



Design Media Video Smart Based Linktree for Student Ability to Write Fantasy Stories In Grade VII Junior High School

Perancangan Media Pembelajaran Video Pintar Berbasis Linktree untuk Kemahiran Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Efrida Sihombing*, Harry Andheska, Legi Elfitra
Universitas Maritim Raja Ali Haji (Indonesia)
efridasihombing20@gmail.com

Received July 2023

Accepted December 2023

Abstract

This study aims to design and test the validity and practicality of Linktree-based learning media in the form of smart videos to improve the ability to write fantasy stories for seventh grade students at SMP Negeri 1 Bintan. The research method used is R&D (Research and Development), which includes the stages of definition, design, and development. This media is applied to students in two conditions, namely small groups (5 people) and large groups (27 people), after being validated by material and media experts. Data collection techniques include interviews, media validity questionnaires, and media practicality questionnaires, with quantitative descriptive data analysis. The results show that this media is very valid, with the percentage of material expert validation at 98.8% and media experts at 89%. In addition, this media is also very practical, with a small group trial percentage of 84% and a large group of 85%. Thus, this media can be an alternative in learning to write fantasy stories.

Keywords – Painting video, Linktree, fantasy story

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji validitas serta kepraktisan media pembelajaran berbasis Linktree dalam bentuk video pintar untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bintan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), yang mencakup tahap definisi, perancangan, dan pengembangan. Media ini diterapkan pada siswa dalam dua kondisi, yaitu kelompok kecil (5 orang) dan kelompok besar (27 orang), setelah divalidasi oleh ahli materi dan media. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner validitas media, dan kuesioner kepraktisan media, dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 98,8% dan ahli media sebesar 89%. Selain itu, media ini juga sangat praktis, dengan persentase uji coba kelompok kecil sebesar 84% dan kelompok besar sebesar 85%. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

Kata kunci – Video pintar, Linktree, cerita fantasi

How to cite this article:

Sihombing, E., Andheska, H., & Elfitra, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Video Pintar Berbasis Linktree untuk Kemahiran Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 12–23.

<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3.60>

A. Pendahuluan

Pendekatan berbasis teks dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) bukan hanya memerlukan peran yang sangat penting dan aktif dari guru, tetapi juga membutuhkan dukungan dari media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dalam konteks ini, guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan harus dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Salah satu jenis media yang telah terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran ini adalah media audio visual, yang lebih dikenal dengan istilah video pembelajaran. Video pembelajaran, yang biasanya mencakup kombinasi dari gambar, teks, suara, dan animasi, dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang rumit dalam cara yang menarik dan mudah dipahami.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Wisada et al., (2019), video pembelajaran memiliki kapasitas yang luar biasa untuk memperkaya sumber belajar yang tersedia bagi siswa, mencakup materi dan soal latihan, dan mampu membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Keefektifan ini disebabkan oleh video yang menampilkan konsep yang nyata dan sistematis yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks pendidikan, media audio visual berfungsi sebagai alat pendukung yang membantu pengajar untuk menyampaikan konsep dan materi pelajaran yang dapat diserap oleh siswa melalui indera penglihatan dan pendengaran (Rahman, dalam Hastuti & Budianti, 2014). Video pembelajaran yang berisi gambar dan animasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar menulis menjadi lebih menarik dan interaktif. Konten video telah disusun secara sistematis, sesuai dengan kondisi dan perkembangan siswa serta kebutuhan belajar mereka. Video pembelajaran menawarkan beberapa keunggulan, termasuk menciptakan kemandirian dalam sistem pembelajaran dan komunikasi serta dapat ditinjau kembali sesuai kebutuhan (Majid, dalam Nurdin, et al. 2019). Namun, video pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan. Video yang dirancang memerlukan bantuan media lain untuk mencapai kesempurnaan dan proses pembuatannya memerlukan waktu yang cukup panjang (Johari, dalam Nurdin, et al., 2019).

Sebagai alternatif untuk mengatasi kelemahan tersebut, penggunaan media "Linktree", sebuah *website* yang berfungsi sebagai penyedia daftar kehadiran, materi, contoh cerita, kuis, petunjuk kerja, dan ruang konsultasi siswa dengan guru dapat menjadi solusi yang efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani et al., (2021), media berbasis *website* ini dapat memfasilitasi proses pembelajaran dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji perancangan dan pengembangan media video pembelajaran. Namun, penelitian oleh Hudhana & Sulaeman, (2019) menonjolkan sesuatu yang unik. Mereka meneliti pengembangan media Video Scribe untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen berbasis pendidikan karakter pada siswa SMA di Tangerang menggunakan model Borg and Gall. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menulis teks, khususnya teks fantasi. Lebih lanjut, mereka juga menemukan bahwa siswa kurang antusias dan seringkali merasa bosan selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna mengatasi permasalahan ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) yang bertujuan untuk melakukan validasi dan pengembangan produk. Metode ini terfokus pada pembuatan produk baru, model, dan teknik berdasarkan isu yang spesifik (Sugiyono, 2021). Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran video pintar berbasis Linktree bagi siswa kelas VII sekolah menengah pertama, dengan memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator, sedangkan data kuantitatif berupa skor dari penilaian validator. Instrumen penelitian ini mencakup lembar angket ahli, lembar kevalidan, dan lembar kepraktisan. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mendapatkan hasil yang valid dan praktis dari media yang dirancang. Angket telah disusun dan akan dievaluasi menggunakan skala likert.

Rancangan video pintar berbasis Linktree ini menggunakan model penelitian 4D (*define, design, development, dissemination*) oleh Thiagarajan. Penelitian ini hanya mencapai tahap pengembangan (*develop*). Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *Define*. Menetapkan syarat-syarat dalam perancangan yang meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran.
2. Tahap *Design*. Membuat prototipe produk. Melakukan rancangan materi dari pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Validasi dilakukan oleh ahli sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
3. Tahap *Develop*. Melakukan evaluasi oleh ahli yang memberikan saran dan masukan untuk perbaikan sebelum diterapkan ke konsumen.



Gambar 1. Langkah-Langkah Perancangan Media Pembelajaran Video Pintar Berbasis Linktree

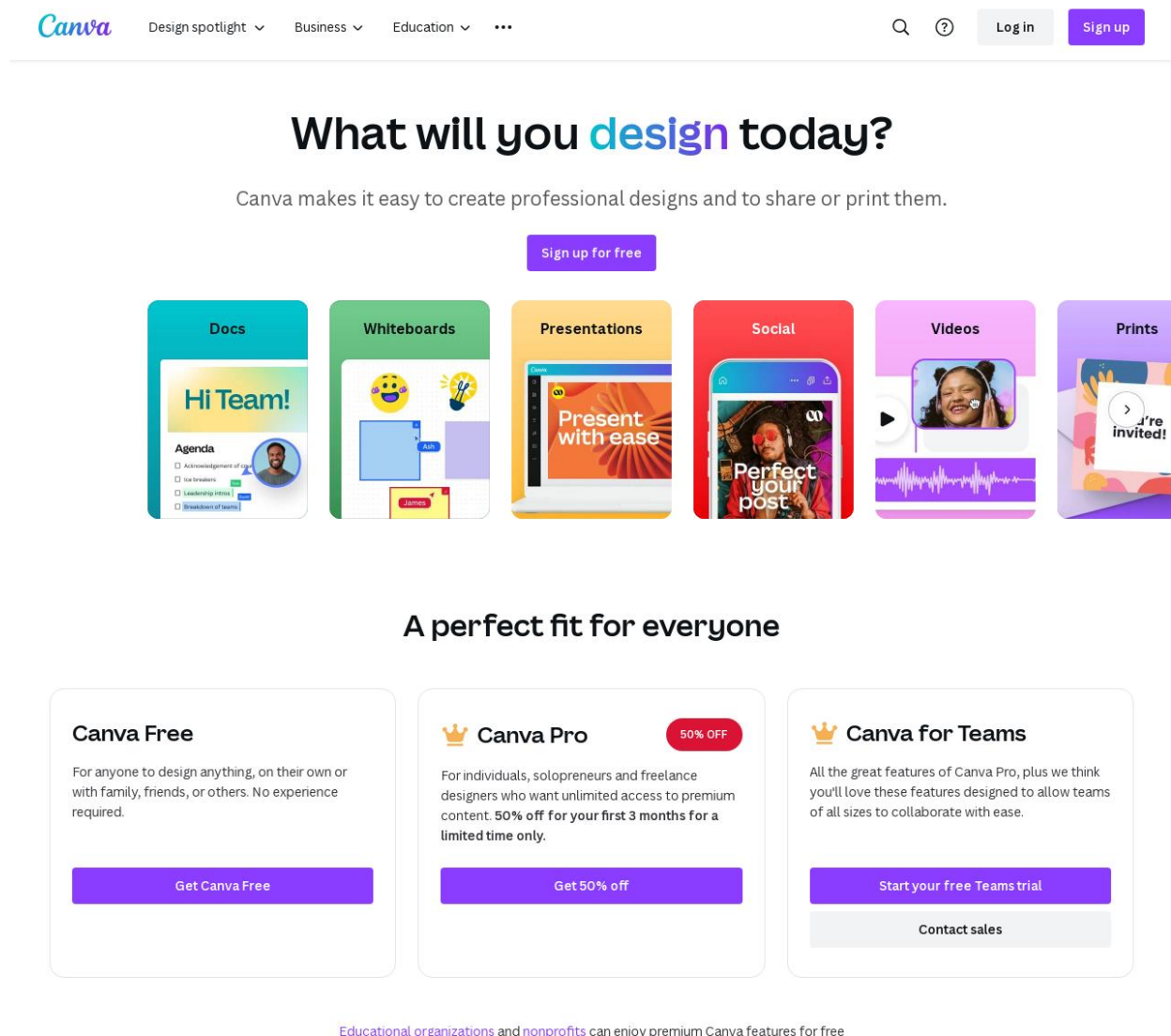
C. Hasil dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Penelitian pendefinisian ini diawali dengan analisis potensi dan masalah. Tahapan awal penelitian ini melibatkan penyusunan wawancara dengan guru dan siswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami kebutuhan dan hambatan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar, yang nantinya bisa dijadikan rujukan dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, penelitian ini juga merumuskan tujuan pembelajaran dan isi materi. Penyusunan materi didasarkan pada tujuan pembelajaran cerita fantasi dan kurikulum 2013, dengan penekanan pada sistematisasi unsur gambar dan suara dalam konten video pintar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua merujuk pada proses perancangan. Dalam fase ini, peneliti secara cermat merancang media belajar berbasis Linktree berbentuk video edukatif dan mengembangkan konsep dasar. Berdasarkan tes kriteria, pemilihan media, storyboard, dan rancangan awal yang telah dirumuskan sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Canva, peneliti menyelesaikan pembuatan produk.



Gambar 2. Proses Perancangan Media Video Pintar berbasis Linktree pada Aplikasi Canva

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam proses ini adalah tahap pengembangan. Setelah pengembangan, video tersebut akan menjalani proses validasi. Hasil yang diperoleh akan dipisahkan menjadi tiga kategori: hasil pengembangan media, hasil validasi media, dan hasil praktis dari siswa. Umpan balik dari tahap validasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk, dan memfasilitasi peningkatan dan memastikan kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut dijelaskan masing-masing tahap dalam proses pengembangan video pintar berbasis Linktree.

a. Tahap Validasi Ahli Materi

Proses validasi oleh ahli materi berfokus pada penilaian kompetensi dan kualitas materi yang telah disajikan dalam video pintar berbasis Linktree. Validasi ini dijalankan pada tanggal 15 Mei 2023, dengan keterlibatan Ibu Rona Elfiza S.Pd., Dosen Universitas Maritim Raja Ali Haji. Ahli materi ditugaskan untuk mengevaluasi 17 pernyataan terkait materi. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata 98,8%, yang menandakan materi tersebut memiliki kualifikasi yang sangat valid. Berikut adalah penjabaran hasil penilaian oleh ahli materi terhadap materi video pintar berbasis Linktree.

Tabel 1. Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kualifikasi
1.	Kesesuaian materi pada kompetensi dasar pembelajaran menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa	100%	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi terhadap indikator pembelajaran merencanakan pengembangan cerita fantasi	100%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi terhadap indikator pembelajaran menulis cerita fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan, kalimat, tanda baca dan ejaan	100%	Sangat Valid
4.	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran siswa mampu menulis kerangka cerita fantasi	100%	Sangat Valid
5.	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran siswa mampu menulis cerita fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan, kalimat, tanda baca dan ejaan	100%	Sangat Valid
6.	Kesesuaian materi dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran	100%	Sangat Valid
7.	Materi disusun secara sistematis	100%	Sangat Valid
8.	Keruntutan isi materi pembelajaran	100%	Sangat Valid
9.	Kalimat pada materi video pintar yang digunakan sangat komunikatif	100%	Sangat Valid
10.	Penggunaan bahasa pada video pintar cukup jelas	100%	Sangat Valid
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) edisi V	100%	Sangat Valid
12.	Ketepatan penggunaan bahasa pada petunjuk kerja di video pintar sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) edisi V	100%	Sangat Valid
13.	Materi yang telah disajikan pada video pintar mudah dipahami	80%	Valid
14.	Tulisan materi dapat terbaca secara jelas	100%	Sangat Valid
15.	Kesesuaian gambar setiap <i>slide</i> yang disajikan cukup jelas	100%	Sangat Valid
16.	Keterkaitan antara soal dengan materi pembelajaran	100%	Sangat Valid

17.	Keakuratan ilustrasi video pintar dengan materi pembelajaran	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		98,8%	Sangat valid, dapat digunakan

b. Tahap Validasi Ahli Media

Tahap ini bertujuan memberikan skor, saran, dan komentar pada media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti. Validasi video pintar berbasis Linktree ini dilakukan oleh ahli materi pada tanggal 11 Mei 2023 bersama Dosen Universitas Putera Batam yaitu Ibu Yunisa Oktavia, S.Pd., M.Pd. Selanjutnya ahli media diisi sebanyak 14 pernyataan. Adapun kevalidan media video pintar berbasis Linktree pada ahli media didapatkan pemerolehan data dengan rata-rata 89% dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan penilaian oleh ahli media terhadap media video pintar berbasis Linktree memperoleh hasil penskoran yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kualifikasi
1.	Kesesuaian media terhadap kompetensi dasar pembelajaran, yakni menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa	80%	Valid
2.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran merencanakan pengembangan cerita fantasi	100%	Sangat valid
3.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran menulis cerita fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan atau kalimat, tanda baca dan ejaan	80%	Sangat valid
4.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran siswa mampu menulis kerangka cerita fantasi	80%	Sangat valid
5.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran siswa mampu menulis cerita fantasi dengan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan atau kalimat, tanda baca dan ejaan	80%	Sangat valid
6.	Tampilan huruf jelas pada media video pintar berbasis Linktree	80%	Sangat valid
7.	Media video pintar berbasis Linktree mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	100%	Sangat valid
8.	Media video pintar berbasis Linktree mampu Menarik perhatian siswa	100%	Sangat valid
9.	Ketepatan penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) edisi V pada media video pintar berbasis Linktree	100%	Sangat valid
10.	Media video pintar berbasis Linktree sesuai dengan perkembangan anak	100%	Sangat valid
11.	Warna huruf pada media video pintar berbasis Linktree yang digunakan sudah tepat	80%	Sangat valid

12.	Gambar pada media video pintar berbasis Linktree yang digunakan sesuai dengan materi	80%	Sangat valid
13.	Tampilan video pintar dan setiap menu berbasis Linktree sangat menarik	100%	Sangat valid
14.	Materi pada media video pintar berbasis Linktree yang disajikan lengkap dan jelas	80%	Sangat valid
Rata-Rata		89%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

Penilaian hasil validasi menggunakan skala kriteria 5, yakni sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Berikut Rata-Rata yang dihasilkan menggunakan rumus skala *Likert*.

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

N = Jumlah Skor

Maka cara memperoleh data, yakni:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Tahap Kepraktisan Media

Tahap praktikalitas media dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu grup kecil dan grup besar. Instrumen angket untuk kedua grup ini digunakan untuk menguji kepraktisan media pada siswa kelas VII.H di SMP Negeri 1 Bintan.

Tabel 3. Instrumen Angket Kepraktisan

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Pernyataan
Keterbantuan	Media membantu proses pembelajaran	1, 2
	Media memotivasi belajar	3, 4, 5
Kemudahan	Kemudahan dalam menggunakan media	6, 7, 8, 9
Ketertarikan	Daya tarik media	10

(1) Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Kelompok kecil adalah sekumpulan perorangan yang relatif kecil dan memiliki tujuan yang sama. Tujuan adanya kelompok kecil untuk mengetahui hasil dari persetujuan para ahli terhadap media yang dirancang. Adapun tahap uji coba kelompok kecil pada media video pintar berbasis Linktree terdiri dari 5 orang siswa. Sejalan dengan itu, adapun pernyataan yang diberikan kepada kelompok kecil berjumlah 10 pernyataan. Adapun hasil pernyataan yang telah diisi oleh siswa pada angket kepraktisan pemerolehan rata-rata sebesar 84% dengan kualifikasi sangat praktis. Berikut hasil tahap uji coba pada kelompok kecil.

Tabel 4. Instrumen Kelompok Kecil

No.	Nama Responden	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Herlinsca Monalisa Cibro Purba	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4
2.	Marfika Syahra	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5
3.	Jesica	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
4.	Fiorenza Ramadhani	5	4	5	5	4	3	3	4	4	5
5.	Christella Lie	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor yang diperoleh (F)		23	20	22	23	20	19	19	20	21	23
Skor maksimal (N)		25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Rata-Rata penskoran		4,6	4	4,4	4,6	4	3,8	3,8	4	4,2	4,6
Persentase penilaian		92	80	88	92	80	76	76	80	84	92
Rata-Rata (%)		84%									

(2) Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Kelompok besar bertujuan untuk memutuskan bahwa media atau produk yang dirancang layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun tahap kelompok besar dalam penelitian ini terdiri dari 27 orang siswa. Angket yang akan diisi oleh siswa terdiri dari 10 pernyataan. Adapun hasil pernyataan yang telah diisi oleh siswa pada angket kepraktisan pemerolehan rata-rata sebesar 85% dengan kualifikasi sangat praktis. Berikut hasil tahap uji coba pada kelompok besar.

Tabel 5. Instrumen Kelompok Besar

No.	Nama Responden	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Alfian Syah	5	4	4	3	4	3	4	4	5	5
2	Ambel Carissa Putri Kurniawan	3	4	4	5	5	4	4	3	5	4
3	Anisa Elmilia	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3
4	Arjun Jofenat Sianipar	4	3	3	3	3	5	4	3	3	3
5	Azhira Putri Melci	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5
6	Daffa Alfian Budiono	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4
7	Dekko Dwira Reytama	4	5	3	3	4	5	5	4	5	3
8	Dhea Raisah Pratiwi	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
9	Fargan Alkausar Setiawan	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
10	Febrian Aidil Akbar	4	2	4	3	1	5	4	3	3	3
11	Hariyadi Dwi Saputra	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
12	Keisar Indoneza	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
13	Keysa Dwi Nabila	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5
14	Louis Priambodo	5	4	5	4	3	5	4	3	4	2
15	Mhozaki Firmansyah	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5

16	Muhammad Daffa	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3
17	Muhammad Raeki Sumbarta	5	4	4	4	4	5	2	4	4	4
18	Naura Kasih Nandita	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
19	Naylah Ananda	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4
20	Nur Hasannah	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
21	Ovan Hadayata	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3
22	Rahayu Putri Intani	5	4	5	4	5	3	4	4	3	5
23	Rezky Aditiya	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
24	Steven Nicolas	5	3	4	5	3	3	4	5	3	4
25	Valentina Cahya Putri	5	4	5	5	5	3	3	4	2	5
26	Zahirah Khairunnisa	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5
27	Zent Versly	4	5	3	2	2	5	3	3	5	1
Skor yang diperoleh (F)		124	115	117	115	108	122	112	112	114	109
Skor maksimal (N)		135	135	135	135	135	135	135	135	135	135
Rata-Rata Penskoran		4,6	4,3	4,3	4,3	4,0	4,5	4,1	4,1	4,2	4,0
Persentase penilaian		92	85	87	85	80	90	83	83	84	81
Rata-Rata (%)		85%									

*Penilaian kepraktisan media video pintar berbasis Linktree menggunakan skala 5 seperti di atas.

Setelah mendapatkan hasil atau nilai dari validitas dan kepraktisan media, selanjutnya dikalkulasikan agar mendapatkan hasil Persentase dari perhitungan. Adapun pendeskripsian Persentase validasi dan kepraktisan, sebagai berikut.

Tabel 6. Persentase Analisis Data

Persentase	Kategori
76%-100%	Sangat valid dan praktis
51%-75%	Valid dan praktis
26%-50%	Cukup valid dan cukup praktis
0%-25%	Tidak valid dan tidak praktis

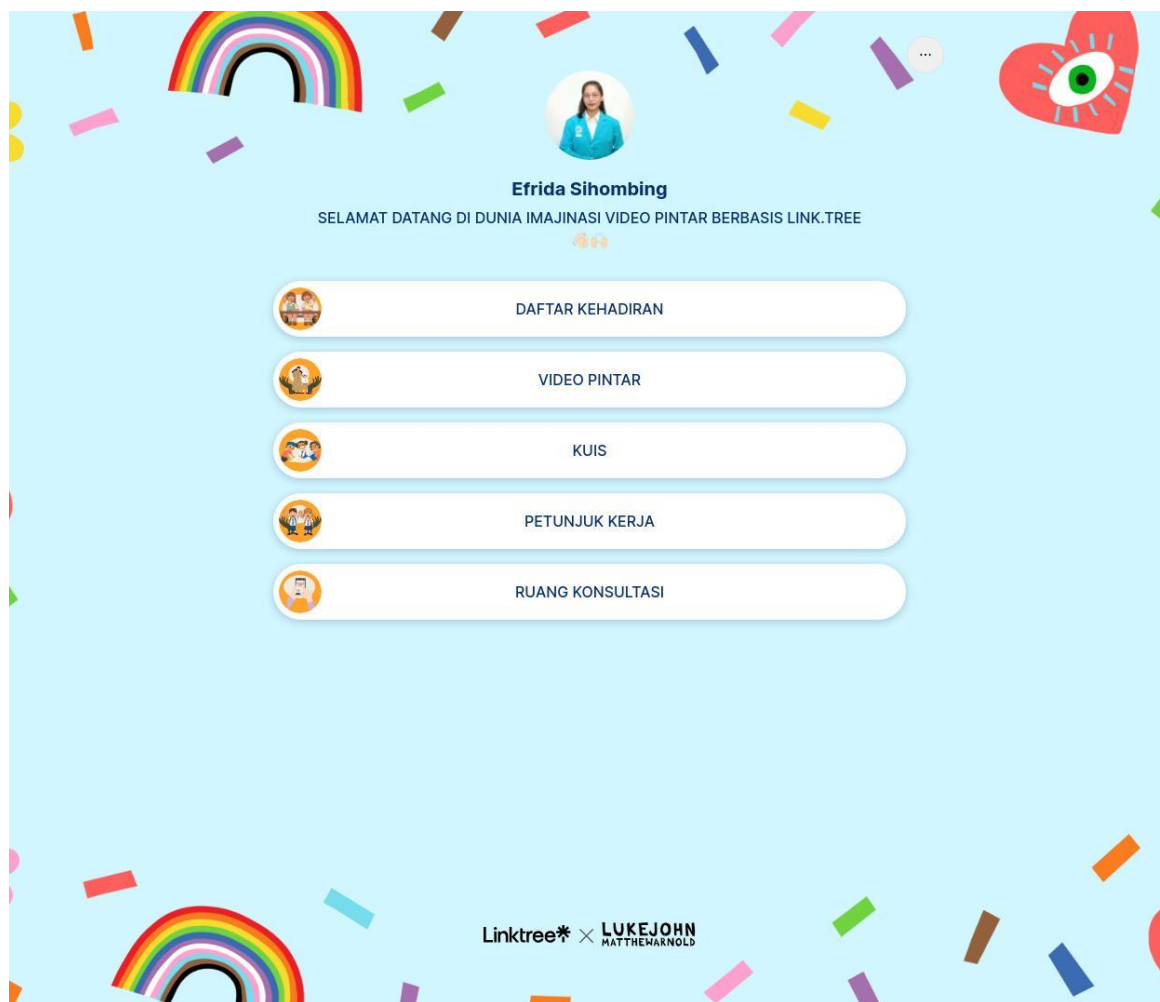
Pembahasan:

Pemanfaatan media pembelajaran dalam metode pengajaran merupakan faktor krusial yang berperan dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Guru sebagai fasilitator pendidikan bertanggung jawab untuk menyusun strategi yang dapat mendorong siswa untuk berkembang dan memberikan pengaruh positif bagi lingkungan sekolah dan sekitarnya. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang semangat belajar dan berkontribusi signifikan pada perkembangan siswa, selama media tersebut sesuai dengan standar materi yang diajarkan.

Fungsi media pembelajaran sebagai faktor utama dalam proses belajar mengajar memerlukan perhatian lebih dari guru dalam menciptakan media yang kreatif dan menarik. Di era digital ini, berbagai platform dapat dijadikan sumber media pembelajaran, seperti website, yang mempermudah interaksi antara guru dan siswa dan menawarkan berbagai fitur menarik sebagai tempat penyajian materi.

Penelitian terkini telah menciptakan inovasi dalam bentuk video pintar berbasis *Linktree*. Video ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan kreatif menggunakan aplikasi *Canva*, sebuah platform desain yang dapat digunakan secara gratis dan mudah dioperasikan melalui *smartphone* atau laptop. Hasil desain dapat disimpan langsung sebagai file dan tersimpan di galeri. Selain itu, aplikasi Canva juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran melalui video.

Media pembelajaran berupa video pintar berbasis Linktree ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana baru dalam proses belajar mengajar dan memotivasi siswa dalam menulis cerita fantasi yang lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan media ini sangat praktis; dengan mengakses <https://linktr.ee/videopintar.com>, pengguna dapat mengakses berbagai menu seperti daftar kehadiran, materi pembelajaran cerita fantasi, kuis, petunjuk kerja, dan ruang konsultasi. Media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, dan memungkinkan interaksi tidak langsung antara guru dan siswa melalui WhatsApp. Dengan demikian, media video pintar berbasis Linktree ini menjadi solusi inovatif dalam pendidikan yang mengedepankan kreativitas dan inovasi.



Gambar 3. Tampilan Menu Video Pintar Berbasis Linktree

Penelitian ini memfokuskan diri pada batasan penggunaan media kreatif dan menarik dalam pembelajaran. Faktor seperti kurangnya motivasi dan semangat siswa, serta penempatan mata pelajaran bahasa Indonesia pada jam terakhir, seringkali menimbulkan kejenuhan. Fokus utama penelitian ini adalah validitas dan praktikalitas penggunaan video pintar berbasis Linktree dalam materi cerita fantasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arifin & Wardani (2020), terkait penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas VII SMP Kartanegara. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pembelajaran berbasis video menghasilkan peningkatan signifikan, dengan skor 90,91% dan kriteria "sangat layak". Selain itu, penelitian Habibie (2021) mengenai pengembangan media Videoscribe untuk keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas IV SD Surabaya, juga menunjukkan hasil positif. Videoscribe berhasil meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SMP Kartanegara dengan skor 88% dari ahli materi dan 88,89% dari ahli media, menunjukkan bahwa Videoscribe sangat layak untuk diimplementasikan.

Perkembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik semakin penting, karena sangat membantu proses belajar siswa. Kreativitas dalam menciptakan produk atau media pembelajaran sangat dibutuhkan dan media pembelajaran yang menarik dan kreatif akan mendukung pembelajaran siswa serta mengurangi kejenuhan. Berdasarkan wawancara dengan guru di SMP Negeri 1 Bintan, tingkat kemampuan menulis siswa kelas VII pada tahun pelajaran 2022/2023 masih rendah. Namun, dengan diberikannya media video pintar berbasis Linktree kepada siswa, terlihat antusiasme yang tinggi dari siswa. Hasil angket mengenai kepraktisan menunjukkan skor sebesar 85%, menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan.

D. Simpulan

Hasil analisis terhadap perancangan media pembelajaran video pintar berbasis Linktree dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, berdasarkan evaluasi, media video pintar berbasis Linktree ini terbukti sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam konteks pembelajaran kelas. Kevalidan ini ditunjukkan oleh skor rata-rata 98,8% dari ahli materi dan 89% dari ahli media, yang menandakan kualifikasi sangat valid. Kedua, kepraktisan ditunjukkan oleh skor rata-rata 84% dari kelompok kecil dan 85% dari kelompok besar, dengan kualifikasi sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video pintar berbasis Linktree sangat layak digunakan dalam rangka meningkatkan kemahiran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP.

Daftar Pustaka

- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 373-384.
- Fitriani, F., Muzakkir, M., Astuti, E. R. P., Jayadi, A., & Gunawan, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree dan Microsoft Kaizala untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 839.
- Hendratno, H. *Pengembangan Media Videoscribe untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Hastuti, A., & Budiarti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33-38.
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464-471.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Wahyuningsih, E. (2022). Pengembangan Media Cerpen Digital Menggunakan Menengah Pertama. 1, 66-71.

Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98.

Educaniora: Journal of Education and Humanities, 2023

www.educaniora.org



Article's contents are provided on an Attribution-Non Commercial 4.0 Creative commons International License. Readers are allowed to copy, distribute and communicate article's contents, provided the author's and Educaniora journal's names are included. It must not be used for commercial purposes. To see the complete license contents, please visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>