PROPOSAL SKRIPSI

**PENGUNAAN VIRTUAL CLASSROOM SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X MIPA I SMAN 6 BANJARMASIN**

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Seminar Proposal

Oleh:

WIDA HALIZA

1710111320011

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

2021

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Fokus Penelitian	9
BAB II	10
PEMBAHASAN	10
1. Landasan Teori	10
2. Model Pembelajaran E-Learning	14
3. Virtual Classroom	27
4. Pembelajaran Sejarah	33
5. Penggunaan Virtual Classroom sebagai Media Pembelajaran Sejarah	36
BAB III.....	40
METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian.....	40
C. Jenis Penelitian	41
D. Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Teknik Pengujian Keabsahan Data	45
DAFTAR PUSTAKA	48

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak bisa lepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan kreatif seperti yang tercantum di dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Menurut (Susanto & Akmal, 2019) dalam bukunya menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang sangat luas dalam kehidupan kita sehari-hari, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Sebagai sebuah inovasi teknologi informasi selangkahnya direspon secara positif dan dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah. Salah satu diantaranya dari perkembangan teknologi informasi tersebut adalah penggunaan media berbasis daring dalam pembelajaran sejarah.

COVID-19 merupakan wabah penyakit yang berasal dari Tiongkok yang menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. COVID-19 menyebar di Indonesia pada awal Maret 2020. Penyebaran virus ini menyebabkan kerugian untuk banyak negara terutama dalam bidang ekonomi. Dalam bidang pendidikan, COVID-19 juga mengubah model pembelajaran secara drastis; seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kualitatif yang mendeskripsikan kegiatan pembelajaran daring di SMA PGRI 6 BANJARMASIN setelah ditetapkannya seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah dengan mode daring. Subjek terdiri dari Siswa kelas X IPS di SMAN 6 Banjarmasin. Pengumpulan data menggunakan wawancara.

Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara online. Menurut (Moore et al., 2011) Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk

mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas, J., & Grant, 2013). Penggunaan teknologi mobile memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu, AT, & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology, dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp. Pembelajaran secara online bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar, V., & Nanda, 2018).

Sebagian besar pelajar, baik itu pelajar sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas menggunakan smartphone sebagai alat komunikasi mereka. Bahkan, beberapa pelajar menggunakan lebih dari satu smartphone. Internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja yang masih duduk dibangku sekolah, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan agar tetap menggunakan internet dengan baik dan aman.

E-learning merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga perkembangan teknologi pendidikan masa depan dapat didukung secara empiris. Dalam perkembangannya, sistem E-Learning ini digunakan oleh sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia. Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan dalam membantu proses pembelajaran, karena

selain dunia pendidikan yang tidak bisa terlepas hubungannya dengan teknologi, juga berguna dalam menghadapi dunia kerja.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan e-learning. Dalam e-learning, banyak media pembelajaran online yang bisa dipilih oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah virtual classroom. *Virtual classroom* merupakan penerapan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, peserta didik dapat mengikuti kelas dan menerima materi yang disediakan pengajar di internet, pengajar dan peserta didik tidak hanya dapat bertatap muka langsung tetapi juga dapat berkomunikasi melalui *chat* atau *video conference*.

Penugasan maupun pengayaan berupa soal latihan, materi ajar yang menarik (video, gambar, dll) dapat disajikan dalam kelas virtual. Kelas virtual merupakan suatu bentuk pembelajaran berbasis aplikasi/web. Pada umumnya guru hanya menggunakan media konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan white board sehingga peserta didik cepat merasa bosan yang mengakibatkan suasana pembelajaran tidak kondusif, ada peserta didik yang bermain game di smartphone, dan mencari kesibukan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran virtual classroom.

SMA PGRI 6 BANJARMASIN adalah salah satu sekolah yang termasuk dalam daftar sekolah yang terkena dampak pandemi covid-19 yang mana mengakibatkan sekolah tersebut melakukan pembelajaran daring atau sekolah online. Namun menurut beberapa informasi yang diketahui oleh penulis bahwa sekolah tersebut sudah menggunakan beberapa virtual class sebagai media dalam pembelajaran pada saat dilakukannya pembelajaran daring, seperti google classroom, selain itu juga menggunakan aplikasi pesan singkat seperti whatsapp, dan media lainnya seperti zoom dan google meet. Namun sekolah tersebut lebih banyak menggunakan virtual classroom seperti google classroom yang mana penggunaannya sangat mudah dan lebih efektif. Yang mana sangat disayangkan jika penggunaan teknologi informasi tidak digunakan secara maksimal di sekolah ini.

Rendahnya pemahaman konsep sejarah peserta didik SMA PGRI 6 Banjarmasin disebabkan karena peserta didik seringkali masih belajar dengan teknik menghafal tanpa membentuk pengertian terhadap materi yang dipelajari. Tanpa membentuk pengertian terhadap materi akan yang dipelajari akan menyebabkan rendahnya aktivitas peserta didik dalam belajar untuk menemukan sendiri konsep materi sehingga akan lebih cepat lupa. Peserta didik juga dituntut harus selalu aktif dalam proses pembelajaran, namun hasil pra-penelitian menunjukkan proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah. Peserta didik akan tetap menganggap pelajaran sejarah sulit ketika pendidik hanya menghafal.

Berdasarkan penjelasan di atas, kegiatan pembelajaran dengan mode daring di SMA PGRI 6 BANJARMASIN sudah efektif dengan memanfaatkan aplikasi Zoom, Google Classroom, Schoology, dan Edmodo. Namun seperti yang dijelaskan tadi aplikasi yang lebih sering dan lebih mudah digunakan adalah google classroom. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu masalah koneksi internet yang kurang mendukung, selain dalam hal jaringan kendala yang terjadi juga seperti pemakaian kuota internet yang mana siswa di tuntut untuk selalu melakukan pembelajaran online dan dalam hal pemahaman juga menjadi kurang maksimal yang mana penjelasannya terbatas karena melalui sistem daring.

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **”PENGUNAAN VIRTUAL CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MIPA 1 DI SMA PGRI 6 BANJARMASIN”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas. Dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini, yaitu :

- a. Penggunaan virtual classroom sebagai media pembelajaran sejarah kelas X MIPA 1 di SMA PGRI 6 Banjarmasin
- b. Kendala dan Solusi dalam penggunaan virtual classroom.
- c. Pada masa pandemi covid-19 yang mengharuskan melakukan pembelajaran secara daring.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, batasan masalah hanya berkaitan dengan “Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X MIPA 1 Di SMA PGRI 6 BANJARMASIN”. Penelitian ini hanya dilakukan di SMA PGRI 6 Banjarmasin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dikaji di penelitian ini, yaitu :

- a. Bagaimana kendala dan solusi dalam penggunaan virtual classroom di kelas X MIPA 1 SMA PGRI 6 Banjarmasin
- b. Bagaimana pembelajaran Sejarah pada masa pandemi covid-19 di SMA PGRI 6 BANJARMASIN.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kendala dan solusi dalam penggunaan virtual classroom di kelas X MIPA 1 SMA PGRI 6 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui pembelajaran Sejarah pada masa pandemi covid-19 di SMA PGRI 6 BANJARMASIN

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

- i. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran secara langsung dalam hal Pendidikan,

khususnya “Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X MIPA 1 Di SMA PGRI 6 BANJARMASIN”.

ii. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai “Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X MIPA 1 Di SMA PGRI 6 BANJARMASIN”.

- a. Masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya, yaitu sebagai pengetahuan penambah wawasan dan pembelajaran di masa sekarang dan yang akan datang agar tau tentang Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X MIPA 1 Di SMA PGRI 6 BANJARMASIN.
- b. Universitas Lambung Mangkurat, yaitu memperkaya hasil-hasil penelitian berkaitan Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah.
- c. SMA PGRI 6 Banjarmasin, yaitu untuk menambah pengetahuan untuk guru dan untuk memperbaiki pendidikan yang akan diajarkan dengan Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X MIPA 1 Di SMA PGRI 6 BANJARMASIN.
- d. Peneliti lain, yaitu hasil penelitian ini tentunya masih terdapat kekurangannya. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka bagi peneliti lain untuk melakukan kajian lanjutannya di masa datang.

G. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari uraian identifikasi masalah diatas, dapat diambil fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran
2. Virtual Classroom.
3. Penggunaan virtual classroom sebagai media pembelajaran sejarah
4. Pembelajaran Sejarah

BAB II

PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Menurut (Asyhar, 2012), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh, mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. (Susanto & Akmal, 2019)

Dalam jurnal (Susanto & Akmal, 2019) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah metode, alat dan teknik yang dipakai guna lebih mengefektifkan komunikasi, interaksi antara murid dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media atau sering disebut

pula dengan alat perantara merupakan dasar yang bersifat melengkapi dan banyak memberikan kelancaran dalam proses belajar mengajar dan berhasilnya pendidikan. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997 dalam Azhar Arsyad, 2011: 3) memaparkan bahwa media merupakan bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan NEA (National Education Association) berpendapat bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Rusman dan kawan-kawan (2011: 170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Miarso dalam bukunya Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (2007: 458) menyebutkan 12 kegunaan media dalam pembelajaran dari berbagai kajian teoritik maupun empirik, yakni sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984, (Hergenhahn, 1988: 410) menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitikal, dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak

sebelah kanan merupakan tempat kedudukan visual, emosional, holistik, fisik, spasial, dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya satu belahan yang bersifat dominan; kedua belahan tidak dapat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian dengan rangsangan audio dan visual.

2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik itu berbeda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman macam apa yang dimilikinya. Dua anak yang hidup di dua masyarakat atau lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian, dan sebagainya adalah faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak-anak. Media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan ini. Jika peserta didik tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik melalui media.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik.

4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak “membaca tentang” atau “berbicara tentang” gejala-gejala fisik dan sosial, tetapi diajak berkontak secara langsung dengannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki A berbeda dengan B, bila A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh guru.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengar rekaman, atau radio merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur misalnya, dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya. Kecuali itu

dapat pula mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya, dan sebagainya.

9. Media memberikan suatu kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan.
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun peserta didik.

Sumber (Susanto & Akmal, 2019).

2. Model Pembelajaran E-Learning

Istilah e-learning memiliki definisi yang sangat luas. Namun, secara sederhana e-learning dapat diartikan dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari elektronik dan kata “learning” yang berarti pembelajaran. Dengan demikian elearning bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer.

Melalui e-learning kita dapat memiliki media untuk berdiskusi dan berbagi ilmu, tidak menyembunyikan ilmu yang kita miliki. E-learning adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Sebuah portal (web atau blog) yang menyediakan

informasi tentang suatu topik dapat pula tercakup dalam lingkup elearning. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet. E-learning dapat pula diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. Dengan fasilitas internet, e-learning tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (knowledge) lebih luas dan lengkap, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Dalam teknologi e-learning, semua proses pembelajaran yang biasa didapatkan di dalam sebuah kelas dapat dilakukan secara live namun virtual. Artinya pada saat yang sama seorang pengajar mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat sedangkan peserta didik mengikuti pembelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda.

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang e-learning yaitu :

- a) Electronic based e-learning yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, ohp, slide, dan lcd projector.
- b) Internet based, yakni pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrumen utamanya. Dalam hal ini e-learning bukanlah pembelajaran yang dapat dilakukan secara offline (tanpa jaringan internet), tetapi e-learning adalah pembelajaran yang

dilakukan secara online yang harus difasilitasi komputer yang terhubung dengan internet. Peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu karena bisa dimana saja dan kapan saja.

E-learning untuk pertama kalinya diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer-assisted instruction) dan komputer bernama plato. Sejak itu e-learning terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan e-learning melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

- a) Tahun 1990 era cbt (computer-based training) dimana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam pc standalone ataupun berbentuk kemasan cd-rom. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dalam format mov, mpeg-1, dan avi.
- b) Tahun 1994, seiring dengan diterimanya cbt oleh masyarakat sejak tahun 1994 cbt muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi.
- c) Tahun 1997 lms (learning management system). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah penghalang lagi. Perkembangan lms yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar lms yang satu dengan lainnya secara standar.

d) Tahun 1999 sebagai tahun aplikasi e-learning berbasis web.

Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajar. Lms mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil.

Sekarang hampir semua pendidikan tinggi memiliki situs, meski tidak semuanya dilengkapi dengan fasilitas e-learning. Mudahnya membuat web atau blog juga membuat banyak sekolah membuatnya. Demikian pula blog-blog yang dibangun oleh pendidik yang sebagian sengaja untuk digunakan sebagai tempat untuk membagikan materi kepada peserta didik, bahkan sebagian lagi sudah digunakan untuk melakukan evaluasi (test) secara online. Di Indonesia sendiri penerapan elearning terus berkembang seiring dengan perkembangan infrastruktur ict. Kemudahan akses internet dan murah nya perangkat untuk mengakses internet membuat pengguna internet di Indonesia terus bertambah.

Program-program e-learning (baik electronic based learning atau internet based) sudah mulai banyak diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dan terus bertambah. Banyak pendidik sudah menciptakan blog pribadi untuk kemudian dimanfaatkan sebagai e-learning. Pemerintah juga telah menyediakan dan membuat beberapa portal yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat belajar bagi peserta didik. Semakin bertambahnya pengguna internet

dan kesadaran akan penggunaan internet secara sehat, diprediksikan perkembangan e-learning melalui internet dalam pembelajaran akan semakin meningkat pesat.

Penerapan suatu model pembelajaran memiliki satu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh dalam pelaksanaannya. Komponen tersebut yaitu desain, aplikasi/implementasi, dan manajemen atau maintenance.

Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam elearning tidak hanya pendidik yang terampil memanfaatkan teknologi untuk pembuatan bahan ajar akan tetapi diperlukan suatu rancangan agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Dalam sebuah rancangan pembelajaran (desain instruksional) terdapat suatu proses untuk memandu pelaku (aktor) untuk mendesain, mengembangkan, menerapkan konten e-learning dengan memanfaatkan infrastruktur dan aplikasi e-learning yang tersedia.

Pada tahap selanjutnya dalam implementasi e-learning terdapat tahap evaluasi yang dimanfaatkan untuk merevisi atau penyesuaian terhadap tahap-tahap sebelumnya. Desain instruksional merupakan proses dinamis yang dapat berubahubah sesuai dengan informasi dan evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

E-learning mempunyai ciri-ciri yaitu :

- a) Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
- b) Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan soal untuk meningkatkan pembelajaran;
- c) Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran;
- d) Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pendidik (synchronous elearning) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (asynchronous elearning);
- e) Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

E-learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. E-learning memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut8 :

Interactivity (interaktivitas), yaitu tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (synchronous), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (asynchronous), seperti forum, mailing list atau buku tamu.

- f) Independency (kemandirian), yaitu fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pendidik dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada peserta didik (student-centered learning).

- g) Accessibility (aksesibilitas), yaitu sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- h) Enrichment (pengayaan yaitu kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah, dan materi pelatihan sebagai pengayaan. Memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti video streaming, simulasi dan animasi.

Aspek pengelolaan pembelajaran e-learning yaitu perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi perencanaan pembelajaran berbasis e-learning memuat rencana, perkiraan, dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen utama, yaitu tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi.

Adapun manfaat e-learning dari perspektif pendidik, diantaranya :

- i) Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran yang sedang dibuat.
 - a) Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif efisiensi.
 - b) Pemanfaatan aktivitas akses pembelajaran.
 - c) Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet.
 - d) Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia.

- e) Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar.

Manfaat dari perspektif peserta didik, yaitu :

- f) Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya.
- a) Lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memperhatikan ruang dan waktu.
- b) Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran online.

Kemudahan yang didapat dari e-learning untuk tenaga pendidik, yaitu:

- c) Melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir.
- a) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya.
- b) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.
- c) Proses pembelajaran memiliki konten yang memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta didik. Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan e-learning melalui jenis, isi, dan bobot konten.

Pembelajaran dengan e-learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan cakupan yang luas. E-learning merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran,

strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Ada tiga fungsi e-learning terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction) :

a) Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b) Komplemen

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi penguatan (reinforcement) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai pengayaan (enrichment), apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara

tatap muka (fast learners) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik secara tatap muka di kelas (slow learners) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka.

Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas.

c) Pengganti (substitusi)

Beberapa perpendidikan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswa. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Apabila e-learning dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada tiga model yang dapat dipilih, yakni:

- a. Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional),
- b. Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau

- c. Sepenuhnya melalui internet. E-learning memiliki potensi yang cukup besar untuk mendukung keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini kelebihan e-learning :

- c. Mengatasi persoalan jarak dan waktu

E-learning membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan peserta didik masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran bisa diakses dengan jangkauan yang lebih luas atau bisa diakses dimana saja dan tanpa terkendala waktu.

- a. Mendorong sikap belajar aktif

E-learning memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan peserta didik untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih konstruktif, kolaboratif, serta terjadi dialog baik antar pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik yang lainnya.

- b. Membangun suasana belajar baru

Dengan belajar secara online, peserta didik menemukan lingkungan yang menunjang pembelajaran dengan menawarkan suasana baru sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.

- c. Meningkatkan kesempatan belajar lebih

E-learning meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi peserta didik dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lama.

d. Mengontrol proses belajar

Baik pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai bagaimana bahan ajar dipelajari. E-learning juga menawarkan kemudahan pendidik untuk mengecek apakah peserta didik mempelajari materi yang diunggah, mengerjakan soal-soal latihan dan tugasnya secara online.

Kekurangan e-learning antara lain:

- a. Penggunaan e-learning sebagai pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik dan pendidik terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya. Keterpisahan secara fisik ini bisa mengurangi atau bahkan meniadakan interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Kondisi itu bisa mengakibatkan pendidik dan peserta didik kurang dekat sehingga bisa mengganggu keberhasilan proses pembelajaran. Kurangnya interaksi ini juga dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (value), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya

maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.

- c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d. Pendidik dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis tik (teknologi informasi dan komunikasi). Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e. Proses pembelajaran melalui e-learning menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pendidik. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet. Belum semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran dengan e-learning.

- g. Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- h. Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal.

Jadi e-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijembatani teknologi internet. Penerapan e-learning untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul learning management system yang mudah untuk diinstal dan dikelola seperti edmodo.

3. Virtual Classroom

Peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran yang dipandu oleh guru tanpa harus hadir bertatap muka secara fiksi. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan sesama peserta didik. Kondisi ini (sekelompok) peserta didik disatukan dalam satu kelas *online*, yaitu *virtual classroom*.

Virtual classroom merupakan penerapan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, peserta didik dapat mengikuti kelas dan menerima materi yang disediakan pengajar di internet, pengajar dan peserta didik tidak hanya

dapat bertatap muka langsung tetapi juga dapat berkomunikasi melalui chat atau video conference.

Saat ini sudah ada beberapa aplikasi yang dapat mendukung penerapan virtual classroom. Google Classroom, sebuah virtual classroom yang dominan difungsikan untuk mengatasi kesulitan penugasan pembelajaran.

Aplikasi mempermudah guru membuat, membagi, dan mengelompokkan tugas yang diberikan kepada siswa, demikian halnya dengan mempermudah siswa dalam membuat dan menyerahkan tugas kepada guru.

Memanfaatkan aplikasi ini membantu efisiensi, karena tidak lagi membutuhkan kertas. Namun dalam proses pembuatan dan pemberian tugas, aplikasi ini masih Google Drive Gmail. Microsoft Classroom, aplikasi yang memiliki fungsi sama dengan Google Classroom. Edmodo, juga aplikasi serupa dengan Google Classroom.

Aplikasi ini menawarkan alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru dan sekolah K-12 (satuan pendidikan 12 tingkatan: SD, SMP, dan SMA). Jaringan Edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua. Edmodo memiliki fasilitas Snapshot-seperangkat alat penilaian untuk mengukur kemajuan siswa pada standar pendidikan.

Class Dojo, aplikasi yang dapat menghubungkan guru dengan siswa dan orang tua untuk membangun komunitas kelas. Melalui aplikasi ini, guru

dapat mendorong siswa untuk terampil, bekerja keras, bersikap baik, dan membantu orang tua.

Aplikasi ini juga dimanfaatkan untuk memperlihatkan dan membagikan konten belajar kepada siswa dengan menambahkan foto atau video. Selain itu, guru juga memanfaatkannya untuk membagi kondisi pembelajaran kepada orang tua dalam bentuk foto dan video. Schoology, layanan jejaring sosial dan virtual classroom untuk sekolah K-12 dan lembaga pendidikan tinggi.

Melalui aplikasi ini pengguna memungkinkan untuk membuat, mengelola, dan berbagi konten akademik. Schoology dapat membantu guru menghubungi siswa dengan pekerjaan rumah dan banyak lagi. Mereka dapat mem-posting notifikasi atau updating. Mereka dapat mengirim pesan kepada siswa, mengelola kalender tugas dan menempatkan tugas baru.

Layanan ini mencakup catatan kehadiran, buku pelajaran online, tes dan kuis, dan dropbox pekerjaan rumah. Fitur media sosial memfasilitasi kolaborasi antara kelas, grup, atau sekolah. Sistem ini dapat diintegrasikan dengan pelaporan sekolah dan sistem informasi yang ada dan juga menyediakan keamanan, filter, dan dukungan yang dibutuhkan di sekolah filial.

Pengelola satuan pendidikan di Indonesia, termasuk madrasah, sepantasnya mempersiapkan diri menyongsong era Virtual Classroom. Hampir seluruh satuan pendidikan di Indonesia sudah dilengkapi fasilitas

Internet. Software Virtual Classroom dapat segera dibuat karena sarjana dan praktisi teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sudah banyak.

Perhatian utama kemudian adalah mempersiapkan mental untuk memasuki dunia era Virtual Classroom. Karakter disiplin dan tanggung jawab sejatinya sudah tidak menjadi masalah di kalangan warga belajar (pengelola satuan pendidikan, pengajar, dan peserta didik).

Kedua karakter ini harus tetap melekat dalam diri pengelola dan pengajar, karena Virtual Classroom tidak lagi mengharuskan kehadiran fisik di sekolah untuk melaksanakan tugas.

Demikian halnya terhadap peserta didik, mereka perlu dibiasakan secara mandiri meningkatkan kedisiplinan. Tentunya, keterlibatan orang tua siswa sangat dibutuhkan untuk membiasakan karakter tersebut, terutama pada saat peserta didik harus mengikuti proses pembelajaran di rumah atau di mana saja secara *online*.

Edmodo didirikan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'hara, dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago . Edmodo sendiri adalah media social network microblogging yang aman bagi peserta didik dan pendidik. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan pendidik dan orangtua peserta didik lain, tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang edmodo sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari pendidik dan peserta didik.

Menurut jurnal (Rusmania, 2015) Perkembangan e-learning yang pesat di dunia pendidikan Indonesia sampai pada penggunaan Learning Management System (LSM) di sekolah-sekolah. Saat ini banyak jenis LSM yang ditawarkan, setiap jenis LSM memiliki keunggulan tersendiri. Edmodo merupakan salah satu jenis LSM yang sering digunakan saat ini. Dalam penelitiannya, Basori (2013) menyebutkan bahwa edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai facebook tapi dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik bagi guru dan siswa. (Gede, 2014) mendefinisikan Edmodo sebagai platform media sosial yang sering digambarkan seperti facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Dari beberapa pendapat diatas, terdapat kesamaan dalam mendefinisikan Edmodo, yakni Edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja Edmodo lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan aktivitas dan pengamatan langsung, untuk mata pelajaran ini Edmodo digunakan sebagai pengantar teori sebelum siswa terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung.

Seorang teacher dapat memanfaatkan berbagai macam fasilitas yang ada pada edmodo, mulai dari membuat grup mata pelajaran, membuat kuis, membuat tugastugas, memberikan pengumuman, membuat voting, memulai sebuah forum diskusi, hingga memberikan nilai pada kuis maupun tugas-tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik. Seorang student yang sudah

melakukan sign up maka dapat langsung melengkapi identitas profil diri yang dibutuhkan. Student juga dapat langsung memasuki halaman grup mata pelajaran yang sudah ia ikuti. Ia juga bisa menambahkan grup mata pelajaran dengan memasukkan group code mata pelajaran lain yang ingin diikuti yang didapat dari pendidik.

Dalam sebuah grup, student dapat melakukan diskusi baik sesama student maupun dengan teacher. Selain itu, juga dapat melakukan pengumpulan tugas yang sudah diberikan dengan batasan waktu yang diberikan. Seorang parent dapat melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka melalui edmodo. Mereka dapat memantau perkembangan anak-anak mereka di dalam grup sebuah mata pelajaran. Mereka juga dapat memperoleh info langsung dari pendidik maupun pengumuman yang ada pada grup.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan Dosen dan Mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Mahasiswa maupun Dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi Dosen dan Mahasiswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para Dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada

Mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Mahasiswa selain itu, Dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Mahasiswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan google classroom yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni. Aplikasi google classroom dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh Dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam google classroom Herman dalam (Hammi, 2017) menjelaskan bahwa google classroom menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki Google Apps for Education, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive.

4. Pembelajaran Sejarah

Menurut Moh. Ali dalam (Susanto, 2014) pembelajaran sejarah nasional mempunyai tujuan:

1. Membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan;
2. Membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan;
3. Membangkitkan hasrat-mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah dunia;
4. Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang-undang Pendidikan) serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa.

Setiap disiplin ilmu memiliki karakteristiknya sendiri, begitu juga ilmu sejarah. Dengan demikian dalam pembelajarannya pun memiliki karakteristik yang berbeda. Beberapa karakteristik pembelajaran sejarah adalah:

1. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan.
2. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang jiwa zaman.
3. Pembelajaran sejarah bersifat kronologis.
4. Pembelajaran sejarah pada hakekatnya adalah mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia.
5. Kulminasi dari pembelajaran sejarah adalah memberikan pemahaman akan hukum-hukum sejarah. (Susanto, 2014)

Pembelajaran yang dilakukan termasuk pembelajaran sejarah hendaknya tidak lepas dari nilai-nilai ketaqwaan. Mempelajari sejarah berarti berusaha memahami bahwa dalam perjalanan kehidupan manusia selalu terdapat kekuatan adi kodrati yang secara langsung maupun tidak langsung sangat mempengaruhi gerak kehidupan manusia. Banyak tokoh dalam sejarah mempunyai kecenderungan merupakan pribadi yang selain memiliki kemampuan juga memiliki sikap taqwa. Apabila nilai ini dapat tersampaikan dalam pembelajaran sejarah tentu pembelajaran yang disampaikan akan sangat berguna bagi peserta didik dalam memahami kehidupan. (Susanto, 2014)

Dalam jurnal (Putro, 2012) dikutip bahwa guru sejarah sebagian besar berlatar belakang pendidikan sejarah. Guru sejarah menyadari

bahwa mengajar sejarah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan perilaku kesejarahan, pewarisan nilai-nilai, dan sikap kebangsaan. Sebagian besar guru model-model pembelajaran sejarah penting dikembangkan agar siswa lebih aktif. Aktivitas ilmiah sesuai karakteristik keilmuan sejarah perlu dikembangkan dalam pembelajaran sejarah.

Untuk melaksanakan pembelajaran sejarah perlu dipahami juga bagaimana karakteristik materi sejarah. Terdapat perbedaan karakteristik materi ajar sejarah sesuai dengan kompetensi pembelajaran. Pada materi prasejarah Nusantara siswa akan dihadapkan pada banyak istilah dan kata-kata asing yang susah diingat. Materi ini ditujukan untuk memahami identitas bangsa Indonesia, tujuan pembelajaran hendaklah tidak terfokus pada aspek ingatan. Selanjutnya pada periode selanjutnya, masa klasik di Nusantara siswa akan dihadapkan pada materi yang berisi bagaimana terbentuk dan jatuh banggunya sebuah imperium. (Susanto, 2014)

Periode selanjutnya masa Indonesia moderen, siswa dihadapkan pada materi yang berisi cerita-cerita perjuangan menuju satu bangsa. Diawali dengan masuknya ide-ide dan faham kebangsaan, proses menuju persatuan dan proses menuju kemerdekaan. Terpenting dari periode ini adalah siswa memahami bagaimana terbentuknya bangsa dan bagaimana mencapai cita-cita kemerdekaan.

Masa selanjutnya, pasca kemerdekaan siswa dihadapkan pada upaya-upaya mengisi kemerdekaan. Materi pelajaran pada periode ini sebenarnya

sangat kontekstual dan sangat memungkinkan untuk dikembangkan. Tekanan utamanya adalah bagaimana mengembangkan kesadaran siswa untuk memahami dan melakukan halhal positif dalam membangun bangsa. (Susanto, 2014)

5. Penggunaan Virtual Classroom sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di SMAN 6 BANJARMASIN semenjak adanya virus COVID-19 yaitu menggunakan sistem pembelajaran online. Menurut sistem pembelajaran online sudah efektif. Kegiatan pembelajaran online berjalan dengan baik dan menyenangkan meskipun terdapat suatu kendala dalam menggunakan aplikasi Google Classroom yaitu situasi dan kondisi keadaan lingkungan rumah atau jaringan (signal) maka dapat menghambat mahasiswa yang koneksi internetnya lamban, akan tetapi apabila terjadi informasi yang kurang jelas guru akan mengulang penjelasannya hingga mahasiswa memahami materi yang diberikan guru. Namun disamping ada nya penjelasan materi dari guru tetap dianggap kurang maksimal oleh siswa karena mereka sudah terbiasa dengan penjelasan tatap muka yang dapat memungkinkan pemahaman materi dapat dengan mudah dilakukan. Aplikasi yang digunakan untuk mata pelajaran sejarah menggunakan Google Classroom, dan Zoom. Karena dilihat dari keadaan letak sekolah tersebut yang berada di pertengahan kota dapat memungkinkan pembelajaran dilakukan secara lancar walaupun ada beberapa siswa yang mengalami kendala jaringan.

Dikutip dari jurnal (Syaharuddin, 2020), COVID-19 atau Corona Virus Deaseases mulai mewabah di Wuhan China pada Desember 2019.

Penyebarannya semakin masif ke beberapa negara pada awal 2020 dan masuk ke Indonesia pada Maret 2020. Pada tanggal 11 Maret 2020 WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemik global. Hingga saat ini, secara global korban meninggal telah mencapai 316.860 orang dan di Indonesia telah menembus hingga angka 1.192 orang (data per 18 Mei 2020). Untuk mengurangi resiko penularan virus corona, diantara langkah prefentif yang telah diambil pemerintah adalah menghimbau agar bekerja dari rumah, work from home (WFH), termasuk belajar dan beribadah di rumah bahkan belanja dari rumah. Langkah ini bertujuan untuk mendukung kebijakan selanjutnya yakni social and fisical distancing. Cara ini tentu memberi dampak langsung terhadap perekonomian bangsa, karena akan banyak pengurangan aktivitas bekerja di luar rumah. Misalnya, berbagai pusat perbelanjaan memutuskan untuk menutup sementara operasionalnya, sehingga pendapatan otomatis menurun. Sejumlah hotel di daerah-daerah wisata seperti Bali, Jakarta, dan Yogyakarta Surabaya ditutup. Pemutusan hubungan kerja (PHK) menjadi langkah efektif bagi perusahaan untuk mengurangi kerugian perusahaan yang semakin bertambah. Dinas Tenaga Kerja, Transmigrasi, dan Energi Provinsi (Disnakertrans) DKI Jakarta mencatat ada 3.611 pekerja atau buruh di Ibukota yang terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK). Pandemi ini juga sangat berdampak pada Pendidikan yang mana mengharuskan sekolah-sekolah dan perkuliahan dilakukan dalam bentuk daring/online. Dalam peristiwa seperti ini para tenaga pendidik dituntut untuk lebih banyak melakukan pembelajaran secara online sehingga harus melakukan

pembelajaran dengan menggunakan macam-macam model pembelajaran seperti virtual classroom yang sangat memungkinkan untuk dilakukan pada pembelajaran saat ini.

Saat ini, para ahli dalam administrasi pendidikan tertarik untuk mendukung kemampuan abad ke-21 peserta didik dengan mengeksplorasi semua pendekatan untuk mencapai hasil pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran kolaboratif baru-sebuah prinsip sistem pendidikan dan pembelajaran untuk memajukan upaya koordinasi peserta didik dalam kelompok kecil untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri dan satu sama lain. Dengan bantuan teknologi, pembelajaran kolaboratif bermetamorfosis sebagai alat pembelajaran dan instruksi untuk menciptakan lingkungan belajar dengan menerapkan berbagai strategi teknologi dan pedagogis dan menjadi lebih populer selama wabah COVID 19 untuk sebagian besar universitas di Asia telah memutuskan untuk menghentikan strategi pembelajaran interaksi tatap muka klasik .

Setelah tersebarnya COVID-19 mengakibatkan perekonomian menjadi merosot dan kegiatan pendidikan diliburkan sementara, sebagai pengganti kegiatan pembelajaran tatap muka di alihkan dalam kegiatan pembelajaran secara online. Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan koneksi internet sebagai penghubung terjalinnya komunikasi antara pendidik dan peserta didik tanpa adanya kontak fisik. Pembelajaran online memiliki beberapa kelemahan yaitu penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, membutuhkan

banyak biaya, komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban. Disamping itu juga terdapat kelebihan yang meliputi kadar interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (time and place flexibility), Menjangkau peserta didik (siswa) dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities). Setelah keluarnya surat edaran dari Kemendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Corona Virus Disesase (COVID-19) pada satuan pendidikan yang menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar diliburkan sementara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pendekatan kualitatif karena masalah yang diangkat adalah mengenai “*Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X Mipa 1 Di Sma Pgri 6 Banjarmasin*”.

Penelitian ini mengutamakan meningkatkan kualitas penggunaan media edmodo dalam pembelajaran sejarah di SMA PGRI 6 BANJARMASIN. Dalam penelitian ini aspek utama yang akan diamati ialah “*Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X Mipa 1 Di Sma Pgri 6 Banjarmasin*”. Alasan tersebut memberikan kesimpulan bahwa media ini sangat cocok untuk digunakan yakni bertujuan untuk mempermudah pembelajaran di masa pandemic covid-19 saat ini yang mana pembelajaran harus dilakukan secara daring/dalam jaringan.

Seperti dinyatakan oleh (Sugiyono, 2013) bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian natularistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

B. Lokasi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGRI 6 BANJARMASIN. Yang ber alamat di Komplek, Jl. Kuin Sel. Jl. Simpang Anem, Belitung Utara, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

70128, Indonesia. Dipilihnya lokasi ini karena sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan.

C. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan dalam studi ini, maka jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif. Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengungkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi dan analisis yang teliti dan bermakna.

Penelitian kualitatif ini adalah penelitian yang dititik beratkan pada kualitas suatu penelitian. Dalam penelitian kualitatif ini, penulis ingin meneliti tentang “*Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X Mipa 1 Di Sma Pgri 6 Banjarmasin*”, sehingga penulis merasa perlu melakukan penelitian ini dengan cara penelitian kualitatif.

D. Sumber Data

Menurut (Arikunto Suharsimi, 2006) “Sumber data adalah objek dari mana data yang dapat diperoleh” dalam penjabaran tersebut bahwa sumber data menjadi salah satu objek yang memang diperoleh untuk mendapatkan gambaran tentang permasalahan yang diangkat.

Dalam pemilihan sumber data atau informan, menurut Spradley ada lima kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan informan yang baik yaitu sebagai berikut: pertama, mereka yang menguasai atau memahami sesuatu melalui enkulturasi (pembudayaan), sehingga sesuatu tersebut bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya. Kedua, mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti. Ketiga, mereka mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi. Keempat, mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil kemasannya sendiri. Kelima, mereka yang pada mulanya tergolong cukup asing dengan peneliti sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan sebagai guru atau narasumber. Penentuan sumber data ini masih bersifat sementara, dan akan

berkembang setelah peneliti terjun langsung dilapangan. Adapun jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian sumber data terbagi menjadi.

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari objek yang ditelitinya. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa. Sumber data primer dalam penelitian ini dihasilkan melalui teknik pengumpulan data wawancara dan observasi dengan informan. Data sekunder

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek yang diteliti. Data sekunder merupakan data tambahan yang berupa informasi untuk melengkapi data primer. Data sekunder dalam penelitian ini berupa sumber tertulis, foto, arsip atau dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini dihasilkan melalui teknik pengumpulan data dokumentasi berupa silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan foto.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2013) terdapat berbagai data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk diolah dalam penelitian. Pembagian data menurut cara memperolehnya: “Data primer adalah data yang akan dikumpulkan sendiri oleh peneliti dan langsung dari sumbernya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diterbitkan atau dibuat oleh organisasi yang bukan pengolahnya”. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono, 2013)

Dalam penelitian ini juga menggunakan wawancara semiterstruktur yaitu jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-dept interview, di mana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participan observation* (observasi berperan serta) dan *non participan observation*, selanjutnya dari segi instrumensasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan yaitu dalam penelitian ini tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

3. Dokumentasi

(USMAN & AKBAR, 2004) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Pada penelitian ini dapat dilihat pada dokumentasi agar lebih relevan berdasarkan fakta-fakta lapangan yang akan menjadikan deskripsi atau gambaran.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, (*triangulasi*), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.

Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data. (Sugiyono, 2013)

Seperti yang dikatakan Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2013) , bahwa “The most serious and central difficulty in the use of qualitative data is that methods of analysis are not well formulate”. Yang paling serius dan sulit dalam analisis data kualitatif adalah karena, metode analisis belum dirumuskan dengan baik.

Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

1. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian data (data display)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, Flowchart dan sejenisnya. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2013:249) menyatakan “the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has ben

narrative text”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Conclusion Drawing/verification

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

G. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Untuk diperoleh data-data yang absah maka peneliti akan melakukan pengujian keabsahan data dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

1. Perpanjangan pengamatan

Pendapat (Sugiyono, 2013) Menjelaskan pada tahap awal peneliti memasuki lapangan, peneliti masih dianggap orang asing, masih dicurigai, sehingga informasi yang diberikan belum lengkap, tidak mendalam, dan mungkin masih banyak yang dirahasiakan. Dengan perpanjangan pengamatan

ini peneliti mengecek kembali apakah data yang telah diberikan selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Bila data yang diperoleh selama ini setelah dicek kembali pada sumber data asli atau sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya.

2. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan itu benar/dipercaya atau tidak.

3. Triangulasi

Pengecekan data akan dilakukan dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data akan dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan

dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. (Sugiyono, 2013)

c. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data akan dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data yang diperoleh dengan wawancara, lalu di cek dengan observasi dan dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Gede, S. (2014). *Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja*. UNDIKSHA.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). *Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media*. *Internet and Higher Education*. 18–29.
- Hammi, Z. (2017). “Implementasi Google Classroom Pada Kelas Xi Ipa Man 2 Kudus.” *Skripsi*, 1–58. <https://lib.unnes.ac.id/31039/>
- Korucu, AT, & Alkan, A. (2011). *Perbedaan antara m-learning (pembelajaran mobile) dan e-learning, terminologi dasar dan penggunaan m-learning dalam pendidikan*. *Procedia - Ilmu Sosial dan Perilaku*.
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). *Social Media in Higher Education*. *International Journal of Information and Communication Technology Education*.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Putro, H. P. N. (2012). Model Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Melalui Pendekatan Inkuiri. *Paramita: Historical Studies*

Journal, 22(2). <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i2.2121>

- Rusmania, N. (2015). Penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di smkn 1 surabaya. *Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Di Smkn 1 Surabaya*, 151, 10–17. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. www.aswajapressindo.co.id
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi : Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya. In *Media Pembelajaran*.
- Syahrudin. (2020). *Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19. Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19*.
- USMAN, H., & AKBAR, P. S. (2004). *Metodologi penelitian sosial*. Bumi Aksara.