

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar, yang memiliki makna proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari, dan belajar merupakan cara merubah tingkah laku seseorang, melalui berbagai pengalaman yang telah ditempuh.<sup>1</sup> Belajar merupakan proses seorang untuk meraih kemajuan dan perkembangan diri pada aspek kognitif (pengetahuan), kemampuan motorik (keterampilan), juga lebih didominasi oleh perilaku sosial, pandangan hidup untuk bekerja, moral, kepribadian dan religius.<sup>2</sup> Pendidik dapat menggunakan teori belajar, untuk memahami cara belajar anak didik, mengelola kelas, merancang dan merencanakan proses pembelajaran, agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan produktif.<sup>3</sup>

Teori belajar dikelompokkan menjadi empat aliran, yaitu behavioristik, kognitivistik, humanistik, dan sibernetik.<sup>4</sup>

**Tabel 2. 1 Pengelompokan Teori Belajar**

Teori Belajar	Pakar/Tokoh	Menekankan
Behavioristik	Thorndike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie, Skinner	Hasil
Kognitivistik	Piaget, Ausubel, Bruner, Koffka, Kohler, Wetheimer, Dienes	Proses
Humanistik	Bloom, Krathwahl, Kalb, Honey, Mumford, Habermas, Dewey	Isi (memanusiakan manusia)
Sibernetik	Landa, Pask, Scott	Sistem Informasi

Sumber : Buku inovasi belajar, karangan Ridwan Abdullah Sani, (2019).

<sup>1</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013).14.

<sup>2</sup> Sri Tuter Martaningsih, “Ada Yang Tidak Berubah Dibidang Pendidikan Meski Covid-19 Melanda Dunia,” in *Praktik Pembelajaran Online Era Covid-19*, (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 195–99.

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019). 02.

<sup>4</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*.15.

### a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik ini menjelaskan, bahwa perubahan perilaku anak didik merupakan hasil dari belajar, yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret.<sup>5</sup> Teori behavioristik ini, tujuan pembelajarannya lebih ditekankan dengan menambahkan pengetahuan.

Kelebihan teori behavioristik, yaitu Pendidik peka terhadap situasi dan kondisi belajar, Pendidik tidak banyak menerangkan dan anak didik dibiasakan untuk mandiri, teori ini sesuai digunakan untuk pretek dan pembiasaan yang mengandung unsur spontanitas<sup>6</sup> dan sesuai bagi anak didik yang masih membutuhkan bimbingan atau dominansi peran pendidik (orang dewasa), dan senang dengan pujian dan hadiah<sup>7</sup>. Kelemahan teori behavioristik, ialah banyak dikritik karena pendidik sebagai pusat pembelajaran, komunikasi satu arah, hanya memperhatikan hasil dari pembelajaran, tanpa memikirkan pengaruh pikiran dan perasaan anak didik.

### b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menerangkan bahwa, anak didik akan memperoleh pemahaman tentang pembelajaran, dengan mengaktifkan indra, maksudnya dengan menggunakan media atau alat, dan berbagai metode pembelajaran. Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan pandangan anak didik dan pemahaman anak didik, dan perubahan tersebut tidak selalu dapat diamati. Teori kognitivisme terbagi menjadi dua yaitu, kognitivisme kognitif dan kognitivisme sosial, meskipun teori kognitivisme terbagi menjadi dua, yang akan dibahas kali ini hanyalah kognitivisme kognitif.

Teori kognitif merupakan proses internal yang mencakup pengetahuan yang dimiliki oleh anak didik berupa ingatan, retensi, pengolahan informasi, dan aspek kejiwaan lainnya. Intinya teori ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil pembelajaran<sup>8</sup>.

Bagi pendidik yang menggunakan teori kognitif, anak didiknya memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang diamati, anak didik aktif, anak didik dapat

---

<sup>5</sup> Sani, *Inovasi Pembelajaran*. 04.

<sup>6</sup> Ali Mudlofir, dkk, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktek*, (Depok: Rajawali Press, 2017). 07

<sup>7</sup> Sutiah, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016). 29.

<sup>8</sup> Suprihatiningrum..08.

menemukan cara belajar yang sesuai untuk dirinya, sedangkan pendidik berfungsi sebagai mediator, dan fasilitator. Kunci keberhasilan pembelajaran menurut teori ini ialah intruksi pendidik yang harus memfasilitasi keperluan pembelajaran, agar anak didik dapat mengembangkan kemampuannya

Kelebihan teori kognitif, yaitu anak didik sebagai pusat pembelajaran karena pembelajaran dilakukan berdasarkan kemampuan kognitif anak didik, tanpa paksaan, dan pembelajaran tidak membosankan. Kelemahan dari teori ini akan terbuang sia-sia kerika strategi pendidik memajemen kelas yang kurang baik<sup>9</sup>, lebih menekankan pada daya ingat, sedangkan setiap anak didik memiliki daya ingat yang berbeda

### c. Teori Humanistik

Teori humanistik ini menjelaskan bahwa proses belajar harus dimulai, dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia,<sup>10</sup> sama halnya dengan tujuannya yaitu memanusiakan manusia, proses belajar menurut teori ini dibuat menyenangkan dan bermakna untuk anak didik. Keberhasilan pembelajaran akan terjadi, apabila anak didik bisa memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.<sup>11</sup> Teori humanistik ini lebih menekankan untuk memahami perilaku belajar anak didik, dari sudut pandang pelaku, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran pendidik dalam teori ini ialah, pendidik sebagai pembimbing yang dapat memberikan pengarahan kepada anak didik, dengan cara memberikan motivasi dan kesadaran akan makna dari belajar untuk anak didik untuk kedepannya, membantu setiap anak didik agar bisa mengembangkan dirinya, dan mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Kelebihan teori humanistik, yaitu menciptakan rasa saling menghargai dan menghormati antara pendidik dan anak didik, anak didik cenderung lebih aktif, membentuk dan menghargai kepribadian anak didik sesuai dengan potensi yang dimiliki, dan ebas mengembangkan potensi diri tanpa tekanan.<sup>12</sup> Kekurang dari teori humanistik yaitu, pendidik mebedakan antara anak didik yang serius dengan yang tidak serius.

---

<sup>9</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*.20

<sup>10</sup> Suprihatiningrum. 35.

<sup>11</sup> Sani, *Inovasi Pembelajaran*. 25.

<sup>12</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*.28.

#### d. Teori Sibernetik

Teori sibernetik ini relatif baru, yang muncul beriringan dengan teknologi dan informasi yang berkembang dengan cepat.<sup>13</sup> Sibernetik merupakan istilah *Cybernetics* dari bahasa Yunani yang memiliki makna pilot. Sibernetik merupakan teori sistem pengontrol komunikasi, atau penyampaian informasi dan sebagai pengontrol *feedback*. Teori ini memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang sangat cepat dan dimanfaatkan oleh dunia pendidikan untuk berkomunikasi antar dosen, pendidik, dan anak didik. Selain itu teknologi informasi ini digunakan untuk mencari bahan ajar, menerangkan materi pembelajaran atau pelatihan, bahan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran anak didik.<sup>14</sup>

Teori sibernetik ini adalah usaha pendidik yang memanfaatkan teknologi informasi, untuk membantu anak didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi anak didik agar dapat memahami stimulus dari luar melalui proses pengolahan informasi<sup>15</sup>. Aliran ini menghasilkan teori pembelajaran yang mendasarkan analisis tugas, tanpa informasi yang jelas tugas tidak akan terselesaikan dengan baik.<sup>16</sup> Teori sibernetik memiliki kesamaan dengan teori kognitif, yaitu sama-sama mementingkan proses belajar, daripada hasil belajar. Perbedaan dari kedua teori di atas ialah proses belajar teori sibernetik sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari, dengan cara mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi yang berkenaan dengan informasi yang diperoleh<sup>17</sup>.

Menurut teori sibernetik ini, pendidik memiliki fungsi untuk merencanakan, mempersiapkan, dan melengkapi stimulus yang penting, untuk masukan simbolik berwujud informasi verbal, dan masukan referensi (objek dan peristiwa). Pendidik berperan sebagai pembimbing anak didik dalam memahami informasi yang sesuai, dan memanipulasikan proses pemahaman akan konsep pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Sutiah, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016). 27

<sup>14</sup> Yetty Oktarina dan Yudi Abdullah, *Komunikasi Dalam Perspektif Teori Dan Praktek*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2017). 92.

<sup>15</sup> Hamonangan Tambunan, Marsangkap Silitonga, dan Uli Basa Sidabutar, *Blended Learning Dengan Ragam Gaya Belajar*, 1st ed. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). 27.

<sup>16</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*.

<sup>17</sup> Sani, *Inovasi Pembelajaran*. 36.

Belajar merupakan kegiatan antara anak didik dengan lingkungannya, yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. pembelajaran ialah, penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya, kegiatan atau proses belajar anak didik, penyediaan kondisi dapat diperoleh dengan bantuan pendidik, atau diperoleh anak didik sendiri tanpa adanya bantuan pendidik (otodidak)<sup>18</sup>.

Ketika pengertian belajar dikaitkan dengan pembelajaran adalah proses perubahan perilaku melalui pengalaman atau proses berfikir sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.<sup>19</sup> Pembelajaran dalam UU sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 20 berbunyi “Pembelajaran adalah proses interaksi anak didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk menumbuhkan dan mendorong anak didik untuk belajar<sup>20</sup>, dari apa yang diajarkan pendidik kepada anak didik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran ialah perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh anak didik, dengan melakukan kegiatan atau aktivitas belajar yang sudah direncanakan. Tujuan dari pembelajara, ialah mengharapkan anak didik memiliki pengetahuan, pemahaman, menerapkan, mampu menganalisis, mampu menilai, dan berkreasi<sup>21</sup>. Hal ini berdasarkan taksonomi bloom, yang sudah direvisi.

**Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran menurut Taksonomi Bloom**

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengetahuan	Cermah, Visualisasi, Pemberian Contoh, Ilustrasi, Analogi
Pemahaman	Penugasan, bertanya, Diskusi
Menerapkan	Bermain Peran, Demonstrasi
Analisis	Diskusi, Debat, Penyelesaian Masalah
Evaluasi	Studi Kasus, Membuat Proyek, dan simulasi
Kreasi	Menyelesaikan Masalah Kontekstual, Membuat Simulasi, dan Membuat Proyek Komplek

<sup>18</sup> Sani. 40.

<sup>19</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. 35.

<sup>20</sup> Nafiah Damayanti, “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas V A Di Mi Asas Islam Kalibening Tahun Pelajaran 2019/2020” (Skripsi, IAIN Salatiga, 2020). 15.

<sup>21</sup> Sani, *Inovasi Pembelajaran*. 58.

Setiap anak didik memiliki daya ingat yang berbeda saat proses pembelajaran, menurut Edgar Dale dalam bukunya Ridwan daya ingat anak didik digambarkan dalam bentuk presen, yaitu membaca 10%, mendengar 20%, melihat 30%, mendengar dan melihat 50%, menjelaskan 70%, dan melakukan 90%.

**Tabel 2. 3 Daya Ingat dan Hasil Belajar Menurut Edgar Dale**

Daya Ingat	%	Hasil belajar
Membaca	10	Menjelaskan, mendefinisikan, membuat daftar
Mendengar	20	
Melihat Gambar	30	Menunjukkan/ demonstrasi, menerapkan, latihan
Menonton video		
Menyaksikan pertunjukan	50	
Mengamati demonstrasi		
Berpartisipasi dalam lokakarta	70	Menganalisis, merancang, mengevaluasi, berkreasi
Merancang pembelajaran berkolaborasi		
Melakukan simulasi pengalaman nyata	90	
melakukan pertunjukkan/ presentasi		

Pembelajaran memiliki beberapa komponen, Maksud dari komponen pembelajaran ialah kumpulan dari beberapa bagian penting dari pendidikan, dan bagian tersebut saling berhubungan dengan bagian lainnya.<sup>22</sup> Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang dapat menyebabkan terlaksananya proses pembelajaran, mulai dari kurikulum, pendidik anak didik, materi atau bahan pembelajaran, strategi, metode, media<sup>23</sup>.

Pengertian dari komponen-komponen pembelajaran, yaitu:

<sup>22</sup> Haudi, *Strategi Pembelajaran*, 1st ed. (Sumatera Barat: CV INSAN CENDEKIA MANDIRI, 2021), 13.

<sup>23</sup> Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017). 90.

- 1) **Kurikulum** adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh lembaga pendidikan. Kurikulum berisikan rancangan pembelajaran yang akan diberikan anak didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 ialah, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Kurikulum 2013, istilah penyebuan guru dirubah menjadi pendidik, dan murid atau siswa dirubah menjadi anak didik.<sup>24</sup>

- 2) Pendidik dalam UU Nomor 20 tahun 2003, yaitu:
 

Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pendidik merupakan pendidik profesional yang tugasnya ialah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi anak didik.
- 3) **Anak Didik** merupakan anggota masyarakat yang berusaha untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan.
- 4) **Strategi** pembelajaran adalah rencana yang dilakukan pendidik agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Strategi pembelajaran, merupakan sebuah tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>25</sup> Faktor yang mempengaruhi strategi pembelajaran ialah tujuan, materi, anak didik, fasilitas, waktu, dan pendidik. Strategi pembelajaran dibagi menjadi lima, mulai dari strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), strategi pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*), strategi pembelajaran interaktif, strategi pembelajaran eksperimen, dan strategi pembelajaran mandiri.

Strategi pembelajaran langsung atau *direct instruction*, menempatkan pendidik sebagai sumber belajar, strategi ini efektif digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada anak didik. Strategi ini dinilai cukup efektif, ternyata terdapat kelemahan karena strategi ini tidak dapat digunakan

---

<sup>24</sup> Maria Ermilinda Dua Lering, “Kegiatan Belajar Mengajar Online Via WA Dan Penilaian Pembelajaran Kelas,” in *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*, 1st ed. (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 35.

<sup>25</sup> Sani, *Inovasi Pembelajaran*. 89.

untuk mengembangkan kemampuan anak didik, proses belajar/pemahaman, dan sikap yang diperlukan oleh anak didik untuk berfikir kritis.<sup>26</sup>

Strategi pembelajaran tidak langsung atau *indirect instruction*, strategi ini berpusat kepada anak didik, yang aktif membangun pengetahuan, dan pendidik bertindak sebagai fasilitator. Sumber pembelajaran berupa buku detak/modul, dan informasi noncetak (interner, dan lain sebagainya). Istilah lain dari strategi pembelajaran tidak langsung ialah pembelajaran inkuiri, induksi, dan penyelesaian masalah *problem solving*. Keuntungan dari strategi pembelajaran tidak langsung ini, dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu dalam diri anak didik, anak didik bisa menyelesaikan permasalahan dengan pilihan alternatif, kelemahan dari strategi ini ialah membutuhkan waktu yang banyak, pendidik kurang mampu mengontrol semua anak didik, dan hasil/dampak dari pembelajaran mungkin tidak sesuai dengan yang diinginkan<sup>27</sup>.

Strategi pembelajaran interaktif, mengutamakan kegiatan diskusi antar anak didik, atau dalam penerapannya disebut dengan diskusi kelas. Bagi pendidik yang menerapkan strategi ini perlu memberikan topik diskusi atau tugas, menentukan tugas atau komposisi anak didik dalam kelompok, dan menjelaskan cara pelaporan. Strategi pembelajaran eksperensial, fokus terhadap proses belajar, bukan pada hasil belajar. Sumber yang digunakan dalam strategi ini sangat beragam, dan strategi ini tidak dapat diterapkan untuk semua situasi. Strategi pembelajaran mandiri, bertujuan untuk mengembangkan inisiatif anak didik, rasa percaya diriif anak didik, rasa percaya diri, dan perkembangan diri anak didik. Faktor penting dalam strategi ini ialah kemandirian anak didik, dalam proses belajar secara mandiri, dan sumber belajar yang sesuai.

---

<sup>26</sup> Sani. 148.

<sup>27</sup> Sani.148-149.



- 5) **Metode Pembelajaran** adalah cara atau penerapan, yang digunakan pendidik untuk melaksanakan rencana atau strategi pembelajaran.<sup>28</sup> Ada beberapa metode pembelajaran, mulai dari metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, dan lain sebagainya.

**Tabel 2. 4 Strategi dan Metode Pembelajaran**

Strategi	Metode
Pembelajaran Langsung	Ceramah, Latihan, Pembelajaran Eksplisit, Demonstrasi, dan lain sebagainya
Pembelajaran Tidak Langsung	Diskusi Reflektif, Pembentukan Konsep, Perolehan Konsep, <i>Problem Solving</i> , Inkuiri Terbimbing, dan lain sebagainya.
Pembelajaran Interaktif	Debat, Latihan Sejawat, Diskusi, Belajar Kooperatif Berkelompok, Tutorial Kelompok, Diskusi Panel, dan lain sebagainya
Pembelajaran Eksperensial	Eksperimen, Simulasi, Bermain Peran, Pengamatan Lapangan, Survei, Permainan, Sinektik, dan lain sebagainya.
Pembelajaran Mandiri	Proyek Penelitian, Modul Belajar, Pembelajaran Berbantuan Komputer, Kontrak Belajar, dan lain sebagainya.

**6) Materi pembelajaran dan sumber belajar**

Materi pembelajaran adalah segala materi yang disusun secara teratur, berisikan tentang materi, pengetahuan, keterampilan yang digunakan pendidik sebagai instruktur dalam pelaksanaan pembelajaran<sup>29</sup> yang harus dikuasai oleh anak didik guna memenuhi standar kompetensi yang harus dicapai. pada intinya materi pembelajaran merupakan isi dari kurikulum, berupa materi pembelajaran dengan topik/ sub topik dan rinciannya.

Sumber belajar atau pembelajaran merupakan semua sumber yang bisa digunakan pendidik dan anak didik untuk kegiatan pembelajaran, dan mempermudah anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang sering

<sup>28</sup> Sani. 158.

<sup>29</sup> Tuti Iriani dan M Agphin Ramadhan, *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*, (Jakarta: KENCANA, 2019). 88-89.

digunakan pendidik ialah sumber cetak, (buku, majalah, brosur, ensiklopedia, denah, koran, dan lain sebagainya), sumber belajar non cetak (internet, televisi, film, radio, audio, dan lain sebagainya), sumber belajar yang berbentuk fasilitas (ruang kelas, laboratorium, museum, auditorium, dan lain sebagainya).<sup>30</sup>

- 7) **Media pembelajaran** adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar<sup>31</sup>, bertujuan untuk memberikan pengalaman konkrit, sebagai motivasi belajar, memberikan daya serap, dan retensi belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat anak didik pada mata pelajaran yang diberikan.

Simpulannya pembelajaran ialah, proses yang dilakukan pendidik yang dijadikan sebagai cara untuk mendorong dan menumbuhkan kegiatan atau minat belajar anak didik, yang bertujuan untuk mencerdaskan anak didik, memberikan pemahaman, menambah wawasan, dan sebagai bahan yang dapat digunakan anak didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran, yang dilakukan secara runtut dan sistematis, disesuaikan dengan petunjuk pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Pembelajaran IPS di SMP/MTs

### a) Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran dari penyerderhanaan ilmu-ilmu sosial (IIS) yang sengaja disederhanakan untuk tujuan pendidikan<sup>32</sup>. IPS dalam kurikulum merupakan mata pelajaran yang diberikan pada pendidikan dasar yaitu SD/MI dan SMP/MTs<sup>33</sup>, dan materi yang diberikan diambil dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, Sosiologi, geografi, politik, hukum, ekonomi, dan seni budaya.

Sapriya berpendapat bahwa mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai pembahuran atau penggabungan dari konsep disiplin ilmu-ilmu sosial, humaniora, sains, isu dan masalah kehidupan, dan mata pelajaran

---

<sup>30</sup> Hana Sakura Putu Arga et al., *Sumber Belajar IPS Berbasis Inkgungan* (Sumedang: UPI Sumedap Press, 2019). 12-13.

<sup>31</sup> Lisrohli Irawati, "Menjadi Guru Dengan Literasi Teknologi Di Tengah Pandemi Covid-19," *Praktik Pembelajaran Online Era Covid-19* (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 83-85.

<sup>32</sup> Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang: Widya Karya, 2013). 11

<sup>33</sup> SAPRIYA, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*, ed. Daris Effendi, 9th ed. (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2019). 07.

IPS baru diberikan kepada anak didik ketika berada di kelas V SD hingga kelas IX SMP.<sup>34</sup>

Tujuan mata pelajaran IPS ialah membantu anak didik dalam menguasai, memahami, mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan permasalahan sosial,<sup>35</sup> memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik, agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan dasar sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

*Besides language acquisition the social educational aim was to contribute to inter-cultural and peace education in an authentic context.*<sup>36</sup>

Tujuan pendidikan sosial ialah untuk berkontribusi pada pendidikan antar budaya dan perdamaian dalam konteks autentik (asli, tulen). Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, budaya manusia di masyarakat<sup>37</sup> dan diambil dari masalah yang terjadi di kehidupan manusia berupa konteks sosial, peristiwa yang terjadi, konsep, fakta, dan generalisasi dari isu sosial.<sup>38</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, kesimpulannya mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran, materi IPS diambil dari penggabungan dan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, yaitu sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, dan sosial budaya yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar yaitu SD/MI dan SMP/MTs.

### **b) Materi Pembelajaran IPS**

IPS merupakan mata pelajaran, yang materi didalamnya diambil dari ilmu-ilmu sosial yang sudah diadaptasikan, atau disesuaikan untuk tujuan pembelajaran, pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI, SMP/MTs). Materi pembelajaran IPS diambil dan disusun dari ilmu-ilmu sosial, materi yang diambil disesuaikan

---

<sup>34</sup> SAPRIYA, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*, ed. Daris Effendi, 9th ed. (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2019). 10-19

<sup>35</sup> Heni Waluyo Siswanto, "Studi Efektivitas Pembelajaran Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan* 17, No. 2 (2011). 155.

<sup>36</sup> Tilman Grammes, "COVID-19 Pandemic, Emergency Remote Teaching and Social Science Education," *Journal Of Social Science Education*, 2020, 1-7, <https://doi.org/10.4119/jsse-3544>.

<sup>37</sup> Nursalam, *Strategi Belajar Mengajar IPS*, (CV Garuda Mas Sejahtera, 2016). 15.

<sup>38</sup> Heni Waluyo Siswanto, "Studi Efektivitas Pembelajaran Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011). 156.

dengan tingkat kebutuhan, materi IPS disesuaikan dengan kelas atau jenjang pendidikan, materi IPS memiliki keterkaitan dengan Ilmu-ilmu sosial lainnya (sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi), materi disusun secara sistematis, dan materi IPS juga memperhatikan unsur yang berkaitan dengan konsep disiplin ilmu, dalam melihat permasalahan empiris (berdasarkan pengalaman).

Materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang diadaptasi, meliputi beberapa hal, yaitu:

1. Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
2. *Method of inquiry* (pendekatan dan metode penyelidikan), dari setiap ilmu sosial.
3. Keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan ilmu-ilmu sosial.<sup>39</sup>

Perlu diketahui, bahwa tujuan adanya pembelajaran IPS, ialah untuk meningkatkan derajat manusia sebagai makhluk sosial, dengan cara bersosialisasi.

### c) Pembelajaran IPS di SMP/MTs

Mata pelajaran IPS di SMP/MTs merupakan mata pelajaran yang terpadu, hal ini diperkuat dengan ditetapkannya mata pelajaran IPS di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) yang berisikan bahwa Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal. Berdasarkan ketetapan itulah mata pelajaran IPS wajib dimuat dalam proses pembelajaran kepada semua anak didik pada tingkatan SD/MI dan SMP/MTs.

Pembelajaran terpadu diartikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan berbagai ide atau gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai dalam satu mata pelajaran, dari mata pelajaran yang berbeda.<sup>40</sup> Pembelajaran terpadu merupakan implementasi dari kurikulum yang diaplikasikan pada pembelajaran jenjang pendidikan dasar,<sup>41</sup> dan model pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran yang berbeda yang bertujuan untuk memberikan

---

<sup>39</sup> Abdul Karim, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial IPS* (Kudus: STAIN Kudus Press, 2015).07.

<sup>40</sup> Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, dan Dian Permatasari Kusuma Dayu, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu* (Magetan: CV AE MEDIA GRAFIKA, 2019). 02.

<sup>41</sup> Heni Waluyo Siswanto, "Studi Efektivitas Pembelajaran Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011). 159.

pembelajaran yang berarti kepada anak didik, dan model pembelajaran yang menggabungkan dan menyesuaikan beberapa materi pembelajaran dari beberapa materi yang berkaitan dengan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang ditemukan.

Fokus kajian IPS pada jenjang SMP/MTs ialah pada hubungan antar manusia (kemampuan hidup bermasyarakat), dan proses membantu perkembangan kemampuan dalam hubungan tersebut<sup>42</sup>. Mata pelajaran IPS di SMP/MTs memuat materi tentang sejarah, sosiologi, geografi, dan ekonomi,<sup>43</sup> dan belum mencakup dan mengkomodifikasi seluruh disiplin ilmu sosial, yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Namun, ketentuannya sama bahwa melalui mata pelajaran IPS, anak didik diarahkan agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

### 3. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19

#### a) Pandemi Covid-19

Pandemi adalah wabah (penyakit yang menular) yang menyerang ke seluruh dunia, dan menjadi masalah besar sesama warga dunia.<sup>44</sup> Pandemi ini terjadi tidak secara langsung, melainkan terjadi setelah adanya wabah (penyakit yang menular secara cepat), endemik (penyakit menular pada suatu daerah), dan barulah terjadi pandemi.

Pada awal tahun 2020 telah terjadi wabah, yang disebabkan oleh virus corona (*Coronavirus* atau *coronaviridae*), yang merupakan sekumpulan virus, yang dapat menyebabkan binatang bahkan manusia terkena penyakit, mulai dari infeksi saluran pernafasan dengan gejala ringan hingga berat (kematian).<sup>45</sup> Virus corona merupakan virus baru, yang baru ditemukan pada bulan november 2019, dan awalnya menjadi wabah di kota wuhan china, karena penyebarannya yang sangat cepat, sehingga menyebar ke negar lain, sehingga WHO menetapkan sebagai pandemi *covid-19* pada bulan maret 2020.

---

<sup>42</sup> Karim, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial IPS*. 04.

<sup>43</sup> Heni Waluyo Siswanto, "Studi Efektivitas Pembelajaran Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011). 156.

<sup>44</sup> F.G. Winarno, *COVID-19 Pelajaran Berharga Dari Sebuah Pandemi* (Jakarta: PT Gramedia, 2020). 03.

<sup>45</sup> Nahla Shihab, *Covid-19 Kupasan Ringkas Yang Perlu Anda Ketahui* (Tangerang Selatan: Literasi, 2020). 01.

*Covid-19* merupakan salah satu penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona.<sup>46</sup> Perlu kita ketahui, bahwa corona merupakan nama virus, dan *covid-19* (*Corona Virus Disease 2019*) merupakan nama dan sebutan dari penyakit yang disebabkan oleh virus corona. Sebelum *covid-19* ditetapkan sebagai pandemi, sebelumnya telah terjadi wabah SARS pada tahun 2002-2004, dan MERS yang terjadi pada tahun 2012-2013. Simpulanya, pandemi *covid-19* merupakan, penyebaran penyakit yang menular dengan cepat, yang disebabkan oleh virus corona, dan penyebarannya sangat luas, hingga penjuru dunia.

Gejala yang ditimbulkan ketika terinfeksi covid-19 mulai dari demam, meriang, sakit kepala, nyeri otot, lemas/letih/lesu, pilek dan hidung meler, hidung tersumbat, nyeri tenggorokan, batuk, sesak nafas, nyeri dada, gangguan menghirup dan mengecap, mual, muntah, diare, mata merah, ruam kulit atau biduran, bahkan kematian. Virus corona ini berbahaya, terlebih belum ditemukannya obat bagi orang yang terkena dan terinfeksi virus ini, dan belum ditemukannya vaksin untuk mencegah agar tidak terinfeksi.<sup>47</sup>

Setelah 11 bulan (Maret 2020 – Januari 2021) Indonesia mengalami pandemi *covid-19*, barulah ditemukan vaksin. Program vaksinasi *covid-19* di Indonesia, dilakukan untuk pertama kali di Istana Negara, pada tanggal 13 Januari 2021, dan Bapak Presiden Joko Widodo merupakan orang yang pertama kali di suntik vaksin. Cara pencegahan yang dilakukan untuk mencegah penularan covid-19 yaitu menerapkan *physical distancing*, yaitu menjaga jarak dengan orang lain minimal satu meter; menggunakan masker saat berpergian atau keluar rumah; mencuci tangan dengan air dan sabun atau *hand sanitizer*; menjaga daya tahan tubuh dengan cara berolahraga dan makan makanan yang bergizi; menghindari kontak langsung dengan penderita *covid-19*, dan suntik vaksin *covid-19*.

### **b) Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19**

Pandemi covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) yang terjadi saat ini, membawa dampak dan perubahan yang luar biasa dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan Surat Edaran No.4 tahun 2020 yang berisikan bahwa kegiatan pembelajaran

---

<sup>46</sup> Farid Maulana, “Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi *Covid-19* Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Smp Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020” (Skripsi, IAIN Salatiga, 2020). 13.

<sup>47</sup>Shihab, *Covid-19 Kupas Ringkas Yang Perlu Anda Ketahui*. 04.

yang biasanya dilakukan didalam kelas berubah menjadi pembelajaran daring yang dapat dilakukan dirumah untuk mencegah penyebaran covid-19. Adanya surat edaran tersebut mebuat sistem pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan, kegiatan pembelajaran tatap muka ditiadakan dan untuk sementara waktu dilakukan di rumah atau *study from home*.<sup>48</sup>

Pembelajaran daring yang biasanya dikenal dengan istilah pembelajaran *online (online learning)*, atau pembelajaran jarak jauh (*learning distance*) dalam kalangan masyarakat maupun akademik.<sup>49</sup> Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi dan terhubung dengan internet, dan dalam pembelajaran tersebut antara pendidik dan anak didik tidak bertemu atau tatap muka melainkan dapat dilakukan di rumah dan dimana saja.

Konsep pembelajaran daring seperti ini sudah terjadi sejak ketika bermunculan sistem ataupun aplikasi yang diawali oleh *e* (elektronik) seperti *e-book, e-learning, e-laboratory, e-library*, dan *e* lainnya. Kenyataan dalam pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran daring ini dilaksanakan karena ada permasalahan global, yaitu adanya penularan wabah virus corona dan berubah menjadi covid-19.

Pembelajaran daring sebagai solusi pembelajaran saat pandemi covid-19 diuntungkan dengan era 4.0 yang berkaitan dengan teknologi digital, terlebih pembelajaran daring merupakan cara atau bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran konvensional beralih ke pembelajaran daring.<sup>50</sup> Tujuan utama pembelajaran daring dimasa pandemi *covid-19* ialah untuk memutus mata rantai penyebaran *covid-19* dan melindungi keselamatan anak didik, karena resiko yang besar bagi keselamatan pendidik dan anak didik ketika pembelajaran tatap muka masih dilakukan.

---

<sup>48</sup> Yulimira Syafriani Yuminar M. Sani, "Tantangan Dan Dinamika Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19," in *Praktik Pembelajaran Online Era Covid-19* (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 38–41. Nya

<sup>49</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daing Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020). 02.

<sup>50</sup> Sri Gusty et al., *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daaring Di Tengah Pandemi Covid-19* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). 01.

Pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19, menjadi tantangan yang sangat dirasakan pendidik, karena proses pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran daring memanglah tidak mudah, apalagi bagi pendidik yang gaptek (gagap teknologi), atau pendidik yang belum terbiasa menggunakan teknologi saat mengajar. Pendidik yang mampu beradaptasi dengan teknologi, akan mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran daring pada masa pandemi dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bosanan.

Proses pembelajaran daring terdiri dari tiga aspek yaitu *pedagogical presence*, *academic presence*, dan *social presence*.<sup>51</sup> *Pedagogical presence*, berkaitan dengan pedagogis (mendidik) meliputi strategi pembelajaran, media pembelajaran yang disiapkan, motivasi, dan evaluasi. *Academic presence*, berkaitan dengan akademi seperti materi pembelajaran, dan berkaitan dengan keilmuan. *Social presence* atau kehadiran sosial yang berkaitan dengan pengembangan suasana ketika pembelajaran daring sama dengan pembelajaran di dalam kelas. ketiga aspek inilah yang akan menentukan keberhasilan pembelajaran daring untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Pelaksanaan pembelajaran daring harus disertai dengan fasilitas pendukung seperti jaringan internet(data internet, wifi), alat komunikasi (ponsel pintar, laptop, komputer, dan lain sebagainya), dan bisa menggunakan teknologi informasi.<sup>52</sup> Pembelajaran daring di masa pendemi covid-19 membawa dampak positif dan negatif, terlebih pembelajaran daring menggunakan jaringan internet dengan akseibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan mampu memunculkan berbagai pembelajaran.

Dampak positif yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19, yaitu :

- 1) Menghambat penyebaran virus corona dan menaati aturan pemerintah
- 2) Akselerasi Transformasi Dunia Pendidikan
- 3) Meningkatkan minat penelitian
- 4) Tersedia berbagai plarform pembelajaran *online* atau daring, yang mudah di akses, dan *free* (gratis).

---

<sup>51</sup> Dwi Sulisworo, "Hidup Lebih Produktif Dengan Memanfaatkan Pengetahuan Dari Dunia Maya," in *Praktik Pembelajaran Online Era Covid-19* (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 02.

<sup>52</sup> Sulisworo, *Problematika Pendidikan Di Indonesia Bagian Timur*.08-12.



- 5) Banyak bermunculan kegiatan dan seminar *online* yang dapat diikuti secara gratis
- 6) Banyak orang tua yang melek teknologi, karena pada jenjang pendidikan tertentu, anak didik harus dibantu dan didampingi oleh orang tua, saat melakukan pembelajaran daring
- 7) Anak didik dapat memanfaatkan informasi dan teknologi sebagai sumber belajar<sup>53</sup>
- 8) Pembelajaran dapat dilakukan dengan santai, dapat dilakukan di rumah dan tempat manapun
- 9) Materi pembelajaran yang dibagikan oleh pendidik dalam bentuk file dapat dibuka kapan saja, dan materi tambahan dalam bentuk link dapat diakses kapan saja<sup>54</sup>

Pembelajaran daring pada masa pandemi *covid-19* selain membawa dampak positif juga membawa dampak negatif, yaitu: Pengeluaran yang bertambah untuk pembelian paket internet.

- a. Keluhan orang tua yang tidak dapat menggantikan peran pendidik bagi anak-anaknya ketika pembelajaran di rumah.
- b. Materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik hanya sebatas tugas, tanpa adanya penilaian melalui proses dari sebuah hasil.<sup>55</sup>
- c. Pendidik cenderung memberikan tugas yang banyak disetiap mata pelajaran<sup>56</sup>
- d. Memungkinkan adanya kejahatan *cyber*
- e. Pelaksanaan mata pelajaran yang biasanya dilakukan dengan praktikum menjadi tidak efektif, karena tidak dapat diakses dan dilakukan di rumah.
- f. Pemanfaatan teknologi sebagai media dan sumber belajar *online* atau daring belum maksimal
- g. Pandemi *covid-19* membawa dampak di berbagai sektor selain pendidikan yaitu ekonomi, sehingga mempengaruhi perekonomian secara keseluruhan dan berdampak terhadap

---

<sup>53</sup> Sri Gusty et al., *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daaring Di Tengah Pandemi Covid-19* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). 02.

<sup>54</sup> Khadijah, "Jihad Guru Pada Masa Pandemi Covid-19," in *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19*, 1st ed. (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 81.

<sup>55</sup> Khadijah. 82.

<sup>56</sup> Dwi Sulisworo, "Pengaturan Diri Dalam Belajar *Online* Menentukan Keberhasilan," *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19* (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 42–45.

pemenuhan biaya kuota jaringan internet yang terkesan mahal dan mejadi syarat pelasanan pembelajaran *online*.<sup>57</sup>

Permasalahan atau kendala yang sering ditemukan dalam kegiatan pembelajaran daring dimasa pandemi *covid-19* yaitu masalah jaringan atau koneksi jaringan internet yang tersendal,<sup>58</sup> pendidik yang masih gaptek, fasilitas penunjang pembelajaran daring yang belum lengkap.

### c) **Plarform Pembelajaran Online**

Pandemi covid-19 yang sedang terjadi saat ini, ternyata membawa sisi baik bgi pendidik dan anak didik. Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai partner, anak didik mengetahui bahwa gadget atau ponsel pintar, laptop atau komputer itu tidak hanya digunakan sebagi sarana hiburan semata.<sup>59</sup> Ada banyak aplikasi, media atau plarform pembelajaran *online*, yang dapat digunakan pendidik sebagai sarana dalam membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *zoom*, dan lain sebagainya.

#### 1) **WhatsApp**

*WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi berbasis *online* yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi, hampir semua orang menggunakan dan memiliki *WhatsApp*. ada beberapa fitur yang terdapat pada *WhatsApp* dan mempermudah pembelajaran menjadi lebih efektif. Fitur *WhatsApp* sangatlah beragam mulai dari *chatting* (pesan teks) , *voice record* (pesan suara),<sup>60</sup> mengirim atau mengunduh foto dan video, pendidik juga dapat membagikan materi pembelajaran dalam bentuk dokumen baik file *word* atau *power point*, pembagian link video,

*WhatsApp* ternyata dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada saat pandemi *covid-19*, ternyata memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya.

---

<sup>57</sup> Sri Gusty et al., *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daaring Di Tengah Pandemi Covid-19* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). 04-05

<sup>58</sup> Syafrudin Kurniawan, "Pembelajaran Daring Di Tengah Covid-19," in *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19* (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 05–08.

<sup>59</sup>Ratih Kesuma Dewi, "Mendidik Di Tengah Pandemi: Siapkah Pendidik Belajar (Lagi)?," in *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19*, ed. 1 (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 87.Dewi.

<sup>60</sup> Bigar Rahasia Siswa, "Memanfaatkan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Online Di Masa Pandemi," in *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*, 1st ed. (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 29.

Kelebihan *WhatsApp* mudah digunakan,<sup>61</sup> hemat dalam penggunaan kuota<sup>62</sup>, memiliki berbagai fitur seperti grup *chat* kelas (kelompok chat yang bisa digunakan pendidik dan anak didik tertentu), dapat mengirim dan mengunduh foto, dokumen, *voice note* (pesan suara), musik, video, link. Kekurangannya, pendidik dan anak didik tidak bisa berinteraksi secara langsung/tatap muka, anak didik tidak semuanya mengikuti pembelajaran sesuai pada waktunya, tidak mampu mengirim atau menerima file yang terlalu besar<sup>63</sup>, harus terhubung dengan internet.

## 2) *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan salah satu web gratis yang dikembangkan oleh *google*, untuk instansi pendidikan, seperti sekolah dan siapapun yang memiliki akun *google* bisa menggunakannya. *Google Classroom* dibuat agar dapat menyederhanakan materi dan menyalurkan materi dari pendidik kepada anak didik, pemberian tugas, ujian, *quiz*, tanpa perlu menggunakan kertas, dan pendidik juga bisa langsung memperoleh hasil jawaban tanpa perlu mengoreksi. Tujuan utama dari *Google Classroom* ialah untuk merampingkan berbagai file, dokumen, pendidik dan anak didik. *Google Classroom*, dapat digunakan untuk membuat tugas, ujian, *quiz*, mengirim atau mengunduh file atau dokumen.<sup>64</sup> Beberapa fitur yang ada di *Google Classroom*, mulai dari *google drive* untuk membuat dan mengirim tugas, *google docs*, *Shets*, dan *slide* untuk menulias.

Pembelajaran pada masa pandemi covid-19, *Google Classroom* merupakan platform yang digunakan pendidik, dan anak didik untuk pembelajaran daring, dapat mempermudah pendidik dan anak didik agar tetap terhubung untuk kegiatan pembelajaran, meskipun tidak dilakukan di dalam kelas dan bisa digunakan dimana saja. Kelebihan dari *Google Classroom* ialah,

---

<sup>61</sup> Lering, "Kegiatan Belajar Mengajar Online Via WA Dan Penilaian Pembelajaran Kelas," 2020.

<sup>62</sup> Wuri Ratna Hidayani, "Kreativitas Dosen Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Daring," in *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*, 1st ed. (Yogyakarta: CV MARKUMI, 2020), 14.

<sup>63</sup> Eka Evadian Bhagaskara, Eka Nur Afifah, and Enggar Maulana Putra, "Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Berbasis *WhatsApp* Di SD Yapita," *Research And Thought Elementary School Of Islam Jurnal 2* (2021): 13–23.

<sup>64</sup> Lering, "Kegiatan Belajar Mengajar Online Via WA Dan Penilaian Pembelajaran Kelas," 2020.

web yang sederhana, mudah digunakan, tidak memerlukan kuota data yang banyak, dan merupakan aplikasi gratis dalam penggunaannya. Kelemahan atau kekurangan dari *Google Classroom* ialah, saat menggunakannya harus terkoneksi dengan internet, belum menyediakan fitur video conference, dan tidak disertakan fitur pencarian.

### 3) Zoom

*Zoom* merupakan salah satu aplikasi komunikasi yang menggunakan video dan dapat digunakan untuk bertatap muka secara jarak jauh dengan jumlah peserta yang cukup banyak. Aplikasi *zoom* dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, maupun desktop, dan untuk menggunakan *Zoom* harus tersambung dengan internet.

Pembelajaran daring, bisa dilakukan melalui platform pembelajaran online, juga bisa dilakukan melalui sarana pembelajaran yang sudah disediakan oleh kemendikbud, seperti Rumah Belajar, *Google G Suites for Education*, kelas pinar, *Microsoft Office 365*, *Quipper School*, Sekolah Online Ruang Guru, Sekolahmu, dan Zenius.<sup>65</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sedang dilakukan saat ini berbeda dari penelitian sebelumnya, karena hal itu belum ditemukannya judul yang sama dengan penelitian terdahulu dengan yang sedang dilakukan. Meskipun belum ditemukannya judul yang sama, peneliti berhasil menemukan karya yang relevansinya sama dengan judul penelitian ini, adapun karya-karyanya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Feri Sulianta dalam disertasinya tahun 2020 dengan judul “Model Konten Digital Berlandaskan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada User Generated Content Platform Sebagai Media Literasi”, dalam penelitian disertasi tersebut, peneliti bertujuan untuk menciptakan budaya literasi digital bagi anak didik serta masyarakat dalam era kompetensi digital dengan menggunakan metode penelitian R&D dengan mengimplementasikannya dengan pengujian secara bertahap dari awal mula observasi, pembuatan model konten digital, validasi model, pengujian skala dan sekema distribusi model produk pendidikan dalam ranah IPS.

Penelitian Feri Sulianta ini menunjukkan bahwa (1) kondisi eksistensi konten digital untuk tujuan pendidikan telah meningkat

---

<sup>65</sup> Surat Edaran kemendikbud 17 maret 2020

diberbagai instansi pendidikan, tapi sebagian anak didik menggunakan internet sbagai medi sosial hanya untuk bersosialisasi, menonton film, dan mendengarkan musik. (2) pengembangan model konten yang bermuatan pendidikan IPS sebagai media literasi dipublikasikan pada *User Generated Conten Plarform* dengan metode riset dan pengembangan. (3) efektivitas penerapan model konten digital sebelumnya belum pernah dibuat atau dikembangkan lebih lanjut, padahal model konten digital dapat dikembangkan dan digunakan sebagai sarana edukasi. Setelah model konten digunakan ada kenaikan hingga 35% dari rata-rata kelas yang telah mengakses modul pelatihan melalui portal website. (4) tanggapan masyarakat, pendidik, anak didik terhadap konten menyatakan bahwa model konten digital yang diusulkan akan menciptakan konten digital yang bermanfaat<sup>66</sup>. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan Feri Sulianta, sama-sama mengkaji topik tentan IPS. Perbedaan peneliti ini dengan peneliti sebelumnya ialah metode penelitian yang berbeda, yaitu penelitian R&D, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nafiah Damayati dalam skripsinya tahun 2020 dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V A DI MI Asas Islam Kalibening tahun Pelajaran 2019/2020”, dalam penelitian skripsi tersebut, peneliti bertujuan untuk mengetahui standar pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran IPS pada siswa kelas A di MI Asas Islam kalibening.

Peneliti sebelumnya dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian *deskriptif kualitatif* dan merupakan jenis kategori penelitian kualitatif dari aspek data dan analisisnya. Penelitian Nafiah Damayati ini menunjukkan bahwa (1) standar pelaksanaan pembelajaran daring ini membuat pserta lebih tau, memperoleh sumber belajar yang beragam selain pendidik, pembelajaran dapat dilakukan di rumah, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. (2) realita pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran IPS berjalan dengan efektif. (3) faktor penghambat baik secara internal dan eksternal. Faktor internal berupa ketepatan waktu dalam mengikuti pembelajaran, cara penyampaian pendidik, kesulitan menerima dan memahami meteri, dan waktu pengumpulan

---

<sup>66</sup> Feri Sulianta, *Model Konten Digital Berlandaskan IPS Pada User Generated Content Plarform Ssebagai Media Literasi: The Big Picture Of Specific Research*, 68 – 82.

tugas. Faktor eksternal berasal dari lingkungan dan latar belakang keluarga yang berbeda.<sup>67</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah sama-sama mengkaji tentang pembelajaran IPS, saat kegiatan pembelajaran daring, dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan peneliti ini dengan peneliti sebelumnya ialah lokasi penelitian yang berbeda, Nafiah Damayati melakukan penelitian di MI Asas Islam Kalibening, sedangkan peneliti melakukan penelitian di MTs NU Banat Kudus.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Farid Maulana dalam skripsinya tahun 2020 dengan judul “Problematika Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi *covid-19* Terhadap Motivasi Belajar IPA Di MTs Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”, dalam penelitian skripsi tersebut, peneliti bertujuan untuk mengetahui problematika penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran akibat pandemi *covid-19*, serta mengetahui upaya dalam menghadapi problematika tersebut.

Peneliti dalam penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian Farid Maulana ini menunjukkan bahwa (1) problematika penggunaan *Google Classroom* baik bersifat internal atau eksternal. Problematika internal berupa kesulitan anak didik dalam pengoprasian *Google Classroom*, tidak memiliki *smartphone*, kurang memahami materi dan kurangnya penjelasan dari pendidik. Problematika eksternal ialah anak didik kurang mendapatkan dukungan dan perhatian dari keluarga, dan kurangnya interaksi secara langsung antara anak didik dan pendidik (2) upaya kepala sekolah dalam menghadapi problematika ini dengan mentugaskan wali kelas untuk mendata anak didik yang mengalami kesusahan dan kesulitan dalam sarana prasarana dengan memberikan bantuan berupa pemberian data internet<sup>68</sup>. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah sama-sama mengkaji pembelajaran pada masa pandemi *covid-19*, dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan peneliti ini dengan peneliti sebelumnya ialah lokasi penelitian, yang dilakukan Farid di MTs Negeri 4 Salatiga Tahun

---

<sup>67</sup> Nafiah Damayanti, “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas V A Di Mi Asas Islam Kalibening Tahun Pelajaran 2019/2020” (Skripsi, IAIN Salatiga, 2020). 46-53.

<sup>68</sup> Farid Maulana, “Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Smp Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020” (Skripsi, IAIN Salatiga, 2020). 35-43.

Pelajaran 2019/2020, sedangkan peneliti melakukan penelitian di MTs NU Banat Kudus.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Zakiyah Aprilia Rezky dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Pendidik Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Masa Pandemi Covid 19 Kelas V Sekolah Dasar Negeri 44/X Rantau Rasau”. Sekripsi ini Peneliti sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian Zakiyah Aprilia Rezky ini menunjukkan bahwa 1). Upaya pendidik dalam meningkatkan pembelajaran tematik di masa pandemi *covid-19* yaitu dengan cara mengajar sekreatif mungkin agar anak didik tidak bosan atau jenuh dan dapat berperan aktif didalam pembelajarannya. 2). Kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam meningkatkan aktifitas belajar tematik di masa pandemi covid-19 adalah pengaruh teman yang ribut saat pembelajaran, dan waktu belajar yang terbatas. 3). Faktor pendukung yang membantu pendidik dalam meningkatkan pembelajaran tematik dalam masa pandemi *covid-19* adalah pendidik menyiapkan pembelajaran yang kreatif dimulai dari persiapan RPP, metode belajar, dan media yang bervariasi supaya kegiaatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah sama-sama mengkaji pembelajaran pada masa pandemi *covid-19*. Perbedaan peneliti ini dengan peneliti sebelumnya ialah lokasi penelitian yang berbeda, Zakiyah Aprilia Rezky melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 44/X Rantau Rasau, sedangkan peneliti melakukan penelitian di MTs NU Banat Kudus.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS pada saat pembelajaran daring pada masa pandemi *covid-19*. Terdapat hambatan saat pelaksanaan pembelajaran daring, mulai dari ketidak siapan sekolah dalam kegiatan pembelajaran secara online atau daring; pendidik yang belum siap dan belum pernah mengajar atau menyampaikan materi pembelajaran secara online atau daring; kondisi ponsel pintar anak didik yang berbeda; mahalnya kuota data internet; cepat dan lambatnya sinyal, yang berbeda di setiap tempat; keluhan anak didik mengenai kondisi mata yang harus melihat ponsel pintar atau laptop setiap harinya; dan sebagian anak didik yang berada di pesantren tidak dibolehkan, atau tidak diberikan izin untuk membawa ponsel pintar

atau laptop, untuk mengikuti pembelajaran daring pada masa pandemi *covid-19*.

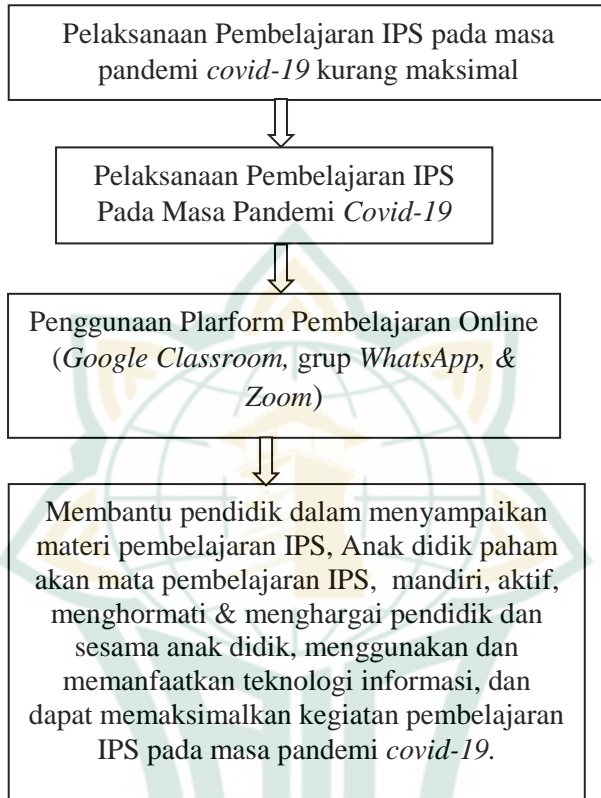
Pembelajaran IPS yang biasanya dilakukan di dalam kelas masih ditemukan hambatan dalam pelaksanaannya, begitupun dengan pelaksanaan pembelajaran IPS pada masa pandemi *covid-19*, yang pembelajarannya dilakukan secara *online* (daring) yang sebelumnya tidak ada persiapan sama sekali, sedangkan kegiatan pembelajaran harus tetap dilakukan. Karena adanya hambatan yang membuat pelaksanaan pembelajaran IPS pada masa pandemi, menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan gembasan di atas, peneliti menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS, yang dilakukan oleh pendidik, dengan menggunakan dan memanfaatkan platform pembelajaran *online* (*google class room*, grup *WhatsApp*, dan *zoom*) dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS, Anak didik paham akan mata pembelajaran IPS, mandiri, aktif, menghormati & menghargai pendidik dan sesama anak didik, menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi, dan dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran IPS pada masa pandemi *covid-19*.

Berikut merupakan gambaran dari kerangka berfikir pelaksanaan Pembelajaran IPS pada masa pandemi *covid-19* di MTs NU Banat Kudus Tahun Ajaran 2020/2021



**Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Pelaksanaan Pembelajaran IPS Pada Masa Pandemi Covid-19 di MTs NU Banat Kudus**



**D. Pertanyaan penelitian**

Peneliti melakukan penelitian terkait penelitian peneliti yang berjudul pelaksanaan pembelajaran IPS pada masa pandemi covid-19 di MTs NU Banat Kudus terhadap kepala sekolah MTs NU Banat Kudus, pendidik yang mengajar mata pelajaran IPS di MTs NU Banat Kudus, dan anak didik yang bersekolah di MTs NU Banat Kudus. Indikator pertanyaan penelitian, disesuaikan dengan tujuan penelitian, Adapun butir pertanyaan penelitian disajikan dalam lampiran, dari no 1 hingga lampiran no 6.