah SMA yang terdapat di seluruh Kecamatan Teluk Betung Selatan yakni sebagai berikut

Tabel 1. Jumlah Anggota Populasi

No.	Nama Sekolah	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	SMA Negeri 8 Bandar Lampung	3	1	4
2	SMA Islamiyah Bandar Lampung	-	1	1

3.4. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti Suharsimi Arikunto (2002:109). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling*, Sampel adalah sebagian dari subyek dalam populasi yang diteliti, yang sudah tentu mampu secara representatif dapat mewakili populasinya (Prabandari, 2017).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode Total sampling. Total sampling adalah Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007).

Karena sedikitnya jumlah anggota populasi maka dalam penelitian menggunakan sampel total, di mana semua anggota populasi dijadikan anggota sampel. Dengan demikian maka jumlah anggota sampelnya sebanyak 5 guru sejarah yang mengajar daring .

Tabel 2. Jumlah anggota sampel

No.	Nama Sekolah	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	SMA Negeri 8 Bandar Lampung	3	1	4
2	SMA Islamiyah Bandar Lampung	-	1	1

Sumber: Data Lapangan oleh Peneliti 2021

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang benar-benar akurat dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1. Observasi

Dalam penelitian ini teknik observasi digunakan peneliti untuk mengamati kinerja guru sejarah mengajar daring dalam upaya melihat aplikasi yang dipakai saat pandemi Covid-19. Observasi diawali dengan mendatangi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung untuk mencari dan menentukan sekolah mana saja yang akan diteliti. Kemudian peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMA se-Kecamatan

Teluk betung Selatan. Selanjutnya observasi dilakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung dan SMA Islamiyah Bandar Lampung.

3.5.2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu (Esterberg, 2015:72). Teknik wawancara dilakukan dengan wawancara bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis terhadap 8 guru sejarah bersertifikasi di SMA se-kecamatan Teluk Betung Selatan. Adapun guru yang diwawancarai yaitu sebagai berikut:

1. SMA Negeri 8 Bandar Lampung: Dra. Herawati (PNS), Dyki, S.Pd , Ilham, S.Pd. , Edison, S.Pd., (PNS)
2. SMA Islamiyah Bandar Lampung: Ani Astuti, S.Pd.

3.5.3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa pada waktu yang lalu, dan dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2015:82). Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data yang berkenaan dengan jumlah guru sejarah, aplikasi yang digunakan oleh guru sejarah pembelajaran daring, dan sejarah atau gambaran umum mengenai sekolah.

3.5.4. Studi Pustaka

Studi pustaka mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006). Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan penelaahan terhadap berbagai buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang

berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan (Nazir 1988). Menurut Arikunto studi pustaka adalah pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Arikunto 2006).

Teknik studi pustaka dilakukan peneliti dengan mencari literatur dan referensi dari buku-buku bacaan yang mengandung teori, keterangan atau laporan yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.5.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar penilaian tentang komponen-komponen keterampilan proses (Sugiyono, 2004:148).

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut pendapat Milles dan Hurbeman yaitu:

3.6.1. Pengumpulan Data

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah menumpulkan data. Penelitian kualitatif pengumpulan data pada umumnya menggunakan wawancara mendalam, dokumentasi dan kepustakaan. Sehingga data yang diambil pada penelitian ini yaitu aplikasi pembelajaran daring pada mata pelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014:14).

3.6.2. Kondensasi data

Kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrak, dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip penelitian. Sehingga dalam tahap kondensasi data yang telah dikumpulkan

yaitu wawancara dari kepala sekolah, guru sejarah SMA Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung (Miles, Huberman, dan Saldana,2014:14).

3.6.3. Penyajian Data

Data yang sudah dikondensasi maka langkah yang selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk hasil wawancara dari informan. Penyajian data akan mudah untuk memahami apa yang terjadi dalam bentuk deskripsi dari hasil wawancara dengan informan menggambarkan aplikasi pembelajaran daring serta aplikasi paling efektif telah diseleksi dan dicermati terkait masalah yang dibahas (Miles, Huberman, dan Saldana,2014:14).

3.6.4. Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah selanjutnya analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Penelitian menyimpulkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Data-data yang sudah di deskripsikan disimpulkan secara umum. Sehingga setelah tahap terakhir mengambil kesimpulan, dari data yang telah ditemukan, telah diolah peneliti terkait aplikasi pembelajaran Sejarah secara daring (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014:14).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas terkait penelitian tentang Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA SE-KECAMATAN TELUK BETUNG SELATAN BANDAR LAMPUNG, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikas yang dipakai di SMA se- Kecamatan Teluk Betung Selatan untuk belajar sejarah terbagi menjadi dua yaitu untuk menjelaskan materi kepada siswa guru-guru di SMA Se Kecamatan Teluk Betung Selatan menggunakan Aplikasi google meeting dan zoom meeting dan Googelclassroom , dan untuk memberikan tugas Sejarah ke siswa menggunakan aplikasi Googleclassroom,googelfo dan Edmodo .
2. Aplikasi pembelajaran daring yang paling efektif untuk pembelajaran Sejarah di SMA Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan untuk SMA Negeri 08 Bandar Lampung dan SMAS Islamiyah Bandar Lampung menggunakan Aplikasi Googleclassroom karena aplikasi yang paling memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran Sejarah dan untuk penugasan aplikasi googelform di anggap sangat memudahkan siswa dan guru untuk mengerjakan soal evaluasi sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah diharapkan menyediakan aplikasi yang lebih menarik dan unik untuk siswa lebih menarik dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran Sejarah di SMA se- Kecamatan Teluk Betung Selatan
2. Bagi Pemerintah menyalurkan bantuan-bantuan kepada Sekolah-sekolah di Provinsi Lampung terutama SMA-Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan dengan menyalurkan kuota pendidikan yang lebih lagi tiap bulannya dan memberikan bantuan alat komunikasi untuk kelangsungan pembelajaran daring
3. Bagi Guru lebih mengajarkan aplikasi-aplikasi yang menarik dan cara memakai aplikasi pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memakai aplikasi dan aplikasi akan menjadi efektif dan mudah digunakan untuk pembelajaran daring

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Abdurrahman, Fathoni. 2011. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal: 51
- Achmadi, Abu dan Cholid Narbuko, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta 2013).
- Antusias, Anisjun. *Skripsi Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Kurikulum 2013 di SMA Negeri 2 Metro*. STAIN Jurai Siwo Metro.
- Aprida, P., & Muhammad Darwis, D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal-jurnal Keilmuan*. Hal.337
- Aqib , Zainal .2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta 2013
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bilfaqih, Yusuf. 2015. *Esesnsi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish Depdiknas.2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta :Depdiknas.
- CahyaniIsah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2013.
- Cucinotta,D.,dan Vanelli. 2020. *Who Declares Covid -19 a Pandemic* . Acta Biomed ,91(1).157-160
- Darmawan, Deni . 2014. *Pengembangan E-Learning teori dan desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto.2010. *Media Pembelajaran GoogleMeeting*. Yogyakarta:Satu Nusa

- Dewi, W.A.F.2020. *Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di SMA*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55-61
- Devianti Rina ,”Bahasa Sebagai Cermin Kehidupan”, Jurnal Tarbiyah, Vol.24, No.2 Tahun 2017.
- Dimiyati dan Mudjiono.2010. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain .2010. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta , Rineka Cipta
- E. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hamidah, Afreni dan Ali Sadikin. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah, Vol.6, No.2 Tahun 2020
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hunt, Martin. 2007. *A Practical Guide To Teaching History In The Secondary School*. New York : Routledge
- Ifthkar , Shampa. “*Google Classroom: What Works and How?*”. Journal of Education and Social Sciences. Vol.3.2016.
- Imadudin, Muhammad.2018. *Membuat kelas online berbasis Android dengan Google Classroom*. Yogyakarta:Garudhawaca
- Imam, Gunawan. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan pada Masa Darurat Covid -19*
- Moleong, J Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim. 2020. Efektivitas Pembelajaran *Daring* Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. Jurnal Of Islamic Education. Vol.2, No.2.

- Nana dan Abd Aziz. 2020. *Mobile Learning* Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah. *JurnalOf Educational Research and Riview*. Vol.3 No. 1.
- Oktaviandany, Dyah Putri dan Madlazim.2020. *Penerapan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom untuk meningkatkan Hasil belajar HOTS Siswa SMA*. Inovasi Pendidikan Sejarah Volume 09 Nomor 03, Universitas Negeri Surabayaya
- Pohan, A.E(2020). *Konsep pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* . Perbit CV.Sarnu Untung
- Purnanto, T.M .(2017). *Google Form Sebagai Alternatif Pembuat Latihan Soal Evaluasi*. 183-188
- Purwanto.2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Qomarudin, M. Nur dan Yusuf Bilfaqih. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rohmawati , Afifatu.2015.*Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Sejarah* Volum 9 Edisi 1
- Sari, Isna Normalita.2019. *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
- S. Hamid Hassan. 2012. *Pendidikan Sejarah Indonesia,Isu Dalam Ide Dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Shinta, Dewi Kurnia. 2011. *Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK*. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simanihuruk, dkk.2019. *E-Learning (Implementasi , Strategi, dan Inovasi)*.
- Sugiyono ,2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* . Bandung:Alfabeta
- Sugiyono,2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Penerbit CV .Bandung : Alfabeta
- Sumantri, Muhammad Syarif.2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada

Sumber Hasil Wawancara :

Wawancara , 21 November 2021 dengan Bapak Edison,S.Pd. di SMA Negeri 8 Bandar Lampung

Wawancara, 21 November 2021 dengan Bapak Diki Aditya Nugraha, S,Pd di SMA Negeri 8

Wawancara, 22 November 2021 dengan Ibu Herawati ,S.Pd di SMA Negeri 8 Bandar Lampung

Wawancara , 22 November 2021 dengan Bapak Ilham Budiono , S,Pd di SMAN 08 Bandar Lampung

Wawancara, 23 November 2021 dengan Ibu Ariani , S.Pd di SMAS Islamiyah Teluk Betung Bandar Lampung

Wawancara , 23 November 2021 dengan Ibu Herdawati , S.Pd di SMAS Islamiyah Teluk Betung Bandar Lampung