

## **Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet dan Gawai Di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten Oku Timur**

**Alhuda Firman Paringja**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

E-mail: [sejarah17alhuda.firman@gmail.com](mailto:sejarah17alhuda.firman@gmail.com)


**Abstrac: Internet and Device-Based History Learning at SMA Negeri 3 Martapura East OKU Regency.** This study aims to find out how internet and gadget-based history learning and the supporting and inhibiting factors of internet and gadget-based history learning at SMA Negeri 3 Martapura, East OKU Regency. This study uses a qualitative approach with a descriptive approach. Data collection by retrieving an event (description). Data analysis was carried out through data condensation, data display, categorization and data conclusion. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The application of internet and gadget-based history learning at SMA Negeri 3 Martapura, East OKU Regency in history learning all history teachers use a synchronous online learning model, namely the WhatsApp application as a learning medium and the implementation of internet-based history learning patterns and teacher gadgets refers to the Circular Number 4 of 2020 concerning the implementation of education policies in the emergency period of the spread of Coronavirus disease (Covid-19), namely Learning from Home through online/distance learning while still guided by the Minister of Education and Culture Regulation Number 119 of 2014. Supporting factors for internet and mobile-based history learning include; adequate gadgets, good education management, HR (Human Resources) for teachers and students. The inhibiting factors for internet-based and gadget-based history learning include; internet connection, inadequate gadgets, students' ability to operate applications/software, and lack of learning support from parents.

**Keywords: Learning, Internet, Device**

**Abstrak: Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet dan Gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

bagaimana pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai serta faktor pendukung serta penghambat

pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dengan mengambil sebuah peristiwa (deskripsi). Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, *display data*, kategorisasi dan kesimpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur dalam pembelajaran sejarah semua guru sejarah menggunakan model pembelajaran daring secara sinkron, yaitu aplikasi *WhatsApp* sebagai media pembelajarannya dan pelaksanaan pola pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai guru mengacu pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus disease* (Covid-19) yaitu Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dengan tetap berpedoman pada Permendikbud Nomor 119 tahun 2014. Faktor pendukung pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai meliputi; gawai yang memadai, manajemen pendidikan yang baik, SDM (Sumber Daya Manusia) pada guru serta siswa. Faktor penghambat pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai meliputi; koneksi internet, gawai yang kurang memadai, kemampuan siswa dalam mengoperasikan *aplikasi/software*, dan kurangnya *support* belajar dari orang tua.

 © 2021 JIPS; published by Jurusan IPS, FKIP Unila.. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 License.

The article is published with Open Access at <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jips>

**Kata Kunci: Pembelajaran, Internet, Gawai**  
**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal paling penting dalam kehidupan manusia. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pada era sekarang dalam pendidikan sudah menggunakan internet dalam proses pembelajaran untuk membantu aktivitas pembelajaran serta sebagai sumber belajar. Internet juga digunakan oleh peserta didik sebagai salah satu alternatif sumber belajar selain buku untuk mendapatkan informasi atau sumber belajar yang lebih banyak. Internet digunakan sebagai media interaktif bagi setiap orang untuk dapat menghimpun segala informasi dari seluruh dunia.

Selain menggunakan internet untuk proses pembelajaran ada juga gawai yang digunakan untuk memudahkan aktivitas manusia termasuk menunjang pendidikan. Gawai yang kita ketahui dan sering digunakan adalah *handphone* atau *smartphone* dan laptop. Peserta didik di tingkat sekolah menengah atas telah banyak menggunakan gawai dalam kegiatan proses belajar baik di sekolah atau di rumah. Dalam menggunakan gawai terdapat pengaruh atau dampak ketika menggunakannya pada proses pembelajaran.

Pada tahun 2020 merebaknya penyebaran wabah Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*). WHO (*World Health Organization*) mengeluarkan rilis mengenai penyebaran Covid-19 pada tanggal 11 Maret 2020 yang mengategorikan Covid-19 sebagai Pandemi. Hal tersebut karena penyebaran Covid-19 telah meningkat di berbagai negara di dunia.

Oleh karena itu, pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus disease (Covid-19) salah satunya adalah mengenai belajar dari rumah terdapat pada point 2 menyatakan sebagai berikut:

Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
- Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif.

Ditiadakannya kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di sekolah mempengaruhi dan berdampak pada pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah. Pembelajaran dari rumah memang awal penerapannya membutuhkan penyesuaian dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah juga membutuhkan alat atau fasilitas penunjang pembelajaran dari rumah secara online (Daring) seperti internet dan gawai (gadget). Pada pelaksanaannya, terdapat kendala atau kesulitan diantaranya keterbatasan kuota atau layanan internet, kesulitan sinyal provider internet, serta keterbatasan gawai yang digunakan. Hal tersebut juga dialami oleh sebagian peserta didik yang berada di SMA Negeri 3 Martapura saat peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan di sekolah tersebut.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan bantuan kuota data internet tahun 2020 yang diresmikan pada tanggal 25 September 2020. Kebijakan tersebut berlaku selama empat bulan yaitu dari bulan September hingga Desember 2020. Kebijakan bantuan kuota data internet dalam penyalurannya tertuang dalam peraturan sekretaris jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 14 tahun 2020 tentang petunjuk teknis bantuan kuota data internet tahun 2020 dengan rincian bantuan sebagai berikut:

1. Paket kuota data internet untuk peserta didik PAUD sebesar 20 GB/bulan (terbagi atas kuota umum: 5 GB dan kuota belajar: 15 GB).
2. Paket kuota data internet untuk peserta didik jenjang pendidikan dasar dan menengah sebesar 35 GB/bulan (terbagi atas kuota umum: 5 GB dan kuota belajar: 30 GB).
3. Paket kuota data internet untuk pendidik PAUD dan jenjang pendidikan dasar dan menengah sebesar 42 GB/bulan (terbagi atas kuota umum: 5 GB dan kuota belajar: 37 GB).
4. Paket kuota data internet untuk Mahasiswa dan Dosen sebesar 50 GB/bulan (terbagi atas kuota umum: 5 GB dan kuota belajar: 45 GB).

Pada jenjang sekolah menengah atas telah disalurkan bantuan kuota data internet kepada peserta didik di seluruh Indonesia termasuk peserta didik SMA Negeri 3 Martapura sebanyak 378 peserta didik namun, ada beberapa peserta didik belum mendapatkan bantuan tersebut dan mengalami keterlambatan. Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan yang diterapkan di SMA Negeri 3 Martapura memang untuk pertama kalinya diterapkan serta sepenuhnya menggunakan internet dan gawai untuk menunjang pembelajaran, hampir semua mata pelajaran memiliki perbedaan cara atau pola pembelajaran jarak jauh dalam jaringan salah satunya pembelajaran sejarah.

Dari latar belakang tersebut saya ingin meneliti tentang bagaimana pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin menggambarkan atau melukiskan fakta-fakta atau keadaan ataupun gejala yang tampak. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis/lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2004).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan beberapa langkah

sesuai teori Miles, Huberman dan Saldana (2014) yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (*data condensation*), menyajikan data (*data display*), dan menarik simpulan atau verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan (*selecting*), pengerucutan (*focusing*), penyederhanaan (*simplifying*), peringkasan (*abstracting*), dan transformasi data (*transforming*) (dikutip dari jurnal Andi misna, 2015).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Gambaran Umum Penelitian**

SMA Negeri 3 Martapura merupakan sekolah menengah atas yang bertempat di Jalan Adiwiyata, Desa Kotabaru Selatan, Kecamatan Martapura, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur. Didirikan berdasarkan SK pendirian sekolah nomor 253/KPTS/II/2006 pada tanggal 13 November 2006 serta merupakan sekolah rujukan terakreditasi A (amat baik). SMA Negeri 3 Martapura terletak di Jalan Adiwiyata, Desa Kotabaru Selatan, Kecamatan Martapura, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan.

SMA Negeri 3 Martapura memiliki peserta didik yang berjumlah 378 peserta didik yang tersebar dari kelas X sampai dengan kelas XII. Untuk mengetahui jumlah peserta didik di sekolah tersebut pada tahun pelajaran 2020/2021 dapat dilihat dalam rincian tabel berikut ini.

**Tabel 1.** Keadaan Peserta didik SMA Negeri 3 Martapura

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Total</b>
<b>X</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>113</b>
<b>XI</b>	<b>64</b>	<b>81</b>	<b>145</b>
<b>XII</b>	<b>52</b>	<b>68</b>	<b>120</b>
<b>Total</b>	<b>172</b>	<b>206</b>	<b>378</b>

Sumber: *Tata Usaha SMAN 3 Martapura*

Data pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Martapura sebagai berikut:

**Tabel 2.** Data Pendidik Mata Pelajaran Sejarah

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1	Assyfh Rahma Dhini, S. Pd.	Guru Mapel Sejarah
2	Nia Daniati, S. Pd.	Guru Mapel Sejarah

3	Okta Novia Sari, S. Pd.	Guru Mapel Sejarah
4	Suci Septini, S. Pd.	Guru Mapel Sejarah

*Sumber: Tata Usaha SMAN 3 Martapura*

Penyajian hasil penelitian ini berguna untuk memberikan gambaran secara umum mengenai pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura. Data yang disajikan merupakan data mentah yang diolah menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara atau angket dengan guru mata pelajaran sejarah. Penyajian data ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berkembang selama dilapangan. Sistematika uraian secara lengkap dari data penelitian ini mengacu pada rumusan masalah. Adapun substansi dari pertanyaan-pertanyaan penelitian tersebut adalah (1) pelaksanaan pola pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur, (2) faktor pendukung dan penghambat pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur.

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kini penerapan pembelajaran telah berubah ke arah pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut sangat terasa saat masa pandemi seperti ini, dimana seluruh masyarakat dihimbau untuk bekerja dari rumah. Sesuai Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19 yang berisi: Proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menutaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai covid-19;
- c. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kualitatif. Hal ini membuat banyak pihak harus mengeluarkan kebijakan-kebijakan baru.

pada SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur dalam menghadapi situasi pandemi covid-19 telah mengeluarkan surat edaran nomor 420/169/SMAN 3 MPA/2020 Tentang penundaan pelaksanaan pembelajaran tatap muka tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *corona virus dease* 2019 (Covid-19) yang ditanda tangani oleh kepala sekolah. Poin utama pada surat tersebut yaitu: seluruh kegiatan pembelajaran pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021 diupayakan untuk dapat dilaksanakan dengan mengoptimalkan pembelajaran daring, dengan demikian pada pembelajaran harus ditunjang dengan fasilitas internet dan gawai untuk kelancaran pembelajaran termasuk pada pembelajaran sejarah.

## **2. Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet dan Gawai di SMA Negeri 3 Martapura**

Dalam pelaksanaannya pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengacu pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus disease* (Covid-19) Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 pasal 20 tentang kewajiban guru yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. SMA Negeri 3 Martapura ini juga mengacu pada undang-undang tersebut yaitu para guru merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi dalam pembelajaran yang berbasis internet dan gawai. Dalam perencanaannya guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dalam pelaksanaannya guru menggunakan model daring/online, dan dalam pengevaluasian guru memberikan soal-soal latihan, kemudian langsung mengoreksi jawaban siswa dan nilai direkap dalam catatan rekapan nilai. Dalam melaksanakan pembelajaran di SMA Negeri 3 Martapura pada masa pandemi menerapkan pembelajaran daring/online. Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015:1).

Implementasi secara umum adalah tindakan untuk melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan dan disepakati bersama agar tercapainya tujuan atau target yang telah ditentukan sehingga memberikan dampak positif bagi semua orang. Senada dengan

penuturan implementasi menurut Nurdin Usman (2002:70) adalah “kegiatan yang bermuara pada aktivitas, aksi, atau tindakan adanya mekanisme suatu sistem.

Implementasi bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”. Implementasi pembelajaran daring merupakan suatu usaha yang dilakukan sekolah dalam memeberikan pembelajaran yang lebih baik dan mudah dipahami. Implementasi pembelajaran daring di SMA Negeri 3 Martapura semua guru kelas menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi ini dipilih karena fiturnya mudah di operasionalkan. Penggunaan aplikasi *WhatsApp* dinilai efektif untuk pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran daring ini juga mengacu pada Permendikbud nomor 119 tahun 2014 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh (PJJ) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet dan Gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur**

Faktor pendukung adalah semua faktor yang sifatnya turut mendorong, menyokong, melancarkan, menunjang, membantu, mempercepat dan sebagainya terjadinya sesuatu. Faktor pendukung dalam pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura adalah:

#### 1) Manajemen Sekolah

Manajemen merupakan sesuatu runtutan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu melalui perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalia (KBBI online, 2020). Menurut Satori (1980) manajemen pendidikan merupakan keseluruhan proses kerjasama dengan memanfaatkan sumber personel dan material yang tersedia dan sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien (Yunandra, 2019:20).

Dalam pelaksanaan manajemen pendidikan ini kepala sekolah SMA Negeri 3 Martapura mewajibkan setiap guru mengirimkan bukti atau laporan setelah melakukan pembelajaran daring yang berbasis interenet dan gawai sehingga kepala sekolah bisa memonitoring secara langsung.

#### 2) Pendidik/ Guru

Posisi guru adalah pengajar, penyampain, pemberi contoh, perubah dari hal yang tidak baik kepada hal yang baik terutama dari sisi pengetahuan (Almandili, 2020:14). Dengan demikian, kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya (Direktorat Tenaga Kependidikan Depdiknas, 2003). Sementara itu, kompetensi menurut Kepmendiknas 045/U/2002 adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu. Kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran dan keterampilannya dalam mengoperasionalkan aplikasi pembelajaran online sangat mendukung proses pembelajaran daring. Semua guru SMA Negeri 3 Martapura khususnya guru mata pelajaran sejarah mampu mengoperasionalkan aplikasi/software seperti *WhatsApp* serta *zoom meeting* meskipun belum maksimal dan semua guru dalam memilih bahan ajar serta metode sudah sesuai dengan kurikulum. Terlihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

#### 3) Peserta didik

Menurut Sanjaya (2006:52) kemampuan belajar siswa dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan lain sebagainya. Partisipasi siswa SMA Negeri 3 Martapura termasuk tinggi, terlihat dari respon jawaban dan hasil pekerjaan siswa, selain itu kemampuan dalam pengoperasian aplikas/software juga menjadi faktor pendukung pembelajaran daring yang berbasis internet dan gawai. Mayoritas siswa sudah bisa mengoperasionalkan aplikasi *WhatsApp* serta *zoom meeting* dan *google meet*.

Adapun yang dimaksud dengan faktor penghambat adalah semua jenis faktor yang sifatnya menghambat (menjadikan lambat) atau bahkan menghalangi dan menahan terjadinya sesuatu, yaitu:

#### 1) Sarana dan Prasarana

Secara Estimologis sarana berarti alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan. Misalnya: ruang, buku, perpustakaan, laboratorium dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana berarti alat tidak langsung untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Misalnya: lokasi/tempat, bangunan sekolah, lapangan olahraga,

uang dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa sarana dan prasarana pendidikan adalah semua komponen yang secara langsung maupun tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan itu sendiri.

Sarana prasarana yang mendukung dalam pembelajaran daring yang berbasis internet dan gawai adalah fasilitas gawai dan internet, karena fasilitas gawai dan internet menjadi faktor utama dalam pembelajaran ini, karena jika tidak memiliki fasilitas gawai dan internet yang memadai maka tidak bisa dilakukannya proses pembelajaran secara daring/online.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, masih banyak siswa maupun orangtua yang tidak memiliki alat komunikasi (smartphone) yang memadai untuk berlangsungnya pembelajaran daring, ini tentu dapat menghambat proses pembelajaran daring/online khususnya pembelajaran sejarah.

## 2) Lingkungan

Motivasi belajar siswa dapat timbul dari dalam (intrinsik) dan dari luar siswa (ekstrinsik) sehingga lingkungan memiliki peran penting dalam keterlaksanaan pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai.

Berdasarkan hasil wawancara dari berbagai informan, kurangnya motivasi belajar, kurangnya pendampingan orangtua. Hal tersebut dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura.

Lingkungan tempat tinggal di kota atau desa juga mempengaruhi terlaksananya pembelajaran yang berbasis internet dan gawai, karena jangkauan sinyal yang terbatas sehingga menyulitkan mereka yang tidak terjangkau sinyal internet.

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah serta hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan Pola Pembelajaran Sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur Tahun Pelajaran 2020/2021 Dalam pelaksanaan pola pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai guru mengikuti Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan

kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus disease* (Covid-19) yaitu Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh serta pelaksanaan pembelajaran daring juga mengacu pada Permendikbud Nomor 119 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh (PJJ) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura semua guru sejarah khususnya menggunakan model pembelajaran daring sinkron (serempak) yaitu aplikasi *WhatsApp* sebagai media pembelajarannya. Aplikasi ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran daring yaitu interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, serta pengayaan dan aplikasi tersebut dinilai efektif untuk keberlangsungan pembelajaran, dikarenakan mayoritas siswa memiliki aplikasi tersebut. Selain itu orangtua dapat mendampingi serta memantau langsung proses pembelajaran sehingga meminimalisir siswa membuka situs yang tidak seharusnya. Dalam tahap pengevaluasian, guru memberikan latihan soal dan kemudian mengoreksi jawaban siswa dan mengambil nilai sesuai hasil pekerjaan siswa. Pembelajaran sejarah berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur berjalan dengan baik, terlihat dari nilai siswa kelas XI. IPA.1 (sampel) tuntas.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet dan Gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur Faktor pendukung pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur meliputi: (1) gawai yang memadai; (2) Manajemen pendidikan yang baik; (3) SDM (Sumber Daya Manusia) pada guru; dan (4) SDM (Sumber Daya Manusia) pada siswa. Sedangkan faktor penghambat dalam pembelajaran sejarah yang berbasis internet dan gawai di SMA Negeri 3 Martapura Kabupaten OKU Timur meliputi: (1) Koneksi internet; (2) gawai yang kurang memadai; (3) Kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi/software; dan (4) Kurangnya motivasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Andi Misna. 2015. Formulasi Kebijakan Alokasi Dana Desa Di Desa Kandolo Kecamatan Teluk Pandan Kabupaten Kutai Timur. *ejournal Administrasi Negara*. Vol 3 No 2.

- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta. Deepublish.
- Depdiknas. (2003). *Buku Pedoman Penulisan Modul*. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Moleong, Lexy. J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 pasal 20 tentang kewajiban guru yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.
- Usman & Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Yunandra, 2019. *Fungsi Manajemen Madrasah*. <https://yunandra.com/fungsi-manajemen-madrasah>