

Pengembangane-Learning Berbantu Linktree pada Materi Pubertas Kelas 6 SD Negeri 3 Tarokan

Emmy Tirta Anggraini^{1*}, Frans Aditia Wiguna², Novi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

^{1*}emmytirta23@gmail.com, ²Frans@unpkediri.ac.id, ³novinitya@gmail.com

Abstrak

Permasalahan terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang dipakai guru saat kegiatan belajar dilakukan sehingga rendahnya hasil belajar yang didapatkan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan pada media pembelajaran E-Learning berbantu Linktree untuk kelas VI materi pubertas di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*evaluations*). Subyek dari penelitian ini adalah 24 siswa kelas VI SD Negeri Tarokan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket (kuisisioner) dan soal tes (post test). Angket kuisisioner digunakan untuk memperoleh data kevalidan dari ahli materi, memperoleh data kepraktisan dari ahli media, dan memperoleh data keefektifan dari soal tes (post tes) yang dikerjakan oleh siswa kelas VI SD Negeri Tarokan 3 Kabupaten Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil kevalidan berdasarkan validasi dari ahli materi memperoleh skor 90% yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan memerlukan revisi kecil; (2) Hasil kepraktisan validasi media memperoleh skor 89% menyatakan media pembelajaran menggunakan *linktree* yang dikembangkan dalam kriteria sangat valid dan layak digunakan. (3) Hasil keefektifan berdasarkan hasil uji *post test* memperoleh nilai rata-rata skor 82% yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah efektif berdasarkan hasil nilai di atas KKM yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *linktree*, pubertas.

PENDAHULUAN

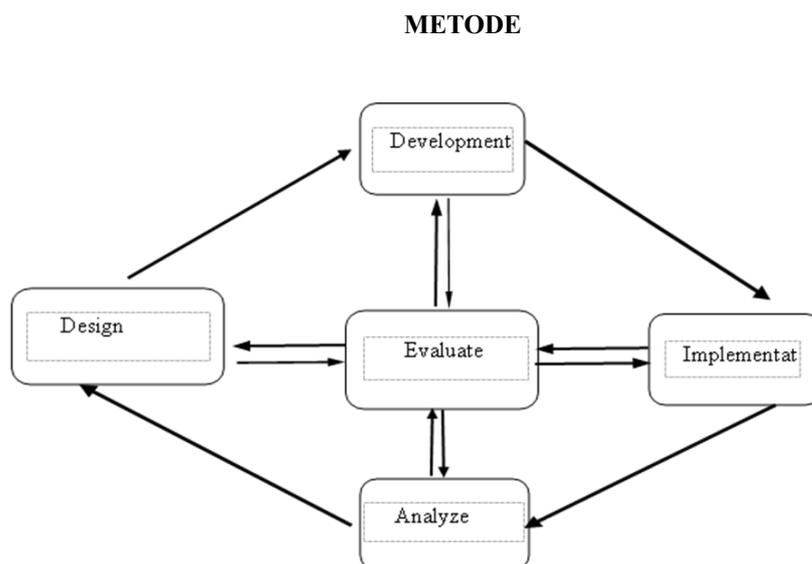
Pendidikan merupakan jembatan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di dalam pembelajaran. Pembelajaran ialah aktivitas seorang guru mengajar serta membimbing siswa dalam aktivitas belajar mengajar. Menurut Sugihartono dkk (2014) mendefinisikan pendidikan lebih operasional, ialah selaku sesuatu upaya yang dicoba pendidik ataupun guru secara terencana dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan serta menghasilkan sesuatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa bisa melaksanakan aktivitas belajar secara lebih maksimal. Diperkuat menurut Mohamad dkk (2019) Pembelajaran pada hakikatnya ialah proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung, semacam aktivitas tatap muka, ataupun secara tidak langsung, semacam dengan menggunakan berbagai media pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru berinteraksi dengan siswa secara langsung menyampaikan materi untuk menambah pengetahuan siswa. Di dalam proses pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pendidikan di dalam kelas atau saat guru mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran ke siswa sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Umar (dalam Kuswanto & Radiansyah, 2018) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan

pengajaran di sekolah. Untuk itu media pembelajaran adalah hal yang sangat berguna dan penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Namun masih banyak juga guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Tarokan 3 Kediri, permasalahan terletak pada pembelajaran IPA yaitu pubertas kelas VI siswa mengalami kesulitan memahami pembelajaran pada materi pubertas, dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan pubertas secara jelas. Permasalahan dalam materi mata pelajaran IPA ini terkhusus pada pubertas. Pada SD Negeri Tarokan 3 Kediri media yang digunakan guru terbatas hanya pada video pembelajaran pada youtube yang terlalu monoton itu hanya menggunakan penjelasan tulisan atau penjelasan dari guru. Pembelajaran pubertas termasuk pembelajaran yang sulit dan membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami mata pelajaran. Rendahnya hasil belajar yang didapatkan siswa dan pembelajaran yang kurang aktif karena guru cenderung menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar yang konvensional seperti buku. Selain itu permasalahan terjadi pada kualitas guru yang kurang memahami teknologi.

Dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dalam proses pembelajaran yaitu dengan guru menggunakan media pembelajaran. Sebelum menggunakan maka guru mengembangkan media pembelajaran. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis teknologi yaitu melalui linktree. Linktree merupakan media berbasis link yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media linktree dikembangkan karena memiliki kelebihan yaitu media yang menarik karena media ini tidak bersifat konvensional tetapi terdapat variasi seperti gambar atau warna yang menarik. Media ini tersedia dari berbagai pilihan yang di dalamnya nanti terdapat 6 Sub bagian, di antaranya adalah Daftar hadir, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis, nilai, dan contact person guru. Selain itu tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memberikan pengetahuan siswa terhadap penggunaan teknologi di proses pembelajaran. Diperkuat menurut (Nurafni & Mimin, 2021) bahwa media pembelajaran linktree dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Tahapan Penelitian



Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis metode “Penelitian dan Pengembangan” (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2013: 407) penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluations*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Tarokan 3 Kediri, dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Lembar validasi ahli materi dan ahli media.
- 2) Angket respon guru dan siswa.
- 3) Tes hasil belajar siswa (pretest dan posttest).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung presentase kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

Teknik Analisa Data

Jenis data yang dihasilkan pada penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber dari data kuantitatif berupa hasil validasi ahli media dan ahli materi serta respon dari pengguna yakni siswa dan guru. Sedangkan sumber data kualitatif dari data kuantitatif yang dikonversi atau diubah sesuai pedoman penilaian yang ditentukan. Analisis kuantitatif yaitu digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan hasil lembar tes siswa. Langkah – langkah analisis tersebut dijabarkan sebagai berikut ini:

1. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua data kevalidan ahli materi dan ahli media. Menurut Menurut Akbar, (2013) data kevalidan diperoleh dari dua ahli validasi ahli media dan validasi ahli materi. Untuk validasi materi memvalidasi materi dan soal yang akan diberikan pada peserta didik.

Tabel 1. Skor Peringkat Validasi Kriteria

Peringkat	Skor
Sangat valid	5
Valid	4
Kurang valid	3
Tidak valid	2
Sangat tidak valid	1

Sumber: EkoPutro Widodo, (2012)

Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang di peroleh dari validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(V-ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

Tse: Total skor empiric

TSh: Total skor maksimal

2. Kepraktisan

Data kepraktisan adalah data untuk guru sebagai praktisi, uji coba draf awal produk kelompok terbatas dan uji coba produk utama lapangan. Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Menghitung presentase hasil kepraktisan berdasarkan angket kepraktisan yang diperoleh dari hasil penilaian dan praktisi.

Tabel 2: Kriteria Penilaian Guru

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25-40%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
41-55%	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
56-70%	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71-85%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
6-100%	Sangat praktis	Sangat baik untuk digunakan

Sumber: Akbar, (2015)

Rumus yang digunakan :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan :

P=Menyatakan presentase penilaian n=Menyatakan jumlah seluruh item angket f= Skor perolehan

3. Keefektifan

Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil posttest yang dilakukan oleh siswa pada akhir penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

- Menghitung skor test hasil belajar siswa.
- Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus.

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{soal}} \times 100$$

Perhitungam ke dalam tabel digunakan untuk menunjukkan katagori kriteria penilaian efektifitas media pembelajaran secara klasikal pada tabel dibawah ini:

Tabel3: Kriteria

Pencapaian Nilai	Kategori Kepraktisan	Keterangan
25-40%	Tidak Efektif	Tidak Boleh Digunakan
42-55%	Kurang Efektif	Tidak Boleh Digunakan
56-70%	Cukup Efektif	Boleh Digunakan Setelah Revisi Besar
71-85%	Efektif	Boleh Digunakan Setelah Revisi Kecil
86-100%	Sangat Efektif	Sangat Baik Untuk Digunakan

Sumber :Akbar(2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Kevalidan Media Pembelajaran Linktree

Hasil uji validasi melalui 2 tahap, yaitu yang pertama validasi materi dan yang kedua validasi media. Media pembelajaran *linktree* dinyatakan valid setelah melalui uji coba validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 90% yang dikategorikan sangat valid. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 89% yang dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid dan efektif digunakan.

2. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Linktree

Hasil dari rata-rata memperoleh angket siswa pada pengembangan media pubertas dikatakan sangat praktis. Hal ini dapat dibuktikan dari respon guru terhadap media *linktree* memperoleh hasil 92% yang dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan. Sedangkan untuk hasil siswa hasil angket respon siswa, dari uji coba terbatas (10 siswa) mendapatkan hasil presentase 80% dan uji coba luas (14 siswa) dengan jumlah keseluruhan responden siswa memperoleh hasil 82%. Maka diperoleh presentase 81%- 100% dengan kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan dalam kepraktisannya.

Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran pubertas membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik terhadap media pembelajaran pubertas.

3. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Linktree

Pengembangan media pembelajaran Pubertas dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang memperoleh hasil 78,5% yang dikategorikan efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. digunakan dalam kepraktisannya. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran pubertas membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik terhadap media pembelajaran pubertas.

4. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Linktree

Pengembangan media pembelajaran Pubertas dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang memperoleh hasil 82% yang dikategorikan sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Tarokan pada media Pengembangan e-Learning Berbantu Linktree pada Materi Pubertas Kelas 6 SD Negeri 3 Tarokan dapat disimpulkan sebagai berikut. Kevalidan media mendapatkan hasil presentase sebesar 92% dan hasil validasi materi mendapatkan hasil presentase sebesar 90%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan bahan ajar dan media menghasilkan skor kevalidan sebesar 89%, sehingga dapat dinyatakan sangat valid. Kemudian uji kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan presentase 92%, sehingga media dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan dari uji skala luas diperoleh ketuntasan belajar klasikal dengan skor 82% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian Pengembangan E-learning Berbantu Linktree Pada Materi Pubertas kelas 6 SD Negeri 3 Tarokan Pada Sekolah Dasar dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 3 Tarokan.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PTR Remaja Rosdakarya

- Ardianti, Sekar Dwi. 2019. *Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 9 No. 2
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Djakarta: Prapantja, 1960. Friska, A. 2018. *Sumber Daya Alam*. (Online), tersedia: <https://andinifriska.wordpress.com/2018/12/12/sumber-daya-alam/>. Diunduh 12 Juli 2021. Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- M, Julidar. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Information Communication And Technology Menggunakan Linktree Pada Materi Statistik Siswa Kelas X*. Medan: UMSU
- Maftuh, Bunyamin. (2008). *Pendidikan Resolusi Konflik : Membangun Generasi Muda yang Mampu Menyelesaikan Konflik Secara Damai*. Bandung : CV Yasindo Multi Aspek.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, 7(3), 253–260.
- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan*