

**ANALISIS PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *E- LEARNING* DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA  
KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 4  
PONTIANAK KOTA**

**Rezza Yudha Patrya<sup>1)</sup>, Suwarni<sup>2)</sup>, Muhammad Sadikin<sup>3)</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial

Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Persatuan Guru Republik Indonesia

e-mail: [yudhapatrya72@gmail.com](mailto:yudhapatrya72@gmail.com)<sup>1)</sup>, [suwarni.@gmail.com](mailto:suwarni.@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[sadikinmuhammad87@gmail.com](mailto:sadikinmuhammad87@gmail.com)<sup>3)</sup>

**Abstrak** : Penelitian ini berjudul Analisis Pembelajaran Sejarah Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak Kota, adapun fokus dari masalah penelitian ini adalah 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pontianak Kota, 2) Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pontianak Kota Dan 3) Kendala-kendala apa saja yang dihadapi Guru sejarah dalam penerapan pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pontianak Kota.

Berdasarkan hasil data dapat disimpulkan: 1) Pihak sekolah telah membuat perencanaan pembelajaran, yaitu dengan menghasilkan kurikulum masa pandemi atau kurikulum darurat. Hal ini dilakukan karena dengan adanya pandemi dan surat edaran yang dicanangkan oleh KEMENDIKBUD untuk belajar di rumah maka pihak sekolah menyusun kurikulum darurat yang berisi pembelajaran berorientasi pada kegiatan belajar di rumah melalui pembelajaran *e-learning*., 2) Agar penerapan pembelajaran *e-learning* ini sesuai, maka upaya yang dilakukan sekolah supaya berjalan dengan baik yaitu mengadakan beberapa kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran *e-learning* antara lain *Workshop* Online dan Tutor sebaya 3) Dalam hal ini beberapa kendala yang ada dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Pontianak Kota antara lain jaringan komunikasi, penilaian afektif dan psikomotorik, pembagian waktu dengan siswa, kurangnya motivasi yang diberikan oleh orang tua, dan masih ada nilai dibawah standar yang diberikan oleh guru.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran E-Learning, dan Kendala-kendala.*

**Abstract** : The study is entitled *e-learning analysis based on e-learning, using the Google classroom application at the xi ips class at state high school 4 pontichildren city, as for the focus on this research problem is 1) How e-learning planning will use the Google classroom applications in history class 4 state high schools? 2) How does the application of e-learning based use the Google classroom application in history classes at the xi ips state high school 4th the city registration class? 3) What obstacles did history teachers face in the application of e-learning using the Google classroom app in history classes at the 4 state high school classrooms?*

*Based on data results: 1) school authorities have made learning planning, which is to produce time pandemic or emergency curriculum. This is because of the new pandemic and circular targeting by the foreign ministry for home-study sessions, the school has drafted an emergency curriculum containing home-based learning-oriented learning through e-learning. , 2) to make these e-learning applications appropriate, the effort the school makes to run well is to hold a few activities that are done to meet teacher*

*competence in applying e-learning, such as an online workshop and peer tutors. ,3) In this regard are some of the obstacles to e-learning history, using the Google classroom application of classroom xi ips class at state high school 4 pontichildren, including communication networks, affective and psychopathic assessments, student sharing time with students, lack of motivation given by parents, and there is still the teacher's underlying value.*

**Key words:** *learning e-learning, and obstacles.*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar, dimana di harapkan adalah perubahan perilaku positif.

Kemampuan profesional guru sangat dituntut dalam proses belajar dan pembelajaran pada dewasa ini, karena setiap guru dalam proses belajar mengajar sangat ditekankan untuk menguasai bahan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran akan tergantung pada kemampuan profesional seorang guru. Dalam dunia guruan kemampuan profesional seorang guru diartikan sebagai suatu kemampuan yang dilakukan oleh guru dalam memadukan sumber-sumber guruan agar terpusat dalam usaha mencapai tujuan guruan yang telah ditentukan sebelumnya.

Ditegaskan dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem guruan Nasional, Bab I pasal 1 ayat 1, (2003: 2) menyatakan bahwa: Guruan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa ssecara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Prinsip-prinsip pembelajaran dapat mengungkapkan batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran, pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip pengajaran dapat membantu siswa dalam memilih tindakan yang tetap. Guru dapat terhindar dari tindakan-tindakan yang kelihatannya baik tetapi nyatanya tidak berhasil meningkatkan proses belajar siswa. Selain itu dengan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran guru memiliki dan mengembangkan sikap yang diperlukan bentuk menunjang peningkatan belajar siswa.

Pendapat di atas mengisyaratkan bahwa kunci pokok pengajaran di kelas itu ada pada seorang guru. Tetapi ini bukan berarti dalam proses pengajaran hanya guru yang aktif, sedang siswa pasif. Pengajaran menuntut keaktifan kedua pihak yang sama-sama menjadi subjek pengajaran. Untuk itu, pemahaman dan keterampilan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran akan membantu guru untuk mampu mengelola proses pembelajaran secara tepat, sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Setiap mata pelajaran dibalik materi yang dapat disajikan secara jelas, memiliki nilai-nilai karakteristik tertentu yang mendasari materi itu sendiri. Oleh karena itu, pada hakekatnya setiap guru dalam menyampaikan materi pelajaran harus menyadari sepenuhnya bahwa seiring menyampaikan materi pelajaran, ia harus pula mengembangkan watak dan sifat yang mendasari mata pelajaran itu sendiri. Khususnya pada mata pelajaran sejarah, dimana materi pelajaran dan aplikasi nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakatnya. Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi mata pelajaran sejarah guru harus senantiasa mengikuti perkembangan.

Tujuan pembelajaran sejarah di sekolah, menurut Van der Meulen dalam Isjoni (2007: 40) mengatakan:

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan membangun kepribadian dan sikap mental anak didik, membangkitkan keinsyafan akan suatu dimensi fundamental dalam eksistensi manusia, mengantarkan manusia pada kejujuran dan kebijaksanaan pada anak didik, dan

menanamkan cinta bangsa dan sikap kemanusiaan.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada setiap jenjanguruan, mulai dari guruan dasar sampai menengah. Pentingnya pelajaran sejarah diakui semua bangsa dan negara, karena pelajaran sejarah merupakan sarana untuk mensosialisasikan nilai-nilai tradisi bangsa yang teruji dengan waktu, memahami perjuangan dan pertumbuhan bangsa dan negara, baik secara fisik, politik dan ekonomi sekaligus mendidik sebagai warga dunia yang peduli kepada pentingnya pemahaman terhadap bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu tidak ada satu bangsapun di dunia yang di dalam kurikulum sekolahnya tidak membahas sejarah.

Kenyataannya di lapangan masih banyak dijumpai pernyataan-pernyataan dan keterangan dari siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kota Pontianak yang menyampaikan pendapatnya berbeda terhadap mata pelajaran sejarah, ada yang mengatakan mata pelajaran sejarah sangat membosankan, juga ada yang mengatakan mata pelajaran sejarah menyenangkan, tergantung dengan jenis materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 4 Kota Pontianak diperoleh keterangan bahwa cara belajar siswa yang beragam. Misalnya, siswa kurang menciptakan sesuatu yang bermakna bagi dirinya sendiri, adanya sikap siswa yang takut bertanya pada saat proses belajar mengajar di kelas daring, rendahnya kemandirian belajar siswa yang terlihat pada masih tingginya ketergantungan belajar siswa pada penjelasan guru pada

saat daring, rendahnya usaha menambah wawasan dari berbagai sumber, rendahnya minat baca dan pemanfaatan perpustakaan menjadi tidak maksimal.

Dari uraian di atas, dapat dibuat sebuah masalah besar yang menjadi tema penelitian ini, yakni “Analisis Pembelajaran Sejarah Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak Kota”.

## METODE

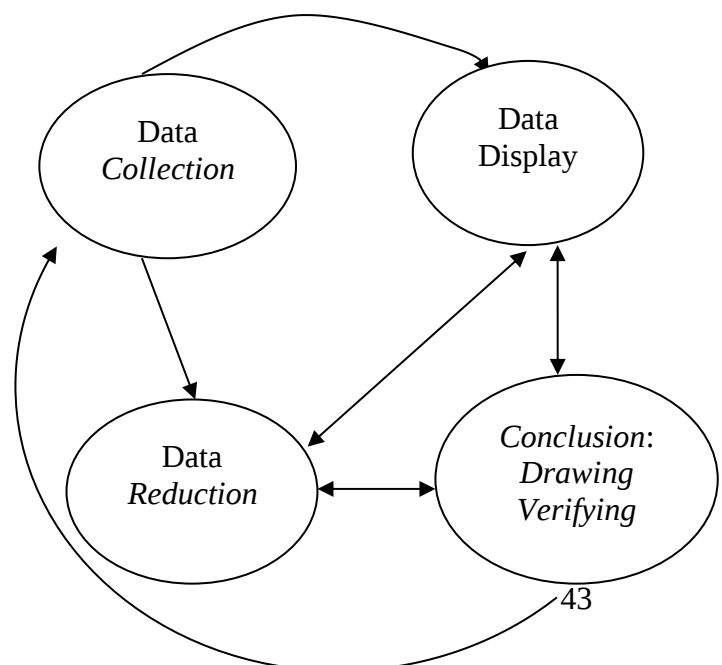
Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode pada dasarnya berarti cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan. Sugiyono (2010:2) mengemukakan bahwa: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sejalan dengan hal tersebut, maka menurut Sutopo (2006:79), “Metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian”.

Dalam penelitian ini bentuk penelitian yang peneliti gunakan adalah studi kasus. Hamid Darmadi (2011:160) menegaskan bahwa: “Studi kasus adalah penyelidikan yang mendalam dari suatu individu kelompok atau institusi”. Menurut Yani Kusmarani, studi kasus adalah sebuah eksplorasi dari suatu sistem yang terikat atau suatu kasus atau beragam kasus yang dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data

yang mendalam serta melibatkan berbagai sumber informasi yang kaya dalam suatu konteks”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian studi kasus merupakan metode pengumpulan data secara komprehensif yang meliputi aspek fisik dan psikologis individu, dengan tujuan memperoleh pemahaman secara mendalam. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan studi kasus karena bertujuan untuk memahami fenomena tentang pembelajaran sejarah berbasis *E-Learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kota Pontianak.

Teknik Pengumpul Data dalam penelitian ini adalah menggunakan: (1) Teknik Observasi Langsung, (2) Teknik Komunikasi Langsung, (3) Teknik Studi Dokumenter. Sedangkan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan: (1) Pedoman Observasi, (2) Pedoman Wawancara, (3) Dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data penelitian ini yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis menurut Sugiyono (2011:247).



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil pra penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak bersemangat dalam belajar, jarang memberikan pendapat, tidak mau bertanya pada jam pelajaran, selalu keluar masuk kelas online dan tidak termotivasi dalam belajar Sejarah. Ketidak minatan siswa dalam belajar online terlihat pada saat peneliti melakukan wawancara terhadap siswa, dimana siswa mengatakan mayoritas tidak terfokus pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa tidak berminat dalam belajar Sejarah secara online.

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan rencana penelitian dengan mengunjungi sekolah SMA Negeri 4 Pontianak Kota guna mengetahui apakah sekolah tersebut menggunakan pembelajaran berbasis online dengan menyiapkan lembar pertanyaan wawancara siswa, lembar wawancara guru. Pada tahap ini, peneliti meminta RPP dari guru mata pelajaran Sejarah, menyiapkan lembar wawancara siswa, menyiapkan lembar wawancara guru, dan menyiapkan lembar wawancara waka kurikulum.

#### b. Penerapan

Pembelajaran Sejarah berbasis *E-learning* dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak. Hal ini tidak relevan karena di SMA Negeri 4 Pontianak sebelum masa pandemi belum pernah melakukan *E-learning* sama sekali.

Pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar wawancara waka kurikulum, guru dan siswa yang telah divalidasi oleh dosen sebagai validator, serta menyiapkan sarana dan prasarana sebagai media.

Lalu melakukan wawancara secara pribadi dengan waka kurikulum, guru dan siswa agar mendapatkan data yang relevan dan nyata.

#### c. Pengamatan

Pada tahapan ini, melakukan pemantauan dan pencatatan atas apa yang peneliti lihat disekolah, dengar dan rasakan. Dalam hal ini, adalah proses pembelajaran sejarah dengan berbasis *E-learning* dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pengumpulan data yang telah ditetapkan yakni dengan menggunakan lembar observasi wawancara dengan dilengkapi catatan lapangan sehingga diperoleh seperangkat data. Adapun pengamatan pada tindakan ini dilakukan dari layar online sehingga dapat berbicara dengan jelas dengan siswa dan melakukan wawancara terhadap aktivitas belajar siswa di kelas online khususnya yang berhubungan dengan siswa,

#### d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan observasi pada sekolah yang telah dilakukan pada mata pelajaran Sejarah berbasis pembelajaran *e-learning* peneliti mengalami kendala dalam melakukan observasi dikarenakan proses belajar mengajar yang berlangsung telah selesai. Jadi peneliti hanya mewawancara secara mendalam kepada Waka Kurikulum, Guru dan Siswa. Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan wawancara dan pencatatan atas apa yang peneliti dapatkan, dengar dan rasakan dalam proses wawancara. Adapun pengamatan pada tindakan ini berbeda dengan tindakan minggu lalu yaitu melakukan video call dengan masing-masing

informan dan melakukan pengamatan dengan cara mewawancarai informan satu per satu terhadap aktivitas belajar mengajar yang terjadi pada pembelajaran berbasis online di kelas, peneliti juga membuat catatan pada aktivitas tersebut. Dari hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berbasis online yang berlangsung di kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak Kota pada tindakan kedua ini, dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a) Seluruh pembelajaran saat ini berbasis *e-learning*.
- b) Seluruh pembelajaran sejarah berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi *google classroom*.

## PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan mengenai jawaban dari rumusan masalah mengenai Pembelajaran Sejarah berbasis *E-learning* dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak.

Berikut ini akan dijelaskan mengenai pembahasan tersebut:

### 1. Perencanaan Pembelajaran *E-Learning*

Perencanaan pembelajaran adalah suatu keputusan yang disusun dan ditetapkan untuk dilakukannya dalam suatu kegiatan pembelajaran agar tujuan yang ditentukan tercapai. Perencanaan mempunyai peran dalam kegiatan pembelajaran yaitu memudahkan guru untuk menyusun dan mempersiapkan pembelajaran yang diinginkan. Pihak sekolah telah membuat perencanaan pembelajaran, yaitu dengan menghasilkan kurikulum masa pandemi atau kurikulum darurat. Hal ini dilakukan karena dengan adanya pandemi dan surat edaran yang dicanangkan oleh KEMENDIKBUD untuk belajar dirumah maka pihak sekolah

menyusun kurikulum darurat yang berisi pembelajaran berorientasi pada kegiatan belajar dirumah melalui pembelajaran *e-learning*.

### 2. Penerapan Pembelajaran *E-Learning*

Penerapan pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dalam penerapan pembelajaran didalamnya berisi nilai pendidikan juga bimbingan dari guru kepada siswa. Didalam pelaksanaan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid ini tentunya berbeda dengan pembelajaran langsung yang dilakukan seperti biasanya, pelaksanaan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid ini diantaranya:

#### a) Penggunaan Aplikasi

Penggunaan aplikasi ini digunakan untuk mendukung pembelajaran *E-Learning* seperti *Google Classroom*. Dalam penggunaan aplikasi, menunjukan bahwa sekolah sangat mempersiapkan dalam melaksanakan pembelajaran *e-learning*, hal ini dibuktikan dengan adanya aplikasi yang digunakan.

#### b) Penyusunan jadwal

Biasanya jadwal disusun dengan jelas dan disesuaikan oleh kurikulum, kali ini berbeda dengan biasanya. Penyusunan jadwal ini dilakukan untuk pembagian tugas dan materi jadi untuk minggu pertama guru membagikan materi dan minggu berikutnya guru memberikan tugas.

#### c) Pemberian penugasan

Pemberian penugasan ini dilakukan satu hari hanya dua atau tiga tugas dan batas pengiriman terkadang sampai sore atau malam, hal ini dilakukan karena dari orang tua siswa yang mengeluh dengan

penugasan begitu banyak, akhirnya pihak sekolah mengubah penugasan tersebut menjadi lebih sedikit.

Dari beberapa pelaksanaan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid ini menunjukkan penggunaan *e-learning* sudah baik dikarenakan telah menggunakan beberapa aplikasi serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran lainnya yang dilakukan dirumah agar membuat siswa tidak merasa bosan dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang ada namun pastinya dengan kerjasama antara guru dan orang tua dikarenakan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *e-learning* perlu adanya pemantauan dari guru serta orang tua sendiri, mengingat siswa memiliki banya waktu dirumah.

### 3. Kendala yang ada dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom*.

Dalam melaksanakan suatu pembelajaran pasti muncul suatu kendala yang ada, dimana kendala tersebut tidak dapat dipungkiri menjadi salah satu hambatan terlaksananya kegiatan pembelajaran, apalagi dalam melaksanakan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid ini. Kendala pasti muncul dimana saja, kapan saja dan siapa saja selagi dalam kegiatan pembelajaran menjadikan suatu penghalang bagi siswa maupun guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh sebab itu kendala ini perlu disikapi dengan berbagai solusi yang bisa dijadikan sebagai alternatif supaya kegiatan pembelajaran *e-learning* berjalan dengan lancar dan tepat dengan tujuan agar apa yang di ingin kan guru bisa tercapai.

Dalam hal ini beberapa kendala yang

ada dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Pontianak Kota antara lain:

#### a. Jaringan Komunikasi

Kendala ini muncul dari pihak siswa dikarenakan ada banyak faktor seperti, rumah tidak memiliki *wifi* dan sulit terindikasi jaringan, kuota internet yang tidak mencukupi.

Hal semacam ini sangat lumrah dialami karena dalam pembelajaran *e-learning* membutuhkan jaringan internet dan mempunyai peran yang penting jika jaringan tersebut sulit dan tidak tercukupi maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru akan terhambat.

#### b. Penilaian afketif dan psikomotorik

Dalam kegiatan pembelajaran pasti seorang guru akan mengevaluasi siswa salah satunya dengan penilaian, pemberian penilaian sangat penting karena dari penilaian guru akan mudah untuk memperbaiki dari siswa belajar.

Hal ini menjadi kendala bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran *e-learning*, guru mengalami kesulitan dalam memberikan penilaian dari segi afektif dan psikomotorik, karena satu sisi guru tidak bisa memantau secara langsung siswa belajar ataupun melakukan kegiatannya. guru bisa saja menilai, tetapi penilaian tersebut akan tidak maksimal.

#### c. Pembagian waktu dengan siswa

Ketika melakukan pembelajaran *e-learning* pada saat pandemi covid, para guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk melayani siswa selama pembelajaran berlangsung, guru tidak ada habisnya untuk memberikan pelayanan maupun bimbingan hanya karena guru ingin memberikan

pelayanan yang baik dan maksimal kepada siswa. Ini menjadikan kendala bagi guru sesuai data yang ditemukan bahwa guru sulit untuk membagi waktu dengan siswa dan juga kesibukan dirumah, karena ketika pembelajaran langsung guru hanya melayani siswa sampai waktu pulang sekolah, lain hal dengan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid dengan itu guru merasa kewalahan.

d. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh orang tua

Motivasi adalah suatu dorongan baik dari dalam maupun dari luar, yang mampu meningkatkan semangat dalam diri manusia. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal (Kusumana, 2011:6).

Pada pembelajaran *e-learning* ini seharusnya orang tua serta guru memberikan motivasi kepada siswa supaya siswa bisa semangat dalam belajar, dalam data yang ditemukan bahwa siswa merasa bosan untuk melaksanakan pembelajaran *e-learning* disetiap harinya. Dalam hal ini yang seharusnya memberikan motivasi kepada siswa adalah orang tua, karena orang tua yang selalu mendampingi siswa.

e. Masih ada nilai dibawah standar yang diberikan guru

Nilai sangat penting bagi guru dan juga siswa, dengan nilai siswa bisa mengetahui apa yang harus dikerjakan oleh dirinya dan bisa membangkitkan semangat belajar kembali. Kendala ini muncul karena sebagian siswa yang kurang mandiri.

Dari beberapa kendala diatas terdapat solusi yang diberikam oleh guru, supaya proses pembelajaran *e-learning* berjalan dengan lancar diantaranya: pengurangan tugas, memberikan penjelasan kepada orang tua supaya bisa lebih memotivasi

siswa.

Beberapa hal perlu dicermati dalam menyelenggarakan program *E-learning* dengan aplikasi *google clasroom* adalah guru menggunakan internet dan *email* untuk berinteraksi dengan siswa dan mengukur kemampuan belajarnya, siswa mampu mengatur waktu belajar, dan pengaturan efektifitas pemanfaatan internet dalam ruang multimedia. Dengan mencermati perkembangan teknologi informasi dalam dunia guruan dan beberapa komponen penting yang perlu disiapkan dalam mengembangkan program *e-learning*. Program *e-learning* bukanlah suatu yang tidak mungkin diwujudkan (Hartanto, 2016:23).

Berdasarkan uraian tersebut, kendala dalam pembelajaran sejarah berbasis *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak Kota di masa pandemi covid ini harus mengacu pada pemanfaatan internet agar adanya interaksi antara siswa dan guru, sehingga siswa mampu untuk mengukur kemampuan dalam belajarnya. Sehingga untuk peran jaringan internet, orang tua dan juga guru sangatlah membantu dalam keberlangsungan dalam pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid, serta menjadikan suatu pemanfaatan dan pengembangan dalam ilmu teknologi dan komunikasi. Selain itu, kendala yang muncul tidak dibiarkan begitu saja tetapi guru mencari cara ataupun alternatif agar pembelajaran *e-learning* berjalan dengan baik, hal ini menjadikan guru dapat mengeksplere dalam kemampuan serta kreativitas dalam dirinya untuk mencari inovasi-inovasi yang bisa diterapkan dalam menutupi kendala dalam memanfaatkan teknologi dan informasi yang ada. Dengan adanya pandemi covid dalam penerapan

pembelajaran *e-learning* memberi kesempatan bagi para guru untuk menciptakan pembaharuan dalam dunia guruan melalui pemanfaatan teknologi dan komunikasi.

## PENUTUP

Berdasarkan Berdasarkan data-data dan laporan yang tersaji dalam skripsi ini penulis mengambil kesimpulan :

1. Perencanaan pembelajaran sejarah berbasis *E-learning* dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak dibagi menjadi tiga yaitu:
  - a. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah yaitu adanya kurikulum darurat atau kurikulum covid sebagai penyesuaian dengan kondisi saat ini yaitu melaksanakan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid.
  - b. Penerapan pembelajaran *e-learning* yaitu dengan penggunaan aplikasi sebagai pendukung dari pembelajaran *e-learning* seperti penggunaan *google classroom*.
  - c. Evaluasi pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid yaitu dengan penilaian tes dan non tes. Tes dilakukan secara tertulis melalui *google classroom* sedangkan non tes dilakukan dengan mengisi jurnal pembiasaan di rumah, dengan kolaborasi pemantauan orang tua.
2. Penerapan yang dilakukan oleh guru pada masa pandemi covid-19 di SMA Negeri 4 Pontianak ini

seperti mengirim video pembelajaran, menghubungi siswa melalui media *google classroom* dengan menanyakan perihal pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

3. Kendala dalam pembelajaran sejarah berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pontianak Kota antara lain, jaringan komunikasi seperti kesulitan dengan masing-masing kualitas HP yang berbeda, saat pemadaman listrik terjadi, terbatasnya kuota internet, pengukuran penilaian afektif, dan psikomotorik, pembagian waktu dengan siswa. Beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang ada antara lain, pengurangan tugas yang diberikan, memberikan penjelasan kepada orang tua supaya menyemangati siswa dalam menggunakan metode pembelajaran online.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi,Lif Khoiru,dkk.2011.*Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*.Jakarta Prestasi Pustaka Publisher.

Chandrawaati,Sri,Rahayu.2010.

*Pemanfaatan*

*E-learning dalam Pembelajaran.* Jurnal Cakrawala Keguruan, Vol 8 No 2.

- Direktorat Tenaga Keguruan.200  
8.Strategi Pembelajaran dan  
Pemilihannya. Jakarta :  
Dipdiknas.
- Efendy,Empy dan  
Hartono  
Zhuang. 2005.E-  
learning (Konsep  
dan Aplikasi).Yogyakarta :  
Penerbit Andi.
- Haidir, Salim.2012.Strategi  
Pembelajaran (Suatu  
Pendekatan Bagaimana  
Meningkatkan Kegiatan  
Belajar Siswa Secara  
Transformatif). Medan  
: Perdana Publishing.
- Hartanto,Wiwin.2016.Penggunaan  
E-Learning  
Sebagai  
Media  
Pembelajaran.Program  
Studi Ekonomi FKIP UNEJ
- Moleong,LeXI IPSy J.2006.Metodelogi  
Penelitian  
Kualitatif.Bandung. PT  
Remaja Rosda Karya.
- Munir.2009. Pembelajaran Jarak  
Jauh.Bandung : Alfa Beta.
- Poppy, R,  
Yaniawati.2010.E-  
learningdan Alternatif  
Pembelajaran  
Kontemporer. Bandung :  
Arfino Raya.
- Silahuddin.2015.Penerapan E-  
LEARNING dalam Inovasi  
Guruan.Jurnal Ilmiah  
CIRCUIT.Vol. 1 No. 1.
- Soekartawi.2007.Merancang dan  
Menyelenggarakan E-  
learning.Yogyakarta  
: Ardan Media.
- Sugiyono.2013.Metode Penelitian  
Kuantitatif,Kualitatif.  
Bandung : Alfa Beta.
- Sugiyono.2016.Metode
- Suryadi.2013.Strategi Pembelajaran  
Guruan Karakter.Bandung  
: PT Remaja Rosyada.
- Tafiardi.2005.Meningkatkan Mutu  
Guruan Melalui E-  
Learning.Jurnal Guruan  
Penabur.No.4.
- Darmadi, Hamid. (2011). Metode  
Penelitian Guruan dan  
Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Hariyanto. (1995). Mempelajari Sejarah  
Secara Efektif. Jakarta: PT.  
Dunia Pustaka Jaya.
- Hartono Kasmadi. (1996). Model-Model  
Dalam Pengajaran Sejarah.  
Semarang: IKIP Semarang  
Press.
- Isjoni. (2007). Pembelajaran Sejarah  
Pada Satuan Guruan.  
Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi  
Pembelajaran Berorientasi  
Standar Proses Guruan,  
Jakarta: Kencana
- Sutopo HB. 2006. Metodologi Penelitian  
Kualitatif. Surakarta:  
Universitas Sebelas Maret.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Guruan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Guruan Nasional*. Jakarta: CV. Eko Jaya.
- Empy Effendi, H. Z. (2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Andi.
- Kamarga. (2000). *Sistem E-Learning*. Salemba Empat.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 41–54.  
<https://doi.org/10.20422/jpk.v17i1.5>
- Kemdikbud, R. (2020). *Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Guruan Seluruh Indonesia*.
- Kementrian, D. N. (2020). *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Tim Penyusun. (2014). *Pedoman Operasional Tahun Akademik 2014/2015 tentang Akademik, Kesiswaan, dan Penulisan Skripsi*. Pontianak: IKIP – PGRI Pontianak