

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian Pustaka Adalah ringkasan tertulis tentang artikel yang bersumber dari jurnal, buku, ataupun dokumen lainnya yang mendeskripsikan teori dan informasi yang memiliki keterkaitan dengan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.. menurut Purwono dalam Widiarsa (2019; 113) menjelaskan bahwa kajian Pustaka adalah segala usaha yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan topik permasalahan yang sedang diteliti. Informasi tersebut bisa berasal dari buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, tesis, ataupun disertasi. Urgensi melakukan kajian Pustaka sangat penting untuk menginformasikan hasil penelitian lainnya yang berkaitan erat dengan penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, secara terperinci kajian Pustaka menjadi alat guna mengetahui masalah dalam penelitian, memahami latar belakang teori masalah penelitian serta menghindari duplikasi penelitian. Berikut merupakan kajian Pustaka yang peneliti lakukan:

2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Kognitif merupakan kelompok ilmu dalam pendidikan. Kognitif secara etimologi berasal dari kata “*cognition*” yang berarti mengetahui (Syah, 1995). Lebih luas lagi, kognitif adalah potensi intelektual yang terdiri dari tingkatan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis (*analysis*), sintesa, dan evaluasi. Berdasarkan pengertian di atas, benang merah dari pengertian kognitif adalah suatu hal yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengembangkan rasional dan akal.

Teori pembelajaran kognitivisme disebut juga dengan model *perceptual*, yaitu menekankan untuk mengoptimalkan kemampuan rasional dan proses pemahaman terhadap objek. Oleh karenanya tingkah laku seorang anak dapat dinilai dari penerimaan dan pemahaman bukan dari tingkah laku yang tampak saja (Baharuddin., 2015: 167). Teori kognitivisme berbeda dengan teori pembelajaran behavioristik karena lebih menekankan proses belajar daripada hasil (Siregar &

Nara, 2010: 30). Artinya adalah bahwa belajar menurut kognitivisme tidak hanya mengandalkan stimulus dan respon saja, namun lebih kompleks.

Kognitivisme menyebutkan bahwa ilmu pengetahuan dibentuk seseorang dari kesinambungan lingkungannya. Bentuk belajar kognitif menyebutkan bahwa sikap dan tingkah laku anak ditentukan dari penerimaan dan pemahaman tentang situasi yang mengarah pada tujuan belajar (Nurhadi, 2020). Proses ini dilakukan secara kontinu, mengalir dan menyeluruh. Seperti seseorang yang sedang bermain alat musik, maka untuk memahami bagian-bagian dari not dan blok sebagai informasi tidaklah dapat dipelajari secara sendiri-sendiri karena menjadi satu kesatuan yang utuh masuk ke dalam pikiran dan perasaan (Siregar & Nara, 2010: 30). dan tidak meremehkan faktor lingkungan.

Teori kognitif mengartikan belajar merupakan suatu proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya secara kontinyu hingga tiada. Kognitif merupakan suatu pelengkap pada diri manusia yang bertugas menjadi sentral penggerak aktivitas; mengenal, melihat dan menganalisis masalah, mencari informasi, menyimpulkan dan lain sebagainya (Nugroho, 2015: 291). Secara umum pandangan teori kognitif adalah menyatakan pengertian belajar ataupun pembelajaran merupakan usaha yang fokus pada proses membentuk ingatan, menyimpan dan mrengholah informasi, emosi dan hal-hal yang berhubungan dengan intelektualitas. Sehingga belajar diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks dan komprhensif.

Ciri-ciri kognitivisme antara lain adalah 1) menekankan segala yang ada pada diri manusia; 2) menekankan pada seluruh bagian; 3) menekankan peranan kognitif; 4) mefokuskan pada situasi dan kondisi saat ini; 5) menekankan struktur kognitif (Nugroho, 2015). Prinsip teori kognitif adalah sebagai berikut (Budiningsih, 2005: 43–44): Menurutnya, apa yang dikatakan mengenai pandangan dan kerangka konseptual dari perspektif kognitivisme adalah bentuk relasi yang terjalin antara otak, daya ingat, dan lingkungan saling kuat dan interaktif. Hubungan tersebut lahir dikarenakan hakikat dasar manusia adalah manusia sosial, memerlukan interaksi dengan sesama, lingkungan, dan Tuhan. Sifat dasar itu kemudian membentuk sebuah pola bagaimana keterhubungan daya fikir manusia dalam proses

pembelajaran dan dibarengi dengan proses interaksi yang inheren dalam proses tersebut. Sehingga, pada tahap tertentu, seorang siswa mampu mengembangkan apa yang telah diketahui sebelumnya dengan mengelaborasi pengetahuan-pengetahuan baru.

Sedangkan tujuan dari teori pembelajaran kognitif menurut (Gunawan & Palupi, 2016) adalah membantu peserta didik agar mendapat pengalaman dan dengan itu akan bertambahlah kualitas dan kuantitas tingkah laku peserta didik. Tingkah laku ini merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma yang berfungsi sebagai pengontrol sikap dan tingkah laku peserta didik. Teori kognitif dikembangkan untuk membantu pendidik untuk memahami peserta didik. Di samping itu, kognitif juga mampu membantu memahami diri pendidik sendiri dengan baik.

Kognitivisme memandang belajar sebagai proses hubungan manusia mendapatkan pemahaman baru dari perubahan struktur kognitif dan mengubah yang lama. Tujuan teori kognitif dibuat adalah sebagai rekonstruksi dasar belajar ilmiah. Hal ini akan menghasilkan prosedur-prosedur yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas guna mendapatkan hasil yang produktif. Dalam teori kognitif ditekankan bahwa proses peserta didik mendapatkan pemahaman terhadap diri juga lingkungannya, lalu menginterpretasikan adalah hal yang saling terkait. Karena latar belakang adanya teori ini adalah perilaku, cita-cita, cara dan metode seseorang memahami bagaimana dirinya dan lingkungannya berhasil meraih tujuan yang ingin didapatkan. Sehingga teori kognitif akan menghasilkan pemahaman pada diri sendiri dan lingkungannya.

Relatifitas penggunaan teori kognitif dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk dapat memahami dan menganalisis bagaimana proses penggunaan alat bantu Linktree dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS II SMA Negeri 7 Tasikmalaya.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

A. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terprogram untuk membuat peserta didik belajar secara aktif. Secara lengkap pembelajaran dikatakan sebagai

suatu usaha yang tersusun meliputi berbagai unsur manusiawi, material, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya. Pembelajaran lebih menggambarkan usaha pendidik untuk membuat peserta didik melakukan proses pembelajaran (Suryani & Agung, 2012:136). Menurut Crow dalam (Dirman & Juarsih, 2014) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seorang individu dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku serta kondisi khusus ataupun menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu yang dirancang secara sengaja, terstruktur, dan sistematis dalam sebuah proses yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Sejarah adalah sebuah peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, yang direkonstruksi atau diangun untuk kepentingan masa kini dan masa yang akan datang. Sejarah juga menyuguhkan fakta secara diakronis, ideografis, unik, dan empiris (Kuntowijoyo, 1995:14). Sementara itu asal usul istilah sejarah sendiri diyakini dari bahasa Arab "*Syajarotun*" (dibaca syajarah) yang memiliki arti "pohon kayu" maksud dari istilah ini seseorang yang mempelajari sejarah tertentu akan berkaitan dengan cerita, silsilah, riwayat dan asal-usul mengenai seseorang ataupun kejadian, hal ini lah yang diibaratkan seperti pohon yang memiliki banyak cabang (Susanto, 2016:4). Sementara itu Depdiknas memberikan pengertian sejarah sebagai mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini (Depdiknas, 2003:1).

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi di masa lalu dalam kehidupan manusia yang memiliki pengaruh di masa sekarang hingga di masa yang akan datang. Dengan mempelajari sejarah sebagai ilmu diharapkan mampu untuk belajar dari kesalahan yang telah terjadi dan lebih bijaksana dalam mempersiapkan masa yang akan datang.

B. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Sejarah dapat digunakan sebagai *liberal education* untuk mempersiapkan mahasiswa supaya mereka siap secara filosofis tidak hanya digunakan untuk seseorang yang akan belajar di jurusan sejarah saja, tetapi sejarah di ajarkan juga pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi serta pula bisa melalui penataran P-4. Sehingga secara umum sejarah mempunyai fungsi pendidikan sebagai berikut yaitu (Kuntowijoyo, 1995: 20-28): Sejarah sebagai pendidikan moral, yang berarti sejarah diajarkan melalui pelajaran kewarganegaraan di berbagai sekolah ataupun dulu diadakan melalui penataran P-4, hal ini dilakukan agar masyarakat dapat menjadikan Pancasila sebagai tolak ukur dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemudian sejarah sebagai pendidikan penalaran, yang berarti sejarah memaksa orang untuk memperhitungkan waktu, berfikir sejarah memiliki arti bahwa setiap orang harus memikirkan perkembangan yang terjadi pada masa lalu hingga masa kini, dan masa kini untuk masa depan, sehingga sejarah dapat disebut sebagai ilmu manajemen perkembangan. Kemudian sejarah sebagai pendidikan politik, yang berarti tujuan dari pendidikan politik itu sendiri adalah dukungan atas politik kekuasaan dengan mendorong perbuatan revolusioner dan menyingkirkan kaum kontrarevolusi. Kemudian sejarah sebagai pendidikan masa depan, yang berarti dalam era industrialisasi ini Indonesia menadapat keuntungan dengan dapat belajar langsung dari negara industrial. Dengan membaca sejarah mereka kita mampu menyerap berbagai pengetahuan yang sebelumnya belum kita miliki seperti organisasi sosialnya. Kemudian sejarah sebagai bukti, yang berarti sebuah fakta sejarah yang harus terus di salurkan secara turun menurun, seperti pemerintahan Orde baru dalam mempertahankan stabilitas nasional dan Pancasila melalui pemutaran film G30S setiap tahun yang membuktikan bahwasanya pemberontakan itu pernah terjadi.

2.1.3 Linktree

A. Pengertian Linktree

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. Peneliti menggunakan linktree sebagai alat bantu pembelajaran pada materi peradaban awal Indonesia di kelas X IPS II SMA Negeri 7 Tasikmalaya. Dalam penggunaannya siswa hanya cukup mengklik 1 *link* kemudian secara langsung akan terhubung dengan semua tautan dokumen bacaan materi, file, foto, web, video materi, absensi, tugas, dan kebutuhan-kebutuhan belajar mengajar lainnya. Linktree bisa digunakan di dalam *website browser* yaitu di <https://www.linktr.ee> maupun diaplikasi yang dapat diunduh di Playstore.

1 Kelebihan Linktree

- a. Linktree dapat mempermudah pengguna untuk ke tautan atau form belajar secara langsung, dengan cara mengklik satu *link* yang sudah tersedia di halaman utama Linktree.
- b. Linktree juga bisa digunakan dalam media sosial, seperti di Instagram, Tiktok, dan bisa digunakan sebagai media belajar.
- c. Linktree bisa memuat dan menambahkan banyak tautan atau *link* seperti link absensi, materi, tugas, kuiz, dan lain sebagainya.
- d. Tampilan linktree yang unik dan menarik dan bisa di atur sesuai selera pengguna

2 Kekurangan Linktree

- a. Linktree hanya dipergunakan sebagai media dan alat bantu yang mengumpulkan tautan atau link.
- b. Linktree tidak ada fitur menarik lainnya, selain *link-link* yang tertera dihalaman utama linktree
- c. Kostumisasi tampilan Linktree yang tidak begitu lengkap bagi pengguna gratis, Adapun fitur-fitur yang lebih menarik harus membeli paket langganan.

3 Proses pembuatan Linktree

Proses pembuatan Linktree yang diawali dengan pembuatan bahan ajar yang diambil dari buku cetak tematik yang tersedia di sekolah maupun internet.

Kemudian mengumpulkan komponen-komponen yang ada seperti absensi, materi pembelajaran, media pembelajaran (foto, rekaman, video, dll), kuiz, tugas, dan komponen-komponen lain yang dibutuhkan. Dalam tahap ini, peneliti menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut contoh tampilan komponen-komponen yang ada di Linktree:

- a. Menu utama, dalam menu utama pada Linktree ini yang peneliti tampilkan yang pertama yaitu absensi, kedua materi pembelajaran, ketiga media pembelajaran, keempat kuiz, dan yang kelima tugas. dalam penggunaan Linktree ini hanya cukup memilih salah satu menu atau *tools* yang ingin dibuka. Pengguna hanya cukup mengklik maka akan tampil isi sesuai dengan menu yang dipilih oleh pengguna. Linktree bisa memuat tautan yang sudah banyak digunakan seperti *link*, video berisi materi dari Youtube, kemudian bis memuat link kuiz dari aplikasi Quizziz, dan tautan-tautan lainnya. Berikut contoh tampilan menu utama di Linktree;



Gambar 2.1 Menu Utama Linktree

- b. Absensi, yang didalamnya merupakan daftar kehadiran peserta yang berkaitan dengan penerapan disiplin yang telah ditentukan oleh masing-masing institusi atau Perusahaan. Berikut contoh tampilan absensi di Linktree:

15:57 | 718KB/d

docs.google.com/forms/d/

ABSENSI

danialdede212@gmail.com
(tidak dibagikan) Ganti akun

* Wajib

isi dengan jujur *

Hadir

Sakit

Izin

Tanpa keterangan

Kirim Kosongkan formulir

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Keijakan Privasi](#)

Google Formulir

Gambar 2.2 Absensi

- c. Materi, yang memuat materi pembelajaran atau bahan ajar yang dimana terdapat materi belajar dan soal-soal yang ada didalamnya serta untuk membantu guru dan siswa dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran dalam pemilihan materi sangat menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Pada menu *tools* materi jika siswa membukanya maka akan langsung muncul materi sesuai dengan yang diajarkan. Berikut contoh tampilan Materi di Linktree;



Gambar 2.3 Materi

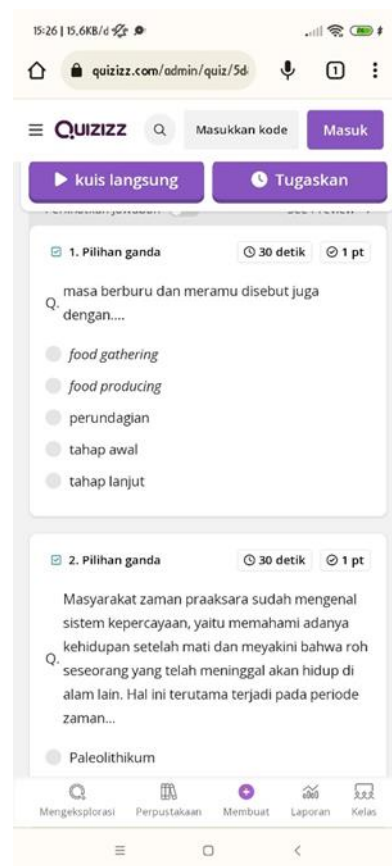
- d. Media, media pendidikan adalah seperangkat alat bantu pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Sedangkan (Ahmad Rohani 1997: 24) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi dan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan jarak jauh. Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran yang dapat menghasilkan pembelajaran yang afektif dan efisien. Dalam menu di Linktree media pembelajaran langsung otomatis terakses dengan Youtube dan video pembelajaran yang diakses sudah sesuai dengan materi yang tersedia. Penyediaan media pembelajaran

dengan video ini akan menambah siswa memahami materi yang telah disediakan. Berikut contoh tampilan media di Linktree:



Gambar 2.4 Media

- e. Kuis, kuis yang ada disini dimaksudkan untuk melatih pengetahuan siswa yang telah mempelajari materi dan media pembelajaran yang telah disediakan. Dengan kuis ini siswa dihadapkan dengan Latihan atau tugas yang ringan. kuis bisa diatur dan dikreasikan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Siswa hanya mengklik satu link kemudian langsung diarahkan pada tautan kuiz yang telah disediakan. Berikut contoh tampilan tautan kuis di Linktree:



Gambar 2.5 Kuis

- f. Tugas, setelah siswa membaca materi yang sudah ada, biasanya siswa diarahkan mengerjakan tugas yang ada di dalam *form* belajar linktree tersebut. Dimana caranya sangat mudah siswa hanya mengeklik tugas dan siswa langsung tersambung ke soal-soal yang tersedia. Soal tersebut menyambung ke google form sehingga setelah siswa selesai mengerjakan soal yang dikerjakan bisa langsung melihat skor yang didapatkan. Berikut contoh tampilan Tugas di Linktree:

The image shows a mobile browser interface displaying a Google Form. At the top, the status bar shows the time 15:26, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. The browser address bar shows 'docs.google.com/forms/d/e'. The form title is 'Formulir tanpa judul'. Below the title, it says 'TUGAS!'. The sender's email is 'danialdede212@gmail.com' with a link to 'Ganti akun'. The task instruction is 'BUAT ESSAY MENGENAI MATERI PERADABAN AWAL MASYARAKAT INDONESIA'. There is a text input field labeled 'Jawaban Anda'. At the bottom, there are 'Kirim' and 'Kosongkan formulir' buttons. A warning message states 'Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.' and a disclaimer: 'Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)'. The Google Formulir logo is at the bottom center. At the very bottom, there is a navigation bar with 'Menutup Menelusuri Peradaban Awal di Kepulu...' and 'Urungkan' buttons.

Gambar 2.6 Tugas

2.1.4 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).

Manfaat alat bantu pembelajaran menurut Soekidjo (2003) diantaranya: pertama menimbulkan minat sasaran pendidikan, kedua mencapai sasaran yang lebih banyak, ketiga membantu mengatasi hambatan bahasa, keempat merangsang sasaran pendidikan untuk melaksanakan pesan-pesan kesehatan, kelima membantu sasaran pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat, keenam merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain, ketujuh mempermudah peyampaian bahan pendidikan/informasi oleh para

pendidik pelaku pendidikan, dan kedelapan mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan, seperti diuraikan di atas bahwa pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui indera.

Alat bantu pembelajaran yang baik mempunyai tujuan pendidikan untuk mengubah pengetahuan, pengertian, pendapat dan konsep-konsep, mengubah sikap dan persepsi, menanamkan tingkah laku/kebiasaan yang baru (Nurseto, 2011: 8). Selain itu, alat bantu harus efisien dalam penggunaannya, dalam waktu yang singkat dapat mencakup isi yang luas dan tempat yang diperlukan tidak terlalu luas. Penempatan alat bantu perlu diperhatikan ketepatannya agar dapat diamati dengan baik oleh siswa. Efektif artinya memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar sedangkan yang dimaksud dengan komunikatif ialah bahwa media tersebut mudah untuk dimengerti maksudnya, sehingga membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil dari telaah kepustakaan yang telah dilakukan, referensi yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- A. Skripsi milik Nurafni pada tahun 2021 dengan judul “Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Instrik Siswa Kelas 5 SDN Cilangkap 01 Jakarta Timur”. Hasil penelitian dalam jurnal tersebut menyimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan penggunaan Linktree dan Wordwall untuk memotivasi siswa kelas 5. Menurut Nurafni, Linktree merupakan aplikasi yang sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada murid. Hal tersebut dikarenakan tampilan menarik dari Linktree yang meningkatkan motivasi instrik siswa kelas 5 SDN Cilangkap 01 Jakarta Timur. Persamaan yang ditemukan pada skripsi milik Nurafni dengan penelitian ini adalah penggunaan Linktree dengan tujuan membantu guru memberikan materi dengan kreatif yang akan mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya penelitian Nurafni meneliti siswa di kalangan anak SD, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan aplikasi

Linktree pada materi peradaban awal masyarakat Indonesia di kalangan siswa SMA kelas SMA yaitu tepatnya kelas X

B. I Putu Widya Andika, Kadek Yudiana dalam penelitian yang berjudul “Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV”, tahun 2022, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan bantuan linktree berdampak positif terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA. Pengembangan aktivitas pembelajaran tersebut juga tidak hanya berpengaruh terhadap siswa saja, tetapi berpengaruh terhadap guru yang memperoleh pengetahuan baru mengenai aktivitas pembelajaran yang inovatif. Persamaan penelitian tersebut sama-sama menggunakan Linktree. Akan tetapi, penelitian milik I Putu Widya Andika dan Kadek Yudiana ini menjabarkan bahwa Linktree merupakan sebuah media pembelajaran. Sedangkan penelitian ini mengungkapkan bahwa Linktree merupakan alat bantu pembelajaran yang bisa digunakan kapan pun dan dimana keti guru maupun murid membutuhkan.

C. Nafisha Shailla dengan penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran E-Learning berbasis Linktree Pada Mata Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi, tahun 2022, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan linktree dapat dikatakan berhasil. Artinya, penggunaan linktree oleh siswa maupun guru berhasil meningkatkan nilai ketuntasan belajar mengajar. Penelitian tersebut sama-sama menggunakan Linktree dengan memanfaatkan kegunaanya untuk mengumpulkan tautan-tautan pembelajaran supaya lebih efektif dan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu penelitian milik Nafisha menekankan bahwa Linktree sebagai media yang menarik dan unik bagi kalangan anak Madrasah Ibtidaiyah (MI/SD). Sedangkan penelitian ini fokus

terhadap penggunaan Linktree pada saat proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran tanpa ada batasan waktu dan tempat. Penelitian ini juga menekankan bahwa Linktree sebagai alat bantu yang mempermudah guru maupun murid dalam hal mengakses tautan-tautan pembelajaran di kalangan anak SMA.

2.3 Kerangka Konseptual

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berkaitan dengan berbagai faktor yang saling terkait dalam pembelajaran sejarah antara lain guru, siswa, dan alat bantu pembelajaran. Dibutuhkan alat bantu yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah guru maupun murid dalam mempelajari materi pembelajaran sejarah.

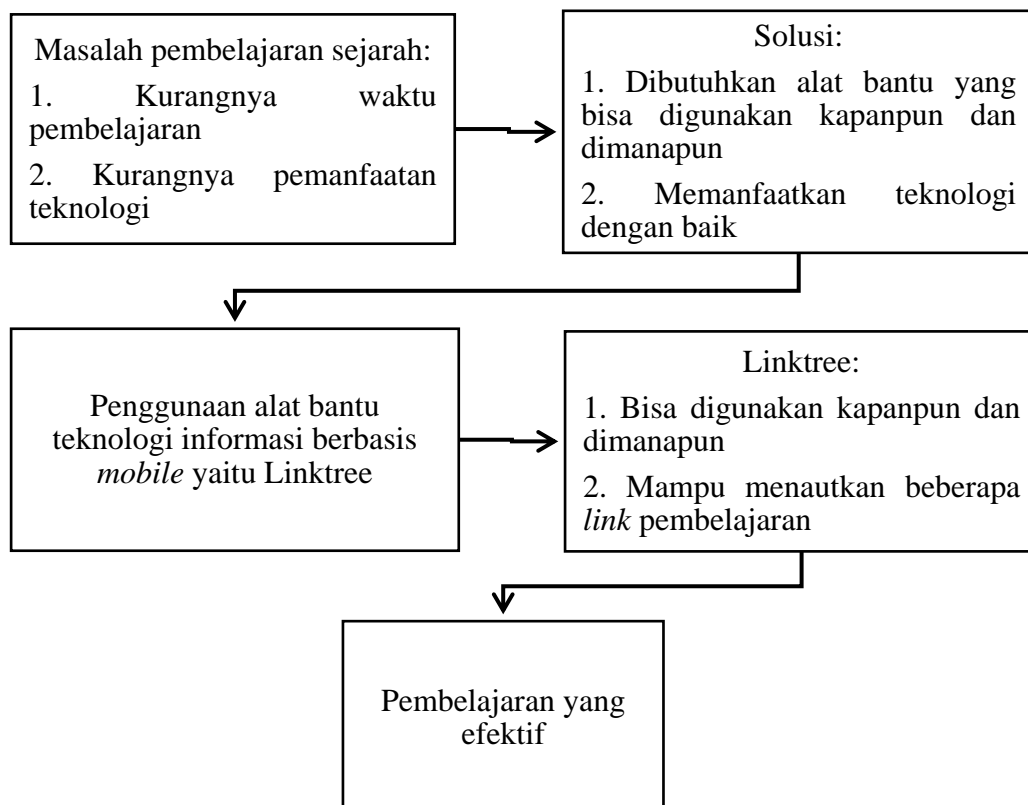
Materi pembelajaran sejarah sering dianggap sulit oleh peserta didik karena dalam pembelajaran sejarah peserta didik dituntut untuk dapat memahami, mencerna, dan menghafal semua peristiwa sejarah ataupun fakta-fakta sejarah. Demikian kesulitan yang harus dihadapi oleh peserta didik dan ditambah dengan metode pembelajaran guru yang monoton dan belum bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran,

Mempelajari sejarah tidak semudah yang dibayangkan. Terlalu banyak unsur yang harus dicermati dan dihafal oleh para siswa yang membuat para siswa kurang memahami pembelajaran atau materi yang telah disampaikan. Sebagian besar siswa masih terlalu gampang untuk lupa dan tidak bisa mengingat pembelajaran yang sudah disampaikan. Apabila tingkat attensi siswa rendah serta penyampaian materi kurang maksimal, maka materi tersebut akan sulit dipahami oleh siswa. Atas dasar tersebut, diperlukan alat bantu pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa maupun guru dimanapun dan kapan pun selagi peserta didik maupun guru membutuhkan. Salah satu alat bantu yang bisa digunakan yaitu penggunaan alat bantu pembelajaran seperti Linktree.

Linktree merupakan salah satu aplikasi maupun *website* yang didalamnya menyediakan link 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.

Hal ini dapat membangun sebuah suasana baru dalam proses belajar sehingga siswa dapat lebih memperhatikan pembelajaran dengan senang, menarik, tidak membosankan dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan inovatif.

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian digunakan untuk menjawab persoalan dan membantu memecahkan masalah penelitian. Maka, penelitian ini memiliki 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?