

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dari zaman ke zaman tidak akan pernah pupus dan mati, namun selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yang menuntut adanya perubahan-perubahan yang lebih memudahkan disegala kegiatan. Teknologi ini memberi efek bagi kehidupan terutama dalam aspek buana pendidikan. Dalam edukasi semua negara termasuk Indonesia berupaya untuk terus maju untuk memperbaiki pendidikan, baik dalam sistem kurikulum pendidikan, kompetensi para pendidik, media pembelajaran, dan evaluasi yang diaplikasikan. Hal ini semua untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dewasa ini, masa abad 21, kemajuan teknologi yang semakin pesat mengubah pola pikir dalam kehidupan, dalam bekerja, dan termasuk dalam belajar. Hal ini menjadikan kehidupan di Abad kedua puluh satu menuntut berbagai kemampuan yang harus dimiliki, sehingga peran tenaga pendidikan diharapkan memiliki kemampuan memyiapkan anak didik agar fasih berbagai keterampilan untuk menjadi individu yang sukses dalam hidup. Keterampilan yang mencakup empat pilar tetap relevan dengan kemampuan abad ke-21 yaitu 4 pondasi pendidikan dari UNESCO mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together* dan dimana pola sistem pembelajaran abad 21 mengarah pada empat

kecakapan: (a) *Critical Thinking and Problem Solving*, (b) *Creativity and Innovation*, (c) *Communication*, (d) *Collaboration*. Kecakapan pembelajaran era 21 ini memacu guru dan siswa untuk memilikinya, namun pada kenyataan yang terjadi di lapangan, masih terdapat begitu banyak permasalahan dalam menjawab kecakapan pembelajaran pendidikan abad ke 21 tersebut.

Permasalahan dalam pembelajaran yang muncul pada pendidikan abad 21 ini antara lain seperti: 1) kurangnya keterampilan berpikir kritis, 2) terhalangnya kreativitas 3) kesulitan dalam memproses e- resource yang baik, 4) gangguan digital sehingga tidak fokus dalam belajar, 5) Kurangnya kemampuan yang terampil dari tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Permasalahan ini berujung dihasil belajar akan menurun, karena itu penting kesiapan dari siswa dan kompetensi tenaga pendidik untuk dapat memiliki kecakapan pembelajaran abad 21.

Peningkatan kompetensi seorang tenaga pendidik salah satu nya dapat dilihat ketika melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ialah salah satu aktivitas penting pada pendidikan, dimana aktivitas dalam pembelajaran merupakan aktivitas utama pendidikan yang diterima siswa di madrasah. Mengacu pada PP nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 intinya menyatakan: “Di sekolah, pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian. Proses pembelajaran disesuaikan dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.” Untuk menciptakan proses belajar sesuai dengan peraturan pemerintah tersebut, maka dibutuhkan peran tenaga pendidik dalam pengembangan

media pembelajaran sebagai aktualisasi dan kemampuan teknologi yang dimiliki guru. Ihwal ini sama dengan kompetensi pedagogik pendidik (guru) yang tertuang dalam PP No. 74 Tahun 2008 tentang guru pasal 3 ayat 4 yang mengutarakan salah satu kemampuan pedagogik wajib dimiliki pendidik dalam pengolahan pembelajaran anak didik ialah memanfaatkan *technologia* pembelajaran.

Seperti mana diketahui bahwa Institusi pendidikan formal di negara Indonesia mulai jenjang SD/MIN, SMP/MTS, dan SMA/MA memberikan begitu banyak mata pelajaran di sekolah yang bersifat praktis maupun teoretis. Hal tersebut tidak berbeda jauh dengan sekolah MAN 2 Model Medan, dimana sejarah menjadi bagian dari banyaknya disiplin ilmu yang diberikan pada aktivitas pembelajaran. Sejarah adalah bagian dari salah satu kajian yang memperdalam peristiwa atau kejadian zaman lampau secara lokal, nasional dan global dengan karakteristik yang terikat pada dimensi manusia, ruang, dan waktu serta menjadi bagian dari bidang studi yang diberikan pada setiap tingkat jenjang pendidikan, terutama pada jenjang tingkat SMA/MA, seperti lokasi Man 2 Model Medan. Proses pembelajaran sejarah menjadi penting pada sistem pendidikan, karena memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa dan perkembangan yang terjadi di masa lampau sebagai wujud integritas diri sebagai bangsa Indonesia khususnya dengan mengkontekstualisasikan berbagai kejadian yang telah lampau dengan berbagai kejadian terkini.

Mata pelajaran sejarah mencakup ruang lingkup materi yang sangat banyak terutama pada ruang lingkup materi” Pergerakan Kebangsaan Indonesia “pada fase F, sehingga seringkali siswa mengalami kesulitan untuk mengasosiasikan dan mengingat informasi sejarah saat diajarkan oleh pendidik karena masih bertumpu

pada pendidik, kurangnya inovatif pemanfaatan media pembelajaran, kurangnya menggunakan model pembelajaran yang sepadan dengan kriteria siswa, kurangnya sumber aktivitas belajar, sarana prasarana pembelajaran. Hal diatas akhirnya berujung pada aktivitas pembelajaran menjadi tidak cukup menarik dan tidak cukup antusiasnya siswa saat guru menyampaikan materi “Pergerakan Kebangsaan Indonesia “sehingga timbul kebosanan, terlihat dari hasil belajar sejarah kategori rendah. Menurun nya hasil belajar peserta didik menjadi suatu permasalahan yang perlu diatasi. Padahal yang terdapat di dalam materi pergerakan kebangsaan Indonesia sangatlah penting untuk dipahami oleh siswa, yang bukan hanya untuk menumbuhkembangkan kesadaran sejarah, integritas kebangsaan, tapi dapat menumbuhkembangkan rasa nasionalisme dan patriotisme siswa tersebut.

Mengacu pada observasi dan wawancara di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan, sebagian anak didik menyatakan bahwa Sejarah kurang menyenangkan, kurang menarik, membosankan tidak memberikan suatu pembelajaran yang antusias dalam proses pembelajan, karena selama pembelajaran sejarah banyak disajikan dengan fokus pada aktivitas guru dan kurangnya menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana diketahui dari berbagai ulasan bahwa hasil belajar dapat tertuang secara koqnitif, keterampilan dan afektif begitu juga dengan hasil belajar sejarah, Namun, dalam studi penelitian ini, penulis hanya memfokuskan pada hasil belajar secara koqnitif. Sehingga data yang akan dijadikan sebagai fakta bahwa siswa mendapat hasil belajar yang tidak mencapai kriteria ditunjukkan dari hasil ujian semester siswa secara kognitif yang diperoleh dari guru mata pelajaran Sejarah, terlihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Daftar nilai PAT/SAS kelas XI Man 2 Model Medan TP. 2022/2023

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	51 – 56	3	8,10 %
2	57 – 62	2	5,40 %
3	63 – 68	5	13,5 %
4	69 – 74	9	24,3 %
5	75 – 80	12	32,4 %
6	81 – 85	6	16,3 %
	Jumlah	37	100 %

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Man 2 Model Medan

Berdasarkan tabel 1.1, hanya 18 dari 37 peserta didik atau berkisar 48,7 % yang telah menyelesaikan pembelajarannya dan 19 peserta didik yang lain atau berkisar 51,3 % belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Jika siswa hanya menguasai kurang dari 65% dari bahan pelajaran yang diajarkan, maka tingkat keberhasilan mereka dalam mata pelajaran tersebut dianggap rendah (Djamarah, 2018).

Hal diatas menjadi alasan untuk guru melaksanakan pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif sehingga hasil belajar dapat menghasilkan kriteria yang diinginkan salah satunya melalui pendayagunaan media selama pembelajaran. Bicara akan pemakaian media dibidang pendidikan tidak terlepas dari pemikiran seorang sosok Edgar Dale yang dianggap memiliki peran besar dalam penggunaan media dalam pendidikan. Terlihat dari karyanya” *Audiovisual Methods in Teaching*”, tahun 1946 dia memperkenalkan *cone of experience* (kerucut pengalaman) pertama sekali dan menyiratkan pengalaman yang digapai ketika mendayagunakan media mulai dari konkret hingga yang *abstract*. Sebab itu,

pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah.

Media pembelajaran interaktif adalah platform yang menggabungkan teknologi dengan materi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Untuk situasi pembelajaran sejarah, pendayagunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk menjelajahi konten sejarah secara visual, audio, dan interaktif, sehingga meningkatkan keingintahuan dan konstruksi siswa. Disinilah perlu kompetensi seorang guru untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.

Diantara aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah Linktree. Menurut Amaliah, et al.,(2021) Linktree adalah platform yang interaktif dan simpel dalam penggunaannya, walaupun bagi pendatang baru. Selanjutnya menurut Aeni, et al.,(2023) Linktree adalah Platform yang memungkinkan pembuatan halaman web yang simpel dipersonalisasi dan diciptakan untuk mengumpulkan semua tautan penting dan membagikannya melalui berbagai platform media sosial.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, Linktree dapat digunakan untuk menyediakan dalam bentuk link akses yang mudah ke berbagai sumber daya pendukung sejarah, seperti teks, gambar, video, rekaman audio, dan situs web terkait. Dengan menggunakan Linktree, siswa dapat menjelajahi berbagai konten sejarah secara terstruktur dan terarah. Dimana tautan link yang akan digunakan dalam platform Linktree sebagai media pembelajaran dapat diperoleh dari google drive, you tube dan aplikasi wordwall.

Namun, hanya menggunakan Linktree sebagai alat media pembelajaran interaktif belum cukup. Penting untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memastikan efektivitas hasil pembelajaran sejarah. Pendekatan pembelajaran yang dapat didayagunakan pada konteks ini yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* selanjutnya disingkat PBL.

Problem Based Learning salah satu pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pemecahan masalah sebagai landasan pembelajaran. Dalam PBL, siswa diberikan masalah autentik yang relevan dengan konteks sejarah yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, penelitian, dan kolaborasi untuk mrencapai solusi yang baik. Dengan mengusung PBL dalam pembelajaran sejarah, anak didik bukan hanya belajar fakta-fakta sejarah, di samping itu, meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis, analitis, penelitian, dan kolaborasi yang diperlukan dalam memahami konteks sejarah yang kompleks serta menghadapi tantangan. Penelitian terkait menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah, dilaksanakan oleh Utami, Luh S.D.P., et al (2021) dengan judul Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Muatan Pelajaran IPS. Mengacu hasil penelitian, terlihat pada siklus I, pencapaian hasil belajar muatan pelajaran IPS sebesar 63,07 persen dengan taraf tinggi, pada siklus II naik menjadi 80,76 persen dengan taraf sangat tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 17,69 persen dalam hasil belajar muatan pelajaran IPS. Hal tersebut diartikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan data diatas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning Menggunakan *Linktree*

karena dengan berbasis PBL dapat menjadikan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak didik dalam bidang studi sejarah. Penggunaan *Linktree* menjadi alat media, menjadikan siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber daya sejarah yang relevan untuk memecahkan masalah yang diberikan dalam konteks PBL. Pendekatan PBL juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran, mengluaskan pemahaman yang lebih mendalam tentang konten sejarah dan potensi yang mumpuni. Dengan kata lain menggabungkan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning menggunakan *Linktree* dalam pembelajaran sejarah, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang sejarah, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tergiring untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Problem Based Learning Menggunakan *Linktree* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Peserta didik kesulitan untuk memahami materi sejarah” Pergerakan Kebangsaan Indonesia”.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung berfokus pada guru.
3. Pada proses pembelajaran belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif karena kurangnya pemahaman pentingnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif.

4. Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa karena belum maksimal memahami model pembelajaran PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
5. Keterbatasan sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran.
6. Pembelajaran kurang menarik dan kurang antusiasnya peserta didik saat guru menyampaikan materi sehingga timbul kebosanan, yang dapat dilihat dari hasil belajar sejarah yang rendah.

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, untuk tidak keluar dari topik masalah dan mengingat akan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan maka peneliti membatasi masalah yang akan dikembangkan yaitu:

- a. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Kelas XI di MAN 2 Model Medan.
- b. Media yang digunakan adalah Linktree dengan berbasis PBL
- c. Pengujian media pembelajaran ini hanya meliputi pengujian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media.
- d. Tahapan dalam penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- e. Fokus hasil belajar secara kognitif

1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana Kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan Linktree digunakan dalam pembelajaran sejarah?

- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan Linktree digunakan dalam pembelajaran Sejarah?
- c. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan Linktree untuk meningkatkan hasil belajar sejarah?

1.5 Tujuan Penulisan

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis PBL Menggunakan Linktree dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah.
- b. Untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* dalam pembelajaran sejarah
- c. Untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah.

1.6 Manfaat Penulisan

Hasil Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau kajian tambahan bagi penelitian selanjutnya mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya teori-teori pendukung dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah.

b. Bagi Siswa

Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperbaiki pandangan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar dalam bidang studi sejarah.

c. Bagi Guru

Diharapkan, penelitian ini memberikan informasi yang berharga kepada para guru terkait media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sejarah.

d. Bagi Sekolah

Hasil studi penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada sekolah terkait media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan didalam kelas sejarah yang meberikan peningkatan hasil belajar.