

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 ditandai Kehadiran revolusi industri 4.0 memang menghadirkan usaha baru, lapangan kerja baru, profesi baru yang tidak terpikirkan sebelumnya. Revolusi 4.0 yang disebut juga dengan Revolusi digital kemunculan revolusi ini 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Para ahli teori pendidikan sering mengutip pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegrasikan teknologi jaringan fisik dan non-fisik ke dalam pembelajaran.

Pendidikan 4.0 di era revolusi industri merupakan fenomena yang menyesuaikan dengan kebutuhan revolusi industri dan menyesuaikan program studi baru sesuai dengan status quo. Kursus dapat membuka jendela dunia dengan tsngan, misalnya menggunakan Internet of Things (IOT). Di sisi lain, guru juga mendapat lebih banyak referensi dan metode pengajaran. Ada empat jenis keterampilan yang harus dimiliki guru: pertama, keterampilan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Ini adalah kemampuan untuk memahami masalah, mendapatkan informasi sebanyak mungkin, sehingga Anda dapat mengembangkan dan mengajukan sudut pandang yang berbeda untuk memecahkan masalah. Diharapkan guru dapat memadukan pembelajaran dan mengeluarkan kemampuan tersebut kepada siswa. Keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Keterampilan ini tidak terlepas dari keterampilan berbasis teknologi informasi, memungkinkan guru untuk menerapkan kolaborasi dalam proses pengajaran. Ketiga, memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Saya berharap guru dapat menggunakan ide-ide baru dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif. Misalnya, menggunakan teknologi dan informasi untuk menyelesaikan tugas. Keempat, literasi teknologi dan informasi. Guru diharapkan dapat memperoleh banyak referensi tentang pemanfaatan teknologi dan informasi untuk mendukung proses pengajaran.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan

mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi. Untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan dapat dilakukan dengan cara pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan.

Dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi bagi dunia pendidikan, maka dapat menghasilkan sumber daya manusia berkualitas dengan melakukan perbaikan kondisi pendidikan, teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data, suara, dan video. Definisi ini memperlihatkan bahwa dalam teknologi informasi pada dasarnya terdapat dua komponen utama yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan, ada beberapa langkah pengembangan yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut: (1) merancang dan membuat aplikasi database, yang menyimpan dan mengolah data dan informasi akademik, baik sistem perkuliahan, sistem penilaian, informasi kurikulum, manajemen pendidikan, maupun materi pembelajaran; (2) merancang dan membuat aplikasi pembelajaran berbasis portal, web, multimedia interaktif, yang terdiri atas aplikasi tutorial dan *learning tool*; (3) mengoptimalkan pemanfaatan TV edukasi sebagai materi pengayaan dalam rangka menunjang peningkatan mutu pendidikan; dan (4) mengimplementasikan sistem secara bertahap mulai dari lingkup yang lebih kecil hingga meluas, sehingga memudahkan manajemen pemanfaatan TI dalam proses penyelenggaraan pendidikan

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2007:206-207), huruf E pada huruf *E-Learning* bukan hanya singkatan dari Electronic, tetapi juga mewakili Experience dan Extended. Menurut Rusman (2012:293), *E-learning* adalah semua kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronik. Menurut

dari para ahli diatas *E-learning* adalah aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi khususnya elektronik seperti internet, CD-ROM, dan lain sebagainya. *E-Learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik berupa computer dan jaringanya sebagai sarana untuk bertukar informasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran *E-Learning* biasanya dilakukan dari jarak yang jauh menggunakan koneksi internet dalam pengaplikasiannya sehingga guru tidak harus bertatap muka secara langsung dengan siswanya.

Dalam penerapannya proses pembelajaran berbasis *E-Learning* menuntut siswa untuk belajar secara mandiri mengikuti alur yang telah ditetapkan oleh guru. Selain itu guru harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa melalui proses pembelajaran yang telah ada. Ketersedianya fasilitas yang memadai dan juga administrator yang mampu menyimpan semua data pembelajaran merupakan hal yang wajib ada dalam proses pembelajaran berbasis *E-Learning*. Di Indonesia sendiri pengaplikasian *E-Learning* sudah banyak di terapkan di berbagai tingkat satuan pendidikan baik negeri maupun swasta. Bukan hanya pada perguruan tinggi, saat ini penerapan *E-Learning* sudah merambah hingga ke tingkat pendidikan SMK. Penerapan *E-Learning* pada satuan pendidikan sudah terbukti dapat memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang peserta didik. Palsalnya penggunaan *E-Learning* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Pada masa pandemi ini pembelajaran sejarah untuk tingkat SMK melalui pembelajaran daring yang dimana guru memberikan materi yang akan diakses oleh siswa melalui aplikasi *E-Learning* dalam pembelajaran ini guru memberikan sumber belajar yang diambil dari buku dan sumber lainnya dimana siswa dapat mengikuti pembelajaran dimanapun. Oleh karena itu peneliti mengambil judul **“PERSPEKTIF GURU SEJARAH DALAM MENGGUNAKAN *E-LEARNING* PADA MASA PANDEMI COVID-19 KELAS X SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2020/2021 DI SMK NEGERI 2 TERBANGGI BESAR LAMPUNG TENGAH”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang , maka fokus penelitian dalam penelitiannya yaitu “PERSPEKTIF GURU SEJARAH DALAM MENGGUNAKAN *E-LEARNING* PADA MASA PANDEMI COVID-19 KELAS X SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2020/2021 DI SMK NEGERI 2 TERBANGGI BESAR LAMPUNG TENGAH.” Sehubungan dengan fokus masalah tersebut maka ,

a. rumusan masalah

Dari fokus penelitian diatas peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :”

1. Bagaimana pandangan guru dalam menggunakan *E-Learning* pada saat pembelajaran?
2. Bagaimanakah guru merancang pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning*?
3. Strategi apa yang digunakan guru pada saat pembelajaran menggunakan *E-Learning*?

b. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan pandangan guru dalam menggunakan *E-Learning* pada saat pembelajaran.
2. Mengetahui cara guru merancang pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning*
3. Memaparkan strategi apa yang digunakan guru saat pembelajaran menggunakan *E-Learning*

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Terbanggi Besar, Lampung Tengah. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut, karena peneliti tertarik bagaimana “Perspektif Guru Sejarah Dalam Menggunakan *E-Learning* Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021 Di SMK NEGERI 2 Terbanggi Besar Lampung Tengah”.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dalam menjawab permasalahan mengenai “Perspektif Guru Sejarah Dalam Menggunakan *E-Learning* Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021 Di SMK NEGERI 2 Terbanggi Besar Lampung Tengah”

2. Secara Praktis

Dapat memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran menggunakan *E-Learning* dimasa pandemi ini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari krangka yang telah di tetapkan dan tidak terjadi kesalah pahaman atau kesimpang siuran,makan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Ruang Lingkup Penelitian

Sifat Penelitian	:	Kualitatif
Objek Penelitian	:	PERSPEKTIF “GURU SEJARAH DALAM MENGGUNAKAN <i>E-LEARNING</i> PADA MASA PANDEMI COVID-19 KELAS X SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2020/2021 DI SMK NEGERI 2 TERBANGGI BESAR LAMPUNG TENGAH”
Subjek Penelitian	:	Bapak Ibu Guru IPS Sejarah Kelas X Tingkat SMK
Tempat Penelitian	:	SMK Negeri 2 Terbanggi Besar
Waktu Penelitian	:	2021