

Submitted: 2 Februari 2022
Revised: 16 April 2022
Published: 23 Mei 2022

CONTACT

Correspondence Email:
suryaaymanda@gmail.com

Address: Jl. Sisingamangaraja
No.Kelurahan, Teladan Bar.,
Kec. Medan Kota, Kota Medan,
Sumatera Utara, Kode Pos
20217

KEYWORDS

Pembelajaran Sejarah; Dalam Jaringan; Pandemi Covid-19,

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS DALAM JARINGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19: STUDI KASUS SMAN 1 RUPAT PROVINSI RIAU

SURYA AYMANDA NABABAN¹, ANJU NOFAROF HASUDUNGAN²

¹ Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

² SMAN 1 Rukat Provinsi Riau, Indonesia

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic that has plagued the world since its first case was discovered on 17 November 2019 and spread to Indonesia. Covid-19 not only caused casualties but changed the Indonesian education system. The Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia and the Department of Education in various regions issue instructions to carry out learning that initially in the classroom becomes online. Various media such as the Zoom application, WhatsApp group, Google Classroom are used for online learning. The use of various media has become a challenge for history teachers and students, especially for schools in disadvantaged, outermost, and outermost (3T) areas such as SMAN 1 Rukat Bengkalis Regency, Riau Province. The challenge is not to support the internet network, if any, not all students have a smartphone. Even students who have smartphones are not always able to buy internet quota. Evaluation results, the percentage of students present when using; 29, 62 % application zoom, 48, 12% google classroom, and 81, 43% WhatsApp group.

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sejak kasus pertamanya ditemukan pada 17 November 2019 dan menyebar hingga ke Indonesia. Covid-19 bukan hanya menimbulkan korban jiwa tetapi mengubah sistem pendidikan Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia serta Dinas Pendidikan diberbagai daerah mengeluarkan instruksi untuk melaksanakan pembelajaran yang awalnya di kelas menjadi dalam jaringan (Daring). Berbagai media seperti aplikasi *zoom*, *whatsapp group*, *google classroom* digunakan untuk pembelajaran Daring. Penggunaan berbagai media tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru sejarah dan murid, khususnya bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) seperti SMAN 1 Rukat Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau. Tantangannya yakni, tidak mendukungnya jaringan internet, jikapun ada, tidak semua peserta didik memiliki *smart phone*. Peserta didik yang memiliki *smart phone* pun tidak selalu sanggup membeli kuota internet. Hasil evaluasi, persentase peserta didik hadir saat menggunakan; 29, 62 % aplikasi *zoom*, 48, 12 % *google classroom* dan 81, 43 % *whatsapp group*.

I. PENDAHULUAN

Covid-19 singkatan dari Corona (CO), Virus (VI), Disease (D, penyakit) yang ditemukan pada 2019. Virus ini menginfeksi paru-paru. Covid-19 adalah penyakit infeksi menular yang disebabkan oleh novel coronavirus atau virus corona. Indonesia membuat kebijakan untuk mencegah penularan Covid-19. Seperti, kebijakan belajar dari rumah yang asal-usulnya dari kebijakan pemerintah melakukan pembatasan fisik (physical distancing). Memaksa peserta didik untuk kembali belajar di sekolah juga beresiko besar sebab belum ditemukannya antivirus Covid-19 dapat membahayakan nyawa peserta didik. Beberapa negara di dunia, seperti Korea Selatan, Afrika Selatan, Perancis serta negara lainnya yang sebelumnya telah membuka kembali sekolah telah menemukan kasus positif baru Covid-19 pada peserta didik. Karena itu, pilihan saat ini adalah melaksanakan pembelajaran secara Daring dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti zoom, google classroom, whatsapp group, google meet dan lainnya. Perubahan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi teknologi dan komunikasi sudah terjadi sebelum terjadinya pandemic Covid-19. Saat ini dunia memasuki era revolusi industri 4.0, era ini diwarnai oleh kecerdasan buatan (artificial intelligence), super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, dan inovasi. Perubahan tersebut terjadi dalam kecepatan eksponensial yang akan berdampak terhadap ekonomi, industri, pemerintahan, dan politik. Pada era ini semakin terlihat wujud dunia yang telah menjadi kampung global (Anju Nofarof Hasudungan & Yusuf Kurniawan., 2018:53). Di bidang pendidikan, dapat dilihat dengan munculnya berbagai aplikasi belajar sebut saja ruangguru, zenius, dan lainnya.

Jika merujuk pada undang-undang Hak Asasi Manusia (HAM) bahwa hak hidup dijamin dalam Pasal 28A Undang-Undang Dasar 1945 (“UUD 1945”) yang berbunyi: “Setiap orang berhak untuk hidup serta berhak mempertahankan hidup dan kehidupannya.” Maka hak untuk bertahan hidup dan memperoleh kesehatan yang layak lebih prioritas dibandingkan pendidikan. Apalagi, untuk mendapatkan pendidikan tidak harus belajar di kelas dan sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Pendidikan Nasional Ki Hadjar Dewantara “setiap ruang adalah kelas, setiap orang adalah guru”. Karena itu, mengingat situasi dan kondisi saat ini maka pembelajaran Daring adalah pilihan tepat. Pembelajaran Daring bukan hanya dilakukan oleh sekolah-sekolah yang berada di pusat kota dan memiliki fasilitas pendidikan, jaringan internet relatif bagus serta peserta didik yang memiliki uang jajan dan smart phone. Tetapi juga dilaksanakan oleh sekolah yang berada di 3T (Terdepan Terluar Tertinggal) seperti SMAN 1 Rukat yang berlokasi di jalan Masjid Kampung Jawa Kelurahan Batu Panjang Kecamatan Rukat Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau. Pembelajaran Daring dilakukan pada 13 April hingga 24 April 2020 dan melibatkan semua guru yang masih mengajar di kelas X dan XI baik IPA maupun IPS termasuk di dalamnya mata pelajaran sejarah yang peneliti ampu.

Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, handphone dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau fax. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan.

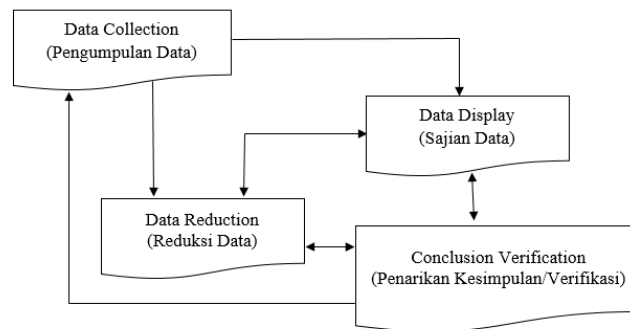
Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks, adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital. Komunikasi yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan sesi percakapan, dan konferensi video, yang memperbolehkan pembelajar yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak (Munir, 2017:4). Selain itu pembelajaran digital juga bermanfaat dalam menumbuhkan inter-konektivitas yang membantu interaksi siswa dan guru, hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Sariyatun, Suryani, Sutimin, Abidin, dan Akmal (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital telah memungkinkan kesempatan siswa untuk memperluas interaksi mereka dengan guru dan teman sekelas dalam lingkungan digital, di mana hal ini menunjukkan sebuah proses interaktif yang menciptakan lingkungan sosial-cyberspace sehingga siswa dapat mengadakan interaksi sosial dan komunikasi dan mempertahankan keterampilan sosial mereka melalui pembelajaran kolaboratif secara online.

Pembelajaran sejarah menurut (Sayono, 2006: 9 dalam (Septianingrum, Anisa, 2019:77) bahwa mata pelajaran sejarah di SMA paling tidak mengandung dua misi yakni pertama untuk pendidikan intelektual. Kedua, pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jati diri, nasionalisme dan identitas bangsa. Pendidikan sejarah di SMA lebih menekankan pada perspektif kritislogis dengan pendekatan historis-sosiologis. Lebih lanjut (Septianingrum, Anisa, 2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu penunjang kelancaran pembelajaran dan akan lebih baik jika dikolaborasikan dengan model pembelajaran tertentu yang dapat menarik minat peserta didik. Sebelum pandemi Covid-19 melanda Indonesia pembelajaran sejarah diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media akan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk lebih fokus terhadap materi sejarah yang disampaikan. Setiap kelas telah disediakan Liquid Crystal Display (LCD) yang bisa dimanfaatkan untuk menampilkan video-video pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi maupun slide-slide power point (Anisa Septianingrum, Henri Susanto, Sumargono, 2019:77). Pembelajaran sejarah baik wajib dan peminatan dalam jaringan yang peneliti laksanakan pada kelas X IPS, X IPA 1 & 2, serta XI IPS 1, XI IPA 1 & 2 menggunakan tiga aplikasi, yakni, google classroom, whatsapp group dan zoom. Akan tetapi tidak semua kelas yang akan peneliti jadikan sebagai subjek penelitian. Karena itu, tujuan penelitian ini untuk memaparkan bagaimana implementasi pembelajaran sejarah berbasis dalam jaringan pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 1 Rupert.

II. METHODS

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPS, X IPA, serta XI IPS 1, XI IPA 2 di SMAN 1 Rupert yang mengambil mata pelajaran sejarah wajib. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi yang terdiri dari pengumpulan data sekolah yang terkait dengan penelitian serta pengambilan gambar, wawancara terstruktur, dan observasi secara langsung saat proses pembelajaran sejarah Daring berlangsung.

Penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar “kejadian” yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak dipisahkan satu sama lain. Keduanya berlangsung secara simultan, prosesnya berbentuk siklus dan interaktif, bukan linier. (M.B Miles and A.M.Huberman, 1992:20) menggambarkan proses analisis data penelitian kualitatif sebagai berikut:



Gambar 1.2 Analisis Interaktif Miles dan Huberman

Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. (Peserta didikntoro, 2010:73) menyatakan bahwa purposive sampling merupakan teknik pengambilan cuplikan yang didasarkan atas pertimbangan tertentu dengan pemilihan informan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemandapan peneliti dalam memperoleh data.

III. HASIL

Pelaksanaan pembelajaran sejarah secara Daring di SMAN 1 Rupat mau tidak mau harus dilaksanakan mengingat intruksi dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Mendikbud dan Gubernur Riau melalui Surat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 36982/MPK.A/HK/2020/ tanggal 17 Maret 2020 perihal Pembelajaran Secara Daring Dan Belajar Dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 dan Surat Edaran Gubernur Riau nomor 800/Disdik/1.3/2020/3642 tanggal 27 Maret 2020 tentang Layanan Penyelenggaraan Pendidikan Dalam Rangka Pencegahan Penularan/Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) di Provinsi Riau.

Menindaklanjuti hal tersebut SMAN 1 Rupat melaksanakan pembelajaran Daring dan belajar dari rumah dari tanggal 30 Maret-24 April 2020 dengan menggunakan tiga aplikasi yakni, google classroom, whatsapp group dan zoom. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui aplikasi mana yang dapat menjangkau dengan kehadiran peserta didik yang banyak dan tentunya pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Mengingat juga ini merupakan kondisi yang sebelum tidak pernah terpikirkan oleh siapapun dan kejutan bagi sekolah yang belum pernah melaksanakan pembelajaran Daring dan dengan segala keterbatasannya. Siap tidak siap, harus siap melaksanakan pembelajaran Daring. Hal itupun juga menjadi tekad peneliti sebagai guru Pegawai Negeri Sipil (PNS) bidang studi sejarah melaksanakan pembelajaran Daring.

Selama melaksanakan pembelajaran Daring peneliti menemukan berbagai macam persoalan seperti:

1. Tidak semua peserta didik memiliki *smart phone* atau laptop.
2. Jikapun peserta didik memiliki *smart phone* atau laptop tidak semua juga mempunyai kemampuan membeli paket data internet yang digunakan selama pembelajaran Daring.
3. Adapun peserta didik yang memiliki *smart phone* atau laptop dan juga mempunyai kemampuan membeli paket data internet juga mengalami kesulitan dalam pembelajaran Daring karena tidak mendukungnya jaringan internet khususnya, untuk aplikasi *zoom*.

Persoalan-persoalan di atas menjadi permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran sejarah secara Daring. Bagaimana dengan peneliti sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran sejarah secara Daring ? Karena, peneliti adalah guru muda milenial yang relatif menguasai penggunaan aplikasi *google classroom*, *whatsapp group* dan *zoom*. Maka peneliti tidak menemukan persoalan yang berarti dalam melaksanakan pembelajaran sejarah Daring. Hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran sejarah Daring peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Persentase Kehadiran Peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Daring

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Persentase Kehadiran Selama 30 Maret-24 April 2020		
			Google Classroom	Zoom	Whatsapp Group
1	X IPS 1	27	41 %	26,5 %	77 %
2	X IPA 2	26	47 %	31,5 %	81,75 %
3	XI IPS 1	27	53 %	32,5 %	85 %
4	XI IPA 2	28	51,5 %	28 %	82 %
Total rata-rata per aplikasi			48,12 %	29,62 %	81,43 %

Sumber: Olahan Pribadi

Melihat data pada tabel di atas maka dapat diketahui implementasi pembelajaran sejarah berbasis dalam jaringan pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 1 Rupert dapat menjangkau peserta didik dengan persentase tinggi yakni, melalui aplikasi *whatsapp group*.

Maharani (XI IPS 1), Wahyu (XI IPA 2), Teguh Hidayat (X IPS 1), Nor Nadiya (X IPA 1) memberikan jawaban jika ditanya perihal mengapa lebih aktif mengikuti pembelajaran sejarah secara Daring melalui *whatsapp group*. Keempat peserta didik memiliki kesamaan jawaban yakni, bahwa sudah terbiasa menggunakan aplikasi whatsapp dalam kehidupan sehari-hari sehingga saat belajar sejarah dengan *whatsapp group* dapat mengikuti secara disiplin. Jika menggunakan *google classroom* dan *zoom* belum terbiasa dan dinilai tidak praktis termasuk banyak menghabiskan paket data internet.

IV. PEMBAHASAN

Daring atau dalam jaringan, adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer. Lawan kata Daring adalah luring (*offline*). Pembelajaran Daring *learning* sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Arsyad, 2011). Pandemi Covid-19 yang mewabah dunia saat ini sebagai faktor besar untuk mendorong setiap lembaga pendidikan baik tingkat dasar, menengah pertama-atas dan tinggi untuk dapat melaksanakan pembelajaran Daring. Sebab, sebelum terjadinya pandemi ini, dunia telah menghadapi suatu era yang disebut dengan era revolusi industri 4.0. Dibiidang ekonomi, banyak perusahaan yang menyatakan bangkrut karena ketidaksiapan dalam menghadapi era baru ini. Tetapi, banyak juga perusahaan yang mengorbit dan menjadi suatu perusahaan besar dengan pertumbuhan yang sangat cepat. Hal tersebut diikuti juga dengan munculnya nama-nama pendirinya (*founder*) sebagai jajaran orang terkaya dunia. Di Indonesia dapat kita lihat perusahaan rintisan (*start up*) seperti Gojek, Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak dan Ruangguru yang menysasar bidang pendidikan.

Dampak dari revolusi industri 4.0 yang melanda Indonesia juga memunculkan wacana sekaligus pertanyaan tentang apakah peran guru akan tergantikan dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) seperti profesi di bidang lain yang mulai tergantikan. Peneliti satu diantara orang yang sepakat bahwa guru dan perannya dalam bidang pendidikan tidak akan bisa tergantikan dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) tetapi dapat membantu pekerjaan guru terutama pada aspek administrasi dan evaluasi pendidikan. Sehingga, guru dapat mencurahkan seluruh waktunya untuk peserta didik.

Oleh karena itu, menarik melihat kiprah guru pada masa pandemi ini, mengingat Kemendikbud berencana tetap menjalankan pembelajaran secara Daring hingga akhir tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian dari (Sobron, et al, 2019) mengenai pembelajaran berbasis Daring dengan menggunakan aplikasi edmodo terhadap mata pelajaran IPA pada peserta didik kelas VI SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Daring *learning* yang menggunakan aplikasi edmodo khususnya mata pelajaran IPA membawa dampak yang sangat positif bagi peserta didik kelas. Mengadaptasi Khoe Yao Tung, karakteristik pembelajaran Daring, antara lain: 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia, 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *video conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*, 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya, 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM, untuk meningkatkan komunikasi belajar, 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui, 6) Meningkatkan interaksi antara mahapeserta didik dan

fasilitator, 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal, 7) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet (Tung, 2000:15).

Manfaat pembelajaran Daring menurut Bates dan Wulf terdiri atas 4 hal, yaitu: 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*), 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*) (Mustofa et al., 2019: 154). Akan tetapi (Ghirardini, 2011:10) memberikan indikator-indikator bahwa pembelajaran *E-learning* dapat dilakukan saat:

1. Ada sejumlah besar konten yang akan dikirim ke sejumlah besar peserta didik;
2. Peserta didik datang dari lokasi yang tersebar secara geografis;
3. Peserta didik memiliki mobilitas terbatas;
4. Pelajar memiliki waktu terbatas setiap hari untuk mencurahkan untuk belajar;
5. Peserta didik tidak memiliki keterampilan menyimak dan membaca yang efektif;
6. Peserta didik setidaknya memiliki keterampilan komputer dan internet dasar;
7. Peserta didik diminta untuk mengembangkan pengetahuan latar belakang yang homogen pada topik tersebut;
8. Peserta didik sangat termotivasi untuk belajar dan menghargai kemajuan dengan langkah mereka sendiri;
9. Konten harus digunakan kembali untuk kelompok pelajar yang berbeda di masa depan;
10. Pelatihan bertujuan untuk membangun keterampilan kognitif daripada keterampilan psikomotorik;
11. Kursus membahas kebutuhan pelatihan jangka panjang dan bukan jangka pendek;
12. Ada kebutuhan untuk mengumpulkan dan melacak data.

Jika indikator-indikator di atas terpenuhi maka Ghirardini mengungkapkan bahwa pembelajaran Daring dapat memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik yang menggunakan simulasi dan permainan. Memperhatikan apa yang disyaratkan oleh Ghirardini dan fakta mengenai kondisi geografis sekolah serta kondisi peserta didik SMAN 1 Rukat yang telah peneliti jelaskan sebelumnya maka pembelajaran secara Daring tidak menunjukkan hasil yang baik jika menggunakan *zoom*, *google classroom*. Partisipasi peserta didik tergolong tinggi mencapai 81,43 % jika menggunakan *whatsapp group*. Akan tetapi, menggunakan aplikasi tersebut yang jenisnya *chats rooms* sangat terbatas pada interaksi antar guru dan peserta didik. Lagi pula, ada yang memperdebatkan apakah *google classroom* dan *whatsapp group* termasuk kategori pembelajaran dalam jaringan atau tidak.

Pembelajaran Daring dari rumah yang berada di daerah 3T tentunya tidak sama dengan peserta didik yang berdomisili di pusat perkotaan yang memiliki *smart phone* atau laptop, dan mampu membeli paket data internet serta didukung sinyal internet yang kuat. Untuk itu harus ditemukan solusi bagaimana peserta didik yang berada di daerah 3T tetap bisa belajar di masa pandemi Covid-19. Menurut Zainuddin Maliki Anggota Komisi X DPR RI, menyarankan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merekrut relawan dari guru-guru penggerak untuk dikirim ke daerah 3T. Legislator tersebut mengungkapkan bahwa:

Guru itu bisa diorganisir dalam satu gugus tugas layanan pendidikan khusus peserta didik terisolir di tengah wabah Covid-19. Guru penggerak tersebut harus *door to door*, dengan membawa paket pembelajaran yang telah dirancang khusus. Dalam hal ini paket pembelajarannya bukan berbasis konten, tetapi berbasis proyek atau yang dikenal dengan *project based learning approach*, Interaksi guru dengan peserta didik tak perlu memakan waktu lama. Cukup 10 menit hingga 15 menit guru menjelaskan proyek yang harus dilakukan peserta didik. Hasil proyek yang dikerjakan akan ditagih pada kunjungan berikutnya. Dari tagihan tersebut guru harus memperoleh portofolio atau rekam jejak peserta didik selama sepekan dan evaluasinya dilakukan secara terintegrasi dengan menggunakan media *by utility* (Yunelia, 2020).

Menurut peneliti pendapat dari Bapak Zainuddin Maliki dapat diterapkan sebagai solusi jangka pendek sedangkan meningkatkan konektivitas internet dan listrik menjadi solusi jangka panjang. Jika ini dapat diwujudkan oleh pemerintah maka ini akan menjadi kunci bukan hanya lancarnya pembelajaran Daring tetapi juga untuk mencapai pemerataan pendidikan berkualitas di semua wilayah, terutama di daerah tertinggal. Karena, Konektivitas memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran yang sama. Selain itu juga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan program Belajar dari Rumah lewat TVRI untuk menjangkau daerah-daerah yang terbatas internet. Bila faktor ini tidak terpenuhi, pembelajaran daring akan kesulitan memberikan dampak pendidikan berkualitas merata bagi seluruh masyarakat Indonesia, dan berkemungkinan menyebabkan digital divided bagi masyarakat di daerah yang secara infrastruktur komunikasi belum mumpuni (Akmal, Fikri, Rahmawati, Hendri, dan Sari, 2021). Perkembangan terakhir pemerintah Republik Indonesia akan menerapkan kehidupan *new normal* yang diterjemahkan sebagai kenormalan baru dalam kehidupan dengan tetap produktif dan tetap menjaga kesehatan. Caranya dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Kehidupan *new normal* akan diterapkan secara bertahap, baik melihat daerah mana yang telah siap dan dalam bidang apa saja, termasuk tentunya bidang pendidikan.

V. KESIMPULAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia dan Indonesia telah memberikan dampak pada setiap aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pendidikan. Belum ditemukannya antivirus Covid-19 membuat pemerintah Indonesia hanya dapat melakukan kebijakan pencegahan dan pembatasan gerak virus tersebut melalui kebijakan pembatasan fisik. Konsekuensinya adalah dihentikannya proses belajar mengajar di sekolah dan digantikannya dengan pembelajaran dalam jaringan (Daring). SMAN 1 Rupert yang berada di Pulau Rupert, pulau terdepan dari Provinsi Riau yang berhadapan langsung dengan negara tetangga Malaysia juga melaksanakan pembelajaran Daring. Semua guru yang mengajar kelas X dan XI wajib melaksanakan pembelajaran Daring termasuk mata pelajaran sejarah yang peneliti ampu. Pelaksanaan pembelajaran sejarah secara Daring dimulai 30 Maret hingga 24 April 2020. Hasil evaluasi dengan melihat tingkat persentase rata-rata kehadiran peserta didik pada kelas X IPS 1, X IPA 2, XI IPS 1 dan XI IPA 2 ditemukan data pembelajaran Daring via *google classroom* sebesar 48, 12 %, *zoom* 29, 62 % dan *whatsapp group* 81, 43 %. Walaupun persentase pembelajaran Daring via *whatsapp group* sangat tinggi tetapi

platform tersebut masih terbatas pada kurang interaktif peserta didik dan guru karena hanya sebagai *chats rooms*. Kondisi geografis, infrastruktur internet di Pulau Rupa dan taraf ekonomi peserta didik di SMAN 1 Rupa harus menjadi perhatian besar jika pembelajaran Daring tetap akan diterapkan. Menjalankan kehidupan *new normal* yang dicanangkan pemerintah khususnya pada bidang pendidikan. Selain protokol kesehatan yang ketat harus juga dipikirkan bagaimana kesiapan dari sekolah, guru dan serta yang terutama peserta didik. Jikapun bidang pendidikan tidak termasuk kehidupan *new normal*. Maka khusus sekolah yang berada di daerah 3T agar ditingkatkan konektivitas internet dan peserta didik disubsidi untuk pembelian paket internet dengan cara pengalihan dana Bantuan Operasional Sekolah/Daerah (BOS/BOSDA) dan bantuan lainnya sebagai solusi jangka panjang. Serta pengiriman guru penggerak ke rumah-rumah peserta didik sebagai solusi jangka pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A., Fikri, A., Rahmawati, T., Hendri, Z., & Sari, N. (2021). Measuring Online Learning Readiness During Corona Virus Pandemic: an Evaluative Survey on History Teachers and Students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 5, No 1 (2021)
- Hasudungan, A. N., & Kurniawan, Y. (2018). *Meningkatkan Kesadaran Generasi Emas Indonesia Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Inovasi Digital Platform* www.indonesia2045.org. 1.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies A guide for designing and developing e-learning courses. In *Food and Agriculture Organization of the United Nations*. Publishing Policy and Support Branch, Office of Knowledge Exchange, Research and Extension, FAO, Viale delle Terme di Caracalla, 00153 Rome, Italy.
- Miles, M. B., and A.M.Huberman. (1992). *Analisa Data Kualitatif: (Penerjemah Tjetjep Rohendi R)*. Universitas Indonesia Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Sariyatun, S., Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning. *International Journal of Instruction*, 14(3), 417–432. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14324a>
- Sobron (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship (SNSE) VI*, 1–5.
- Septianingrum, A. (2019). Analisis Kepemimpinan Peserta didik Dalam Penerapan Media Sejarah. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 74–83. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p74>

- Didikntoro. (2010). *Metode Penelitian Sastra: Analisis Struktur Puisi*. Pustaka Pelajar.
- Tung, K. Y. (2000). *Pendidikan dan Riset di Internet : Strategi Meningkatkan Kualitas SDM Dengan Melalui Riset dan Pendidikan Global Melalui Teknologi Informasi*. Dinastindo.
- Yunelia, I. (2020). *Guru Penggerak Dinilai sebagai Solusi Belajar Peserta didik di Wilayah 3T*. Medcom.Id. [https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/4bamqDob-guru-penggerak-dinilai-sebagai-solusi-belajar-peserta didik-di-wilayah-3t](https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/4bamqDob-guru-penggerak-dinilai-sebagai-solusi-belajar-peserta-didik-di-wilayah-3t)