

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi yang disebabkan oleh Covid-19 memberikan dampak yang sangat luar biasa, situasi dunia terganggu termasuk pendidikan (Aji, 2020). Pandemi Covid-19 telah mengubah kebiasaan proses belajar mengajar yang dilakukan di satuan pendidikan yang ada di Indonesia (Santa *et al.*, 2022). Pembelajaran yang dilakukan secara daring merupakan cara yang tepat untuk memenuhi regulasi hak siswa dalam mendapatkan layanan pendidikan dan pembelajaran dimasa pandemi (Cahyanto *et al.*, 2021). Kurva penyebaran Covid-19 yang selalu berubah setiap waktu menjadikan pihak sekolah harus selalu siap dengan kebijakan dinas pendidikan setempat dalam melaksanakan pembelajaran, baik tatap muka terbatas maupun pembelajaran daring (Agustino, 2020).

Perubahan kebijakan memberikan tugas baru bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Transisi pembelajaran daring menjadi pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) sesuai dengan kebijakan pemerintah melalui SKB (Surat Keputusan Bersama) Nomor 3 Tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok masif dan luas melalui jaringan internet (Roshonah, 2021). Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan skema pembelajaran di mana jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran dikelas hanya sebagian dari jumlah total siswa normal. Pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka terbatas tidak terlepas dengan yang namanya penggunaan media pembelajaran di mana media pembelajaran dipandang sebagai hal penting di era perkembangan teknologi digital karena diharapkan dapat memberikan solusi dalam mengatasi tantangan belajar (Still *et al.*, 2012).

Hasil observasi pada 25 November 2021 di SMK Negeri 7 Kota Serang, di didapati informasi bahwa pihak sekolah memiliki media pembelajaran daring yang disebut *E-Learning* SMK 7 Kota Serang namun karena penggunaannya yang terbilang cukup rumit sehingga guru dan siswa lebih memilih menggunakan *Whatsapp Group* sebagai media pembelajaran daring. Penggunaan *smartphone*

dengan koneksi internet pada pembelajaran daring mengharuskan guru untuk terus berupaya memilih media pembelajaran yang tidak hanya mudah digunakan tetapi juga dapat menghemat biaya (kuota) (Bensulong, 2021). Kurang optimalnya penyampaian materi dalam pembelajaran daring membuat beberapa kompetensi dasar (KD) tidak tersampaikan sesuai dengan ketentuannya, sehingga kompetensi dasar yang seharusnya disampaikan pada semester ganjil harus disampaikan di semester genap, keterlambatan penyampaian materi membuat guru merasa perlu adanya inovasi media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan.

Saat ini banyak sekali pemanfaatan aplikasi yang sebelumnya sebagai media sosial dialih fungsikan menjadi media belajar seperti *Whatsapp* yang dalam pemanfaatannya siswa sekolah dasar sampai universitas, selain dari itu *Google Form*, *Google Classroom*, *Google suite for education*, *Ruang Guru*, *Zenius* dan *Zoom* merupakan media pembelajaran lain yang digunakan selama masa pandemi atau pembelajaran daring (Atsani, 2020).

Linktree merupakan sebuah situs yang menyuguhkan banyak tampilan yang sederhana (Isromia, 2021). *Linktree* dapat di inovasikan menjadi media pembelajaran yang berbasis website. Media pembelajaran *Linktree* menjadi salah satu media dengan model LMS (*Learning Management System*) yang dapat menunjang proses pembelajaran daring (Sakti *et al.*, 2021). Pemanfaatan situs *Linktree* dilakukan untuk menyampaikan informasi ke dalam berbagai jenis konten, karena *Linktree* dapat dikolaborasikan dengan situs lain yang berbeda melalui koneksi internet, misalnya ke bahan ajar teks, suara, tayangan video.

Perkembangan ICT di Indonesia khususnya internet sangat pesat, sebesar 78,18% masyarakat indonesia telah menggunakan internet (Badan Pusat Statistika, 2020), hal ini terlihat jelas saat pandemi Covid-19. Sains dan teknologi diharapkan dapat lebih mengembangkan proses pembelajaran. Dilatar belakangi hal tersebut, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan cocok dimasa serba digital, maka penulis tertarik dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Linktree* Pada Materi Cara Produksi Pangan Yang Baik (CPPB) Di Kelas X SMK Negeri 7 Kota Serang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Linktree* pada materi cara produksi pangan yang baik (CPPB) di kelas X SMK Negeri 7 Kota Serang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Linktree* yang digunakan pada materi cara produksi pangan yang baik (CPPB) di kelas X SMK Negeri 7 Kota Serang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Linktree* pada materi cara produksi pangan yang baik (CPPB) di kelas X SMK Negeri 7 Kota Serang
2. Menguji kelayakan media pembelajaran *Linktree* yang digunakan pada materi cara produksi pangan yang baik (CPPB) di kelas X SMK Negeri 7 Kota Serang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai inovasi media pembelajaran yang dikemas dalam situs *Linktree* dan dapat digunakan sebagai acuan yang empiris dalam penelitian pengembangan media pembelajaran terkhusus menggunakan *Linktree*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan dengan menggunakan inovasi media pembelajaran.
- b. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi pemanfaatan media pembelajaran yang sederhana dan menarik dalam proses pembelajaran.

- c. Manfaat bagi siswa, memberikan pengalaman baru dalam proses belajar sehingga lebih praktis dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Linktree* yang mencakup semua bahan ajar dalam satu tampilan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB I Pendahuluan**, pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. **BAB II Tinjauan Pustaka**, pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. **BAB III Metodologi**, pada bab ini penulis menguraikan tentang tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. **BAB IV Temuan dan Pembahasan**, pada bab ini penulis menguraikan temuan yang ada pada saat penelitian dan membahas temuan tersebut
5. **BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi** pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan penelitian, implikasi yang dihasilkan dari penelitian dan rekomendasi yang diajukan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN