**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING TERHADAP
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS XI IPS SMA NEGERI 10 BANJARMASIN
TAHUN AJARAN 2020/2021**

PROPOSAL SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan menyelesaikan
mata kuliah Seminar Proposal

Disusun oleh

Fathurrahman NIM. 1710111210008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR BAGAN	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Efektivitas	7
2. Pembelajaran Daring	9
3. Berpikir Kritis	10
4. Pembelajaran Sejarah	13
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis Penelitian	20

BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	21
B. Lokasi Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel Penelitian	22
1. Populasi	22
2. Sampel	22
D. Teknik Pengumpulan Data	23
E. Validasi dan Realibilitas Penelitian	23
F. Teknik Analisis Data	25
DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	19
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik Kelas XI IPS	22
Tabel 3.2 Sampel Peserta Didik Kelas XI IPS	22
Tabel 3.3 Klasifikasi Validasi Soal	24

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Virus Covid-19 telah banyak merubah tatanan kehidupan di dunia, tak terkecuali di Indonesia. Virus ini sudah melumpuhkan kegiatan manusia. Mulai dari terserangnya kesehatan hingga melumpuhkan aktivitas sosial. Persebaran virus yang kian tak kunjung mereda, membuat pemerintah terpaksa membuat aturan dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. *World Health Organization* (Organisasi Kesehatan Dunia) juga memberikan pernyataan kalau kasus kasus corona yang menyebabkan Covid-19 adalah pandemi.

Salah satu dampak dari Covid-19 yaitu pendidikan. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyebutkan bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor yang begitu terdampak oleh virus corona. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), setidaknya 290,5 juta peserta didik di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang ditutup.

Dalam menyikapi hal demikian menyebabkan pemerintah terutama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19), ditambahkan dengan Surat Edaran Gubernur Kalimantan Selatan Nomor 420 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran di Satuan Pendidikan Paud/RA/SD/MI/SMP/MRs/SMA/MA/SMK/SLB dan satuan Pendidikan Lainnya Pada

Tahun Pelajaran 2020/2021 di Masa Pandemi Corona *Virus Disease* 2019 (Covid-2019) dilakukan dengan Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring/online/luring/modul atau sejenis, dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki dalam mencegah penyebaran virus Covid-19.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, tentunya banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor itu bisa dari pendidik (guru), peserta didik, sarana dan prasana, lingkungan, dan manajemennya (mutiani, *et al*, 2020). Dalam hal ini yang mempunyai peranan sangat strategis dan urgen dalam pendidikan ialah guru. Namun apabila guru tidak menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan dan strategi pembelajaran, tentunya akan menghasilkan kualitas pendidikan yang tidak akan mencapai hasil yang maksimal (Susanto, 2020).

Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Adhe, 2018). Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem daring menjadikan materi pelajaran dapat dijangkau dengan mudah dan lebih luas oleh peserta didik. Hal tersebut memudahkan pendidik maupun peserta didik untuk tetap mengajar dan belajar meskipun daring dengan melakukan *physical distancing* yang sesuai dengan anjuran dari pemerintah.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dipengaruhi efektivitas program instruksional (Echols dan Hasan, 1993). Sedangkan online adalah proses pengaksesan informasi yang sedang berlangsung melalui media internet. Secara umum akses yang sering kita gunakan seperti email, mailing list (milis), website, blog, whatsapp, class room, dan media sosial lainnya masuk dalam kategori media online.

Selama pembelajaran daring ini, fasilitas yang tentunya akan sering digunakan ialah internet. Melalui fasilitas internet, pendidik maupun peserta didik akan mudah memperoleh informasi pelajaran (Akmal & Susanto, 2018). Pembelajaran daring menggunakan media *online* yang telah diterapkan di SMA Negeri 10 Banjarmasin dimulai sejak diberlakukannya *work from home* pada 16 Maret 2020 selama masa pandemi covid-19. Media *online* yang digunakan seperti *whatsapp group* dan *google classroom*.

Materi diberikan dalam bentuk *powerpoint*, video singkat, dan bahan bacaan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data. Hal itulah yang mendasari penulis untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 10 Banjarmasin.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Respon peserta didik terhadap pembelajaran daring menggunakan media *online* dimasa Covid-19
2. Keefektifan pembelajaran daring yang diterapkan guru di SMA Negeri 10 Banjarmasin

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti membatasi masalah agar pembahasan tidak melenceng dari fokus penelitian pada efektivitas penggunaan pembelajaran daring berupa whatsapp dan classroom terhadap berpikir kritis peserta didik selama Covid-19.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran daring di SMA Negeri 10 Banjarmasin?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring di SMA Negeri 10 Banjarmasin?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring terhadap berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 10 Banjarmasin?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran daring di SMA Negeri 10 Banjarmasin
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring di SMA Negeri 10 Banjarmasin
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 10 Banjarmasin

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang efektivitas pembelajaran daring selama Covid-19
 - b. Sebagai bahan informasi dan perbandingan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenisnya
 - c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap berpikir kritis peserta didik selama Covid-19

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru, penyelenggara, pengembang, atau lembaga-lembaga pendidikan dalam menjawab permasalahan dunia pendidikan
- b. Sebagai umpan balik bagi guru Sejarah dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran daring selama Covid-19
- c. Sebagai pertimbangan pihak sekolah dalam mengambil kebijakan tentang penyelenggaraan pendidikan khususnya pelajaran sejarah di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif berarti ada efeknya, manjur, mujarab, mapan (Djaka, 2011:45). Sedangkan dalam Kamus Besar Indonesia berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur (Shadily, 1996). Menurut Mulyasa (2011:82) efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Sedangkan pendapat H. Emerson yang dikutip Handyaningrat (1994:16) menyatakan bahwa “efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya”. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat (1986:12) yang menjelaskan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai, maka makin tinggi efektivitasnya.

Senada pendapat Prihatmanti yang dikutip dari Mahmudi (2005:92) menyatakan bahwa “efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan”. Efektivitas berfokus pada *outcome* (hasil), program atau kegiatan yang dinilai efektif apabila *output* yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan atau dikatakan *spending wisely*.

Gambar 2.1
Hubungan Efektivitas

Sumber : Mahmudi, 2005:92

Dalam segi pembelajaran Sudjana (1990:5) mengartikan efektivitas sebagai tindakan keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan diatas dapat diketahui bahwa efektivitas itu mempunyai pengaruh dan dapat membawa hasil yang semuanya dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan pembelajaran daring pada pembelajaran sejarah terhadap berpikir kritis peserta didik selama belajar dari rumah (BDR) dimasa pandemi. Penerapan pembelajaran daring ini dikatakan efektif jika:

- a. Minat belajar peserta didik memberikan hasil lebih baik walaupun proses pembelajarannya tidak tatap muka secara langsung.
- b. Hasil belajar peserta didik memberikan nilai yang baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- c. Berpikir kritis peserta didik terhadap materi mengalami peningkatan walaupun proses pembelajaran dilaksanakan secara daring.

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan, 2020:2). Menurut Isman (2016) pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Meidawati, dkk (2019) pembelajaran daring learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktunya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang diselenggarakan dalam bentuk jaringan/online.

Pembelajaran daring juga memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik yang menggunakan simulasi dan permainan (Ghirardini, 2011).

Pembelajaran daring juga dapat mendorong peserta tertantang dengan hal-hal baru yang mereka peroleh selama proses belajar, baik teknik interaksi dalam pembelajaran maupun penggunaan media-media pembelajaran yang beraneka ragam. Peserta didik juga secara otomatis, tidak hanya mempelajari materi ajar yang diberikan guru, melainkan mempelajari cara belajar itu sendiri.

Prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bukan terpaku pada pemberian tugas-tugas belajar kepada peserta didik. Tenaga pengajar dan yang diajar harus tersambung dalam proses pembelajaran daring.

Menurut Munawar dalam buku Padjar, dkk (2019) perancangan sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus di penuhi yaitu:

- a. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk di pelajari
- b. Sistem pembelajaran harus di buat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung
- c. Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang di kembangkan

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan proses mental untuk menganalisis informasi yang diperoleh. Informasi tersebut didapatkan melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi, atau membaca (Suryosubroto, 2009). Berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis yang memungkinkan peserta didik untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan

pendapat mereka sendiri. Berpikir kritis meliputi berpikir secara reflektif dan produktif serta mengevaluasi bukti.

Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya adalah:

- a. Menurut John Chaffe yang dikutip dari Johnson (2010:187) berpikir kritis “didefinisikan sebagai berpikir untuk menyelidiki secara sistematis proses berpikir itu sendiri”. Maksudnya tidak hanya memikirkan dengan sengaja, tetapi juga meneliti bagaimana kita dan orang lain menggunakan bukti dan logika.
- b. Menurut Dacey dan Kenny yang dikutip dari Desmita (2010:153) pemikiran kritis adalah *“The ability to think logically, to apply this logical thinking to the assessment of situations, and to make good judgments and decision”* yang berarti kemampuan berpikir secara logis, dan menerapkannya untuk menilai situasi dan membuat keputusan yang baik.
- c. Menurut Gerhand yang dikutip dari Suwarma (2009:11) berpikir kritis merupakan “suatu proses kompleks yang melibatkan penerimaan dan penguasaan data, analisis data, evaluasi data dan mempertimbangkan aspek kualitatif dan kuantitatif, serta membuat seleksi atau membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi”.
- d. Menurut Seriven dan Paul yang dikutip dari Daud dan Agus (2010:11) “berpikir kritis merupakan sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam menilai situasi untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang baik.

Tujuan dari berpikir kritis menurut Nurhayati yang dikutip dari Sapriya (2011:87) ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun ciri-ciri dari berpikir kritis menurut Wijaya (2010:72-73) sebagai berikut:

- a. Mengetahui secara rinci bagian-bagian dari keseluruhan;
- b. Pandai mendeteksi permasalahan;
- c. Mampu membedakan ide yang relevan dengan yang tidak relevan;
- d. Mampu membedakan fakta dengan diksi atau pendapat;
- e. Mampu mengidentifikasi perbedaan-perbedaan atau kesenjangan-kesenjangan informasi;
- f. Dapat membedakan argumentasi logis dan tidak logis;
- g. Mampu mengembangkan kriteria atau standar penilaian data;
- h. Suka mengumpulkan data untuk pembuktian faktual;
- i. Dapat membedakan diantara kritik membangun dan merusak;
- j. Mampu mengidentifikasi pandangan perspektif yang bersifat ganda yang berkaitan dengan data;
- k. Mampu menguji asumsi dengan cermat;
- l. Mampu mengkaji ide yang bertentangan dengan peristiwa dalam lingkungan;
- m. Mampu mengidentifikasi atribut-atribut manusia, tempat dan benda, seperti dalam sifat, bentuk, wujud, dan lain-lain;
- n. Mampu mendaftar segala akibat yang mungkin terjadi atau alternatif pemecahan terhadap masalah, ide, dan situasi;
- o. Mampu membuat hubungan yang berurutan antara satu masalah dengan masalah lainnya;
- p. Mampu menarik kesimpulan generalisasi dari data yang telah tersedia dengan data yang diperoleh dari lapangan;

- q. Mampu menggambarkan konklusi dengan cermat dari data yang tersedia;
- r. Mampu membuat prediksi dari informasi yang tersedia;
- s. Dapat membedakan konklusi yang salah dan tepat terhadap informasi yang diterimanya;
- t. Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah ada dan terseleksi.

Secara garis besar, peneliti membagi ciri-ciri berpikir kritis tersebut ke dalam 6 pokok indikator. Pemilihan 6 ciri berpikir kritis ini didasarkan pada efektivitas pembelajaran daring dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga dapat dijadikan sebagai indikator untuk mengamati kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ciri-ciri berpikir kritis tersebut antara lain: a) Pandai mendeteksi masalah; b) Mampu membedakan ide yang relevan dengan yang tidak relevan; c) Mampu membedakan fakta dengan diksi atau pendapat; d) Dapat membedakan argumentasi logis dan tidak logis; e) Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah ada dan terseleksi.

4. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Umum

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran adalah proses atau suatu cara yang dilakukan agar seseorang maupun sekelompok orang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2009:10). Belajar sendiri menurut Ernest R. Hilgard dalam Suryasubrata (1984:252) adalah usaha yang dilakukan secara sadar sehingga menimbulkan perubahan. Perubahan di sini dapat berupa perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Belajar merupakan dasar terjadinya pembelajaran, ketika seseorang atau sekelompok orang melakukan kegiatan belajar dan membagikannya satu sama lain baik di dalam maupun di luar ruangan dapat dikatakan sebagai pembelajaran.

Fathurrohman (2015:28) menguraikan beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) peserta didik sebagai pembelajar yang menerima dan menyimpan isi pelajaran yang disampaikan, (2) guru sebagai pengajar yang bertindak mengelola dan memiliki peran yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan pembelajaran efektif, (3) tujuan pembelajaran berupa pencapaian hasil kegiatan pembelajaran atau kompetensi yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik, (4) materi yaitu bahan-bahan pengajaran berupa informasi-informasi mengenai sesuatu hal, (5) metode berupa cara-cara yang dilakukan pengajar guna membuat kegiatan pembelajaran berlangsung efektif, (6) media atau alat bantu mengajar, dan (7) evaluasi atau penilaian terhadap proses maupun hasil kegiatan pembelajaran.

Sagala (2009:61) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan secara dua arah antara pengajar dan pembelajar. Dalam proses tersebut, guru sebagai pengajar tidak hanya semata-mata memberikan informasi, namun juga menjadi fasilitator bagi pembelajar dalam mempelajari sesuatu kemampuan dan/atau nilai baru. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam pembelajaran sangat penting guna menstimulus dan memberi pengarahan kepada peserta didik agar melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian, seorang guru atau pengajar harus mampu mengatur seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari membuat rancangan pembelajaran kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan evaluasi. Hal ini karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik (Uno, 2009).

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia, sejarah dapat diartikan sebagai silsilah, asal-usul (keturunan), atau kejadian yang terjadi pada masa lampau. Sedangkan para ahli mengemukakan definisi sejarah antara lain sebagai berikut:

- 1) Sejarah menurut Widja (1989:9) adalah suatu studi yang telah dialami manusia diwaktu lampau dan telah meninggalkan jejak diwaktu sekarang, di mana tekanan perhatian diletakkan, terutama dalam pada aspek peristiwa sendiri. Dalam hal ini terutama pada hal yang bersifat khusus dan segi-segi urutan perkembangannya yang disusun dalam cerita sejarah.
- 2) Sejarah menurut Kartodirdjo (1982:12) adalah gambaran tentang masa lalu manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap. Meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian pemahaman tentang apa yang telah berlalu.
- 3) Sejarah menurut Gazalba (1981:31) adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu.

Dari beberapa pengertian sejarah di atas maka dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian atau peristiwa pada masa lalu manusia serta merekonstruksi apa yang terjadi pada masa lalu. Dengan adanya pembelajaran sejarah maka dapat membantu peserta didik dalam memahami perilaku manusia pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.

Setelah mengetahui masing-masing pengertian dari pembelajaran dan sejarah, selanjutnya dibahas mengenai pengertian pembelajaran sejarah secara utuh. Menurut Widja (1989:23) pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar- mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini, sebab dengan kaca mata masa kini kita mampu mempelajari masa lampau. Widja juga berpendapat bahwa membelajarkan sejarah tidak semata hanya terkait fakta-takta dalam ilmu sejarah namun juga memerhatikan tujuan dari pendidikan pada umumnya, yaitu untuk mencapai kompetensi yang terdiri atas kognitif, afektif, dan psikomotorik seperti yang telah disampaikan oleh Fathurrohman. Melalui berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses dimana seseorang atau sekelompok orang melakukan aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau dalam bentuk peristiwa, dilakukan dengan cara komunikasi dua arah sehingga pesan/nilai dari sebuah peristiwa tersebut dapat tersampaikan.

b. Sasaran dan Tujuan Pembelajaran Sejarah

Sasaran merupakan petunjuk untuk mencapai suatu tujuan termasuk dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disetiap pembelajaran diharapkan memiliki sasaran yang menjadi pokok dalam prosesnya. Tak terkecuali dalam pembelajaran sejarah, Putro (2009) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah memiliki peran untuk mengaktualisasikan dua unsur, yaitu pembelajaran dan pendidikan. Pada pembelajaran, unsur yang diaktualisasikan adalah pembelajaran intelektualisme. Sedangkan dalam unsur pendidikan, aktualisasinya adalah pembelajaran moralisme.

Adapun sasaran umum pembelajaran sejarah oleh Kochhar (2008) diuraikan ke dalam beberapa bagian yang dalam hal ini lebih disederhanakan, antara lain (1) menambah pengetahuan kesejarahan; (2) memahami konsep perubahan dan keberlanjutan terkait manusia, ruang dan waktu; (3) melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah; dan (4) menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara. Hasan (2012:89-90) juga mengemukakan beberapa sasaran yang menjadi tujuan pembelajaran sejarah secara khusus pada jenjang sekolah menengah atas (SMA) sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pendalaman tentang peristiwa sejarah terpilih baik lokal maupun nasional;
- 2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif;
- 3) membangun kepedulian sosial dan semangat kebangsaan;
- 4) mengembangkan rasa ingin tahu, inspirasi, dan aspirasi;
- 5) mengembangkan nilai dan sikap kepahlawanan serta kepemimpinan;
- 6) mengembangkan kemampuan berkomunikasi;
- 7) dan mengembangkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi.

Melalui pendapat Kochhar dan Hasan di atas, dapat disimpulkan bahwa para pembelajar atau peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan rasa ingin tahu secara mendalam mengenai unsur kesejarahan, menumbuhkan sikap peduli sosial dan memaknai setiap nilai dalam peristiwa sejarah guna memperkokoh rasa nasionalisme dan kesadaran berbangsa dan bernegara.

G. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mustakim pada tahun 2020 dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika” dengan populasi dan sampelnya adalah seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Wajo kelas XI MIPA yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pembelajaran daring. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Dengan demikian pembelajaran daring selama Covid-19 efektif untuk diterapkan oleh guru.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sobron, dkk pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh *Daring Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” dengan sampelnya adalah siswa SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu kelas VI berjumlah 26 siswa terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VI A yang berjumlah 13 siswa menjadi kelas eksperimen sedangkan kelas VI B yang berjumlah 13 siswa menjadi kelas kontrol, yang menunjukkan nilai *mean* pada kelompok eksperimen 89,62 sedangkan pada kelompok kontrol 80,77, dengan selisih 8,85. Hasil analisis dengan *mann whitney* memiliki p value $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh *Daring Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA,

sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Daring Learning edmodo dengan pembelajaran Konvensional.

H. Kerangka Berpikir

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat dicapai (Sedarmayanti, 2009). Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran daring yang digunakan oleh guru. Efektivitas pembelajaran daring adalah suatu ukuran untuk memberikan gambaran sejauh apa pencapaian mengenai sasaran atau tujuan yang telah dilakukan guru dalam proses pembelajaran daring *whatsapp group*, *google classroom*

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membuat sebuah kerangka berpikir untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring menggunakan media *online* dalam proses pembelajaran. Berikut bagan kerangka berpikir yang peneliti buat untuk mempermudah dalam proses menjalankannya.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh positif pembelajaran daring menggunakan media *online* terhadap proses pembelajaran selama Covid-19.
2. Adanya keefektifan pembelajaran daring menggunakan media *online* bagi peserta didik
3. Adanya pengaruh pembelajaran daring terhadap berpikir kritis peserta didik selama covid-19

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut Sugiyono (2014) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Adapun pengertian deskriptif menurut Sugiyono (2012) adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 10 Banjarmasin dengan subjek penelitian yaitu kelas XI IPS.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Banjarmasin yang berjumlah 99 peserta didik yang bisa dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1. Populasi Peserta Didik Kelas XI IPS
SMA Negeri 10 Banjarmasin**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	XI IPS 1	32
2	XI IPS 2	33
3	XI IPS 3	34
Jumlah		99

Sumber: Data Tata Usaha SMA Negeri 10 Banjarmasin 2020/2021

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2018) sampel adalah sebagian besar dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan maka peneliti menggunakan metode *simple random sampling*.

Sampel yang diambil merupakan peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Banjarmasin. Maka sampel yang diambil memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3.2. Sampel Peserta Didik Kelas XI IPS
SMA Negeri 10 Banjarmasin**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	XI IPS 1	16
2	XI IPS 2	16
3	XI IPS 3	17

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2013) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atas pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner yang berisi jenis pertanyaan tertutup, semi tertutup, dan terbuka yang dibagikan menggunakan *google form*.

E. Validasi dan Reliabilitas Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas bisa diterjemahkan sebagai kesahihan atau ketepatan, yaitu sejauh mana sebuah instrumen atau alat ukur mampu atau berhasil mengukur apa yang hendak diukur atau sejauh mana sebuah instrumen memenuhi fungsi ukuranya (Abdullah, 2012).

Untuk mengetahui validasi soal maka digunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad \text{Keterangan}$$

R_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

(Arikunto, 2013)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* atau IBM SPSS.

Tabel 3.3. Klasifikasi Validasi Soal

No	Kriteria Validasi	Keterangan
1	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
2	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
3	$0,20 < r_{xy}$	Rendah
4	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: (*Ibid*)

2. Uji Reabilitas Penelitian

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2015). Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengetahui kereliabilitasan suatu soal. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus menggunakan rumus alpha, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} = Realibitas yang dicari

$\sum \sigma_1^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

(Arikunto, 2008)

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft office excel* atau IBM SPSS dengan klasifikasi:

No	Nilai Realibilitas	Keterangan
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2013)

F. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah statistik deskriptif. Sugiyono (2017:232) mengatakan bahwa statistik deskriptik digunakan untuk menganalisis sebuah data yang ingin diteliti dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Tujuan dari analisis deskriptif menurut Azwar (2001:126) ialah untuk memberikan penjelasan mengenai subjek akan akan diteliti berdasarkan data variable yang telah diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak ada maksud untuk pengujian hipotesis. Terkumpulnya data yang telah dimiliki kemudian diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam bentuk deskripsi.

Adapun langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Peneliti mengumpulkan hasil dari kuisioner yang telah diisi oleh responden.
2. Setelah instrument dikumpulkan, maka butir-butir kuisionernya diberi kode kemudian skor jawaban dari masing-masing responden.

3. Selanjutnya penemuan dari hasil analisis statistik dimaknai secara kualitatif kemudian diinterpretasi dari analisis data hasil penelitian menggunakan paired sample t test.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, H & Susanto, H. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERSIS MOBILE SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL MASA REVOLUSI FISIK DI KALIMANTAN SELATAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS*. *Jurnal HISTORIA*, 6(2), 197-206.
- Amir, Daud & Agus, S. (2010). *Kajian Kritis Dalam Pembelajaran Matematika di SMP*. Yogyakarta: P4TK Matematika.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djaka. (2011). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surakarta: Pustaka Mandiri.
- Fathurrohman, M. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Gazalba, S. (1981). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bharata.
- Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Handyaningrat, S. (1994). *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Jakarta: Gunung Agung.
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi.
- Hidayat. (1986). *Teori Efektifitas Dalam Kinerja Karyawan*. Gadjah Mada University Yogyakarta: Press.
- Isman, M. (2016). *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring)*. Progressive and Fun Education Seminar.
- Johnson, E. B. (2010). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (I. Setiawan (ed.)). Bandung: Kaifa.
- Kochhar, S. K. (2008). *Teaching of History* (Purwanta (ed.)). Jakarta: Grasindo.
- Mahmudi. (2005). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP.
- Meidawati, D. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiani, et al. (2020). MEMBANGUN KOMUNITAS BELAJAR MELALUI LESSON STUDY MODEL TRANSCRIPT BASED LEARNING ANALYSIS. *HISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 3(2), 113-122.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi-Grobogan: CV Sarnu Untung.
- Putro, H. P. N. (2009). *Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: CV Batur Raya.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Shadily, J. M. E. dan H. (1996). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryasubrata, S. (1984). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, H. (2020). *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, ULM.
- Suwarma, D. M. (2009). *Kemampuan Berpikir Kritis Matematika*. Jakarta: Cakrawala Maha Karya.
- Uno, H. B. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widja, I. G. (1989). *Panduan Pengajar Buku Sejarah Lokal Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Wijaya, C. (2010). *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.