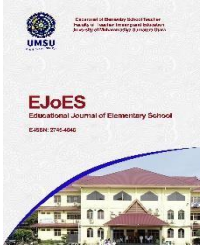
Educational Journal of Elementary School (2022) Vol. 4, No. 3/ 78 - 89

EJoES

Educational Journal of Elementary School

Hompage Journal: http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *LINKTREE* INTERAKTIF PADA TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 106158 PEMATANG JOHAR

Novita Anggraini[1], Fahrur Rozi[2]
Pendidikan Profesi Guru Prajab Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Universitas Negeri Medan
Email: novitaanggraini353@gmail.com, rozipgsdunimed2015@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah karena guru hanya menggunakan media gambar dengan pengajaran konvensional saja di kelas IV SDN 106158 Pematang Johar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 yang layak, praktis, dan efektif digunakan. Jenis penelitian ini menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahapan (*Define, Design, Development, Dessiminate*). Subjek penelitian ini adalah Siswa-Siswi Kelas IV SDN 106158 Pematang Johar yang berjumlahkan 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis *linktree* interaktif tema 3 subtema 2 pembelajaran 3, menunjukkan hasil validasi materi oleh validator ahli materi dan validasi media oleh ahli media memperoleh hasil persentase kelayakan 90% kategori "Sangat Layak". Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh hasil persentase 93,3% kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil uji keefektifan media dapat diketahui bahwa setelah menggunakan media yang dikembangkan, nilai rata-rata siswa meningkat dari awal rata-rata sebelum menggunakan media yaitu 51,7% kategori "Kurang" dengan kriteria ketuntasan "Tidak Tuntas" meningkat menjadi 90% kategori "Sangat Baik" dengan kriteria ketuntasan "Tuntas", dan hasil respon peserta didik memperoleh hasil kualifikasi nilai 4,2 dalam kualifikasi penilaian dikategorikan mendapatkan respon yang "Baik" terhadap produk media yang dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *linktree* interaktif tema yang dikembangkan peneliti layak, praktis dan efektif digunakan pada Tema 3 peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Dilingkungan Sekitar Pembelajaran 3 kelas IV SDN 106158 Pematang Johar.

Kata Kunci : Media Video Animasi, *Linktree* Interaktif, Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengubah tingkah laku baik secara individu, maupun berkelompok kearah yang lebih baik melalui suatu proses pembelajaran. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan, melalui pendidikan manusia tumbuh dan berkembang seutuhnya. Untuk terlaksananya suatu pendidikan, terdapat hubunganyang erat antara guru dan siswa yang saling mempengaruhi satu sama lain. Hubungan antara guru dan siswa biasanya dilaksanakan di sekolah. Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru

dan siswa. Dengan kata lain guru dan siswa harus memiliki interaksi dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah harus dirancang dengan baik agar dapat mengembangkan potensi guru. Tujuan adanya pendidikan yaitu untuk menghasilkan sumber daya manusia serta memajukan bangsa. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan pernah maju dan akan terbodohi oleh perkembangan zaman.

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan pesat khususnya dibidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan dibutuhkan berbagai inovasi karena tanpa inovasi maka akan terjadi ketertinggalan dalam pendidikan. Suatu perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan ke arah yang lebih baik daripada sebelumnya merupakan suatu bentuk inovasi.

Oleh karena itu, di dalam bidang pendidikan telah dilakukan berbagai inovasi untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, seperti peningkatan mutu pendidikan, peningkatan efektivitas pendidikan, dan pemerataan pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas, inovasi teknologi di dalam dunia pendidikan juga harus diperhatikan karena banyak produk yang dihasilkan dari penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Implementasi teknologi di bidang pendidikan salah satunya adalah pembelajaran yang memanfaatkan *ICT (Information Communication and Technology)* untuk menciptakan model, media, dan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru atau pendidik sudah seharusnya dapat memanfaatkan teknologi seiring pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat dikembangkan oleh guru yaitu membuat media pembelajaran berbasis interaktif.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang efektif akan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan, dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat bagi siswa. Dengan demikian akan terjadi interaksi antara guru dan siswa yang dapat memberikan perubahan dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas akan menjadi lebih aktif. Guru harus memilih mediapembelajaran yang tepat karena media pembelajaran dapat mempengaruhiberhasil atau tidaknya materi yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang monoton akan berdampak buruk pada siswa. Siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, guru harus menciptakan media pembelajaran yang berbeda dari media pembelajaran yang sebelumnya. Media pembelajaran yang dibuat harus bervariasi dan berinovasi sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini salah satunya dengan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang didalamnya menyajikan materi berupa teks, audio, video, serta animasi untuk menarik minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran interaktif biasanya disajikan dalam bentuk aplikasi, *link*, dan bisa diakses oleh pengguna media.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas IV pada tanggal 1 November di SD Negeri 106158 Pematang Johar ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut: Pertama, guru mengatakan bahwa beliau

pernah membuat media video pembelajaran, tetapi media yang dibuat hanya terfokus pada satu materi pelajaran saja. Beliau mengatakan bahwa respon peserta didik sangat berbeda, mereka lebih tertarik dengan media yang ditayangkan di*infocus* karena media dapat dilihat dan didengar. Kedua, dari hasil observasi diketahui bahwa perolehan data hasil belajar siswa kelas IV SDN 106158 Pematang Johar pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 3:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Nilai Siswa

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
IPA	<70	18	30	60%
	70	4		13,3%
	>70	8		26,6%
Bahasa Indonesia	<70	16	30	53,3%
	70	6		20%
	>70	8		26,6%

(Sumber: SDN 106158 Pematang Johar)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia sama – sama sebesar 26,6% dan persentase siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM untuk pelajaran IPA sebesar 13,3% dan Bahasa Indonesia sebesar 20%, serta untuk persentase siswa yang mendapat nilai dibawah 70 untuk pelajaran IPA sebesar 60% dan Bahasa Indonesia sebesar 53,3%. Hal yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah pengajaran masih sering konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku teks saja yang membuat siswa menjadi bosan dan menurunnya minat belajar.

Ketiga, hasil wawancara juga diketahui bahwa selama ini media yang digunakan guru hanya dengan media gambar yang diprint dan biasa ditempel didinding atau guru memanfaatkan benda yang terdapat dilingkungan sekitar yang sudah tersedia. Keempat, guru juga mengatakan bahwa beliau tidak pernah mengembangkan video pembelajaran tematik, video pembelajaran pernah dibuat tetapi hanya terfokus pada satu materi pelajaran saja. Video pembelajaran dibuat hanya dimasukkan ke *link* youtube dan ditampilkan kepada siswa. Untuk video pembelajaran tematik guru hanya mengambil video pembelajaran yang sudah ada di *youtube* lalu dikirim kepada siswa melalui *whatshapp* dan ditampilkan pada saat pembelajaran. Keterbatasan waktu serta tuntutan kurikulum menjadi faktor membuat guru banyak tugas untuk dikerjakan dan kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kelima, dengan kondisi saat ini guru mengatakan bahwa belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum sepenuhnya memproduksi media berbasis teknologi. Terbukti bahwa siswa saat proses kegiatan pembelajaran rata – rata kurang menyimak penjelasan guru tampak ada siswa yang melamun, mengantuk, dan berbicara dengan temannya. Sehingga membuat siswa kurang semangat dalam belajar dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hanya beberapa siswa yang aktif merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru, yang lainnya pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka media yang dapat menggabungkan antara teks, gambar dan suara adalah media yang sangat diminati oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat menggabungkan ketigahal tersebut adalah media animasi pembelajaran interaktif menggunakan *Linktree.* Alasan pemilihan *Linktree* interaktif karena berbasis *link* dan bisa dimasukkan beberapa *link* dari sumber yang ada didalamnya, dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun oleh setiap orang.

Linktree interaktif merupakan

sebuah situs *link* yang menyediakan beberapa *tools* dalam bentuk tampilan sederhana dan lebih mudah untuk digunakan. Banyak dijumpai *Linktree* digunakan pada beberapa orang untuk sosial media seperti menyatukan *link* dari aplikasi *instagram*, *facebook*, dan *whatsapp*. Namun dalam hal ini peneliti menggunakan *Linktree* untuk mengajak siswa dengan perspektif yang berbeda, yakni dengan digunakan sebagai pengaksesan kedalam pembelajaran siswa. *Linktree* berupa aplikasi berbentuk *website* yang menyediakan satu *link*, dimana dengan satu *link* tersebut bisa mengakses beberapa *link* yang pendesain miliki dengan tampilan sederhana dan mudah dipakai Pertiwi (2020).

Linktree bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dalam membagikan materi ajar kepada peserta didik salah satunya bisa membagikan media video animasi pembelajaran, media video animasi pembelajaran adalah media yang dapat dilihat dan didengar dengan menggunakan bantuan animasi bergerak yang didalamnya menjelaskan tentang pembukaan pembelajaran, inti pembelajaran (penjelasan terhadap materi), penutup pembelajaran sesuai masing-masing muatan pelajaran yang dibutuhkan, selanjutnya dengan bantuan *linktee* dapat mengakses media animasi yang akan dikembangkan. Dalam *Linktree*, penggunaannya juga bisa dialih fungsikan menjadi media pembelajaran *e-learning* yang bisa diakses dengan memakai *gadget* dan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, dengan bantuan pengajar sebagai *fasilitator* dan aplikasi pendukung lainnya dimasa pandemi covid 19 ini. Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *Linktree* Interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Bila produk baru telah teruji, maka produk tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas, dan kualitas produk kerja akan meningkat.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang beriorentasi produk yang dapat dikembangkan berupa media, bahan ajar, strategi atau metode, pendekatan pembelajaran. Dalam mengembangkan media animasi pembelajaran berbasis *linktree* interaktif tema 3 sub tema 2 keberagaman makhluk hidup pembelajaran 3 kelas IV sekolah dasar model yang dipakai pada penelitian ini yang dikembangkan oleh Thiagrajan yaitu model 4D *(Define, Design, Development, and Dissemination).* Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Tahun Ajaran 2021-2022 di SDN 106158 Pematang Johar yang berjumlah 30 orang yaitu 15 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Sedangkan validator ahli media dan validator ahli materi adalah dosen UNIMED pada bidang media dan tematik untuk menguji kevalidan dari produk yang peneliti kembangkan. Adapun, objek pada penelitian ini adalah pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *linktree* interaktif tematik bagi siswa.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 106158 Desa Pematang Johar Pasar VI Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara di Kelas IV SDN 106158 Pematang Johar. Adapun waktu penelitian dan pengembangan dilaksanakan dari januari sampai mei T.A 2021-2022. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagrajan. Thiagrajan mengatakan bahwa 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. *Define*

(Pendefenisian) yaitu berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. *Design* (Perancangan) yaitu berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (Pengembangan) yaitu berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang
– ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang diterapkan. *Dissemination* (Diseminasi) yaitu berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Teknik pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan–bahan, keterangan, kenyataan–kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian dapat digunakan berbagai macam metode, diantaranya adalah angket, observasi, wawancara, tes, dan analisis dokumen (Kurniawati, 2019).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket uji kelayakan media pembelajaran, materi, praktisi untuk para ahli, respon peserta didik dan tes berupa soal untuk siswa, dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media. Skor tes hasil belajar siswa diperoleh setelah siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Media dapat dikatakan efektif apabila rata – rata tes hasil belajar siswa kelas IV SDN 106158 Pematang Johar memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70. Agar tes yang digunakan sesuai dengan standar, tes tersebut diuji cobakan terlebih dahulu di kelas V SDN 106158 Pematang Johar untuk mengetahui soal itu valid dan reliabel.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Linktree Interaktif. Uji kemampuan hasil belajar pada siswa dilakukan melalui pre-test dan post-test terhadap soal-soal hasil belajar. Uji T-test dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Linktree Interaktif. Pengambilan keputusan dapat disimulasikan sebagai berikut dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 yaitu:

1. Nilai signifikan (2-tailed) >0,05 = tidak terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Linktree Interaktif.
2. Nilai signifikan (2-tailed) <0,05 = adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan produk Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Linktree Interaktif. Adapun lama waktu penelitian pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis linktree interaktif tema 3 subtema 2 keberagaman makhluk hidup kelas IV SD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu menghasilkan Media Pembelajaran Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Linktree* Interaktifpada Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SD. Pada pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Linktree* Interaktif, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4D dengan tahapan sebagai berikut: *Define* (Pendefinisian), *Desaign* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Analisis ini diperlukan untuk mengetahui karateristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini dilakukan pada tanggal 02 November 2022, adapun analisis ini dilihat dari segi

umur peserta didik, dan kemampuan akademisnya.

a) Usia rata-rata peserta didik kelas IV adalah 9-10 tahun, anak dalam kelompok usia seperti ini sudah dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa yang kongkrit dan sudah mampu untuk mengoperasikan teknologi seperti *handphone* atau komputer walaupun tidak terlalu mahir. Dalam proses pembelajaran siswa lebih menyukai apabila belajar menggunakan media terlebih lagi menggunakan media yang mampu menampilkan gambar, suara, dan teks.
b) Kemampuan akademis yang dimiliki oleh siswa kelas IV bersifat heterogen dengan kategori berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Tetapi dilihat dari perolehan hasil belajar setelah dilakukan observasi kekelas, hasil belajar masih rendah terutama pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 yang dilihat dari daftar nilai ulangan peserta didik.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibutuhkan suatu perangkat pembelajaran sebagai perantara dalam mengajar yaitu media yang efektif untuk mengatasi masalah yang terjadi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media video animasi berbasis *linktree* interaktif. Selain untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, media ini juga dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media video animasi berbasis *linktree* interaktif ialah wawancara dan menganalisis bentuk dan fungsi dari tubuh hewan.

Pada tanggal 03 November 2021, peneliti mengamati perangkat pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 106158 Pematang Johar yaitu, buku paket tematik kelas IV, media gambar-gambar yang ditempel didinding yang bermacam-macam sesuai dengan materi yang akan dipelajari, RPP yang dibuat oleh guru, *proyektor*, dan *infocus*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang efektif, yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa contohnya selain perangkat pembelajaran yang sudah disediakan disekolah dan guru kelas seperti buku paket tematik, media gambar, RPP yang menjadi tuntutan guru untuk merancangnya, guru perlu membuat inovasi baru untuk itu, maka media video animasi pembelajaran berbasis *linktree* interaktif yang menggunakan teknologi didalamnya sangat dibutuhkan untuk mengikuti perkembangan zaman dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis tujuan pembelajaran digunakan sebagai pedoman awal dibuat media animasi pembelajaran berbasis *linktree* interaktif yang dilakukan pada tanggal 07 November 2021, sehingga dapat digunakan sesuai tujuan. Tujuan pembelajaran diturunkan dari indikator yang akan dicapai lalu dispesifikasi menjadi tujuan pembelajaran. Adapun analisis tujuan pembelajaran meliputi:

a) Melalui video pembelajaran, siswa mampu menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara dengan baik.
b) Melalui video pembelajaran, siswa mampu menggali informasi dari seorang tokoh menggunakan daftar pertanyaan dengan benar.
c) Melalui video pembelajaran, siswa mampu menganalisis bentuk bagian tubuh hewan dengan baik.
d) Melalui video pembelajaran, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk dan fungsi tubuh hewan dengan benar.

Pembahasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagrajan. model 4D terdiri dari 4 langkah yaitu 1) *Define* (pendefenisian), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), dan 4) *Dissaminate* (penyebaran).

Tahap pertama adalah *define*

(pendefinisian). Tahap ini berfungsi untuk mengetahui permasalahan yang ada terdiri dari beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan guru, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan guru dan siswa didapat dari wawancara dan hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM. Berdasarkan analisis informasi dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan sebuah inovasi perangkat pembelajaran terbaru terutama media berbasis *IT* yaitu media animasi berbasis *linktree* interaktif pada tema 3 subtema 2 yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan), peneliti menyusun rencana awal pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 3 Kelas IV SD. Tahap ini dimulai dengan pembuatan *flowchart linktree* yang didalamnya terdiri dari absensi siswa, petunjuk belajar, media animasi pembelajaran, dan *games quiz online* sebagai bentuk evaluasi siswa. Selanjutnya membuat *storyboard* animasi yang menceritakan tentang perancangan video animasi dibuat dengan tabel dimulai dari pembuatan karakter animasi, perancangan KI, KD serta indikator dan tujuan pembelajaran, merincikan kegiatan awal, inti dan penutup pembelajaran. Cara untuk siswa menggunakan media ini ialah siswa masuk ke *link* http://novitaanggraini.my.id/, siswa diarahkan untuk mengisi absen dengan **mengklik tombol absen**, setelah itu siswa diarahkan untuk membaca petunjuk belajar dan mengerjakan setiap instruksi dipetunjuk belajar dengan **mengklik petunjuk belajar**, selanjutnya siswa diarahkan untuk menonton video animasi bergerak dan menyimak setiap pembelajaran yang ada dengan **mengklik tombol video animasi pembelajaran**, setelah video selesai ditonton siswa, guru memberikan penjelasan dan arahan terkait materi pelajaran yang sedang dipelajari, sejalan dengan itu siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok, LKPD juga dicantumkan didalam video, terakhir siswa mengerjakan games quiz online sebagai bentuk evaluasi siswa, games yang terdapat unsur pelajaran didalamnya dan dimainkan secara online. Cara memainkannya dengan **klik tombol *games quiz online*.** Dimainkan secara berurut karena terdapat beberapa games didalamnya. Terakhir ada **tombol profil penulis** yang berisi tentang profil dan identitas peneliti sebagai tanda pengenal dari pembuat media.

Setelah melakukan tahap design (perancangan), maka **tahap ketiga adalah melakukan tahap *development* (pengembangan)**. Tahap pengembangan ini terdiri dari 2 tahap yaitu: a) Tahap validasi, b) Tahap uji coba produk. Tahap validasi yaitu tahap untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan setelah sebelumnya telah melalui tahap perancangan, Dalam hal ini validator diberikan angket yang sebelumnya sudah dinyatakan layak oleh dosen validasi angket. Angket ini diisi oleh validator ahli media yaitu Ibu Reni Rahmadani S.Kom., M.Kom, validator ahli materi yaitu Ibu Masta Marselina Sembiring S.Pd., M.Pd, dan penilaian praktikalitas media animasi berbasis *linktree* interaktif yaitu Ibu Ridawati S.Pd guru kelas IV. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali untuk menghasilkan media yang layak digunakan. Validasi media tahap pertama dilakukan pada tanggal 15 Maret 2022 dengan hasil rata-rata persentase kelayakan sebanyak “60%” dengan kategori “cukup layak”. Kemudian setelah dilakukan revisi pada tanggal 21 Maret 2022 dilakukan validasi kedua dengan hasil persentase kelayakan sebanyak “90%” dalam kategori “sangat layak”. Kemudian lanjut kepada validasi materi. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan. Validasi materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022 dengan hasil

rata-rata persentase kelayakan sebanyak "48,3%" dengan kategori "cukup layak". Kemudian setelah dilakukan revisi dilakukan validasi kedua pada tanggal 22 Maret 2022 dengan hasil persentase kelayakan sebanyak "90%" dalam kategori "sangat layak. Terakhir, dilakukan penilaian praktikalitas media yang dilakukan oleh ahli praktisi (Guru kelas). Penilaian praktikalitas hanya dilakukan sekali saja dan media sudah dinyatakan praktis tanpa revisi dan sudah bisa diujicobakan kelapangan. Penilaian praktikalitas tahap pertama dilakukan pada tanggal 23 Maret 2022 diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,3 % pada kategori "sangat praktis". Ketika sudah dinyatakan layak dan praktis, lalu produk media diimplementasikan kelapangan atau diujicobakan ke siswa kelas IV untuk melihat efektivitas dari media yang dikembangkan. Sebelum media diujicobakan, peneliti melakukan validitas tes pada siswa kelas V, dari 15 soal dapat 10 soal yang valid. Soal validitas diberikan kepada siswa sebanyak 20 siswa kelas V. Dan 10 soal yang valid ini akan diuji sebagai soal *Pre-test* dan *Post-test* yang digunakan peneliti saat mengimplementasikannya ke siswa, siswa mengisi *Pre-test* sebelum guru mengajarkan media, dan mengisi soal *Post-test* setelah produk media yang dikembangkan diajarkan guru kepada siswa kelas IV. Dari uji coba kesiswa maka didapatkan hasil belajar *pre- test* dan *post-test* siswa meningkat dan memiliki ketercapaian terhadap KKM. Dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 memperoleh nilai total rata-rata 51,7% pada kategori "Kurang" kriteria ketuntasan "Tidak tuntas", namun setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 3, nilai total rata-rata siswa meningkat menjadi 90% kategori "Sangat baik" kriteria ketuntasan "Tuntas". Produk media yang dikembangkan ini pun dikatakan efektif karena 100% siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya. Selain efektif, siswa juga merespon baik terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa memperoleh rata-rata 4,2 yang menyatakan "**Baik**". Media ini dikatakan efektif dan memiliki respon baik terhadap siswa karena produk media video animasi berbasis *linktree* interaktif mempunyai keunggulan dan kelemahan, masing-masong dapat dilihat pada rincian berikut ini:

a. Keunggulan

1) Media ini terintegrasi dalam teknologi berbasis *link* tetapi bisa interaktif yang mengkombinasikan beberapa*link* didalamnya.
2) Media ini sudah dinyatakan layak dan
   praktis oleh seluruh para ahli validator dan praktisi.
3) Media ini bisa digunakan sebagai sumber belajar luring dan daring

b. Kelemahan

1) Media ini membutuhkan jaringan internet yang stabil
2) Membutuhkan alat bantu infokus dan laptop jika ingin menampilkan dikelas secara luring.

Tahap keempat atau terakhir yaitu *dessiminate* (penyebaran), pada tahap ini dilakukan pengemasan dan penyebaran. Pada tahap penyebaran media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif sudah dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk disebarluaskan, tetapi karena keterbatasan waktu pada masa pandemi covid 19 dan keterbatasan tatap muka oleh siswa. Maka penyebaran dilakukan dikelas IV SDN 106158 Pematang Johar saja.

Hasil Penelitian dengan Penelitian Relevan

Hasil Penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian yang diperoleh Rizky Wantoro, dkk (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Media "*Linktree*" Dalam Pembelajaran Daring

Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa Kelas VIII" dengan hasil penelitian yaitu hasil uji keefektifan penggunaan "*Linktree*" siswa memperoleh skor rata-rata 3,51 yang menyatakan bahwa media *linktree* efektif digunakan. Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan Pengembangan media animasi berbasis *linktree* interaktif dengan hasil penelitian menguji keefektifan *linktree* sebagai pengakses dari segala sumber belajar.

Selanjutnya, Hasil penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian yang diperoleh oleh Nusirwan (2020) dengan judul penelitian "Pengembangan Materi Ajar Berbasis (*ICT*) Dengan Memakai *Linktree* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VI SD Islam Annur Prima Di Masa Pandemi *Covid* 19" dengan hasil penelitian yaitu Penilaian validitas ahli materi dengan rata rata presentasi 81,42% dikategorikan sangat baik, validasi ahli media dengan rata rata presentasi 86,33 % dikategorikan sangat baik, Validasi ahli praktisi dengan rata rata presentasi 96% dikategorikan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk materi ajar berbasis *ICT* dengan memakai *linktree* sangat layak dipakai dan bisa menjadi alternatif media yang bisa membagikan materi ajar aritmatika di SDS Islam Annur Prima Kelas VI. Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan Pengembangan media animasi berbasis *linktree* interaktif dengan hasil penelitian menguji kelayakan produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang memperoleh hasil sangat baik/layak digunakan.

Terakhir, Hasil penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian yang diperoleh dari Maya Raisha (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* Menggunakan *Linktree* Pada Materi Sistem Saraf" kelas V SD Swasta Al- Wasyiah Kota Baru diperoleh hasil penelitian bahan ajar berbasis web menggunakan *Linktree* pada sistem saraf sebesar 86% sangat valid dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan Pengembangan media animasi berbasis *linktree* interaktif relevansi yaitu berkaitan dengan memvalidkan produk dan menguji kelayakan pengaksesan perangkat pembelajaran yang menggunakan *linktree*. Berdasarkan uraian tersebut diperoleh bahwa penelitian yang dilakukan oleh Novita Anggraini (2022) menyatakan bahwa *linktree* interaktif sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai bantuan situs *link* yang bisa menggabungkan beberapa *link* didalamnya. Penelitian terdahulu menggunakan *linktree* untuk membagikan materi ajar dan beberapa bahan ajar seperti (e-modul, e-book). Disini, Novita Anggraini (2022) mengemukakan penelitian yang berbeda dari penelitian terdahulu yaitu menggunakan *linktree* sebagai bantuan *link* untuk membagikan media video pembelajaran animasi yang bisa memotivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media animasi pembelajaran berbasis *Linktree* Interaktif pada Tema 3 Subtema 2
Pembelajaran 3 kelas IV SDN 106158 Pematang Johar, telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu :

a. Hasil media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 yang telah divalidasi oleh validator media Ibu Reni Rahmadani S.Kom,M.Kom. dengan hasil akhir total persentase kelayakan 90% dengan kategori "Sangat layak". Kemudian validasi materi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. dengan hasil akhir total persentase kelayakan 90% dengan kategori "Sangat layak". Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi,

maka Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Linktree* Interaktif **"layak"** untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil media pembelajaran video animasi berbasis *linktree* interaktif yang telah dikembangkan, selanjutnya diuji praktikalitas melalui penilaian praktisi pendidikan. Penilaian praktisi pendidikan dilakukan oleh Ibu Ridawati S.Pd selaku guru kelas IV SDN 106158 Pematang Johar. Selanjutnya, hasil penilaian diperoleh kepraktisan persentase sebesar 93,3% yang masuk dalam kategori "Sangat praktis". Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh praktisi pendidikan, maka Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Linktree* Interaktif pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 3 **"praktis"** untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Linktree* Interaktif yang dikembangkan menggunakan soal telah diuji coba untuk dapat melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uji coba tersebut terlihat peningkatan hasil belajar masing-masing peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Linktree* Interaktif. Sebelum menggunakan media nilai rata- rata peserta didik sebesar 51,7 dengan kategori "Kurang" kriteria ketuntasan "Tidak tuntas" dan setelah menggunakan media nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 90,0 dengan kategori "Sangat Baik" dan "Tuntas". Berdasarkan hasil tersebut maka diketahuibahwa Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Linktree* Interaktif **"efektif"** untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Bapak Fahrur Rozi S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing, Ibu Kepala Sekolah SDN 106158 Pematang Johar, dan Kepada Guru Walikelas yang penulis pakai kelasnya untuk penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada orangtua dan teman-teman untuk menuntaskan selama masa penelitian penulis.

REFERENSI

AH Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Rajawali Pers.

_____. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Akker, J. Van Den. (2010). *Design Approaches and Tools in Education and Training.* Kluwer Academic Publisher.

Anggit. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Animasi Dasar Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI Di SMK N5 Yogyakarta*.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta : Raja Grafindo Persada

Asyhar, Rayandra. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Buchari, Sentinowo, & L. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E- Journal Teknik Informatika*.

Channel, B. (2020). *Review Terabry Mengenai Aplikasi Capcut*. https://www.bandotgaming.xyz/2020/09 /Aplikasi *capcut*.html?m=1

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gava Media.

Dian. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK N 1 Pleret*.

Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Raja Grafindo Persada.

Isromia, S. (2021). Keefektifan Pembelajaran E-Learning Berbantuan *Linktree* Terhadap Hasil Belajar Ipa

Materi Tata Surya Kelas Vi Min 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru*. http://digilib.uinsby.ac.id/49480/

Ivers, K.S. & Baron, A. (2010). *Multimedia Projects Ineducation Designing Producing ang assesing (4th ed)*. Santa Barbara: Abc.Clio. Llc.

Manurung. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Halaman Moeka.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya

Narendara. (2021). *Aplikasi Capcut Pro Mod APK Download Versi Terbaru 2021*. https://rsddrsoebandi.id/aplikasi-*capcut*-pro/

Nusirwan, M. S. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbasis (ICT) Dengan Memakai *Linktree* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VI SD Islam Annur Prima Dimasa Pandemi Covid 19. *Jurnal Maju*, *8 (2)*, 433–447.

Pertiwi, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Information and Communication Technology (ICT) dengan Menggunakan *Link.Tree* pada Materi Statistik Kelas X SMK IMELDA. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*. http://digilib.uinsby.ac.id/49480/

Pribadi, Benny. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran.* Jakarta : Kencana

Purwanto, J. (2011). *Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta Kencana.

Puspitosari, H. A. (2010). *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL Tingkat Lanjut*. Skripta.

Putra, N. (2012). *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar Pendidikan*.Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rahmil, A. dan. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, *V (1)*, 32.

Raisha, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis WEB Menggunakan *Linktree* Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Pendiidikan UIN Gunung Jati*.

Retnawati, H. (2015). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Bandung: Parama Publishing.

Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rizky Wantoro, Citra Ika Praciitya, D. (2021). Pengembangan Media "*Linktree*" Dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Terbuka*, *2 (1)*, 21–32.

Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelejaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. In *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (hal. 172). Kencana.

Semiawan, C. (2010). *Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Smaldino, S. E. et. al. (2011). *Instructional Technology and Media from Learning*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Sofyan, A. F. (2010). *Digital Multimedia: animasi, sound, editing dan video editing* (hal. 4). Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2013). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

____. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.

_____. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. (2017). *Media Pembelajaran* : Bandung: Wacana Prima.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpasu : Konsep Strategi, dan*

Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bumi Aksara.

Winarso, B. (2021). *Cara Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Edit Video*. https://trikinet.com/post/aplikasi-*capcut*/

Young & Abreu (2011). *Game Quiz Online*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Zaccaria, A. (2020). *Bootstrapped and Globalfrom Day One: The Story of Linktree.* https://startupnation.com/start-your-business/bootstrapped-global