

## RETROGRESI PENGGUNAAN MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MASA PANDEMI COVID-19

Oleh:

Melisa Prawitasari<sup>1)</sup>, Sriwati<sup>2)</sup>, Heri Susanto<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>melisa.prawita@ulm.ac.id

<sup>2</sup>sriwati@ulm.ac.id

<sup>3</sup>iniherisusanto@ulm.ac.id

### Abstrak

Pelaksanaan pendidikan seyogyanya dapat bersinergi dalam berbagai kondisi. Bahkan ketika dilanda pandemi Covid-19, para pendidik dan peserta didik dituntut untuk terus berjuang agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, namun minim resiko penularan. Oleh sebab itu, selama pandemi proses pembelajaran diarahkan pada penggunaan media dalam jaringan (daring). Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana penggunaan media daring dalam pembelajaran sejarah di Kota Banjarmasin. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. Dalam proses pengumpulan data, sumber data ditentukan secara *purposive* dan *snowball*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya data yang sudah dihimpun dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh guru-guru mata pelajaran sejarah SMA di Kota Banjarmasin dalam pembelajaran daring adalah *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, dan *Learning Management System (LMS)*. Proses pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan fitur-fitur umum yang terdapat dalam aplikasi, yaitu berkiripesan, berbagi materi dalam bentuk file, seperti *microsoft powerpoint (ppt)*, modul pembelajaran, dan video, serta melalui *video conference*. Berbagai kendala yang dihadapi baik terkait pemanfaatan teknologi, karakteristik pengajar, dan karakteristik peserta didik berpotensi ke arah terjadinya retrogresi dalam pembelajaran daring.

**Kata Kunci:** retrogresi, media daring, pembelajaran sejarah

### 1. PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan dinamis, dapat dipandang dari berbagai persepsi dan sudut pandang melintasi garis waktu. Pada tingkat mikro, pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Susanto, 2014:43).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif, sejauh ini pendidikan di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran langsung, melalui institusi pendidikan baik ditingkat dasar, menengah maupun pendidikan tinggi.

Namun, dalam satu tahun terakhir ini kehadiran virus *corona (Covid-19)* kemudian mampu menggemparkan bahkan merubah kehidupan manusia. Seluruh bidang kehidupan terganggu, baik politik, sosial, ekonomi, maupun pendidikan (Satrio

et al., 2020:36). Situasi ini mengharuskan dunia pendidikan bertransformasi untuk mengikuti perubahan. Sebagaimana diketahui bersama, sistem pembelajaran yang digunakan selama ini adalah tatap muka dikelas yang kemudian berubah menjadi sistem daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi (Adisel & Pranansa, 2020:1-2).

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberi pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Pandemi Covid-19 tanpa disadari ternyata memberikan dorongan kuat bahkan menuntut guru untuk melakukan literasi digital dan memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga melalui pemanfaatan teknologi digital memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda (Hidayat & Khotimah, 2019)

Penting untuk memahami proses pembelajaran yang menjadi kebutuhan bangsa ini, sebagaimana yang dikemukakan Armando et al (2008:250) bahwa pembelajaran bukan sekedar proses transfusi ilmu pengetahuan, tetapi juga proses yang strategis menanamkan nilai dalam rangka kebudayaan anak manusia. Demikian pula dalam pembelajaran sejarah, melalui pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah merupakan kecenderungan berfikir yang

merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita menjadi lebih bijak dalam melihat dan memberikan respon terhadap berbagai masalah kehidupan.

Pembelajaran sejarah yang baik akan tercapai apabila proses pembelajaran dilakukan secara efektif dengan memanfaatkan media yang sesuai kebutuhan. Terlebih di era pandemi ini, guru dituntut aktif, kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, tidak dapat dipungkiri masalah rendahnya penguasaan teknologi guru adalah agenda pendidikan yang tidak kunjung mendapat titik temu. Hal ini selaras dengan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang hasilnya hanya 40 persen guru non TIK (yang tidak mengajar TIK), yang siap dengan teknologi (republik.co.id, 2018).

Teknologi sebagai jawaban atas permasalahan pendidikan di masa pandemi kiranya perlu dikaji kembali, sudah tepatkah penggunaannya terutama dalam pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, menarik untuk diteliti tentang "Retregresi Penggunaan Media Daring dalam Pembelajaran Sejarah di Kota Banjarmasin".

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Atas/ sederajat di Kota Banjarmasin yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kota Banjarmasin, khususnya SMAN 2 di Kecamatan Banjarmasin Barat, SMAN 7 di Kecamatan Banjarmasin Timur, SMAN 11 di Kecamatan Banjarmasin Utara dan SMAN 13 di Kecamatan Banjarmasin Selatan. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif yang dilakukan berdasarkan paradigma, strategi dan model kualitatif (Basrowi & Suwandi, 2008:21). Untuk keperluan pengumpulan data, sumber data ditentukan secara *purposive* dan *snowball*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya data yang sudah dihimpun dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA Selama Masa Pandemi Covid-19

Pada awal April telah dilakukan koordinasi bersama tim peneliti untuk merumuskan langkah awal penelitian. Selanjutnya, membuat kuisioner untuk dibagikan ke para guru sejarah tingkat SMA/ sederajat melalui forum MGMP Sejarah Kota Banjarmasin, untuk mengetahui gambaran awal proses pembelajaran pada masa pandemi menggunakan media daring.

Dari hasil kuisioner yang disebar, dapat diketahui bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh guru-guru mata pelajaran sejarah SMA di Kota

Banjarmasin yakni *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, dan *Learning Management System (LMS)* seperti *ruangguru* dan *domain/akun* dari *Kemdikbud*.

Setelah menganalisis hasil kuisioner, tim peneliti melakukan pendekatan mendalam dengan memilih narasumber yakni guru dan peserta didik dari beberapa SMA di Kota Banjarmasin, diantaranya SMAN 2 Banjarmasin, SMAN 7 Banjarmasin, SMAN 11 Banjarmasin dan SMAN 13 Banjarmasin untuk dilakukan pendekatan melalui wawancara secara daring menggunakan *zoom meeting* terkait permasalahan yang diteliti.

Pada dasarnya, pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* diwarnai dengan sistem belajar daring. Hal ini berlangsung sejak Maret 2020 lalu dan masih berlangsung hingga saat ini. Meski teknologi bukan hal yang asing dalam dunia pendidikan, namun melihat kondisi pembelajaran selama pandemi ternyata penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum terandalkan. Terutama pada masa awal pembelajaran tatap muka dihentikan, pembelajaran daring lebih banyak dilakukan melalui *whatsapp* dengan membuat grup mata pelajaran.

Seiring waktu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aplikasi-aplikasi lain mulai digunakan untuk menunjang proses pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Meeting Zoom*, bahkan LMS seperti *ruangguru* dan *domain/akun* dari *Kemdikbud*. Proses pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan fitur-fitur umum yang terdapat dalam aplikasi, yaitu berbagi materi dalam bentuk file, dalam hal ini lebih banyak berupa *microsoft powerpoint (ppt)*, modul pembelajaran, dan video. Selain itu, pembelajaran melalui *video conference* juga menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran daring.

Studi yang dilakukan Pangondianet al(2019:56) menyebutkan bahwa ada tiga hal yang dapat menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses, diantaranya teknologi, karakteristik pengajar, dan karakteristik peserta didik. Berbicara tentang teknologi, tidak diragukan lagi, Indonesia telah sampai pada era digital. Dalam konteks pembelajaran daring, pengajar (guru) memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, peserta didik yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif.

Meski guru telah mengupayakan optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring, namun dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik SMA di Kota Banjarmasin rasa bosan terhadap pembelajaran daring adalah hal yang tidak terhindarkan. Pasalnya kegiatan pembelajaran

cenderung berpusat pada peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang monoton yaitu lebih banyak diskusi antarpeserta didik dan penugasan.

Proses pembelajaran daring semacam ini tentu menuntut kemandirian belajar peserta didik yang nampaknya masih sulit untuk dicapai pada peserta didik-peserta didik SMA di Kota Banjarmasin. Oleh sebab itu, peserta didik dengan gaya belajar konvensional cenderung merasa lebih menyenangi pembelajaran melalui *video conference* karena aplikasi ini dapat mengakomodir kebiasaannya mendapatkan informasi secara langsung dari guru. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik masih rendah. Dalam kasus lain, meski peserta didik memiliki minat baca yang tinggi, namun kecenderungan daya bacanya masih rendah.

Kondisi ini sangat relevan dengan hasil studi Pangondianet al(2019:56) bahwa peserta didik yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan metode yang disampaikan secara konvensional, sedangkan peserta didik yang cerdas serta memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu untuk melakukan pembelajaran dengan metodedaring.

Kondisi inilah yang paling mengkhawatirkan dalam proses pembelajaran daring, manakala guru hanya menggunakan teknologi untuk membagikan sumber belajar tanpa melatih kemandirian belajar, melakukan kontrol, dan evaluasi dalam setiap pembelajaran daring yang dilakukan. Padahal sebagaimana yang diungkapkan Djafar Siddik (dalam Pane & Dasopang, 2017:337), pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

### **Pemanfaatan Media Daring Guru pada Mata Pelajaran Sejarah di Kota Banjarmasin**

Media sebagai salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan seperti media pembelajaran membuat perkembangan media pembelajaran menjadi lebih bervariasi, mulai dari jenis sampai dengan format media yang masing-masing memiliki ciri dan kemampuannya sendiri.

Dari sinilah, kemudian timbul usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran. Usaha pembuatan taksonomi media pembelajaran tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah taksonomi Leshin (1992) sebagaimana dikutip kembali oleh Arsyad(2019:79–80), di mana Leshin mengklasifikasikan media

menjadi lima kelompok yaitu media berbasis manusia, berbasis cetakan, berbasis visual, berbasis audio-visual, dan berbasis komputer.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang memanfaatkan jaringan internet pada saat pelaksanaannya. Jenis media yang digunakan pada saat proses pembelajaran daring berlangsung adalah jenis media yang dapat diakses dengan adanya jaringan internet. Dari hasil kuisioner dan wawancara dapat diketahui bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh guru-guru mata pelajaran sejarah SMA di Kota Banjarmasin yakni *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, dan *Learning Management System (LMS)*.

Berikut ini akan dibahas pemanfaatannya dalam proses pembelajaran daring mata pelajaran sejarah SMA di Kota Banjarmasin:

#### **WhatsApp**

Penggunaan aplikasi ini sebagai media daring dapat dikatakan paling intens karena Aplikasi *WhatsApp* ini terbilang mudah dipahami sehingga dapat digunakan oleh siapapun. Fitur dalam aplikasi *WhatsApp* bukan hanya untuk mengirim pesan saja tetapi juga dapat digunakan untuk mengirimkan file, foto, video, *voice note* dan *video call*.

Dalam proses pembelajaran, aplikasi ini biasanya digunakan sebagai media komunikasi maupun media berbagi materi ataupun tugas dalam pembelajaran daring. Artinya, pemanfaatan fitur dalam aplikasi *WhatsApp* pada proses pembelajaran sebatas untuk berkirip pesan (chat), berbagi file berupa materi/modul pembelajaran dan penugasan. Fitur-fitur lain seperti berbagi foto, video, *voice note* dan *video call* terbilang jarang bahkan tidak pernah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

#### **Google Classroom**

*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah aplikasi pembelajaran daring. Aplikasi ini di desain untuk membantu tenaga pendidik membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara *paperless*. Penggunaan aplikasi ini harus memiliki akun *google* terlebih dahulu agar dapat mengakses aplikasi *google classroom* (Hakim, 2016).

*Google classroom* dapat dikatakan sebagai aplikasi yang menyediakan kelas *online* sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan dan mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah berinteraksi maupun berdiskusi layaknya di ruang kelas dan guru dapat dengan mudah menglompokkan kelas, materi dan tugas yang akan diberikan kemudian guru juga dapat membagikan presensi secara online melalui *google classroom*.

Aplikasi ini digunakan beberapa SMA di Kota Banjarmasin sebagai LMS resmi sekolah menggunakan akun khusus dari kemdikbud. Beberapa guru dan peserta didik menganggapnya sebagai paket lengkap yang dapat mengakomodir

kebutuhan pembelajaran daring, karena selain memberikan kemudahan dalam pengelolaan administrasi kelas, aplikasi ini juga menyediakan fitur yang terhubung dengan aplikasi *google* lainnya seperti *google meet* dan *google form*.

Dalam pembelajaran daring, penggunaan aplikasi ini telah dioptimalkan di beberapa sekolah, meski fitur yang lebih banyak digunakan masih seputar berbagi file pembelajaran (ppt, modul, dan lain-lain), video pembelajaran, pemberian tugas, dan interaksi atau diskusi dengan cara berkirim pesan (chat). Dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik diketahui bahwa pemanfaatan aplikasi *google* lain seperti *google meet* dan *google form* melalui *google classroom* jarang digunakan.

#### **Google Meet**

*Google meet* adalah merupakan layanan *video conference* yang dikembangkan oleh *google*. Salah satu keunggulan yang dimiliki *google meet* yakni dapat terhubung dengan banyak orang, bahkan dapat mengundang hingga 260 peserta secara langsung melalui video. Selain itu, setiap peserta juga dapat berbagi layar untuk menyajikan dokumen, *spreadsheet* atau presentasi. Hal ini tentu dapat menjadi alternatif pembelajaran daring layaknya pembelajaran tatap muka.

Namun, penggunaan aplikasi ini sangat terbatas selama pembelajaran daring. Dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, diakui bahwa pemanfaatan aplikasi dengan mode *video conference* hanya dilakukan beberapa kali dalam satu semester. Biasanya pada saat pertemuan pertama di awal tahun ajaran baru untuk memberikan pengantar, kontrak belajar dan pengenalan antara guru dan peserta didik. Selain itu, beberapa guru juga memanfaatkan aplikasi ini untuk melakukan ujian secara lisan, mereview materi dengan tingkat kesulitan yang tinggi dan tugas presentasi.

#### **Zoom Meeting**

*Zoom Cloud Meetings* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menunjang suatu kebutuhan sebagai alat berkomunikasi dengan banyak orang tanpa harus kontak langsung melalui *videoconference*. Aplikasi dapat diinstal dengan perangkat seperti, PC dengan webcam, laptop dengan webcam dan juga *smartphone android*. Adapun fitur-fitur yang disediakan diantaranya *video conference (one on one* maupun grup), *sharing screen*, chat, dan *recording video call*. Mengingat fungsinya yang tidak jauh berbeda dengan *google meet*, penggunaannya pun selama pembelajaran daring tidak jauh berbeda, yaitu hanya digunakan beberapa kali dalam satu semester.

#### **Learning Management System**

Menurut Riyadi (dalam Raharja et al., 2011:36), LMS adalah *software* yang berguna untuk membuat materi perkuliahan *online* berbasis web dan mengelola hasil kegiatan pembelajaran. Dengan adanya LMS, peserta didik dapat melihat modul

pembelajaran yang tersedia, kemudian memahami materi pembelajaran melalui modul tersebut, serta dapat segera mengerjakan dengan mengambil tugas dan tes dari guru yang bersangkutan. LMS juga memungkinkan peserta didik dapat melihat jadwal perundingan secara *online* dengan narasumber lain. Selain itu, peserta didik juga dapat melihat nilai tugas dan tes beserta peringkatnya masing-masing.

Ada banyak jenis aplikasi dalam LMS diantaranya adalah *SEVIMA EdLink*, *Moodle*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology* dan yang juga banyak digunakan di Indonesia adalah aplikasi ruangguru yang juga telah digunakan beberapa SMA di Banjarmasin. Dari sekian banyak aplikasi tersebut, beberapa yang digunakan adalah *google classroom* dan ruangguruyang diintegrasikan dengan *google classroom* menggunakan domain/akun dari Kemdikbud.

Sebagaimana yang disampaikan sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi ini telah dioptimalkan di beberapa sekolah, namun pemanfaatan fitur-fitur pada aplikasi ini masih sebatas untuk berbagi file pembelajaran (ppt, modul, dan lain-lain), video pembelajaran, pemberian tugas, dan interaksi atau diskusi dengan cara berkirim pesan (chat) yang menurut peserta didik cenderung monoton.

#### **Kendala dan Retrogresi yang terjadi pada Penggunaan Media Daring pada Pembelajaran Sejarah di Kota Banjarmasin**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), retrogresi berarti kemunduran, pemburukan, penurunan. Jika dikaitkan dengan konteks pembelajaran, gejala retrogresi ini bisa dimaknai sebagai kemunduran atau penurunan kualitas proses belajar mengajar yang terjadi di masa pandemi *Covid-19*.

Sebagaimana diketahui bersama, sejak Maret 2020 lalu Indonesia menerapkan *social distancing* untuk mencegah penyebaran *Covid-19*. Dalam kondisi seperti ini, sekolah-sekolah kemudian mulai menerapkan sistem pembelajaran *online*. Berbagai media daring kemudian mulai dikenal, dipelajari, dan dikembangkan berbagai pihak untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Tidak dapat dipungkiri, berbagai kendala yang dihadapi dalam penggunaan media daring berpotensi ke arah terjadinya retrogresi dalam pembelajaran daring, khususnya pada mata pelajaran sejarah SMA di Kota Banjarmasin. Berdasarkan data yang berhasil dihimpun melalui kuesioner dan wawancara terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam penggunaan media daring.

Kendala yang dihadapi guru antara lain penguasaan teknologi yang masih rendah, kualitas jaringan internet, kapasitas memori aplikasi pembelajaran daring, kesulitan mengembangkan model pembelajaran dengan mode daring, kesulitan melakukan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh baik proses maupun hasilnya. Sedangkan kendala yang dihadapi peserta didik antara lain kualitas

jaringan internet, persoalan finansial (*smartphone* dan kuota), disiplin diri dan kemandirian belajar yang rendah.

Retregresi dalam penggunaan media daring adalah sebuah kenyataan yang tidak terhindarkan mengingat pembelajaran daring yang diberlakukan di dunia pendidikan saat ini bukan bagian dari program pendidikan yang dilakukan Kemdikbud, melainkan sebuah langkah antisipasi terhadap pandemi *Covid-19* yang melanda Indonesia. Oleh sebab itu, kesiapan satuan pendidikan, tenaga pendidik (guru), bahkan peserta didik tentu belum matang. Terlebih, apabila berbagai kendala yang muncul selama pembelajaran daring tidak dilakukan proses evaluasi dan penanganan secara cepat dan tepat, maka sangat memungkinkan retrogresi tidak hanya berdampak pada kualitas penggunaan media pembelajaran daring, tetapi pada akhirnya akan berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* diwarnai dengan sistem belajar daring. Adapun aplikasi yang sering digunakan oleh guru-guru mata pelajaran sejarah SMA di Kota Banjarmasin yakni *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, dan *Learning Management System (LMS)*. Dalam hal ini, meski teknologi bukan hal yang asing dalam dunia pendidikan, namun melihat kondisi pembelajaran selama pandemi ternyata penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum terandalkan. Pasalnya kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang monoton yaitu lebih banyak diskusi antarpeserta didik dan penugasan. Proses pembelajaran daring semacam ini tentu menuntut kemandirian belajar yang nampaknya masih sulit untuk dicapai pada peserta didik-peserta didik SMA di Kota Banjarmasin. Sehingga retrogresi dalam penggunaan media daring adalah sebuah kenyataan yang tidak terhindarkan mengingat berbagai yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran daring.

#### 5. REFERENSI

- Adisel, A., & Pranansa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- Armando, A., Saifuddin, A. F., & Karim, M. (2008). *Refleksi Karakter Bangsa*. Forum Kajian Antropologi Indonesia.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Raja Grafindo.
- Basrowi, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Hakim, A. B. (2016). Efektivitas Penggunaan

ELearning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *Jurnal I-Statement*, 2(1), 1–6.

- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda/Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 56–60.
- Raharja, S., Prasajo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System dengan Pengembangan Software Moodle di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan*, 41(1), 34–44.
- Satrio, Y. D., Handayani, S., Abbas, M. H. I., & Kustiandi, J. (2020). Studi Komparasi Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Keuangan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 29–35. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25314>
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.