

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan pokok manusia. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar guna untuk mengalami perubahan tingkah laku dalam proses menuju kedewasaan (Ahmadi, 2001:69). Dalam rangka mencerdaskan manusia dan kehidupan bangsa, maka pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting guna untuk membangun peradaban yang berilmu pengetahuan dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu unsur yang begitu penting, hal ini dikarenakan pendidikan merupakan sektor yang ikut berperan dalam menentukan arah bangsa kedepannya, karena maju tidaknya suatu bangsa tergantung kepada kualitas pendidikan bangsa tersebut. Sedangkan menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tertulis bahwa definisi pendidikan adalah sebuah proses yang sengaja dan dipikirkan untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk dapat memiliki kekuatasn spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat, berbangsa dan negara. Demi mewujudkan ketercapaian sistem pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti *smartphone* sebagai alat bantu.

Guru sejarah berada di bawah tekanan keras untuk membuat relevan tentang apa yang terjadi berabad-abad yang lalu. Guru sejarah harus merekontruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan. Adapun menurut Widja (1989:9) mengklaim bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang mencoba untuk mengajarkan mereka tentang pentingnya waktu dan tempat, kegiatan masa lalu, sekarang, dan masa depan. Maka dari itu, dibutuhkan kemampuan guru sejarah untuk memiliki kemampuan kreatif dalam proses pembelajaran. Sudah menjadi keharusan bagi seorang guru untuk mengeksplorasi berbagai macam sumber untuk mendapatkan alat bantu yang tepat untuk mengajar dan melengkapi apa yang sudah disediakan didalam buku cetak, untuk menambah informasi, untuk memperluas konsep, dan

untuk membangkitkan minat peserta didik (Kochhar, 2008:160). Karena penjelasan-penjelasan lisan secara langsung belaka tidak dapat membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan. Selain itu kegiatan pembelajaran kontekstual sehingga menyebabkan siswa hanya mendengarkan saja (Wicaksono & Corebima, 2015: 24).

Posisi pendidikan bagi perkembangan individu dan kemajuan Masyarakat berada di posisi sebagai fondasi utama. Sejalan dengan pendapat Mulyasa (2010:12) pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan kehidupan masyarakat, kelompok, maupun individu. Namun, masih banyak sistem pendidikan di Indonesia yang masih menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan waktu belajar dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang efektif. Seiring berkembangnya dan majunya zaman, teknologi merupakan unsur penting dalam mengumpulkan, mendapatkan, serta membagikan informasi. Teknologi informasi memang memberikan pengaruh yang sangat besar didalam kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Bahkan, teknologi informasi seolah menjadi kebutuhan pokok dunia pendidikan dengan menggunakan teknologi informasi yang berbasis *mobile*. Teknologi informasi yang berbasis *mobile* ini dapat dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan karena dapat digunakan dalam membantu dan mempermudah peserta didik maupun guru dalam melakukan aktivitas Pendidikan.

Dalam proses belajar mengajar membutuhkan alat bantu pembelajaran yang berguna untuk membantu menyampaikan materi-materi pembelajaran pada siswa, terutama mata pelajaran sejarah. Sejarah yang pada hakikatnya mempelajari manusia dalam lingkup ruang dan waktu, menjelaskan masa lalu untuk memahami masa kini, dan merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan. bertitik tolak dari pemikiran tersebut, pada implementasinya peran alat bantu pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran sejarah karena sejarah berhubungan dengan peristiwa masa lalu. Dengan adanya alat bantu pembelajaran, akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Berbagai macam alat bantu pembelajaran dapat dibawa ke dalam pelajaran, dan dapat menjadi alat bantu

pembelajaran baik didalam waktu pembelajaran maupun diluar waktu pembelajaran.

Terkait penggunaan alat bantu pembelajaran sejarah berbasis teknologi informasi diketahui bahwa masih banyak siswa dan guru di Sebagian besar Indonesia masih banyak menghadapi kesulitan dalam mengalokasikan waktu belajar secara efisien. Beban kurikulum yang tinggi, aktivitas ekstrakurikuler, dan gangguan dari berbagai sumber seringkali mengakibatkan kurangnya waktu yang cukup untuk melakukan pembelajaran yang mendalam dan penerapan konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang bisa diimplementasikan kepada murid maupun guru. Salah satu upaya yaitu memakai waktu diluar pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis *mobile*.

Pendidikan Indonesia perlu segera merespons era digital dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dan lembaga pendidikan perlu lebih aktif dalam mengadopsi inovasi teknologi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Susanto, H., & Prayogi, B. 2021: 145). Akan tetapi, meskipun teknologi telah mencapai tingkat inovasi yang luar biasa, banyak sekolah masih belum memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Keterbatasan sumber daya, pelatihan yang tidak memadai, dan ketidakyakinan dalam penggunaan teknologi pendidikan seringkali menghambat potensi yang dapat ditawarkan oleh alat-alat digital.

Pada kenyataannya, Sistem pendidikan konvensional sudah saatnya tidak bersifat angkuh dan seharusnya menunjukkan sifat bersahabat dengan alternatif cara belajar yang baru yang sarat dengan teknologi (Daryanto, 2010:174). Akan tetapi, keseluruhan peserta didik maupun guru di Sebagian besar sekolah di Indonesia belum bisa memanfaatkan *smartphone* dalam aktivitas pendidikan. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor, salah satunya yaitu kemampuan dalam penggunaan teknologi itu sendiri yang belum maksimal. Kemudian dilihat dari kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 7 Tasikmalaya yaitu menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini diharapkan Siswa memiliki kemampuan literasi dan kemampuan metakognitif untuk menunjang hasil belajarnya. Apalagi saat ini pembelajaran di sekolah menerapkan kurikulum 2013 yang menganut

pendekatan saintifik yang menekankan pada keterampilan proses (Maryani & Martaningsih, 2017; 45). Adapun dalam rangka menyongsong implementasi kurikulum 2013 dan berdasarkan juga dengan UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen berdasarkan peraturan menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang harus dimiliki dan dikuasai guru terkait kompetensi pedagogik salah satunya yang telah diputuskan bahwa setiap guru (harus) dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Akan tetapi, Masih banyak siswa yang memiliki kemampuan metakognitif kurang karena kesulitan dalam belajar (Pramono, 2017; 52). Hal ini disebabkan karena pemilihan sumber belajar yang hanya sebatas buku ajar sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam belajar. Selain itu keterbatasan waktu dalam pembelajaran disekolah mengakibatkan belum cukup paham akan bahan ajar yang diberikan oleh guru, sehingga membutuhkan media atau alat bantu lainnya yang dapat digunakan kapan dan dimana saja. Kemudian kegiatan pembelajaran kontekstual sehingga menyebabkan siswa hanya mendengarkan saja dan masih bergantung kepada guru. Masalah tersebut memang terjadi di SMA Negeri 7 Tasikmalaya terutama dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS II yang dimana pembelajaran sejarah sering dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yang akan membuat peserta didik merasa jenuh.

Kombinasi dari kurangnya waktu belajar yang efektif dan kurangnya pemanfaatan teknologi dapat berdampak negatif pada proses pendidikan, inovasi pendidikan, dan persiapan siswa untuk masa depan. Keterampilan digital dan akses ke sumber daya pembelajaran *online* telah menjadi semakin penting dalam dunia yang semakin terhubung dan berubah cepat. Oleh karena itu, mengatasi masalah ini adalah kunci untuk memastikan pendidikan yang relevan, berdaya saing, dan berkelanjutan. Solusi yang terencana dan strategis untuk mengatasi kendala ini perlu ditemukan dan diimplementasikan untuk memaksimalkan potensi pendidikan di era digital.

Berdasarkan hasil observasi awal dan dari hasil pengamatan di SMA Negeri 7 Tasikmalaya yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 7 Tasikmalaya, diketahui setelah adanya penggunaan Linktree sebagai alat bantu pembelajaran memungkinkan guru untuk semakin leluasa dan kreatif dalam memberikan dan menyampaikan materi kepada murid. Kemudian dilihat dari sisi murid, juga lebih dimudahkan dalam mendapatkan materi pembelajaran yang cukup dengan mengklik satu tautan Linktree yang didalamnya memuat tautan-tautan yang telah dibuat oleh guru.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi berbasis *mobile*. Linktree sebagai aplikasi yang bisa digunakan didalam smartphone dapat menjadi alat bantu pembelajaran. Linktree merupakan aplikasi maupun website yang menyajikan *tools* dalam bentuk tampilan sederhana untuk dapat mengakses beberapa menu. Aplikasi Linktree memiliki keuntungan dalam pengoperasiannya yang sangat mudah. Penggunaan Linktree mempermudah mengakses materi foto, video ataupun tautan-tautan pembelajaran lainnya kapanpun dan dimanapun, sehingga memudahkan siswa dalam pembelajaran. Linktree dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Linktree juga menawarkan berbagai kemudahan dalam mengelola informasi yang menguntungkan bagi pengguna.

Digunakannya Linktree sebagai alat bantu dalam pembelajaran bagi bahan ajar karena linktree dapat digunakan sebagai *software* yang mempunyai jaringan luas dan akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik menyampaikan materi yang tidak terhalang oleh ruang dan waktu yang bisa ditampilkan secara *online* melalui mesin *browser* ataupun aplikasi. Selain itu, peserta didik akan mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang materi yang sedang ia pelajari dengan bantuan *software* pendukung. Hal tersebut sejalan dengan definisi belajar yaitu aktivitas siswa yang dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan kepada siapa saja. Dimana siswa harus belajar, bisa dirumah, bisa disekolah, ditempat bermain, ataupun Dimana itu. Karena memang belajar tidak mengenal tempat Dimana formalitas tempat harus membatasi seseorang hanya boleh pada tempat tertentu baru bisa belajar (Mardianto, 2013: 13)

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran dengan bantuan Linktree, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Linktree Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sejarah di Kelas X IPS II SMA Negeri 7 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan (Sugiyono,2015). Rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana penggunaan Linktree sebagai alat bantu pembelajaran sejarah pada materi peradaban awal Indonesia di kelas X IPS II SMA Negeri 7 Tasikmalaya?”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan alat bantu Linktree pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS II SMA Negeri 7 Tasikmalaya?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan Linktree sebagai alat bantu pembelajaran sejarah di kelas X IPS II SMA Negeri 7 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan pengertian *variable* yang dijadikan sebagai pedoman untuk suatu kegiatan (Widjono, 2008:19). Definisi oprasional juga memuat penjelasan mengenai variabel-variabel penelitian yang akan diteliti secara operasional serta dapat memudahkan pembaca dan penguji dalam mengartikan makna penelitian.

1.3.1 Linktree

Linkree merupakan aplikasi maupun *website* yang menyajikan tools dalam bentuk tampilan sederhana untuk dapat mengakses beberapa menu (Nurafni & Ninawati, 2021: 33). Linktree merupakan salah satu aplikasi maupun *website* yang didalamnya menyediakan *link* atau tautan yang dapat mengumpulkan semua tautan yang digunakan untuk proses pembelajaran. Linktree dapat memuat beberapa *link*

yang memudahkan pengguna dalam mengakses atau mencantumkan tautan dokumen dan situs web dengan tampilan yang unik dan menarik.

1.3.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan sebuah cabang ilmu yang menelaah asal-usul serta perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan sehingga digunakan untuk melatih kecerdasan, sikap, serta kepribadian peserta didik. Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat hubungannya dengan masa kini (Widja, 1989: 23). Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran sejarah merupakan sebuah studi yang menjelaskan mengenai kehidupan manusia dimasa lampau dalam aspek politik, hukum, sosial, budaya, keagamaan, yang mana pembelajaran sejarah tersebut diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, serta nilai yang terkandung.

1.3.3 Alat Bantu Pembelajaran

Alat bantu pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Soekidjo, 2003: 73-82). Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan mempraktekan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran (Falahudin, 2014: 104-117). Dengan kata lain, alat peraga ini dimaksudkan untuk mengerahkan indera sebanyak mungkin suatu objek sehingga mempermudah persepsi (Hartati, 2010: 6).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hasil atau bagaimana sesuatu akan diperoleh setelah penelitian selesai dilakukan. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui mengenai penggunaan Linktree sebagai alat bantu pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan serta wawasan baru. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi pembaca dalam

pengetahuan dan wawasan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan Linktree terhadap pembelajaran Sejarah.

1.5.2 Manfaat Praktis

Bagi Sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga dapat memberikan masukan positif bagi pelajaran sejarah sehingga dapat menumbuhkan minat belajar para siswa di sekolah tersebut.

Bagi pendidik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuan peneliti serta dapat mengimplementasikan ketika sudah menjadi pendidik nantinya.

Bagi siswa, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah, serta mampu untuk menumbuhkan rasa kreativitas dalam pembelajaran setelah penggunaan.