

APPLICATION OF LINKTREE-BASED E-MODULES IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE IN CLASS VIII-I SMP NEGERI 1 BALONGBENDO SIDOARJO

PENERAPAN E-MODULES BERBASIS LINKTREE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VIII-I SMP NEGERI 1 BALONGBENDO SIDOARJO

Maulida Kurniawati^{1*}

¹SMP Negeri 1 Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur

*Correspondence: Maulida Kurniawati, E-mail: maulidakurniawati41@guru.smp.belajar.id

Abstract

In early March 2020, the COVID-19 pandemic disrupted various aspects of life, including education. The Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) issued Circular Number 15 of 2020, which provided guidelines for organizing learning from home during the COVID-19 emergency. During this period of distance learning (PJJ), SMP Negeri 1 Balongbendo utilized an online learning approach through applications such as WhatsApp and Google Classroom, as well as media like YouTube, Google Meet, Zoom, and PowerPoint. Despite these efforts, student engagement remained low, partly due to the need for creating a Google account to access Google Classroom. This study employed the AKPL and USG methods, with a sample comprising 10% of the 360 grade 8 students, totaling 36 participants. Data collection techniques included questionnaires, field observations, and tests. The analysis results indicate that students experienced boredom when using WhatsApp and Google Classroom, along with YouTube, Google Meet, Zoom, and PowerPoint for online learning. Conversely, the introduction of Linktree-based e-modules significantly captured students' interest. This heightened interest was evidenced by active participation in online learning, timely submission of assignments, and positive feedback from the provided questionnaires.

Keywords: *online learning, Linktree-based e-module.*

Abstrak

Pada awal Maret 2020, pandemi COVID-19 mengganggu berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 yang berisi pedoman penyelenggaraan pembelajaran dari rumah pada masa darurat COVID-19. Pada masa pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini, SMP Negeri 1

Balombangendo memanfaatkan pendekatan pembelajaran daring melalui aplikasi seperti WhatsApp dan Google Classroom, serta media seperti YouTube, Google Meet, Zoom, dan PowerPoint. Meskipun ada upaya-upaya ini, keterlibatan siswa masih rendah, sebagian karena kebutuhan untuk membuat akun Google untuk mengakses Google Kelas. Penelitian ini menggunakan metode AKPL dan USG, dengan sampel 10% dari 360 siswa kelas 8 yang berjumlah 36 peserta. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi lapangan, dan tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kebosanan ketika menggunakan WhatsApp dan Google Classroom, serta YouTube, Google Meet, Zoom, dan PowerPoint untuk pembelajaran online. Sebaliknya, pengenalan e-modul berbasis Linktree secara signifikan menarik minat siswa. Meningkatnya minat tersebut dibuktikan dengan partisipasi aktif dalam pembelajaran online, penyerahan tugas tepat waktu, dan feedback positif dari kuesioner yang diberikan.

Kata Kunci: pembelajaran daring, e-modul berbasis Linktree.

PENDAHULUAN

Menjadi seorang guru di sekolah baru di tengah kondisi pandemi menimbulkan sisi kemenarikan tersendiri. Tanpa pernah bertatap muka sekalipun dengan peserta didik, kita dituntut untuk menjalankan tugas sebagai seorang guru. Padahal ketika pernah bertatap muka saja, kemudian harus melaksanakan pembelajaran secara daring, kesulitan untuk menyampaikan materi dan berinteraksi sudah muncul, apalagi belum pernah bersemuka dan kita harus langsung dapat menyesuaikan diri baik dengan lingkungan, gaya belajar, dan karakteristik peserta didik yang baru saja dikenal.

SMP Negeri 1 Balombangendo selama masa PJJ sudah menggunakan pendekatan pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApps* dan *Google Classroom* dengan menggunakan media Youtube, google meet, zoom dan bahkan media Powerpoint. Penggunaan media tersebut masih belum cukup menarik minat peserta didik mengikuti pembelajaran. Dan juga terkendala harus membuat akun *google* untuk mengakses *Google Classroom*, yang tidak semua siswa paham caranya.

Tabel 1 Identifikasi Isu

| No. | Identifikasi Isu | Kondisi Saat Ini | Kondisi yang Diharapkan |
|-----|--|--|---|
| 1. | Peserta didik disiplin untuk bergabung dalam pembelajaran secara PTM maupun daring tetapi kurang disiplin mengumpulkan tugas | Peserta didik sudah disiplin hadir tetapi kurang disiplin mengumpulkan tugas | Peserta didik disiplin mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas |
| 2. | Peserta didik kurang memahami teknologi yang digunakan dalam pembelajaran | Peserta didik kurang memahami teknologi yang digunakan dalam pembelajaran | Peserta didik kurang memahami teknologi yang digunakan dalam pembelajaran |
| 3. | Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton | Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton | Penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif |

| | | | |
|----|--|--|---|
| 4. | Belum optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas | Belum optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas | Pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas mencapai tingkat keoptimalan yang maksimal |
| 5. | Peserta didik belum dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan santun ketika berkomunikasi | Peserta didik belum dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan santun ketika berkomunikasi | Peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan santun ketika berkomunikasi |

Secara lebih mendalam, tabel tersebut diuraikan pada penjelasan berikut.

1. Peserta didik disiplin untuk bergabung dalam pembelajaran secara PTM maupun daring tetapi kurang disiplin mengumpulkan tugas

Selama pembelajaran daring, masih banyak peserta didik yang terlambat bergabung dalam pembelajaran. Rata-rata mereka masih memerlukan waktu 15 sampai 20 menit setelah guru menyampaikan salam untuk membuka pelajaran melalui grup WA. Setiap pertemuan, tidak lebih dari 10 peserta didik yang bergabung tepat waktu. Hal itu juga terjadi ketika peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas. Dari 35 peserta didik, hanya sekitar 15 peserta didik yang mengumpulkan tugas tepat waktu, sisanya mengumpulkan tugas melebihi batas waktu yang ditentukan, bahkan selalu ada satu atau dua peserta didik yang tidak mengumpulkan meski telah diberi tenggat waktu tambahan. Namun ketika PTM, peserta didik datang tepat waktu di kelas. Tetapi masih dijumpai kondisi ketika peserta didik kurang disiplin dalam mengumpulkan tugas.

2. Peserta didik kurang memahami teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran

Selama pembelajaran daring, berbagai aktivitas di sekolah serba dibatasi. Oleh karena itu, para peserta didik diharuskan untuk menguasai penggunaan teknologi sebagai sarana utama untuk pembelajaran daring. Faktanya masih banyak peserta didik yang belum menguasai penggunaan IT, seperti cara bergabung di google classroom, cara mengirim tugas, mengoperasikan office, tidak tahu cara menemukan materi yang sudah tertimbun ratusan chat di WA grup, dll. Hal ini membuat peserta didik tidak dapat mengakses banyak materi yang disediakan melalui jaringan maya. Rata-rata mereka hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh guru.

3. Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton

Pada masa pandemi covid-19 ini pembelajaran dilakukan secara PTM terbatas (perpaduan antara PJJ dan PTM), tidak seharusnya penggunaan media pembelajaran diabaikan. Guru harus tetap mempertimbangkan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran yang dipilih tentunya harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, daya dukung sarana dan prasarana, serta kesesuaian dengan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan,

media merupakan salah satu sarana yang paling baik untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

4. **Belum optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas**
Pembelajaran tatap muka terbatas membawa banyak dampak bagi pendidikan. Salah satunya adalah belum optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas. Dikatakan belum optimal karena ada beberapa factor yang mempengaruhinya. Ketidakoptimalan tersebut membawa dampak yang kurang baik terhadap hasil belajar peserta didik.
5. **Peserta didik belum dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan santun ketika berkomunikasi**

Bahasa Indonesia selain sebagai mata pelajaran juga harus berfungsi untuk membiasakan peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik

dan santun. Fakta di lapangan menunjukkan, peserta didik SMP Negeri 1 Balongbendo kurang dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan santun ketika berkomunikasi. Misal, banyak peserta didik yang masih menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi dengan guru padahal dalam situasi yang resmi. Banyak juga peserta didik yang menggunakan bahasa campuran ketika berkomunikasi dengan alasan ketidaktahuan mereka terhadap padanan bahasa daerah yang ingin dipakai. Mirisnya, beberapa peserta didik bahkan kurang santun untuk bertutur kata (menggunakan dialek yang bermakna kasar)

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Daring

Kata daring adalah gabungan dua kata yaitu kata dalam dan kata jaringan (Isman, 2016), pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan sambungan internet pada saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran daring dapat di artikan sebagai pendidikan formal yang dilaksanakan oleh sekolah/universitas yang peserta didik dan pengajar berada pada lokasi yang berbeda sehingga diperlukan sistem telekomunikatif yang interaktif sebagai media penyambung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (N, Bayu, Rani, & S, 2019).

Menurut(syarifudin, 2020), pembelajaran daring dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti pembatasan sosial. Penerapan pembelajaran daring menjadikan kegiatan belajar mengajar tatap muka dihentikan sementara, dan diganti dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi atau platform daring yang tersedia pada gawai.

Pembelajaran daring mengutamakan interaksi dan pemberian informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar. Selain itu, pembelajaran daring mempermudah satu sama lain meningkatkan kehidupan nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran daring sangat bermanfaat bagi peserta didik di saat kondisi tidak memungkinkan untuk pembelajaran tatap muka.

2. Linktree

Linktree adalah sebuah aplikasi pembuatan tautan yang di dalamnya dapat memuat lebih dari satu tautan. Tautan dari Linktree ini dapat kita cantumkan pada bio media sosial dan dikirim langsung melalui grup WA.

Linktree menghadirkan solusi untuk permasalahan yang sebelumnya telah dibahas, dimana peserta didik dan guru berada dalam jaringan untuk melakukan pembelajaran.

Linktree berfungsi untuk membuat halaman website yang mudah dipersonalisasi dan didesain, sekaligus menampung semua tautan penting yang ingin kita bagikan dengan peserta didik. Sehingga hanya satu tautan dibagikan tetapi sudah mencakup beberapa tautan di dalamnya.

Linktree dapat digunakan di platform sosial seperti Instagram, TikTok, Twitch, Facebook, YouTube, Twitter atau LinkedIn, atau kita dapat menggunakannya untuk daftar hadir peserta didik, tautan video pembelajaran, tautan LKPD, tautan pengumpulan tugas.

METODE PENELITIAN

Beberapa isu di atas selanjutnya dianalisis sehingga di peroleh isu yang menjadi prioritas utama untuk dicarikan solusinya. Isu-isu tersebut dianalisis menggunakan metode AKPL (Aktual, KekhaPatutan, Problematika, dan KePatutan). Hasil analisis isu dapat dilihat dalam table berikut :

Tabel 2 Analisis Isu Menggunakan AKPL

| No | Isu | A | K | P | L | Total |
|----|--|---|---|---|---|-------|
| 1 | Peserta didik disiplin untuk bergabung dalam pembelajaran secara PTM maupun daring tetapi kurang disiplin mengumpulkan tugas | 3 | 3 | 4 | 3 | 13 |
| 2 | Peserta didik kurang memahami teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran | 4 | 2 | 4 | 4 | 14 |
| 3 | Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton | 5 | 3 | 4 | 5 | 17 |
| 4 | Belum optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas | 5 | 3 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | Peserta didik belum dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan santun ketika berkomunikasi | 4 | 2 | 2 | 3 | 11 |

Adapun kriteria penetapan indikator AKPL, yaitu:

Aktual :

- 1 : Benar terjadi dan tidak banyak dibicarakan
- 2 : Benar terjadi dan kurang banyak dibicarakan
- 3 : Benar terjadi dan cukup banyak dibicarakan
- 4 : Benar terjadi dan banyak dibicarakan
- 5 : Benar terjadi dan sangat banyak dibicarakan

KekhaPatutan

- 1 : Tidak menyangkut kepentingan hidup orang banyak
- 2 : Sedikit menyangkut kepentingan hidup orang banyak
- 3 : Cukup menyangkut kepentingan hidup orang banyak
- 4 : Menyangkut kepentingan hidup orang banyak
- 5 : Sangat menyangkut kepentingan hidup orang banyak

Problematik

1. : Masalah sederhana
2. : Masalah kurang kompleks
3. : Masalah cukup kompleks namun tidak perlu segera dicarikan solusi
4. : Masalah kompleks
5. : Masalah sangat kompleks sehingga perlu dicarikan segera solusinya

Patut

- 1 : Masuk akal
- 2 : Realistis
- 3 : Cukup masuk akal dan realistis
- 4 : Masuk akal dan realistis
- 5 : Masuk akal, realistis, dan relevan untuk dicarikan pemecahan masalah

Berdasarkan analisis isu menggunakan metode AKPL diambil 3 isu dengan total nilai tertinggi untuk kemudian dianalisis menggunakan metode USG.

Table 3.3 Analisis isu menggunakan *USG*

| No | Isu | U | S | G | Total | Ranking |
|----|--|---|---|---|-------|---------|
| 1. | Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton | 5 | 5 | 5 | 15 | I |
| 2. | Belum optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa PTM terbatas | 5 | 4 | 4 | 13 | II |
| 3. | Peserta didik kurang memahami teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran | 5 | 3 | 4 | 12 | III |

Adapun kriteria penetapan indikator *USG*, yaitu:

Urgency:

- 1 : Tidak penting
- 2 : Kurang penting
- 3 : Cukup penting
- 4. : Penting
- 5. : Sangat penting

Seriousness:

- 1 : Dampak yang ditimbulkan tidak serius
- 2 : Dampak yang ditimbulkan kurang serius
- 3 : Dampak yang ditimbulkan cukup serius
- 4 : Dampak yang ditimbulkan serius
- 5 : Dampak yang ditimbulkan sangat serius

Growth:

- 1 : Tidak berkembang
- 2 : Kurang berkembang
- 3 : Cukup berkembang
- 4 : Berkembang Sangat berkembang

Isu dengan total nilai tertinggi pada analisis menggunakan *USG* ini yaitu **“Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton”**

Berdasarkan daftar isu yang telah dianalisis menggunakan metode AKPL dan *USG* dapat disimpulkan bahwa “penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton” merupakan isu prioritas yang harus segera dicarikan solusinya. Dampak apabila isu tidak diselesaikan ialah sebagai berikut.

1. Peserta didik menunjukkan sikap kurang minat dalam menerima pembelajaran
2. Peserta didik menunjukkan sikap susah memahami materi yang diajarkan
3. Dampak yang paling krusial adalah peserta didik mendapat capaian yang rendah.

Dilihat dari nilai *Urgent* (U) atau tingkat kedaruratannya, dianggap sangat penting karena motivasi belajar merupakan hal utama yang harus ada pada diri peserta didik untuk mendorong keinginan peserta didik dalam belajar. Nilai (S) atau tingkat keseriusannya dianggap serius karena tanpa adanya motivasi belajar dalam diri peserta didik, maka peserta didik tidak akan mendapatkan proses belajar yang baik. Nilai *Growth* (G) atau perkembangan yang berarti apabila tidak dilakukan upaya menumbuhkan maka motivasi belajar peserta didik semakin menurun dan kemungkinan timbul masalah baru yaitu peserta didik akan mengalami kesulitan dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Uji Kepatutan Ahli Materi

Uji kepatutan ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Balongbendo. Beberapa aspek yang dinilai antara lain self instruction, self contained, stand alone, adaptive, user friendly. Ahli materi memberikan nilai dengan mengisi questioner yang terdiri dari 13 butir pertanyaan.

Berdasarkan perhitungan skor questioner ahli materi menggunakan skala linkert dengan rentang 1 sampai 4 didapatkan hasil skor sebanyak 49 dari 52, dengan presentase 94,23%.

Dengan rumus
$$\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4 Kriteria Deskripsi Persentase

| Interval | Kriteria |
|------------------------|--------------|
| $81,24\% \leq 100\%$ | Sangat Patut |
| $62,49\% \leq 81,25\%$ | Patut |
| $43,74\% \leq 62,50\%$ | Kurang Patut |
| $25\% \leq 43,75\%$ | Tidak Patut |

Dari nilai presentasi tersebut dapat diartikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis linktree dari aspek ahli materi masuk dalam kriteria sangat patut untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya.

b. Analisis Uji Kepatutan Ahli Media

Uji kepatutan ahli media dilakukan oleh dosen Bahasa Indonesia di Universitas Pembangunan Nasional. Beberapa aspek yang dinilai antara lain usability, functionality, dan visual communication. Ahli media memberikan nilai dengan mengisi questioner yang terdiri dari 17 butir pertanyaan.

Berdasarkan perhitungan skor questioner ahli materi menggunakan skala linkert dengan rentang 1 sampai 4 didapatkan hasil skor sebanyak 63 dari 68, dengan presentase 92,64%.

Dengan rumus
$$\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 5 Kriteria Deskripsi Persentase

| Interval | Kriteria |
|-----------------|--------------|
| 81,24% ≤ 100% | Sangat Patut |
| 62,49% ≤ 81,25% | Patut |
| 43,74% ≤ 62,50% | Kurang Patut |
| 25% ≤ 43,75% | Tidak Patut |

Dari nilai presentasi tersebut dapat diartikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis linktree dari aspek ahli media masuk dalam kriteria sangat patut untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya.

c. Analisis Validasi Peserta didik

Pada validasi peserta didik dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 5 orang peserta didik. pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kePatutan aplikasi e-modul dari sisi pengguna. Peserta didik diminta untuk mencoba dan menggunakan aplikasi e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis linktree, setelah itu diminta untuk mengisi kuesioner kePatutan yang berisi 10 pertanyaan dengan menggunakan skala linkert rentang 1 hingga 4. Hasil perhitungan kuesioner didapatkan rata-rata skor yaitu 34 dari 40 dengan persentase 85%

Tabel 6 Kriteria Deskripsi Persentase

| Interval | Kriteria |
|---------------|--------------|
| 81,24% ≤ 100% | Sangat Patut |

| | |
|-----------------|--------------|
| 62,49% ≤ 81,25% | Patut |
| 43,74% ≤ 62,50% | Kurang Patut |
| 25% ≤ 43,75% | Tidak Patut |

Dari nilai presentasi tersebut dapat diartikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis linktree dari aspek pengguna masuk dalam kriteria sangat patut untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya.

d. Analisis Respon Peserta didik Sebelum dan Sesudah Penerapan E-Modul Berbasis Linktree

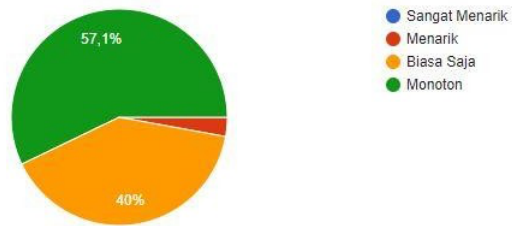
Respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dijangar melalui questioner yang dapat diakses melalui link berikut :

1. Angket awal pembelajaran , <https://forms.gle/FteZtW2bM7c5fSm76>
2. Angket akhir pembelajaran, <https://forms.gle/j8jicXw4zx2Qrq2t6>

Dengan rincian hasil sebagai berikut

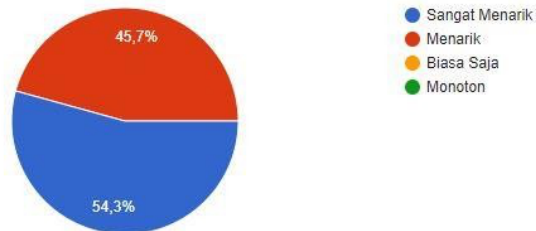
1) Bagaimana penggunaan media dan model pembelajaran selama ini

Bagaimana penggunaan media dan model pembelajaran selama masa pandemi?
35 jawaban



Gambar 1 Sebelum penerapan e-modul

Bagaimana penggunaan media dan model pembelajaran selama PTM.T?
35 jawaban



Gambar 2 Setelah penerapan e-modul

Berdasarkan hasil di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah monoton (57,1%) dan biasa saja (47%). Setelah penerapan e-modul pembelajaran menjadi menarik (45,7%) bahkan sangat menarik (54,3%).

2) Media apa saja yang pernah kalian dapatkan selama pembelajaran



Gambar 3 Sebelum penerapan e-modul



Gambar4 Setelah penerapan e-modul

Berdasarkan hasil di atas, ternyata peserta didik belum mengenal e-modul, educandy, dan wordwall. Selama ini media yang digunakan adalah PPT, video pembelajaran, google classroom, grup whatsapp dan youtube. Ada beberapa peserta didik yang telah mengenal quizziz.

3) Apa kalian pernah menggunakan e-modul selama pembelajaran

Apa kalian pernah menggunakan E-Modul selama pembelajaran?

35 jawaban



Gambar 5 Sebelum penerapan e-modul

Apa kalian pernah menggunakan E-Modul selama pembelajaran?

35 jawaban



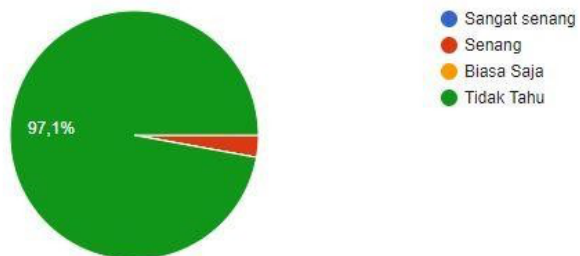
Gambar 6 Setelah penerapan e-modul

Berdasarkan hasil di atas, ternyata peserta didik memang belum mengenal e- modul.

4) Bagaimana setelah kalian menggunakan e-modul pada pembelajaran

Bagaimana setelah kalian menggunakan E-Modul pada pembelajaran?

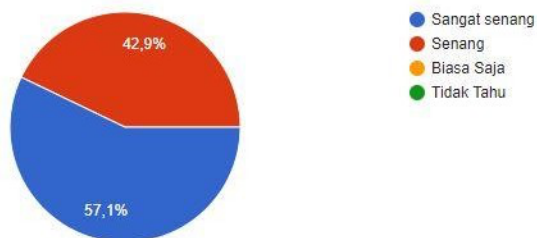
35 jawaban



Gambar 7 Sebelum penerapan e-modul

Bagaimana setelah kalian menggunakan E-Modul pada pembelajaran?

35 jawaban



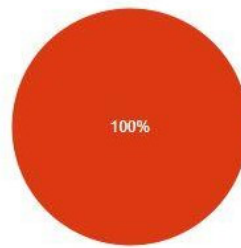
Gambar 8 Setelah penerapan e-modul

Berdasarkan hasil di atas, ternyata peserta didik merasa senang bahkan sangat senang dengan penggunaan media e-modul.

5) Pembelajaran seperti apa yang kalian inginkan

Pembelajaran seperti apa yang kalian inginkan?

35 jawaban

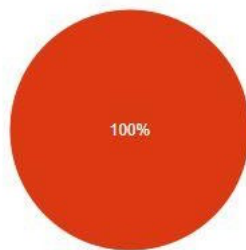


- Pembelajaran dengan menggunakan media yang biasa dipakai selama ini
- Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang menyenangkan

Gambar 9 Sebelum penerapan e-modul

Pembelajaran seperti apa yang kalian inginkan?

35 jawaban



- Pembelajaran dengan menggunakan media yang biasa dipakai selama ini
- Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang menyenangkan

Gambar 10 Setelah penerapan e-modul

Berdasarkan hasil di atas, ternyata peserta didik menginginkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang menyenangkan. Hasil sudah maupun sebelum adalah sama.

KESIMPULAN

Dalam penelitian yang berjudul “**Penerapan E-Modul Berbasis Linktree dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII-I SMP Negeri 1 Balongbendo Sidoarjo**”, bertujuan untuk menerapkan model dan metode pembelajaran baru yaitu e-modul berbasis linktree dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan penulis berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan hasil uji kepatutan e-modul yang mendapat predikat **sangat patut** diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pemerincian sebagai berikut

:

Tabel 7 Kriteria Deskripsi Persentase

| Interval | Kriteria |
|------------------------|--------------|
| $81,24\% \leq 100\%$ | Sangat Patut |
| $62,49\% \leq 81,25\%$ | Patut |
| $43,74\% \leq 62,50\%$ | Kurang Patut |
| $25\% \leq 43,75\%$ | Tidak Patut |

- a. Hasil uji kepatutan ahli materi didapatkan skor 49 dari 52, dengan presentase 94,23%.
- b. Hasil uji kepatutan ahli media didapatkan skor 63 dari 68, dengan presentase 92,64%.
- c. Hasil uji kepatutan peserta didik didapatkan skor 34 dari 40, dengan persentase 85%

Selain itu respon peserta didik terhadap e-modul berbasis linktree secara garis besar dapat dinyatakan baik. Secara umum peserta didik kelas VIII-I SMP Negeri 1 Balongbendo awalnya merasa bahwa media dan model pembelajaran yang mereka dapatkan selama ini monoton. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan e-modul berbasis linktree, peserta didik menjadi lebih menikmati dalam pembelajaran, bahkan peserta didik merasa e-modul berbasis linktree perlu diterapkan dan sangat bermanfaat pada untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Edi Elisa. Pengertian Media Pembelajaran. educhannel.id, diakses tanggal 25 September 2021 pukul 02.03 WIB
- Mayer. Richard T. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Nugraha, A., Subarkah, C., & Sari. (2015). *Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa*. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains, 201-204.
- Tim Penyusun. 2017. *Akuntabilitas : Modul Pelatihan Dasar Calon PNS Golongan III*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara RI.
- Winkel, W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia