

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki pengertian harafiah yaitu proses pengubahan sikap dan tingkah laku, pendewasaan seseorang atau sekelompok melalui proses pendidikan. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak berbangsa dan bermartabat. Pendidikan baik berupa ilmu dan karakter dibina dari lingkup terkecil yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Sekolah sebagai institusi maupun organisasi pembelajar mendorong terwujudnya proses kolaborasi antara guru dan peserta didik. Proses kolaborasi ini tentunya memposisikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator dengan pendekatan *student center* sesuai dengan kurikulum 2013. Sekolah memfasilitasi peserta didik agar terlatih dalam menciptakan, mengubah informasi, dan dapat memperbaiki paradigma berpikir. Proses *sharing knowledge* ini dituangkan dalam diskusi interaktif guna memecahkan masalah dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga didorong memiliki keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim.

Sejarah sebagai satu mata pelajaran rumpun sosial di tingkat menengah atas memiliki dua jenis mata pelajaran yaitu Sejarah Indonesia yang diajarkan untuk kelas peminatan Matematika dan Ilmu Alam (MIPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan mata pelajaran Sejarah Minat (Sejarah Dunia) hanya dikhususkan untuk peminatan IPS. Sejarah Indonesia mendapat jadwal hanya dua jam dalam seminggu, sedangkan Sejarah Minat empat jam dalam seminggu.

Menurut Kuntowijoyo (2005, 20) pendidikan sejarah memiliki pengertian sebagai berikut:

Pendidikan sejarah biasa dikenal sebagai pelajaran yang membahas masa lalu, namun nyatanya bermanfaat untuk masa depan. Kegunaan sejarah dibagi menjadi dua yaitu guna intrinsik dan ekstrinsik, ilmu dan cara mengetahui masa lampau dan profesi.

Pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAK Penabur Kota Wisata, siswa kerap menghafal sejarah namun tidak memahami konteksnya secara kronologis. Siswa kurang termotivasi dalam mencari sumber dan menghasilkan hasil kreativitasnya terlebih pada masa *social distancing*. Hal ini menciptakan model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), siswa belajar di rumah tanpa bimbingan langsung dari guru. Pembelajaran dilakukan dapat menggunakan *repository* Google Classroom dan pertemuan virtual, media *video conference* (Google Meets, maupun Zoom).

Pada pertemuan *virtual learning* ini dibutuhkan sinyal internet yang kuat agar materi dapat tersampaikan kepada siswa, terlebih penggunaan *zoom plus* berbayar yang memuat hingga 500 partisipan dan tak terbatas waktu. Kendala yang sering terjadi adalah persoalan sinyal lemah, sehingga banyak siswa maupun guru yang keluar masuk media *video conference* ini. Bila masalah ini terjadi, penggunaan *repository* (google classroom) dengan metode penugasan dapat menjadi alternatif, namun pelaksanaan pembelajaran online tanpa media *video conference* dapat menimbulkan masalah baru.

Salah satunya menurut Sardiman (2018, 74), menurunnya motivasi dan kreativitas siswa karena kerap ditekan dengan tugas-tugas yang banyak tanpa pemaknaan materi itu sendiri. Seorang siswa yang memiliki intelegensia cukup

tinggi dapat gagal karena kurangnya motivasi. Hasil belajar (kemampuan kognitif) akan optimal bila memiliki motivasi yang kuat.

Dalam pengamatan awal ini, peneliti yang sekaligus guru mata pelajaran mengambil penilaian *pre test* dari motivasi, kreativitas dan hasil belajar pada kelas eksperimen XI IPS 1 yang diberikan pada awal November 2020. Peneliti menggunakan rubrik pada motivasi dan kreativitas pada observasi kelas dengan diskusi, pengerjaan *worksheet*, hasil karya, dan presentasi. Pada hasil belajar, peneliti menggunakan *pre test* dengan dua puluh soal dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan. *Pre test* ini diberikan tanpa menggunakan media *video conference*, peneliti menggunakan Google Classroom dan Moodle untuk memberikan materi dan test, sedangkan diskusi dilakukan melalui WhatsApp *group*. Bila ada siswa yang kurang memahami pengerjaan yang dimaksud, maka guru melakukan perekaman audio di grup. Pembelajaran selama dua jam tersebut menghasilkan hasil seperti Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Pengamatan Awal Motivasi, Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas XI IPS 1

No	<i>Pre Test</i> (Motivasi)	<i>Pre Test</i> (Kreativitas)	<i>Pre Test</i> (Hasil Belajar)
1	20	90	20
2	85	95	85
3	80	95	80
4	20	35	20
5	85	95	85
6	70	55	70
7	85	60	85
8	70	40	70
9	25	55	25
10	65	60	65
11	55	50	55
12	90	40	90
13	70	95	70
14	49	55	49

No	<i>Pre Test</i> (Motivasi)	<i>Pre Test</i> (Kreativitas)	<i>Pre Test</i> (Hasil Belajar)
15	60	45	60
16	95	90	95
17	75	95	75
18	80	45	80
19	85	95	85
20	70	75	70

Pada tabel 1.1, nilai tertinggi pada kelas eksperimen XI IPS I untuk motivasi adalah 95 dan nilai terendah adalah 49, sedangkan nilai tertinggi kreativitas adalah 95 dan nilai terendah adalah 35, sedangkan hasil belajar nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 20. Hasil *pre test* motivasi, kreativitas dan hasil belajar kurang memuaskan, salah satunya disebabkan pada masalah klasik pembelajaran sejarah seperti pembelajaran yang dianggap bersifat hafalan, membosankan hingga media pembelajaran yang kurang menarik. (Sayono 2013, 9)

Kreativitas dapat juga diartikan sebagai sikap, keterampilan atau berpikir ‘kreatif’ yang dapat menciptakan sesuatu. Menurut Septikasari (2018, 108),

Kreatif erat kaitannya dengan menemukan ide, imajinasi dan pemecahan masalah. Kreativitas merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran abad ke-21. Posisinya terlihat pada keterampilan 4C pada pembelajaran, yaitu *Communication*, *Collaboration*, *Critical thinking* dan *Creativity* yang harus ada pada setiap rancangan pembelajaran.

Kreativitas pun perlu diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah, yang seringkali diingat sebagai peristiwa masa lalu. Sejarah menekankan pada identitas individu maupun kelompok dari masa lalu hingga masa kini. Kreativitas perlu diterapkan agar siswa-siswi dapat memecahkan masalah dari berbagai solusi alternatif.

Peran guru sangatlah penting, bukan hanya sebagai penyalur informasi, tetapi juga konseptor dan fasilitator. Pembelajaran harus dipusatkan pada siswa, *student*

center dengan menggunakan model yang tepat demi mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas yang kurang di kelas dapat terlihat dari penyajian hasil karya yang kurang menarik dan ketidakpahaman saat presentasi. (Sayono 2013, 9). Baik motivasi dan kreativitas dapat didorong dengan budaya literasi, siswa dapat membaca materi sebelum pembelajaran atau melakukan *research* mendalam. Salah satu faktornya disebabkan tidak adanya pertemuan tatap muka masa *social distancing* akibat pandemi. Pembelajaran terasa sulit karena tidak ada pendampingan dari guru secara langsung.

Saat ini belajar dari rumah sudah diterapkan lebih dari satu tahun, sejak tanggal 17 Maret 2020 ditetapkannya *social distancing*. Masa *social distancing* ini diakibatkan tingginya penyebaran Covid-19 yang angkanya mencapai 304.528 orang yang terinfeksi, 91.676 dan 12.973 meninggal dunia. Angka ini juga semakin bertambah di Indonesia, dan menjadi salah satu yang tertinggi di Asia Tenggara. Untuk mengatasi hal ini, pemerintah semakin ketat dengan menerapkan *social/physical distancing* dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang sudah setahun lebih diberlakukan.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan sekolah menggunakan fitur Google Classroom dan Zoom. Guru juga dapat menggunakan fitur Google Meets untuk *video conference* dan *chat* dan Zoom bersama seluruh siswa. Pada fitur ini, guru dapat bertatap muka, menjelaskan langsung materi kepada seluruh siswa. Pada Google Meets dan Zoom jumlah siswa tidak terbatas bahkan hingga ratusan. Pada tahun pelajaran 2020/2021 BPK Penabur Jakarta menggunakan Zoom *pro* sehingga penggunaannya tidak terbatas waktu dengan jumlah anggota ratusan.

Dalam menjawab kebutuhan peserta didik kali ini, media yang diterapkan yaitu *video conference*. Media *video conference* yang merupakan pertemuan *synchronous*, guru dapat mengajar siswa langsung dengan pertemuan virtual. Media *Video conference* menjadi solusi yang tepat di masa *social distancing*, mendukung pembelajaran *asynchronous* secara tidak langsung berupa video pembelajaran, slide presentasi (PPT) bersuara, dan *mind map* yang diupload dalam Google Classroom. Materi pembelajaran ini pun dapat ditampilkan sebagai masalah pada pertemuan *video conference*. Pada media ini pun siswa dapat dibagi dalam kelompok-kelompok diskusi, pada *breakout room* fitur yang disediakan dari Zoom Pro, Zoom berbayar dan tak terbatas waktu. Guru pun dapat turut serta mendampingi saat diskusi berlangsung.

Menurut Trisdiono (2013, 1), pembelajaran abad ke-21 berarti;

Pendidikan abad ke-21 merupakan pembelajaran yang mengubah *mindset*, pola pikir. Pendidikan tidak lagi berpaku pada guru tetapi juga kepada siswa. Pendidikan bertujuan untuk memberikan bekal masa depan bagi peserta didik. Pada masa kini, peserta didik yang merupakan generasi 'Z' berorientasi pada perkembangan teknologi.

Pendidikan yang ada, rasanya perlu untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya kini, seperti di masa pandemi ini yang bergantung pada *e-learning*. Pembelajaran *e-learning* ini menggunakan *big data*, sekumpulan data yang dapat diakses di manapun dan kapanpun. Metode pembelajaran konvensional pun di masa pandemi ini pun ditinggalkan.

Dalam perjalanannya organisasi pembelajaran ini tidak mulus begitu saja, terdapat berbagai tantangan yang dapat membuat upaya reformasi perubahan itu sendiri gagal. Masalah yang kompleks dan sulit dipecahkan seperti strategi pembelajaran yang salah dan guru yang tak dapat mengikuti perkembangan zaman,

tak menguasai teknologi, terlebih di daerah pedalaman, seperti Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik yang berbeda perbedaan latar belakang ekonomi, kultur dan perbedaan pola asuh dari orangtua sangatlah penting. Karakter siswa ini perlu dipahami secara utuh dengan menyesuaikan strategi/ model pembelajaran dalam kurikulum yang terintegrasi teknologi.

Guru sebagai fasilitator perlu mengembangkan metode maupun model pembelajaran yang kreatif yang terintegrasi dengan pembelajaran online seperti, Google Classroom, Google Meets, Google Hangouts, Zoom, dan aplikasi *student polling* seperti Kahoot, Quizzes, Google Forms dan Moodle.

Guru dapat mengadakan pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa, kritis memecahkan masalah dan mencari solusi dan refleksi dalam pembelajaran sesuai dengan pembelajaran kontekstual abad ke-21 yang berpusat pada siswa *student center*. Guru dapat memberikan berbagai pertanyaan simultan untuk diskusi kelompok. Kemampuan siswa yang berbeda-beda mewarnai kesimpulan pada diskusi-diskusi yang ada. Peserta didik pun dapat mengakses informasi dari berbagai sumber terpercaya seperti buku, *e-book*, jurnal dan internet guna mengerjakan tugas yang kreatif.

Peran guru sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam setiap diskusi yang ada. Dalam memperhatikan perkembangan motivasi dan kreativitas siswa, guru dapat melakukan observasi dengan dengan rubrik. Meski begitu, dalam prosesnya sering tidak berjalan mulus, hal yang sering terjadi dalam pembelajaran online yaitu keterlambatan dan masalah teknis sinyal baik saat pembelajaran atau mengupload tugas. Hal ini menyebabkan observasi terkadang terhambat. Guru

perlu memiliki alternatif lain, misalnya dengan rekaman *video conference*, *observer* dua atau susulan yang diberikan kepada siswa.

Pada masa *social distancing* ini, mendorong sekolah dan guru berpikir kreatif guna membuat model-model pembelajaran menarik yang tidak membosankan. Di sisi lain, meski belum ada tanda-tanda hingga kapan pembelajaran online ini berlangsung, pemerintah terus memberikan himbauan, peningkatan kesehatan, bantuan dan bekerjasama dalam penemuan vaksin. Himbauan ini masih terbatas pada larangan melakukan perjalanan ke tempat wisata baik dalam dan luar negeri baik dalam hal pekerjaan dan pariwisata. Tujuannya, agar virus tidak masuk dan menyebar. Pemerintah berharap masyarakat dapat menunjukkan kepedulian dan kesadarannya. Faktanya, kondisi semakin parah, karena virus semakin gencar menyebar dan korbannya semakin meningkat.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *video conference* pada motivasi, kreativitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah, materi usaha mempertahankan kemerdekaan yang sesuai dengan masa *social distancing*. Pembelajaran bergantung pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan tipe *synchronous* dan *asynchronous*.

Synchronous learning yang merupakan pembelajaran langsung melalui *teleconference* memiliki kelebihan yaitu guru dan siswa dapat bertatap muka secara online meski terbatas waktu. Hal ini sangat penting, karena peran guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam setiap diskusi seperti pada *break out Zoom*. Guru dapat memantau dengan masuk ke setiap kelompok maupun *chat Zoom* membimbing dan melihat proses diskusi. Peserta didik dapat mengakses informasi dari berbagai sumber

terpercaya seperti buku, *e-book*, jurnal dan internet dalam pengerjaan tugas. Hasil diskusi ini ditampilkan dalam karya yang kreatif dan tugas kelompok yang dipresentasikan. Pembelajaran berbasis masalah ini ditutup dengan tanya jawab, refleksi serta evaluasi dari guru mengenai pemecahan masalah yang mereka dapatkan.

Asynchronous yang memberikan bahan ajar dan tugas tidak secara langsung dengan batas waktu yang telah ditentukan memiliki kelebihan tidak menyedot banyak kuota maupun internet dari peserta didik. Meski begitu, tipe ini memiliki kelemahan siswa tidak mendapat pendampingan langsung, dan seakan-akan berat dengan banyaknya beban tugas yang ada setiap hari nya (Sardiman 2018, 83). Oleh karena itu, hal ini dibahas dalam penelitian tesis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Video Conference* pada Motivasi, Kreativitas, dan Hasil Belajar Siswa Dalam Tema Usaha Mempertahankan Kemerdekaan di SMAK Penabur Kota Wisata” dilakukan pada bulan November 2020 hingga Mei 2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut;

- 1) Apakah cara belajar menghafal sudah cukup dalam pembelajaran sejarah yang baik dan benar?
- 2) Bagaimana cara belajar sejarah dengan pemahaman konteks yang benar?
- 3) Bagaimana meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran sejarah?
- 4) Bagaimana meningkatkan hasil cipta kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah?
- 5) Bagaimana meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran sejarah tema usaha mempertahankan kemerdekaan?

- 6) Apa media belajar yang tepat dalam pembelajaran sejarah pada masa *social distancing* ini?
- 7) Bagaimana dengan pengaruh penggunaan media *video conference* yang tepat?
- 8) Bagaimana pengaruh penggunaan media *video conference* pada motivasi siswa-siswi?
- 9) Bagaimana pengaruh penggunaan media *video conference* pada kreativitas siswa siswi?
- 10) Bagaimana pengaruh penggunaan media *video conference* pada hasil belajar siswa siswi?
- 11) Apakah pengaruh penggunaan media *video conference* dapat meningkatkan motivasi siswa-siswi?
- 12) Apakah pengaruh penggunaan media *video conference* dapat meningkatkan kreativitas siswa-siswi?
- 13) Apakah pengaruh penggunaan media *video conference* dapat meningkatkan hasil belajar siswa-siswi?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga tidak dapat diteliti seluruhnya dalam penelitian ini. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diteliti berfokus pada pengaruh penggunaan media *video conference* pada motivasi, siswa-siswi ikut serta dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, kreativitas siswa dalam pengerjaan hasil karya maupun tugas dan hasil belajar, pengetahuan siswa, serta faktor pendukung dan penghambat. Batasan masalah penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *video conference* tanpa dipengaruhi oleh model pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian. Maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

- 1) Apakah terdapat perbedaan motivasi antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *video conference* dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *video conference* dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *video conference* dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Pada penelitian tesis ini, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- 1). Untuk menjelaskan perbedaan motivasi antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *video conference* dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan
- 2). Untuk menjelaskan perbedaan kreativitas antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* dan

peserta didik yang tidak menggunakan media *video conference* dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan

- 3). Untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *video conference* dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mengontribusikan pengembangan ilmu dalam penelitian pendidikan yang mengkaji pengaruh penggunaan media *video conference* pada motivasi, kreativitas dan hasil belajar siswa dalam tema usaha mempertahankan kemerdekaan di SMAK Penabur Kota Wisata.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat praktis yaitu bagi siswa untuk mendorong motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media *video conference* pada masa *social distancing*. Pada pengaruh motivasi, siswa dapat hadir, mengerjakan tugas dengan tepat sesuai waktu yang ditentukan dan menghasilkan nilai yang optimal. Pada pengaruh kreativitas, siswa dapat memahami konsep, membaca materi, memecahkan masalah dalam tugas-tugas dan menciptakan hasil karya. Terakhir, pada pengaruh hasil belajar, berupa nilai-nilai pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan untuk guru, penelitian ini dapat memberi kontribusi praktis dalam menggunakan strategi penggunaan media *video conference* di SMAK Penabur Kota Wisata sebagai penerapan pembelajaran aktif masa *social distancing*. Melalui

strategi ini, guru-guru dapat menciptakan kelas yang aktif dan kreatif yang dapat dilakukan di sekolah maupun rumah.

1.7 Sistematika Penelitian

Penulisan tesis berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Video Conference* Pada Motivasi Belajar, Kreativitas Siswa, dan Hasil Belajar Siswa Dalam Tema Usaha Mempertahankan Kemerdekaan di SMAK Penabur Kota Wisata.” ini terdiri dari lima bab, yang dijabarkan sebagai berikut;

Bab pertama merupakan bab pendahuluan yang mencakup beberapa bagian. Pertama, Latar belakang masalah yang merupakan deskripsi latar belakang masalah yang terjadi pada pembelajaran sejarah, kurangnya motivasi, kreativitas dan hasil belajar siswa yang ditampakkan dalam tabel hasil *pre test* siswa dan latar belakang penggunaan media *video conference* yang berkaitan dengan motivasi, kreativitas dan hasil belajar siswa-siswi SMAK Penabur Kota Wisata. Kedua, Identifikasi masalah berupa daftar list pertanyaan terkait latar belakang masalah berupa daftar pernyataan meluas yang akan dikerucutkan dalam batasan masalah. Ketiga, Batasan Masalah berupa fokus penelitian yang akan dibahas dalam tesis ini. Ke-empat, Perumusan masalah berupa beberapa permasalahan yang merujuk pada masalah yang akan dibahas di tiap babnya. Ke-lima, Tujuan penelitian merupakan tujuan dari penulisan penelitian tesis ini. Ke-enam, Manfaat Penelitian yang terbagi manfaat teoritis dan manfaat praktis dalam penelitian tesis ini. Terakhir, sistematika penulisan berupa kerangka tiap bab yang dibahas di tesis.

Bab kedua berupa kerangka teori yang membahas mengenai teori variabel-variabel dalam penelitian tesis ini yaitu teori penggunaan media *video conference*, motivasi, kreativitas dan hasil belajar. Lalu dilanjutkan dengan deskripsi teori yang

mengkaitkan hubungan antara penggunaan media *video conference* dengan motivasi, penggunaan media *video conference* dengan kreativitas dan penggunaan media *video conference* dengan hasil belajar siswa.

Bab ketiga membahas metodologi penelitian. Metodologi penelitian yang dibahas adalah deskripsi berbagai uji yang digunakan dalam penelitian tesis ini. Penelitian pengaruh ini menggunakan uji MANOVA *Multivariate analysis of variance* (Multivariat) yang didalamnya terdapat uji validitas dan realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji MANOVA.

Bab ke-empat membahas hasil penelitian. Penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Video Conference* Pada Motivasi, Kreativitas, dan Hasil Belajar Siswa Dalam Tema Usaha Mempertahankan Kemerdekaan di SMAK Penabur Kota Wisata" ini menggunakan uji MANOVA (Multivariat) yang didalamnya terdapat uji validitas dan realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji MANOVA.

Bab ke-lima berisi penutup yang merupakan akhir dari tesis ini serta jawaban-jawaban dari perumusan masalah dan saran dalam penelitian tesis ini.