

Memotret Pembelajaran Sejarah Daring di SMA Kota Bandung Pada Masa Pandemi Covid 19

Murdiyah Winarti, Yani Kusmarni, Tarunasena Ma'mur, Iing Yulianti

murdiyahwinarti@upi.edu, yani_kusmarni@upi.edu, tarunasena@upi.edu,

iingyulianti@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

Online learning activities (on the network) have become an option for the Ministry of Education and Culture to prevent the spread of the Covid-19 virus from expanding. This study aims to photograph or describe the process of learning history through online by looking at all the learning tools prepared by the teacher and their implementation in online learning. This research was conducted in several high schools in Bandung, using a descriptive method, and the subjects were high school teachers. Meanwhile, data collection techniques were designed in the form of observation, interviews, and documentation studies. From the results of this study, it was obtained an overview of how the implementation of online history learning in high school, which was apparently neglected by the study program to prepare students to face the challenges of this pandemic. If this rapid change is not responded to with good preparation, you can experience stuttering in dealing with it, especially in the learning process in virtual classes.

Keywords: *virtual class, descriptive method, online learning*

Abstrak

Aktifitas pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus covid-19 semakin meluas. Penelitian ini bertujuan untuk memotret atau mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah melalui daring dengan melihat keseluruhan perangkat pembelajaran yang disiapkan guru dan pelaksanaannya dalam pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan beberapa SMA di Bandung, dengan menggunakan metode deskriptif, dan subjeknya adalah guru SMA. Sementara itu teknik pengumpulan data dirancang berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Dari hasil penelitian ini diperoleh gambaran tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah secara daring di SMA, yang kedepannya menjadi acuan program studi untuk menyiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di masa pendemi ini. Bila perubahan cepat ini tidak direspon dengan persiapan yang baik, bisa mengalami kegagalan dalam menghadapinya, khususnya pada proses pembelajaran di kelas virtual.

Kata Kunci: kelas virtual, metode deskriptif, pembelajaran daring.



Pendahuluan

Pada Masa Darurat Penyebaran Covid 19, proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Meskipun pada awalnya penetapan kebijakan pembelajaran *daring* menuai pro-kontra di masyarakat, tetapi tampaknya itu merupakan pilihan yang terbaik saat ini (Dwi Sulisworo, 2021). Pemerintah tidak punya banyak pilihan selain meneruskan sistem pembelajaran daring sampai keadaan normal kembali. Aktifitas pembelajaran *daring* menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 semakin meluas. Praktik pendidikan *daring* (*on-line learning*) ini dilakukan untuk berbagai tingkatan jenjang pendidikan sejak SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi (Purandina, 2020).

Menghadapi situasi seperti ini para pihak terkait seperti pemerintah, sekolah, serta guru belum siap betul (Mamluah & Maulidi, 2021). Bila perubahan cepat ini tidak direspon dengan persiapan yang baik, guru akan mengalami kegagapan dalam menghadapinya, khususnya pada proses pembelajaran di kelas secara daring (Yantoro et al., 2021). Hal tersebut menjadi tantangan yang harus direspon dengan baik melalui prosedur dan persiapan yang tepat (Muskania & Zulela, 2021). Penelitian ini mendeskripsikan kegiatan guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, Guru masih tetap menjadi tokoh sentral dalam mengemas pembelajaran di kelas secara baik agar peserta didik dapat memperoleh materi pembelajaran yang utuh.

Pembelajaran dalam jaringan atau *daring* menekankan pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran tetap berjalan efektif di kelas virtual (Muskania & Zulela, 2021). Sementara sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dan bekal yang cukup untuk melaksanakan sistem pembelajaran *daring* ini (Ferri et al., 2020). Banyak aplikasi yang mulai digunakan guru untuk mendukung pembelajaran *daring* dengan menggunakan *Zoom Cloud Meeting*, *Google Classroom* dan *Cisco Webex* (Jaelani et al., 2020). Guru harus beradaptasi untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut (Monica & Fitriawati, 2020). Para guru juga mengaktifkan penggunaan *WhatsApp* (WA) sebagai aplikasi minimal yang sudah familier digunakan sebelumnya untuk sarana komunikasi (Munir et al., 2021).

Suatu keniscayaan guru harus segera meningkatkan diri agar terampil dan menguasai beberapa aplikasi berbasis *Information Technology* (IT) yang diperlukan dalam proses mengajar pada kelas virtual. Berkaitan dengan proses pembelajaran daring, baik guru maupun peserta didik yang terlibat berupaya untuk dapat berkomunikasi secara interaksi *synchronous* dan *asynchronous*.

Praktik pendidikan di era digital memerlukan inovasi dan kreativitas yang terus menerus, sehingga guru maupun peserta didik tidak mudah mengalami kejenuhan (Jumiyem, 2021; Suharianti, 2017). Model pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan guru agar kegiatan belajar mengajar secara daring dapat tetap berlangsung secara baik antara lain: *Project Based Learning, Problem Based Learning, Inquiry Learning, Discovery Learning, dan Blanded Learning*.

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang masalah di atas, maka rumusan utama penelitian ini adalah: Bagaimana pembelajaran sejarah secara daring di Sekolah Menengah Atas Kota Bandung?. Penelitian dilakukan berkolaborasi dengan mahasiswa dan diharapkan mendapatkan banyak masukan tentang pembelajaran melalui *daring* yang dapat dikembangkan di SMA. Hal ini dilakukan agar Prodi Pendidikan Sejarah dapat segera melakukan penyesuaian untuk mempersiapkan dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan mahasiswa agar semakin inovatif dan kreatif dalam mengemas atau mengelola pembelajaran sejarah di kelas virtual pada khususnya. Hasil penelitian akan dijadikan sebagai bahan masukan dalam mengambil keputusan sejauhmana Prodi Pendidikan Sejarah perlu memperbaiki konten matakuliah dalam kelompok rumpun Matakuliah Keahlian Pembelajaran Bidang Studi Pendidikan Sejarah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring adalah penelitian deskriptif kualitatif. Ketika melaksanakan penelitian peneliti harus dapat melihat secara objektif situasi yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya tanpa dimanipulasi. Anggito & Setiawan (2018). memaparkan bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman secara mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan, dilakukan secara wajar dan alami sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi.” Pemilihan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini dikarenakan topik dalam penelitian ini merupakan sebuah fenomena yang masih berlangsung (Moleong, 2006). Fenomena yang dimaksud yaitu pembelajaran sejarah daring di berbagai SMAN di Bandung.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap dan Ganjil 2020/2021 yaitu Maret- November 2021. Adapun tempat atau lokasi penelitian ini dilakukan di beberapa SMA yang berlokasi di Bandung, yaitu: SMAN 6 Bandung, SMAN 7 Bandung, SMAN 8 Bandung, SMAN 9 Bandung, SMAN 1 Cisarua, dan SMA Kristen Pelita Bangsa Bandung.

Murdiyah Winarti, Yani Kusmarni, Tarunasena Ma'mur, Iing Yulianti
Memotret Pembelajaran Sejarah Daring di SMA Kota Bandung
Pada Masa Pandemi Covid 19

Subjek penelitian adalah para guru sejarah di beberapa SMA yang ada di Bandung yang melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu juga akan melibatkan pihak sekolah pada umumnya, agar mendapatkan umpan balik yang komprehensif. Selain para guru, tim melibatkan mahasiswa yang sedang PPL dan siswa untuk dijadikan subjek penelitian. Penentuan subjek penelitian ini dilakukan secara *purposive* dan *snowball* yang disesuaikan dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Adapun rincian dari subjek penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

No	Nama	Sekolah
1.	WR	SMAN 6 Bandung
2.	AA	SMAN 7 Bandung
3.	MA	SMAN 8 Bandung
4.	DR	SMAN 9 Bandung
5.	IK	SMAN 1 Cisarua
6.	RD	SMA Kristen Pelita Bangsa Bandung
7.	RA	
8.	LH (Mantan Guru)	

Tabel 1 Subjek Penelitian Guru

No	Nama	Sekolah
1.	RI	SMAN 6 Bandung
2.	AH	SMAN 7 Bandung
3.	LT	
4.	FS	
5.	AG	
6.	TA	SMAN 8 Bandung
7.	AM	
8.	JS	
9.	FT	SMAN 9 Bandung
10.	LN	
11.	RA	
12.	FN	SMAN 1 Cisarua
13.	MA	
14.	ED	SMA Kristen Pelita Bangsa Bandung
15.	RA	
16.	JF	
17.	FA	

Tabel 2 Subjek Penelitian Siswa

Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi pasif (*passive participation*). Dimana peneliti datang ke tempat subjek melakukan kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Observasi atau pengamatan ini dilakukan ketika proses pembelajaran sejarah

berlangsung secara daring terutama ketika tatap maya melalui *video conference* untuk melihat bagaimana proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah-sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian.

Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara *holistic* (asli atau murni) dan jelas dari informan (Satori & Komariah, 2009). Proses wawancara dalam penelitian ini tidak hanya dilakukan secara tatap muka namun menggunakan media lain seperti memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*. Dokumentasi yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah dokumentasi yang berhubungan dengan pembelajaran daring seperti RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran dan alat evaluasi serta pengumpulan dokumen proses pembelajaran melalui *Zoom Cloud Meeting*, *Google Meet*, *WAG*, *Google Classroom* dan hasil kuis serta tes.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data yang dilakukan dengan cara membandingkan tiga teknik pengambilan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian yang menggunakan bahan referensi seperti hasil rekaman wawancara dengan subjek penelitian atau dokumentasi berupa foto akan memiliki validitas yang tinggi. *Member check* dimaksudkan untuk memeriksa keabsahan data yang dilakukan setiap akhir kegiatan wawancara. Pada akhir wawancara kami akan mencoba mengulangi garis besar data berdasarkan catatan peneliti dengan maksud agar sumber data atau subjek penelitian memperbaikinya apabila ada kekeliruan atau menambahnya kembali apabila masih kurang.

Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Perancangan Pembelajaran Sejarah secara Daring di SMA Kota Bandung

Penggunaan aplikasi pembelajaran menjadi sangat meningkat semenjak diberlakukannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Belajar dari Rumah (BDR) (Ubaidah, 2021). Hal tersebut teridentifikasi dari perancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru sejarah ketika melakukan pembelajarannya di kelas. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari berbagai data penelitian yang memotret pelaksanaan pembelajaran daring di Kota Bandung ataupun sekitarnya, bisa ditelaah berbagai hal yang menarik mengenai rancangan pembelajaran yang disiapkan.

Aplikasi yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran daring adalah adanya *Google Classroom* yang dikembangkan oleh *Google Inc*. Di SMAN 1 Cisarua, *Google Classroom* dipilih menjadi satu aplikasi yang digunakan pada saat pembelajaran daring berlangsung. Dalam perkembangannya, aplikasi *Google*

Murdiyah Winarti, Yani Kusmarni, Tarunasena Ma'mur, Iing Yulianti
Memotret Pembelajaran Sejarah Daring di SMA Kota Bandung
Pada Masa Pandemi Covid 19

Classroom ini dikembangkan ke dalam berbagai aplikasi lainnya yang lebih bervariasi, semacam *Kahoot*, *Quizziz*, *Edpuzzle*, ataupun yang lainnya.

Google Classroom tidak hanya digunakan secara tunggal, akan tetapi digunakan secara berdampingan dengan *Zoom Cloud Meeting*. Melalui dua aplikasi yang digunakan tersebut, SMAN 1 Cisarua sudah menerapkan berbagai variasi pembelajaran *asynchronous*, yakni dengan adanya tatap maya dan pemberian materi ataupun tugas di *Google Classroom*. Guru sejarah di SMAN 1 Cisarua menerapkan cara seperti yang dipaparkan tersebut karena sebagai langkah penyamarataan kemampuan peserta didik, agar tetap bisa mengikuti pembelajaran. Sebab, tidak semua peserta didik bisa memiliki akses fasilitas kuota internet yang memadai.

Perancangan pembelajaran di SMAN 8 Kota Bandung memanfaatkan juga aplikasi *Google Classroom* sebagai ruang belajar dalam hal penugasan-penugasan kolaboratif ataupun mandiri. Nampaknya, penggunaan *Google Classroom* merupakan gejala yang umum dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Guru MAR sebagai guru sejarah di SMAN 8 Kota Bandung, memilih penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran daring.

Penyediaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejarah di SMAN 8 Kota Bandung memiliki unsur keunikan tersendiri. Terdapat perpaduan antara tiga jenis media, yakni media digital-virtual, media konvensional wayang, serta media konvensional non wayang. Ketiga jenis media ini memberikan warnanya tersendiri ketika dipadukan saat pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan oleh guru adalah metode diskusi serta tanya jawab diskusi jika masuk dalam jadwal yang harus dilakukan pertemuan tatap maya dengan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*.

Tidak setiap sekolah menerapkan kebijakan yang sama tentang pemanfaatan *Google Classroom*. Contohnya adalah SMAN 6 Kota Bandung yang menggunakan aplikasi Edmodo dalam mengelola pembelajaran. Sebetulnya, dalam masa-masa pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19, RPP akan sangat terkait dengan aplikasi pengelola pembelajaran. Maka dari itu, sangat tidak mengherankan jika RPP yang disiapkan oleh guru sejarah akan menyangkut-pautkan pengunggahan materinya dengan aplikasi pembelajaran yang akan digunakan.

Guru sejarah di SMAN 6 Kota Bandung maupun di beberapa sekolah sebelumnya membuat RPP yang ditujukan sebagai arahan pelaksanaan pembelajaran tatap maya dengan aplikasi *video conference*, seperti layaknya *Zoom*

Cloud Meeting. Pada aspek penugasan peserta didik, guru sebetulnya juga memiliki kesempatan yang lebih leluasa untuk memeriksa hasil pengerjaan peserta didik, karena tugas-tugas sudah mendapatkan arahan untuk diunggah ke *Google Classroom* maupun *Edmodo*. Bentuk aktivitas peserta didik pada saat mengumpulkan tugas yang diperjelas menurut RPP yang disusun adalah dengan cara mengambil gambar tugas, untuk kemudian diunggah ke dalam *Edmodo*. Rancangan guru untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan juga memasukkan metode pembelajaran yang cenderung memunculkan corak interaktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada aspek-aspek umum mengenai perancangan RPP, berbagai sekolah memiliki kesamaan setidaknya pada aplikasi pengelola pembelajarannya, entah itu aplikasi yang digunakan pada keempat sekolah yang sebelumnya, atau pada tiga sekolah yang lainnya, seperti SMA Kristen Pelita Bangsa, SMAN 7 Kota Bandung, serta SMAN 9 Kota Bandung. Data-data RPP yang berhasil dikumpulkan dari ketiga sekolah yang terakhir disebutkan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing ditemukan perbedaan pada metode atau model pembelajaran yang akan digunakan. Misalnya adalah ada sekolah yang menggunakan model pembelajaran *active learning* maupun *discovery learning*. Penerapan model *active learning* yang dipaparkan pada RPP di SMA Kristen Pelita Bangsa sebetulnya memiliki proporsi dominan muncul ketika pembelajaran berlangsung dalam bentuk tatap maya atau *video conference*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah secara Daring di SMA Kota Bandung

Pembelajaran sejarah daring di SMAN 6 Bandung ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* untuk kegiatan tatap maya serta *Edmodo* untuk kegiatan siswa baik secara mandiri maupun kelompok. Seperti yang ditemukan saat pelaksanaan pembelajaran tatap maya pada hari Jumat, 6 Agustus 2021 melalui *Zoom Cloud Meeting* di kelas XII IPS dengan materi "*Respon Internasional terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*". Dalam pembelajaran tersebut guru WR menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Sedangkan media pembelajaran yang guru WR kembangkan adalah *power point* yang dilengkapi dengan gambar-gambar seperti peta untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Pada saat pembelajaran daring berlangsung, guru WR memberikan arahan kepada siswa untuk membuat *mind mapping* di kertas HVS dan mencatat rangkuman materi di buku catatan, yang merupakan upaya guru WR agar siswa bisa terlibat secara aktif dan memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Murdiyah Winarti, Yani Kusmarni, Tarunasena Ma'mur, Iing Yulianti
Memotret Pembelajaran Sejarah Daring di SMA Kota Bandung
Pada Masa Pandemi Covid 19

Dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah daring ini guru WR memberikan penjelasan bahwa beliau menerapkan pola seperti berikut: pertemuan ke-1 melalui *Edmodo*, guru memberikan materi atau tugas mandiri dan kelompok, pertemuan ke-2 tatap maya melalui *Zoom Cloud Meeting*, guru memberikan penjelasan materi, pertemuan ke-3 melalui *Edmodo* siswa diarahkan untuk mengumpulkan tugas serta guru memberikan tambahan materi. Dengan pola pelaksanaan pembelajaran daring tersebut guru berharap agar dapat memaksimalkan pemahaman makna atau esensi materi pembelajaran pada siswa. Adapun tanggapan siswa RI dan AH terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah daring tersebut adalah mereka merasa lebih nyaman pembelajaran melalui *Zoom Cloud Meeting*, karena adanya interaksi dengan guru WR yang dalam membawakan materi dengan cara yang santai dan menyenangkan sehingga membuat siswa tidak sungkan untuk bertanya.

Pembelajaran sejarah daring di SMAN 7 Bandung ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Cloud Meeting* untuk kegiatan tatap maya serta *Google Classroom* untuk kegiatan mandiri. Seperti yang ditemukan saat pembelajaran tatap maya pada hari Jumat, 06 Agustus 2021 pukul 07.30-08.40 WIB melalui *Google Meet* di kelas XI MIPA 1-3 dengan materi "*Kolonialisme dan Imperialisme Barat*". Dalam pembelajaran tersebut, Guru AA menerapkan model pembelajaran *discovery learning* atau *active learning*. Dengan tujuan agar ketika proses pembelajaran daring dimulai siswa bisa ikut berpartisipasi secara aktif dan tidak hanya terpusat pada guru saja.

Sedangkan media pembelajaran yang guru AA kembangkan adalah *power point* dan bantuan media lain, yaitu peta. Guru AA menyatakan bahwa penggunaan media tersebut sangat efektif dan mudah untuk dikembangkan oleh guru. Selama berlangsungnya pembelajaran tatap maya tersebut, terjadi komunikasi dua arah antar guru AA dan siswa. Dimana terdapat siswa yang aktif bertanya (LT, AH, dan FS), siswa yang memberikan pendapat (LT), dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan (LT, AH, dan RA) serta guru AA yang memberikan penjelasan lebih sampai siswa bisa paham betul terhadap materi yang sedang dibahas.

Adapun pada pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, siswa menunjukkan sikap yang cukup beragam seperti LT dan AG yang memberikan pendapat bahwa pembelajaran daring tersebut sangat menarik serta mudah dipahami. LT menambahkan bagian menarik adalah pada saat siswa dilibatkan dalam proses pencarian informasi dari artikel, dimana LT mengibaratkannya seperti sedang bermain *puzzle*. Berbeda dengan FS yang memberikan pendapat bahwa *power point* tersebut sudah bagus dan membuatnya tertarik, tetapi karena

FS ini adalah tipe siswa yang belajar dengan visual, maka terkadang FS merasa cepat bosan apabila harus mendengarkan penjelasan yang panjang selama pembelajaran daring ini.

Pembelajaran sejarah daring di SMAN 8 Bandung ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* untuk kegiatan tatap maya serta *Google Classroom* untuk kegiatan mandiri. Seperti ditemukan saat pembelajaran tatap maya yang dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Juli 2021 pukul 09.45-10.35 WIB melalui *Zoom Cloud Meeting* di kelas XII MIPA 4 ini dengan guru MA menerapkan metode pembelajaran ceramah dan diskusi dikarenakan menurut guru MA dengan waktu pembelajaran daring yang terbatas yakni 45 menit maka dengan menerapkan metode ceramah dan diskusi adalah keputusan yang tepat. Sedangkan media pembelajaran yang guru MA kembangkan adalah *power point*, peta, dan wayang.

Dalam penerapan media pembelajaran guru MA biasanya memanfaatkan media yang sudah ada seperti foto, peta, video, musik, dan media konvensional seperti wayang yang telah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Selama pembelajaran berlangsung, guru dan siswa terlihat aktif berdiskusi dengan pertanyaan dan penjelasan kritis yang guru berikan serta siswa yang mampu mengikuti kegiatan diskusi dengan memberikan pertanyaan dan jawaban dengan baik. Adapun pendapat siswa TA, AM dan JS yang antusias selama pelaksanaan pembelajaran sejarah daring karena adanya media wayang yang guru MA gunakan membuat mereka lebih paham terhadap materi yang disampaikan karena seru dan melibatkan imajinasi mereka.

Pembelajaran sejarah daring di SMAN 9 Bandung ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* untuk kegiatan tatap maya serta *Google Classroom* untuk kegiatan mandiri. Alasan guru DR menggunakan aplikasi tersebut selama pembelajaran daring adalah karena kemudahan dalam pengoperasian dan aplikasi tersebut yang sudah biasa untuk digunakan oleh guru dan siswa. Sedangkan media pembelajaran yang biasanya guru DR terapkan selama pembelajaran daring ini diantaranya adalah film dan video dari *youtube*, karena guru DR merasa sudah terbiasa dan lebih menguasai media pembelajaran tersebut.

Adapun yang ditemukan saat pembelajaran tatap maya sejarah peminatan yang dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Agustus 2021 pukul 08.00-09.00 WIB melalui *Zoom Cloud Meeting* di kelas XII IPS 3 dan 4 dengan materi pembahasan mengenai "Perang Dingin". Guru DR menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan menekankan pada kegiatan diskusi bersama siswa dengan mencari informasi terkait materi yang sedang dipelajari untuk meningkatkan

keaktifan siswa selama pembelajaran daring berlangsung. Selain itu media pembelajaran yang guru DR kembangkan adalah *power point* yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi secara lebih lengkap.

Selama berlangsungnya pembelajaran guru DR selalu berusaha untuk mengajak siswa aktif memberikan pendapatnya dengan memberikan beberapa pertanyaan seputar materi yang dibahas sehingga terdapat beberapa siswa yang mampu mengikuti diskusi dengan baik (FT, LN, DR, DS, MS, FF, dan AN) yang selanjutnya jawaban dan pendapat siswa tersebut dilengkapi oleh guru untuk memperkuat pemahaman siswa. Beberapa pendapat siswa tentang pelaksanaan pembelajaran daring yang diberikan oleh siswa FT yang merasa antusias karena suasana pembelajaran daring yang mengasyikan, sedangkan LN, dan RA berpendapat bahwa pembelajaran daring tersebut biasa saja dan terkadang membuat siswa tegang karena guru DR yang sering tiba-tiba memberikan pertanyaan, sehingga berharap agar suasana pembelajaran tidak terlalu serius dengan melibatkan game atau lainnya.

Pembelajaran sejarah daring di SMAN 1 Cisarua juga dilaksanakan melalui *Google Meet* dan kegiatan mandiri melalui *Google Classroom*. Seperti saat pelaksanaan pembelajaran tatap maya sejarah peminatan melalui *Google Meet* pada hari Senin, 29 Agustus 2021 dari pukul 07.20-08.00 WIB di kelas XI MIPA 1 dengan materi pembelajaran mengenai "*Penjelajahan Samudra VOC dan EIC*". Guru IK menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, dimana menurut guru IK model tersebut cocok apabila diterapkan selama pembelajaran tatap maya melalui *Google Meet*. Guru IK telah mempersiapkan media pembelajaran daring dalam bentuk *power point*. Guru IK juga menggunakan *power point* yang dibuat dengan dilengkapi rekaman suara yang nanti diberikan kepada siswa untuk ditonton di *Google Classroom* masing-masing, modul, dan *google e-learning*. Guru IK berharap dengan penggunaan media-media pembelajaran yang dirasa efektif tersebut bisa membuat siswa lebih mampu mengetahui dan memahami materi pembelajaran sejarah dengan baik.

Pada saat pembukaan pembelajaran, guru IK mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan memberikan pendapat. Namun, siswa tidak ada yang menanggapi, sehingga guru harus menunjuk siswa (SR dan MA) untuk menjawab pertanyaan dari guru. Selama berlangsungnya kegiatan pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui *Google Meet*, banyak siswa yang tidak menyalakan kamera, beberapa siswa tidak bergabung, dan siswa menunjukkan sikap yang pasif. Adapun siswa FN, ED, dan ER yang memberikan pendapat bahwa mereka sebenarnya lebih menyukai pembelajaran daring yang dilaksanakan melalui *Google Meet* dibanding karena guru menjelaskan materi secara langsung.

Pembelajaran sejarah daring di SMA Kristen Pelita Bangsa Bandung dilaksanakan dengan menggunakan *Google Meet* serta *Google Classroom* untuk kegiatan mandiri. Guru RD (guru baru) menerapkan pembelajaran dengan pendekatan *teacher center* dan model pembelajaran diskusi yang menurut guru cukup praktis pada saat pelaksanaannya. Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa *power point* dan video pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan sikap yang acuh tak acuh atau pasif. Siswa RA, FA, dan JF yang berharap agar pembelajaran daring kedepannya bisa dikemas dengan menggunakan game, kuis, dll.

Guru RA menyampaikan bahwa pembelajaran daring menggunakan youtube bisa dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar lebih menarik dan lebih dipahami oleh siswa. Guru LH menyebutkan bahwa media pembelajaran yang pernah beliau gunakan adalah *mind map* dan *power point*. Selanjutnya mengenai model pembelajaran, guru LH menjelaskan bahwa beliau membandingkan pada saat menerapkan metode *teacher centered* dalam pembelajaran daring ini dirasa kurang efektif. Berikutnya dengan menerapkan metode presentasi, siswa secara bergilir mempresentasikan materi ini dirasa cukup efektif. Dan terakhir guru LH menerapkan metode diskusi, dengan mengambil satu studi kasus yang selanjutnya di diskusikan oleh siswa.

Pemaparan diatas memberikan gambaran bahwa mayoritas model atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran tatap maya baik melalui *Google Meeting* atau *Zoom Cloud Meeting* adalah model *discovery learning*. Model pembelajaran tersebut menurut Wilcox merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar melalui keterlibatan aktif siswa dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Hosnan, 2014). Pada saat observasi, pelaksanaan pembelajaran sejarah daring dengan menerapkan *discovery learning* ini berisi kegiatan komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam berpendapat, bertanya, dan menganalisis materi pembelajaran secara aktif. Media pembelajaran yang dikembangkan guru selama pelaksanaan pembelajaran daring lebih mengutamakan *power point* yang dibantu oleh media pendukung lainnya seperti artikel berita, video, wayang, peta, dll.

3. Evaluasi Pembelajaran Sejarah secara Daring di SMA Kota Bandung

Evaluasi pembelajaran merupakan faktor penting yang menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah menguasai suatu kompetensi tertentu. Dalam melakukan evaluasi pembelajaran, setiap guru memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. Hal ini tentunya disebabkan oleh berbagai faktor seperti kemampuan guru itu sendiri, menyesuaikan dengan karakter siswa dan lain sebagainya. Namun hal yang penting untuk diperhatikan adalah bahwa seorang guru harus dapat mengembangkan sistem evaluasi yang baik. Sistem evaluasi yang baik akan mampu memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran sehingga pada gilirannya akan mampu membantu pengajar merencanakan strategi pembelajaran (Magdalena et al., 2020).

Evaluasi pembelajaran sejarah secara daring di SMAN 6 Bandung yang dilakukan oleh guru WR menggunakan jenis evaluasi hasil. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa tes objektif dan tes non-objektif berupa essay yang nantinya akan dikirim melalui aplikasi *Edmodo*. Alasan penggunaan alat evaluasi tersebut adalah agar evaluasi dapat dibuat secara ringkas pada saat perancangannya. Evaluasi proses dilakukan dengan melihat tugas-tugas yang diberikan baik berupa tugas mandiri maupun kolaboratif. Di SMAN 7 Bandung, guru AA menggunakan jenis evaluasi yang menekankan pada proses. Guru AA akan melihat ketepatan pengumpulan tugas yang dikerjakan oleh siswa. Alat evaluasi yang dikembangkan oleh guru AA berupa latihan soal dan kuis dengan menggunakan web atau aplikasi. Alasan penggunaan alat evaluasi tersebut adalah karena dirasa praktis dan mudah. Untuk hasil evaluasi tes, guru AA mengungkapkan bahwa hasil tes siswa di atas rata-rata.

Sama halnya dengan guru AA, guru MA di SMAN 8 Bandung menggunakan jenis evaluasi yang menekankan pada proses. Adapun alat evaluasi yang dikembangkan guru MA sendiri berupa tes dengan alasan karena keterbatasan waktu dan ruang. Guru MA tidak bisa mengawasi pembelajaran secara langsung dan tidak bisa mengobservasi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, evaluasi hasil dengan teknis tes dianggap lebih efektif untuk kondisi saat ini. Guru MA menilai resiko kecurangan dalam tes sangat besar karena tidak menutup kemungkinan siswa bisa mencari jawaban di buku/internet. Maka dari itu guru harus menyiasati pertanyaan-pertanyaan dengan level analisis/HOTS. Adapun untuk hasil evaluasi tes, guru AA mengungkapkan bahwa hasil tes siswa diatas KBM.

Evaluasi pembelajaran sejarah di SMAN 9 Bandung, guru DR melihat dari proses belajar siswa. Untuk evaluasi hasil, guru DR melihat hasil belajar siswa dari nilai ujian tengah semester (UTS) dan nilai ujian akhir semester (UAS). Salah satu bentuk alat evaluasi yang dikembangkan oleh guru DR yaitu melalui penugasan pembuatan *mind map* dan *review film*. Alasannya karena yang pertama, untuk *mind map* siswa dapat mengkreasikan hasil tugasnya, sehingga dapat guru dapat melihat kreativitas siswa. Kemudian melalui *review film*, siswa tidak hanya dituntut untuk menonton saja. Siswa juga diarahkan untuk dapat menuliskan poin-poin yang dapat siswa ambil dari film tersebut dan juga disangkutpautkan dengan peristiwa sejarahnya. Sebagai contoh, guru DR menugaskan siswa untuk *me-review* film Sultan Agung. Selain itu, untuk pengumpulan tugas dikumpulkan melalui *Google Classroom*. Sementara itu, evaluasi dalam bentuk soal dilakukan melalui *Google Form*. Meskipun ada beberapa keluhan dari siswa mengenai tugas, namun guru DR selalu berusaha untuk mengapresiasi tugas siswa dengan memberikan nilai sesuai dengan rubrik penilaian.

Evaluasi pembelajaran sejarah di SMAN 1 Cisarua, guru IK menggunakan jenis evaluasi berupa tes dan non tes. Adapun alat evaluasi yang digunakan berupa *Google Formulir*, atau guru IK akan mengirimkan pertanyaan di *Google Classroom*. Guru IK jarang menggunakan aplikasi lain disamping *Google Form* dan *Google Classroom*, hal ini dikarenakan: *pertama*, lebih mudah digunakan baik siswa dan guru. *Kedua*, melihat karakteristik siswa, terutama dalam hal sinyal atau perangkat. *Ketiga*, memungkinkan siswa tidak menambah aplikasi baru di perangkatnya. Kemudian untuk evaluasi yang sifatnya non tes seperti tugas, guru IK memberikan sedikit keleluasaan kepada siswa untuk memilih diantara tugas secara lisan, tulisan, atau video. Untuk hasil tes siswa secara mayoritas berada di atas KBM untuk tes sumatif. Namun ada siswa yang berada di bawah KBM, dikarenakan dalam proses belajar yang jarang hadir atau tidak mengerjakan tugas.

Adapun evaluasi pembelajaran sejarah secara daring di SMA Kristen Pelita Bangsa, guru RD yang masih tergolong baru mengajar di sekolah tersebut lebih menggunakan evaluasi hasil. Bentuk evaluasi lebih sering menggunakan tes uraian berupa pertanyaan dalam kegiatan tanya jawab dan tugas. Tugas-tugas yang diberikan meliputi soal uraian, infografis, dan *mind map*. Dalam aspek pemilihan dan pengembangan alat evaluasi pembelajaran sejarah secara daring, guru RD masih menyesuaikan dengan kultur dan lingkungan sekolah serta siswa.

Sementara itu, guru RA yang lebih lama mengajar sejarah di SMA Kristen Pelita Bangsa lebih menggunakan evaluasi proses seperti merangkum dan sebagainya. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa kuis di *Google Classroom*. Adapun alasan penggunaan alat evaluasi tersebut karena lebih mudah dan praktis. Terkait aspek pemilihan dan pengembangan alat evaluasi pembelajaran sejarah secara daring, guru RA tidak menemukan adanya kendala. Untuk hasil evaluasi, guru RA mengatakan bahwa 80% hasil evaluasi di atas KBM. Apabila ada yang di bawah KBM, guru RA akan mengadakan remedial. Sedangkan guru LH yang pernah mengajar sejarah di SMA Kristen Pelita Bangsa menggunakan jenis evaluasi proses. Penilaian untuk evaluasi proses mengacu ketika siswa dapat berpendapat, berbicara, mengerjakan tugas, kuis dadakan, menerima pembelajaran, dan sebagainya. Sedangkan untuk evaluasi hasil, guru LH melihat dari nilai PTS dan UAS. Adapun alat evaluasi yang digunakan oleh guru LH cukup beragam seperti menggunakan soal tertulis dengan jumlah terbatas. Untuk soal tertulis guru LH menyiapkan soal berjumlah 5-10 butir.

4. Kreativitas Guru pada Pembelajaran Sejarah secara Daring di SMA Kota Bandung

Kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran secara daring tentunya sangat dibutuhkan. Adanya kreativitas yang dimiliki memungkinkan guru untuk menemukan berbagai solusi untuk mengatasi permasalahan maupun perubahan yang terjadi selama pembelajaran secara daring. Bentuk kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran sejarah secara daring pada penelitian ini dilihat dari beberapa aspek, yaitu media pembelajaran, metode atau model pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang digunakan. Ciri-ciri kreativitas apabila ditinjau dari segi kognitif memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Munandar (2009) menyebutkan bahwa "kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) gagasan."

Pembelajaran daring yang dilaksanakan Guru WR di SMAN 6 Bandung dibantu dengan penggunaan media *powerpoint* untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media *powerpoint* tersebut dibuat sendiri oleh guru dengan menambahkan gambar-gambar pendukung yang diambil dari internet. Guru merasa bahwa media *powerpoint* ini digunakan karena kemudahannya. Untuk media lainnya tampaknya Guru WR masih belum melakukan eksplorasi terhadap media yang memungkinkan untuk digunakan pada pembelajaran

daring sehingga fleksibilitas atau keluwesan guru dalam penggunaan media masih belum tampak.

Proses pembelajaran teknisnya diatur secara detail sehingga pelaksanaan pembelajaran setiap pekannya dilakukan berbeda-beda dengan pola pada pekan pertama menggunakan *Edmodo*. Pada pembelajaran melalui *Edmodo* ini, guru memberikan materi ataupun penugasan baik dalam bentuk tugas mandiri maupun kelompok sebagai implementasi dari *blended learning*. Lalu untuk pekan kedua Guru WR melakukan pembelajaran tatap maya melalui *video conference* dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Pada pembelajaran tatap maya ini biasanya dilakukan untuk menjelaskan materi kepada siswa baik materi yang pekan sebelumnya telah diberikan melalui *Edmodo* maupun materi baru. Selanjutnya pada pekan ketiga menggunakan kembali *Edmodo* untuk pengumpulan tugas yang sebelumnya telah diberikan. Selain itu, guru juga terkadang memberikan tambahan materi dengan tujuan agar siswa lebih maksimal memahami makna atau esensi dari materi yang diberikan guru. Pelaksanaan evaluasi ini biasanya dilakukan melalui *Edmodo*, sehingga *Edmodo* ini dimanfaatkan bukan hanya penyampaian materi tetapi juga untuk evaluasi pembelajaran (Nurhayati et al., 2019).

Ketika peneliti melakukan observasi terhadap Guru AA di SMAN 7 Bandung, media yang digunakan pada saat pembelajaran daring dilaksanakan berupa *powerpoint* dan peta. Guru AA memaparkan bahwa masih terdapat media lain yang digunakan, yaitu gambar, internet, video, buku, dan jurnal. Tampaknya sebagian besarnya adalah media yang memang sejak pembelajaran luring pun sudah digunakan sehingga unsur kebaruan ataupun pembeda sebagai ciri utama yang harus ditekankan pada kreativitas ini tidak terlihat.

Adapun selama pelaksanaan pembelajaran daring, Guru AA menggunakan model *discovery learning* dan *active learning*. Selama pembelajaran berlangsung memang terjadi secara dua arah, dalam artian tidak hanya guru yang berperan aktif menyampaikan materi, tetapi beberapa siswa pun turut memberikan timbal balik baik berupa pertanyaan maupun memaparkan pendapat. Namun, siswa yang memberikan pertanyaan maupun memaparkan pendapatnya itu hanya ada tiga orang, yaitu LT, FS, dan AH sedangkan sebagian besar siswa lainnya bersifat pasif. Bahkan, beberapa di antaranya mematikan kamera sehingga sulit diketahui apakah mereka benar-benar mengikuti pembelajaran dengan baik atau tidak. Hal ini tentu masih belum sesuai dengan model *discovery learning* yang seharusnya,

Di SMAN 8 Bandung, Guru MA menggunakan media berupa *powerpoint*, peta, wayang, foto, video, dan musik dengan memanfaatkan sumber yang telah

tersedia dari internet. Penggunaan media konvensional berupa wayang saat pembelajaran daring menjadi hal yang menarik. Hal itu dikarenakan selama pembelajaran daring kebanyakan guru lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran yang sifatnya digital, seakan-akan media pembelajaran yang sifatnya konvensional tidak mendukung untuk digunakan saat ini. Namun ternyata asumsi tersebut dipatahkan oleh Guru MA dengan tetap menggunakan wayang sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Adapun metode yang digunakan oleh Guru MA saat pembelajaran daring yaitu metode ceramah dan diskusi karena adanya keterbatasan waktu yang disediakan. Dalam pelaksanaannya metode ceramah ini dilakukan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media seperti peta, wayang, foto, dan sebagainya dengan guru yang berperan sebagai pemberi pesan atau materi utama kepada siswa.

Pembelajaran secara daring yang dilaksanakan di SMAN 9 Bandung oleh Guru DR menggunakan media *powerpoint*, film, dan video pembelajaran yang diambil dari sumber yang sudah tersedia seperti *YouTube*. Media tersebut digunakan dengan alasan bahwa guru merasa terbiasa untuk menggunakan media-media tersebut. Adapun metode yang digunakan saat pembelajaran daring yaitu *discovery learning* agar siswa mencari informasi terkait materi yang dibahas baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu pembelajaran pun biasanya dilaksanakan dengan menggunakan metode diskusi yang dianggap mampu memfasilitasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran daring. Proses diskusi yang dilaksanakan belum terstruktur karena dilakukan melalui tanya jawab di sela-sela penyampaian materi yang dilakukan Guru DR. Saat menyampaikan materi Guru DR beberapa kali mengajukan pertanyaan kepada siswa yang kemudian ditanggapi oleh beberapa siswa yang bergabung dalam ruangan *Zoom Cloud Meeting* tersebut. Namun terkadang pertanyaan yang diajukan oleh Guru DR selalu mendapatkan respon dari siswa, terkadang tidak ada satupun siswa yang menjawab. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu strategi yang dilakukan oleh Guru DR yaitu menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya.

Untuk jenis evaluasi proses biasanya dilakukan melalui penugasan yang nantinya dikumpulkan melalui *Google Classroom*. Salah satu yang pernah diterapkan yaitu pembuatan *mind map* dan *review film* untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan saat proses pembelajaran sebelumnya. Bentuk evaluasi ini tentunya cukup menarik karena alat evaluasi yang digunakan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menuangkan apa yang mereka ketahui. Hal ini menunjukkan bahwa

dalam pemilihan evaluasi pembelajaran pun membutuhkan kreativitas guru, agar alat evaluasi yang digunakan lebih beragam dan tetap bisa digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terkait sebuah materi.

Pembelajaran secara daring oleh Guru IK di SMAN 1 Cisarua dilaksanakan dengan memanfaatkan *powerpoint* dengan menambahkan unsur audio melalui rekaman suara di dalamnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan memperjelas apa yang telah dijelaskan di dalam *slide* sehingga membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut merupakan bentuk improvisasi yang merupakan bagian dari proses kreatif dengan pengembangan media yang sebelumnya sudah sering digunakan. Sejalan dengan pendapat (Harefa, 2020) bahwa salah satu dari tujuh proses kreatif adalah "*improvisation* (improvisasi). Improvisasi merupakan bagian penting dari proses kreatif. Selain itu, Guru IK juga membuat sebuah modul yang dikembangkan sendiri sebagai media tambahan. Kendala kuota untuk mengakses pembelajaran memang menjadi permasalahan yang terus muncul selama pembelajaran daring berlangsung. Hal ini dikarenakan kondisi dan latar belakang setiap anak berbeda-beda, sehingga guru juga perlu untuk memperhatikan mereka yang memiliki kendala terkait kuota tersebut salah satunya itu diatasi dengan penggunaan modul yang memang tidak membutuhkan kuota terlalu banyak untuk mengaksesnya.

Pembelajaran tatap maya melalui *Zoom Cloud Meeting* ataupun *Google Meet* ini dilaksanakan minimal dua kali dalam satu bulan. Namun sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa salah satu kendala yang muncul adalah berkaitan dengan kuota maka Guru IK mencoba menawarkan beberapa alternatif yaitu mengikuti saran kurikulum terkait pelaksanaan pembelajaran tatap maya dan alternatif kedua, yaitu memberikan jadwal di luar jam pelajaran untuk mengadakan *Zoom Cloud Meeting* ataupun *Google Meet* bagi mereka yang mau mengikuti karena memang memiliki akses dan benar-benar ingin belajar. Hal ini dilakukan apabila saat jadwal pelajaran sejarah berlangsung dan pembelajaran dilaksanakan secara tatap maya tetapi yang bergabung jumlahnya sedikit bahkan kurang dari setengah kelas. Adapun jenis evaluasi pembelajaran yang digunakan ada dua, yaitu berupa tes dan non tes. Untuk evaluasi pembelajaran Guru IK menggunakan *Google Classroom* dan *Google Form*. Selain itu untuk alat evaluasi non tes terdapat tiga opsi yang ditawarkan oleh guru kepada siswa, yaitu tugas lisan, tulisan, atau video.

Selanjutnya yaitu pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh Guru RA di SMA Kristen Pelita Bangsa Bandung dibantu dengan menggunakan video pembelajaran. Untuk video pembelajaran ini Guru RA tidak membuat sendiri,

tetapi mengambil dari yang sudah tersedia dari internet dan memang dirasa sesuai dengan materi yang dibahas. Adapun media lain yang digunakan oleh Guru RA yaitu *powerpoint* yang biasa digunakan ketika pembelajaran berlangsung secara tatap maya melalui *Google Meet*.

Adapun metode yang digunakan yaitu bersifat campuran melalui *synchronous* dan *asynchronous*. Dalam pelaksanaannya Guru RA berupaya untuk menerapkan *blended learning* dengan proporsi *synchronous* melalui tatap maya 30%, kegiatan mandiri 30%, dan sisanya pembelajaran dilaksanakan secara *asynchronous* 40%. Untuk kegiatan mandiri dan pembelajaran yang sifatnya *asynchronous* biasanya dilakukan melalui *Google Classroom*. Pertimbangannya adalah agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa lebih variatif. Selain itu karena pembelajaran *synchronous* terutama melalui tatap maya memerlukan kuota yang lebih besar, maka perlu adanya penyesuaian agar tidak memberatkan baik siswa maupun orang tua terkait masalah kuota. Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Guru RA menggunakan jenis evaluasi proses melalui salah satunya yaitu melalui kegiatan merangkum. Selain itu Guru RA juga mengembangkan alat evaluasi berupa kuis yang diberikan kepada siswa melalui *Google Classroom*.

5. Kendala dan Upaya Guru dalam Pembelajaran Sejarah secara Daring di SMA Kota Bandung

Terdapat kendala dalam penerapan pembelajaran daring di SMAN 6 Bandung terkait aspek perencanaan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, pengembangan metode dan model pembelajaran, pemilihan dan pengembangan alat evaluasi, hingga pembentukan sikap siswa. Menurut WR, kendala-kendala yang dialaminya saat mengajar bermuara pada keterbatasannya tentang wawasan latar belakang siswanya. Hal ini menyebabkan dalam proses perencanaan pembelajaran, pemilihan media dan metode pembelajaran, hingga alat evaluasi yang menyebabkan WR kesulitan mengembangkan dan melakukan inovasi. WR menambahkan bahwa beberapa siswa belum bisa mandiri dalam menggunakan kesempatan belajarnya. WR mengaku belum mengembangkan alat evaluasi khusus karena masih melihat kondisi siswanya.

Penerapan pembelajaran daring di SMAN 7 Bandung tidak ditemukan banyak kendala, kecuali dalam hal penentuan media serta metode atau model pembelajaran. Guru AA menyampaikan bahwa metode dan model pembelajaran memiliki jenis yang beragam. Namun seringkali pemilihan metode atau model pembelajaran tersebut tetap berkuat pada metode dan model pembelajaran

yang sama. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran sejarah daring yang berbasis virtual ini terdapat beberapa keterbatasan. Terdapat kendala yang dirasakan oleh guru AA dalam pembentukan tanggung jawab siswa, aktivitas belajar, dan kedisiplinan siswa. Selama proses pembelajaran sejarah secara daring, AA menyebutkan bahwa siswa seringkali terbentur dengan rasa malas, kedisiplinan berkurang, tanggung jawab pun mulai berkurang, begitu pun dengan aktivitas belajar mengalami penurunan. Contohnya seperti siswa tidak menyalakan kamera ketika *video conference*, tidak memakai seragam sekolah, hingga rambut dan penampilan yang tidak rapi. Menurutnya, faktor yang menyebabkan hal-hal tersebut adalah siswa mengalami rasa bosan menghadapi situasi belajar secara daring.

Untuk mencari data dan informasi yang lebih kompleks terkait kendala selama penerapan pembelajaran sejarah secara daring di SMAN 7, peneliti mewawancarai tiga orang siswa berinisial LT, FS, dan AS. Ketiga siswa tersebut menjawab bahwa mereka cukup antusias dan tertarik dengan pembelajaran sejarah yang diajarkan oleh guru AA. Hal ini dikarenakan guru AA juga berusaha mengatasi rasa bosan siswa dengan melakukan modifikasi terhadap metode dan model pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan.

Kendala dalam penerapan pembelajaran sejarah yang dialami MA selaku guru sejarah di SMAN 8 Bandung meliputi aspek perencanaan pembelajaran, pengembangan metode dan model pembelajaran, pemilihan alat evaluasi, dan pembentukan sikap siswa. Pada aspek perencanaan pembelajaran daring, MA mengaku bahwa kendala utamanya adalah waktu mengajar yang terbatas. Akibatnya MA harus selektif dalam memilih dan memilih materi yang dirasa penting disampaikan kepada siswa. Sama halnya dengan kendala pada metode dan model, MA mengalami kendala terkait waktu yang terbatas. MA menggunakan evaluasi proses dalam bentuk tes. Kendalanya, menurut MA evaluasi berbentuk tes yang dilakukan secara daring memiliki resiko kecurangan yang tinggi. Lalu terkait pembentukan sikap siswa, MA mengaku memang kesulitan menilai tanggung jawab, aktivitas belajar, dan kedisiplinan siswa selama pembelajaran sejarah secara daring. Karena dalam proses pembelajaran MA tidak berada dalam satu ruangan yang sama, sehingga penelitian menjadi bias. Solusi dari beberapa kendala tersebut, Guru MA mengakali agar siswa tidak mencari jawaban dari buku atau internet, maka MA menggunakan tes berupa pertanyaan-pertanyaan analisis dengan level *High Order Thinking Skills*. Lalu untuk kendala terkait aspek pengembangan sikap siswa, MA mengantisipasinya dengan menilai melalui presensi, ketepatan waktu dalam pembelajaran baik saat *video conference* atau terkait tugas, serta keaktifan siswa dalam diskusi.

Kendala-kendala yang ditemukan guru DR di SMAN 9 Bandung seperti proses perencanaan pembelajaran yang kurang dipersiapkan secara menyeluruh karena beberapa kegiatan dan kesibukan lain. Penyusunan RPP dan pemilihan media serta metode pembelajaran yang seringkali tidak terlalu sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Lalu untuk kendala pemilihan media pembelajaran, masalah utamanya kadang kebingungan apakah media yang digunakan nya sesuai dengan materi yang akan diberikan. Di sisi lain, kendalanya juga adalah apakah setiap siswa bisa tidak fokus untuk melihat media tersebut. Kemudian tentang pengembangan sikap siswa, DR berpendapat bahwa sangat sulit mengembangkan tanggung jawab, kedisiplinan, dan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang terlambat atau bahkan tidak mengerjakan tugas sampai akhir semester. DR sebagai guru Sejarah Peminatan berupaya untuk selalu memberikan dan nasehat bagi siswa-siswa dalam pembelajaran sejarah secara daring. DR juga sering berdiskusi terkait media pembelajaran dengan rekan kerjanya. Kemudian karena SMAN 9 Bandung dalam pembelajaran Sejarah Peminatan menggunakan *Zoom Cloud Meeting*, DR sering kali berupaya mencari cara agar siswanya mau bergabung dalam *Zoom Cloud Meeting* dan mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai mana mestinya.

Guru IK di SMA 1 Cisarua menjelaskan bahwa dalam proses perencanaan pembelajaran sebetulnya hampir tidak ada kendala. karena guru sekarang diberikan keleluasaan untuk menentukan KD yang digunakan selama pandemi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tapi terkadang ada sedikit kegelisahan dalam diri guru, apabila cakupan materi yang diberikan terlalu luas dan hal detail tidak disampaikan yang membuat siswanya tidak paham. Tantangan dan kendala yang sulit justru menilai sikap siswa, yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan kolom komentar, bahasa ketika di *Whatsapp*, atau ketika memberikan penugasan via sosial media dengan melihat kalimat *caption* yang digunakan dan pemilihan gambar yang ditampilkan.

Untuk mengatasi kendala kedisiplinan siswa, IK sering menghubungi siswa secara langsung, mengumumkan di grup siapa saja siswa yang belum hadir, menginstruksikan untuk menginformasikan sebelumnya apabila ada kendala, bahkan sampai menghubungi orang tuanya terkait hambatan belajar siswa pada hari tersebut. Kesulitan lainnya seperti siswa yang tidak memiliki kuota, sinyal yang kurang baik akan menghambat pembelajaran. Sekiranya sangat berkendala baru kemudian dikonsultasikan dengan wali kelas dan kurikulum bahkan sesegera mungkin menilai hasil pekerjaan siswa sehingga siswa lain yang belum segera menyelesaikan tugas yang IK berikan. Sebagai

seorang guru, IK berusaha semaksimal mungkin agar siswanya dapat melaksanakan pembelajaran sejarah secara daring dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan LH di SMA Kristen Pelita Bangsa Bandung, dalam kurun waktu sembilan bulan mengajar sejarah secara daring tidak ada terlalu banyak kendala. Faktor utamanya adalah karena LH masih muda, sehingga cukup mudah baginya untuk belajar dan menerapkan teknologi dalam pembelajaran sejarah daring. Kendala yang dirasakan adalah dalam aspek perencanaan pembelajaran, kendalanya lebih kepada mencocokkan metode serta aplikasi dalam pembelajaran dengan waktu yang terbatas. Namun ketika pelaksanaan pembelajaran kadang terdapat masalah-masalah tak terduga. Misal tiba-tiba ada kendala *wifi*, laptop eror, video yang sudah dibuat tidak sampai ke siswa. Begitupun dengan pemilihan dan pengembangan alat evaluasi, karena siswa sudah terbiasa menggunakan alat evaluasi jadi tidak ada kendala. Siswa pun sudah terbiasa menggunakan *Quizizz* atau *Jamboard* sebagai alat evaluasi.

LH berpendapat bahwa kendala utamanya adalah terkait pengembangan sikap siswa yang meliputi tanggung jawab, aktivitas belajar, kedisiplinan siswa, hingga kejujuran siswa. Menurut LH agak sulit menilai sikap dan karakter siswa tersebut dalam kondisi pembelajaran sejarah daring. Karena ketika anak berbohong atau tidak mengerjakan kewajibannya, guru akan kesulitan untuk mengetahuinya. Misalnya dalam konteks ulangan yang dilakukan dengan *video conference*, meskipun siswa diwajibkan *on camera* tidak menutup kemungkinan siswa masih bisa mencontek. Oleh karena itu mengakalnya, LH menerapkan sistem *open book* dalam ulangan. Untuk LH pribadi dibandingkan siswa diajarkan untuk berbohong, LH lebih baik memberi keringanan melalui sistem *open book*. Nah dengan cara tersebut, siswa juga punya nilai karakter lain yaitu kerajinan. Karena ulangan bersifat *open book*, maka siswa setidaknya akan berusaha untuk memiliki buku catatan yang rapi dan lengkap. Akhirnya mereka jadi rajin menulis dan semangat mencatat. Kalau tidak bisa menampilkan karakter di yang satu, LH lebih memilih untuk menimbulkan karakter di aspek yang lain. Daripada memaksakan sesuatu, tetapi ternyata tidak tercapai. Kemudian karena anak sekolah dari rumah, muncul berbagai kendala seperti terlambat, kurang disiplin, tidak mengumpulkan tugas, dan lainnya. Itu pasti ada, disetiap pertemuan minimal satu anak mengalami kesalahan. Tapi, di kelas LH dulu ada sistem *Reward and Punishment*. Misal nilai UAS tertinggi akan diberi buku, kalau nilainya jelek hukumannya didiskusikan bersama. Ini jadi hal yang ditunggu-tunggu oleh siswa dan menjadikan siswa lebih semangat.

Simpulan

Proporsi rancangan pembelajaran daring di SMA Kota Bandung sangat terkait dengan aplikasi pengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media digital-virtual dan media konvensional. Perancangan tersebut menjadi cara guru untuk lebih membiasakan peserta didiknya lebih terampil memanfaatkan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran. Berdasarkan data-data RPP yang berhasil dikumpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing sekolah baru akan menemukan perbedaan pada hal metode atau model pembelajaran yang akan digunakan. Seperti misalnya ada yang menggunakan model pembelajaran *active learning* maupun *discovery learning*. Pada pola interaksi pembelajarannya, umumnya proporsi bagi pembelajaran daring yang berbentuk tatap maya dengan *video conference* berada dalam taksiran 30%.

Pada pelaksanaan pembelajaran sejarah secara daring di SMA Kota Bandung model atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah kombinasi pembelajaran secara asinkronus melalui *Google Classroom* dan *Edmodo* serta sinkronus melalui *Google Meet* atau *Zoom Cloud Meeting*. Pada saat pembelajaran sejarah daring berlangsung terjadi aktivitas komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam berpendapat, bertanya, dan menganalisis materi pembelajaran secara aktif. Sedangkan dalam media pembelajaran yang dikembangkan guru selama pelaksanaan pembelajaran daring ini, adalah lebih mengutamakan media *power point* yang dibantu oleh media pendukung lainnya seperti artikel berita, video, wayang, peta, dan lain-lain.

Pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejarah daring di SMA Kota Bandung menggunakan evaluasi proses dan hasil dengan alat evaluasi berupa tes baik objektif maupun non-objektif karena lebih praktis dan keterbatasan waktu serta ruang. Pada pelaksanaan proses evaluasi beberapa guru mengalami kendala terkait pengawasan dan masalah jaringan dan teknis selama pelaksanaan tes berlangsung.

Pada aspek kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran daring dapat dilihat dari adanya upaya yang dilakukan guru melalui penggunaan media pembelajaran, model atau metode pembelajaran dan alat evaluasi yang dirasa sesuai dan bisa diterapkan dengan kondisi saat ini. Meski demikian pada ketiga aspek tersebut masih perlu adanya peningkatan pada kemampuan kreativitas setiap guru. Hal ini dikarenakan kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas guru masih terhambat oleh beberapa faktor seperti guru sudah merasa berada di zona nyaman pada kemudahan-kemudahan baik pada media, model atau metode, maupun alat evaluasi yang digunakan. Kemudahan tersebut tentunya dirasakan karena guru sudah terbiasa menggunakannya dalam jangka

waktu yang lama, bahkan sebelum pembelajaran daring dilakukan. Sehingga untuk melakukan eksplorasi terhadap hal-hal baru yang bisa diterapkan untuk menunjang pembelajaran daring tampak sulit dilakukan oleh guru. Faktor lainnya yaitu masih adanya keterbatasan yang dimiliki guru dalam mengemas pembelajaran daring, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut kemudian memunculkan kekhawatiran apabila guru menggunakan media baru belum tentu sesuai dan bisa diterima oleh siswa selama proses pembelajaran daring.

Daftar Rujukan

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Dwi Sulisworo, M. T. (2021). *Dampak Covid-19 Terhadap Kebijakan Pendidikan di Indonesia: antara Idealisme dan Realitas*. UAD PRESS.
- Ferri, F., Grifoni, P., & Guzzo, T. (2020). Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations. *Societies*, 10(4), 86.
- Harefa, L. P. (2020). *Kemampuan improvisasi dalam mengajar untuk mengatasi hambatan komunikasi antara guru dengan siswa dalam kelas virtual*.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan media online dalam proses kegiatan belajar mengajar pai dimasa pandemi covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 8(1), 12-24.
- Jumiyem, J. (2021). Urgensi Urgensi Penguatan Pendidikan karakter di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Inovasi GERABAH SI BABE (Studi Kasus di SD negeri Sidorejo). *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*, 2(1), 748-768.
- Magdalena, I., Yestiani, D. K., & Puspitasari, P. (2020). Rendahnya Perkembangan Mutu Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Adanya Pembelajaran Online. *EDISI*, 2(2), 292-305.
- Mamluah, S. K., & Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 869-877.

Murdiyah Winarti, Yani Kusmarni, Tarunasena Ma'mur, Iing Yulianti
Memotret Pembelajaran Sejarah Daring di SMA Kota Bandung
Pada Masa Pandemi Covid 19

- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, Cetakan kedua puluh dua*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640.
- Munandar, S. C. U. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat, Jakarta: PT. Rineka Cipta Dan Dep. Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Munir, S., Erlinda, R., & Afrinursalim, H. (2021). Students' Views on the Use of WhatsApp during COVID-19 Pandemic: A Study at IAIN Batusangkar. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 323–334.
- Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165.
- Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi user experience pada Edmodo dan Google Classroom menggunakan technique for user experience evaluation in e-Learning (TUXEL)(studi pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.
- Purandina, I. P. Y. (2020). Pendidikan karakter tumbuh selama pandemi Covid-19. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 1(1), 99–114.
- Satori, D., & Komariah, A. (2009). Metodologi penelitian kualitatif. *Bandung: Alfabeta*, 22.
- Suharianti, M. (2017). *Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjung Morawa*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- UBAIDAH, C. (2021). Best practice penggunaan google classroom dan whatsapp group sebagai media pembelajaran jarak jauh seni budaya. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 115–124.
- Yantoro, Y., Hariandi, A., Mawahdah, Z., & Muspawi, M. (2021). Inovasi guru dalam pembelajaran di era pandemi COVID-19. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 8–15.