

LINKTREE SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DALAM PEMAHAMAN KONSEP SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV)

Andriani Renova¹, Ali Idrus², Suratno³

Mahasiswa Universitas Jambi¹, Dosen Universitas Jambi²,

Dosen Universitas Jambi³

Jalan Raden Mattaher No. 16 Jambi

Sur-el: andrianirenova2@gmail.com¹, ali.idrus@unja.ac.id², suratno@unja.ac.id³

Article info

Article history:

Received:22-05-2022

Revised :13-06-2022

Accepted:24-08-2022

Keywords:

*Linktree, multimedia,
online learning,
SPLDV strategy*

Kata Kunci:

*Linktree, multimedia,
pembelajaran online,
persamaan linear dua
variabel (SPLDV)*

A B S T R A C T

The goal of this study is to describe how students at MTS Negeri 3 Muaro Jambi understand the concept of a two-variable linear equation system (SPLDV) by using linktree as an online learning multimedia. This is a qualitative study with a case study approach, with data collected through observation techniques, documentation, and interviews. Researchers select informants in grades VIII A, B, C, and D, namely each class of two students, totalling eight informants for data collection. The process of systematically searching for and organizing observed observations, interviews, field records, and other materials understood by researchers is known as data analysis. The findings of the study, which were observed by researchers show that the analysis of the use of linktree as an online learning multimedia in understanding the concept of a two-variable linear equation system (SPLDV) has a positive impact and aids in problem solving.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan cara siswa dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) melalui aplikasi linktree sebagai multimedia pembelajaran online di MTS Negeri 3 Muaro Jambi. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara, analisis data melalui observasi yang diamati, wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang dipahami oleh peneliti. Hasil penelitian selama observasi, bahwa analisis pemanfaatan aplikasi linktree sebagai multimedia pembelajaran online dalam pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) memberikan dampak yang baik dan membantu memecahkan masalah dalam pembelajarannya.

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran di MTS Negeri 3 Muaro Jambi saat ini terfokus bagaimana pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dengan salah satu langkah yakni guru membuat inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online*. Menurut Akbar (2005:13), bahwa media *online* merupakan media yang

menggunakan internet, sepintas lalu orang akan menilai media *online* merupakan media elektronik, tetapi para pakar memisahkannya dalam kelompok tersendiri. Sedangkan menurut Satrio (2020) bahwa media pembelajaran secara *online* salah satunya menggunakan *Linktree*.

Aplikasi *linktree* merupakan platform pembelajaran yang meletakkan tautan/link yang terdapat dalam satu aplikasi. Aplikasi *linktree* ini mempunyai beberapa keuntungan yaitu pengoperasiannya sangat mudah karena pengguna dapat mengatur tampilan halaman, menambahkan, menghapus, serta mengubah *link* sebelum dipergunakan dalam pembelajaran, misalnya evaluasi dalam bentuk kuis, mengelompokkan, menjodohkan, dan esai pendek. Menurut Zaccaria (2020), bahwa aplikasi *linktree* merupakan aplikasi yang menjadi alternatif dalam menunjang pembelajaran daring secara optimal.

Adanya aplikasi *linktree* guru bisa kreatif dalam mengembangkan materi, pada proses pemanfaatan *linktree* yang diawali dengan penjelasan guru, bagaimana penggunaan *linktree* dan memberikan penjelasan dan pemahaman bahwa *linktree* berbeda dengan *link-link* aplikasi lainnya. *Linktree* memudahkan siswa dalam pembelajaran, maka itu didalamnya terdapat seperti absensi, media pembelajaran/penjelasan materi, pemahaman materi, latihan, dan *chat* guru.

Rusman (2012:299) mengatakan bahwa kelebihan *linktree*, sebagai berikut: a) memungkinkan setiap siswa untuk mempelajari apapun, dimanapun, dan kapanpun; b) pembelajaran yang dilakukan bersifat individual, jadi pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri melalui pembelajaran tersebut; c) melalui adanya tautan/*link* dapat membuat pembelajar mengakses informasi dari berbagai sumber baik dari dalam maupun luar lingkungan belajar; d) dapat dijadikan sebagai sumber belajar sehingga dapat membantu bagi pembelajar yang tidak memiliki waktu yang cukup untuk belajar; e) pembelajar akan menjadi lebih aktif dan mandiri di dalam belajar; f) menjadi sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran; g) menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan; dan h) materi pembelajaran dapat diubah atau di *update* dengan mudah.

Munir (2010:176-177) mengatakan bahwa kekurangan *linktree*, sebagai berikut: a) kurangnya interaksi baik antara guru dan siswa maupun antara siswa satu dengan yang lainnya; b) tidak terfokus pada aspek teknologi dari pada aspek gurunya. Produk *linktree* merupakan hasil kemajuan teknologi sehingga masih banyak penggunaanya yang belum memperhatikan aspek pengajarannya yang digunakan di dalamnya; c) ketika mengajar tidak mengetahui dan menguasai strategi, metode, dan teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi; d) sangat dibutuhkan motivasi dan kemampuan belajar mandiri yang tinggi dari siswa itu sendiri; e) tidak semua siswa dapat memanfaatkan semua fasilitas *internet*; f) masih adanya keterbatasan ketersediaan *software*; dan g) masih kurangnya pengetahuan dan kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan *internet* dengan baik.

Konsep pemahaman dalam materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) sangat dibutuhkan dalam kemudahan memecahkan latihan-latihan yang diberikan guru kepada siswa. Menurut Susanto (2013:210), bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik, dan sebagainya. Sedangkan menurut Brunner (dalam Budiningsih, 2005:42), bahwa pembentukan konsep dan pemahaman konsep merupakan dua kegiatan mengkategori yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula.

Siswa dianggap sudah memahami sesuatu jika siswa tersebut dapat melihat dari berbagai sisi dan mampu untuk mengasosiasikan pengetahuan yang telah didapat dengan pengetahuan barunya tersebut. Menurut Sudijono (2011:50), bahwa Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dan setelah itu diketahui dan diingat.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurafni, Minawati, M (2021) dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dengan judul “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Linktree* dan *Wordwall* terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian yakni penggunaan aplikasi *linktree* dan *wordwall* dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam pengelolaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *linktree* mempunyai hubungan signifikan dengan motivasi intrinsik dan aplikasi *wordwall* mempunyai hubungan dengan motivasi intrinsik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *linktree* dan *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik serta aplikasi *linktree* dan *wordwall* mempunyai hubungan yang signifikan dengan motivasi intrinsik siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, Sintiya Isromia (2021) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *E-learning* Berbantuan *Linktree* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Kelas VI MIN 1 Kota Surabaya”, berasal dari Universitas IAIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Keguruan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan hasil penelitian dibuktikan dengan Hasil uji T dengan perhitungan menunjukkan hasil nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Hal ini menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penolakan terhadap H_0 mengandung pengertian bahwa ada perbedaan yang secara signifikan antara hasil belajar siswa Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya dengan pembelajarannya menggunakan *E-Learning* berbantuan *Linktree* dengan hasil belajar siswa Materi Tata Surya yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mendukung ilmu pengetahuan dan pengembangan yang relevan tentang analisis pemanfaatan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* dalam pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)

di MTS Negeri 3 Muaro Jambi, dan hasil penelitian ini dapat berguna bagi pembaca dan peneliti sendiri.

Adapun manfaat bagi siswa yakni diharapkan siswa dapat memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dengan memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online*, agar bisa membantu siswa pada permasalahan pembelajaran yang dilaksanakan: (1) Penilaian siswa terhadap pemanfaatan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* sangat berguna dan baik digunakan untuk mengatasi permasalahan terhadap pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) guna memahami konsep mata pelajaran tersebut, (2) Dampak dalam pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dalam memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* yakni memudahkan siswa dalam pemahaman konsep dan memahami cara memecahkan masalah dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan guru/pihak sekolah, supaya nilai-nilai dari pembelajaran tersebut berubah dengan baik, (3) Efektivitas dalam pemahaman konsep khususnya pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) mendapatkan pencapaian untuk memahami konsep dan berhasil setelah memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* pada siswa di MTS Negeri 3 Muaro Jambi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Pengertian *Linktree*

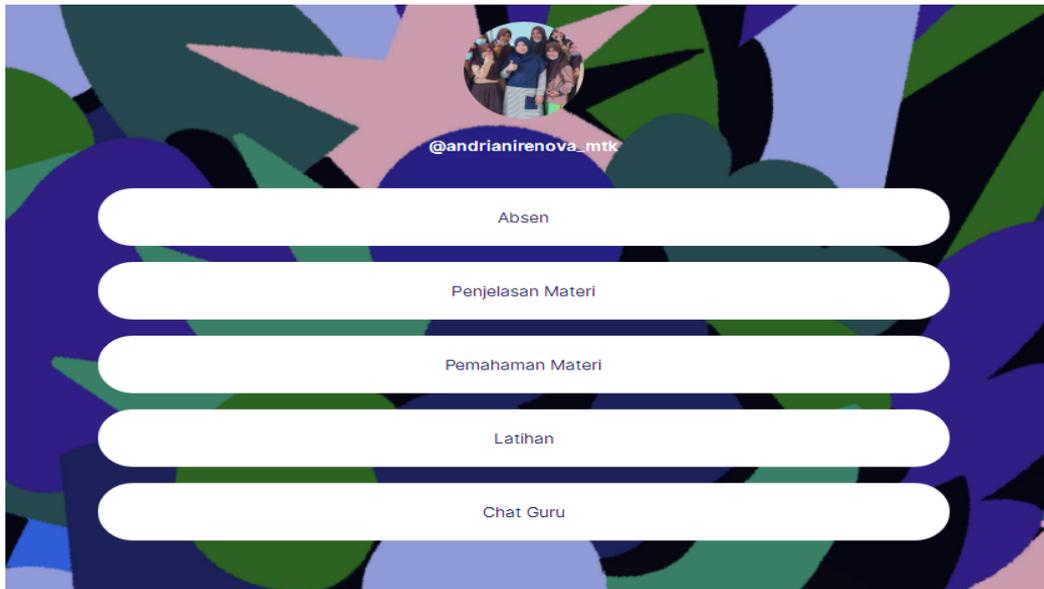
Linktree adalah suatu situs yang digunakan oleh pengguna atau *user* sebagai platform yakni pada bidang kegunaan dan media sosial, maksudnya pengguna memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* yang menampilkan materi pembelajaran dan audio video pembelajaran. Sedangkan di sisi lain dalam media sosial berguna sebagai platform dalam berbisnis menampilkan deskripsi produk dan tampilan video produk yang ditawarkan.

Linktree juga merupakan sebuah situs *link* yang menyediakan beberapa tools dalam bentuk tampilan sederhana dan lebih mudah untuk digunakan. Menurut Widi (2021), bahwa *linktree* untuk membuat halaman *website* yang mudah dipersonalisasi dan didesain, sekaligus menampung semua tautan penting yang ingin dibagikan dengan *audiens*. Sedangkan menurut Jasmine (2021), bahwa *linktree* merupakan sebuah jejaring situs yang menyediakan layanan bagi penggunanya untuk mengoptimalkan *link* pada para pengguna dan diberikan akses satu *link* dalam bentuk tampilan yang sederhana dan mudah untuk digunakan.

2.2 Langkah-Langkah Penggunaan *Linktree*

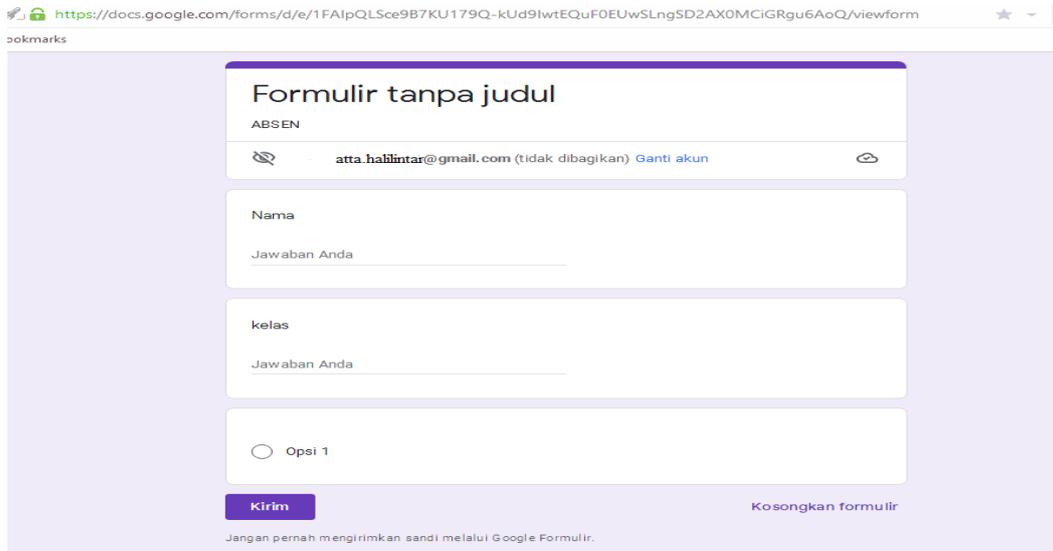
Linktree bisa digunakan melalui media sosial lainnya seperti *instagram* dan *whatsapp*. Langkah-langkah dalam menggunakan *linktree* sebagai berikut:

- 1) Siswa membuka *web browser* dengan memasukkan *link* yang diberikan guru, seperti https://linktr.ee/andrianirenova_mtk. Maka akan muncul tampilan gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Menu Utama (Sumber: Andriani)

- 2) Siswa meng-klik “absen” pada tampilan menu utama untuk melakukan absen sebagai tanda bahwa siswa sudah bergabung pada *linktree* tersebut. Maka akan muncul tampilan *Google formulir/Google form* yakni sebagai penghimpun data siswa. Menurut Google (2021), bahwa *Google forms* adalah perangkat lunak administrasi survei yang disertakan sebagai bagian dari *suite editor Google documents* gratis berbasis *web* yang ditawarkan oleh Google. Maka akan muncul gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Absen dengan menggunakan *Google Form* (Sumber: Google, 2021)

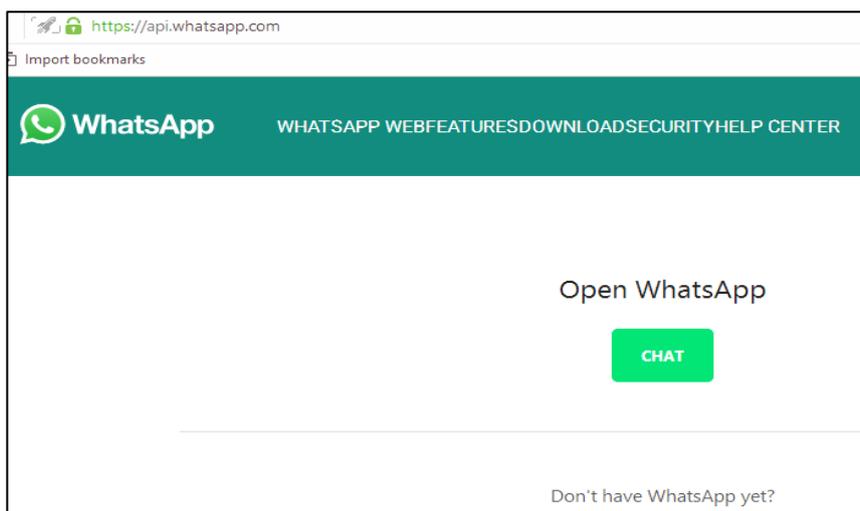
- 3) Selanjutnya, setelah siswa melakukan absen akan kembali pada tampilan menu utama. Pada menu utama siswa meng-klik “penjelasan materi” yang tersedia pada *linktree*, langsung akan menampilkan uraian materi seperti, materi SPLDV dan video penjelasan SPLDV. Maka akan muncul gambar sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan menu pada penjelasan materi (Sumber: Andriani)

- 4) Setelah siswa mengakses penjelasan materi pada *linktree* tersebut, siswa akan beralih pada step berikutnya yakni siswa meng-klik pemahaman materi, maka akan muncul bagaimana pemahaman materi pada menu *linktree* sebelumnya.
- 5) Berikutnya siswa akan meng-klik “latihan” pada menu utama pada *linktree*, setelah masuk pada tautan tersebut, guru akan mengonfirmasi latihan tersebut supaya siswa mengerjakan latihan tersebut.

- 6) Menu terakhir pada *linktree* yakni “*chat guru*”, siswa akan dibawa ke tautan *whatsapp* yang terhubung langsung pada gadget guru. Menurut *Whatsapp* (2020), bahwa *whatsapp* merupakan pengiriman pesan yang tersedia untuk ponsel cerdas yang beroperasi menggunakan koneksi internet untuk mengirim dan menerima pesan, panggilan, foto, video, dokumentasi, dan pesan suara. Berikut tampilan yang menghubungkan siswa dan guru dalam berkomunikasi atau melakukan interaksi dengan tanya jawab.



Gambar 4. Tampilan menu pada *chat guru* (Sumber: Andriani)

2.3 Multimedia Pembelajaran *Online*

Multimedia pembelajaran *online* memberikan tampilan yang menarik dari elemen-elemen penting dari multimedia yakni, audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya. Hal ini sependapat menurut Reddi (2003), bahwa multimedia sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual.

Elsom (2001), mengatakan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi di mana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada. Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat indra dan menarik perhatian dan minat. *Computer technology research* (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % yang didengar dan bisa mencapai 50 %-80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

2.4 Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

SPLDV merupakan salah satu materi pembelajaran yang diajarkan pada jenjang SMP/MTS kelas VIII. Berikut ini merupakan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dari materi SPLDV pada kelas VIII Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP).

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)
Memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel 2. Membuat matematika model dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel 3. Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel dan penafsirannya

Sumber: (BSNP, 2006:143)

1) Definisi Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Menurut Aufman, et. al (2008:76), bahwa persamaan adalah kalimat terbuka yang terdapat hubungan sama dengan. Persamaan linear adalah persamaan yang variabelnya berpangkat satu. Persamaan linear dua variabel adalah persamaan linear yang memiliki dua variabel.

2) Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem persamaan adalah sebuah himpunan persamaan-persamaan yang melibatkan variabel-variabel yang sama. Apabila terdapat dua persamaan dan atau biasa ditulis maka dikatakan dua persamaan tersebut membentuk sistem persamaan linear dua variabel. Solusi dari sistem persamaan linear dua variabel adalah pasangan nilai-nilai pengganti variabel yang membuat persamaan-persamaan dalam sistem tersebut menjadi pernyataan yang bernilai benar. Solusi dari sistem persamaan dua variabel dapat ditulis sebagai pasangan terurut. Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel berarti mencari semua solusi dari sistem persamaan linear dua variabel tersebut (Barnett, et. al, 2001:424).

2.5 Metode Gabungan Eliminasi dan Substitusi

Dari beberapa cara menyelesaikan sistem persamaan linear, metode gabungan eliminasi dan substitusi yang sering digunakan untuk menyelesaikan suatu SPLDV. Ini dikarenakan, metode eliminasi dan substitusi lebih mudah. Contoh:

Tentukan HP dari SPLDV berikut dengan metode gabungan eliminasi dan substitusi!

$$2x + 5y = 11 \quad \longrightarrow \quad x + y = 4$$

Pembahasan: Eliminasi variabel x

$$\begin{array}{r} 2x + 5y = 11 \quad \times 1 \quad 2x + 5y = 11 \\ x + y = 4 \quad \times 2 \quad \underline{2x + 2y = 8} - \\ \hline 3y = 3 \\ y = 1 \end{array}$$

Karena x telah tereliminasi, kita akan mencari x dengan mensubstitusikan ke persamaan

$$x + y = 4$$

$$x + 1 = 4$$

$$x = 3$$

$$\text{Jadi HP} = \{(3,1)\}$$

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, upaya untuk menganalisis manfaat *linktree* sebagai multimedia pelajaran *online* dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), maka dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Bagaimana cara siswa dalam memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online*,
- (2) Bagaimana upaya siswa dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dengan memanfaatkan *linktree*, dan
- (3) Apa saja kendala siswa dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)?

2.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus yaitu peneliti akan mengumpulkan data pada suatu kasus secara intensif, mendalam, mendetail, dan komprehensif pada pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dalam menganalisis pemanfaatan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online*. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

Sugiyono (2020:18) mengatakan bahwa, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat pos positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induksi/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Sedangkan menurut Moleong (2008:6), bahwa penelitian kualitatif adalah

penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya.

2.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, studi kasus dapat dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sebagai berikut:

2.8.1 Observasi

Arifin (2013:153), mengatakan bahwa observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional dari berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun di dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hariandi dan Irawan (2016), bahwa observasi merupakan metode akurat dalam pengumpulan data melalui pencatatan dan pengamatan yang dilakukan secara teliti dari fenomena yang diteliti.

Peneliti mengamati pada studi kasus secara intensif, mendalam, mendetail, dan komprehensif pada permasalahan mengenai pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada siswa untuk memecahkan soal latihan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) yakni dengan memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* dan peneliti menganalisis apakah siswa mampu memahami konsep dengan memecahkan permasalahan soal latihan tersebut, serta peneliti juga menganalisis nilai hasil awal dan sesudah penggunaan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online*.

2.8.2 Wawancara

Esterberg (dalam Sugiyono, 2020:304), mengatakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tersebut. Sedangkan menurut Subagyo (2011:39), bahwa wawancara merupakan suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada informan. Wawancara bermakna berhadapan langsung dengan informan dan kegiatannya dilakukan secara lisan.

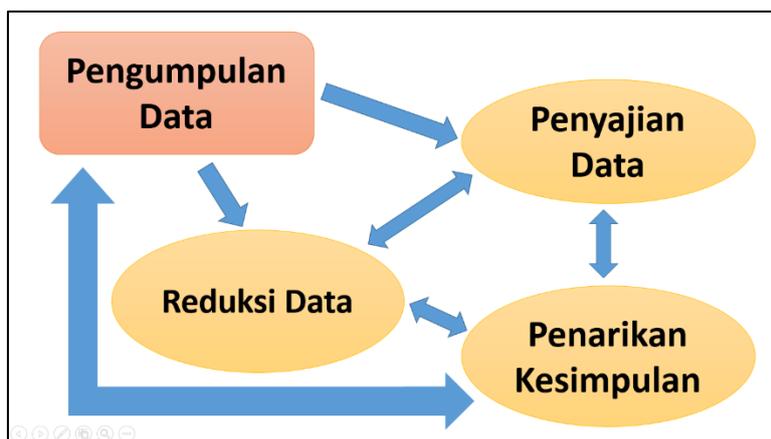
Peneliti melakukan wawancara yang sebelumnya memilih informan secara purposive sampling pada kelas VIII A, B, C, dan D yakni setiap kelas 2 siswa yang berjumlah 8 informan yang dianggap memahami atau tidak memahami konsep permasalahan pada sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dan apakah informan memahami atau tidak memahami penggunaan *linktree* pada pembelajaran. Selanjutnya dengan bantuan panduan wawancara yang berisikan 18 pertanyaan, supaya tidak kaku dan informasi yang diberikan mengalir sesuai yang diharapkan.

2.8.3 Dokumentasi

Data dokumentasi diperlukan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara, antara lain: foto dan video penggunaan *linktree* di lapangan, deskripsi/narasi wawancara, jadwal, dan catatan lapangan. Menurut Mukhtar (2013), bahwa dokumentasi adalah suatu pendukung yang dikumpulkan sebagai penunjang data observasi dan wawancara. Dokumentasi dibutuhkan sebagai bukti dari suatu penelitian dan dokumentasi merupakan pelengkap dari sebuah penelitian yang berguna sebagai penguat data.

2.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis kualitatif menurut Sugiyono (2020:321), bahwa model analisis interaktif dan analisis komparatif yaitu membandingkan hasil-hasil penelitian dengan temuan-temuan penelitian terdahulu. Analisis terdiri dari tiga jalur kegiatan secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.



Gambar 5. Kerangka Analisis Interaktif (Sugiyono, 2020:322)

2.9.1 Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, mengabstrakkan, dan transformasi data kasar yang didapatkan dari catatan lapangan. Selama mengumpulkan data, terjadi tahapan reduksi (meringkas, mengkode, menelusur tema, membuat gugus, membuat partisi, menulis memo).

2.9.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data pada penelitian kualitatif pada masa lalu banyak menggunakan teks naratif.

2.9.3 Penarikan Kesimpulan

Pada awal pengumpulan data, analisis kualitatif dimulai dengan mencatat benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan teori dari para ahli dan penelitian studi kasus yang diamati peneliti pada kelas VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D selama melakukan observasi, bahwa analisis pemanfaatan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* dalam pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) memberikan dampak yang baik dan membantu memecahkan masalah dalam pembelajarannya di MTS Negeri 3 Muaro Jambi.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan dalam mata pelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) sudah dipecahkan dengan memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran online. Jadi, peneliti berasumsi untuk pertemuan ke enam penelitian siswa sudah memahami pemanfaatan *linktree* pada pembelajaran tersebut. Maka dari itu pemanfaatan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran online dalam pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) yakni baik digunakan dengan siswa.

Studi kasus pada permasalahan yang terjadi dalam mewawancarai 8 (delapan) informan, bahwa pada awalnya informan belum beradaptasi memanfaatkan *linktree* hingga bisa sepenuhnya memahami pemanfaatan *linktree* sebagai media pembelajaran *online* yang memberikan dampak baik bagi informan dan dapat membantu informan dalam memecahkan masalah dalam pembelajarannya.

Berdasarkan studi kasus permasalahan yang terjadi dalam pada informan dari pemahaman dan karakternya yang didapatkan peneliti bahwa informan pertama dan kedelapan dapat memecahkan permasalahan pembelajaran dengan memanfaatkan *linktree*, untuk informan keempat, keenam dan, dan ketujuh bahwa dengan memanfaatkan *linktree* pada awalnya cukup memahami hingga akhirnya memahami pemanfaatan *linktree* dalam pembelajaran dan membantu memecahkan masalah dalam mengerjakan soal latihan yang disediakan *linktree*, sedangkan informan kedua, ketiga, dan kelima pada awalnya tidak memahami pemanfaatan *linktree* dan bingung mengerjakan soal latihan yang disediakan *linktree*, dan berjalannya waktu setelah terus memanfaatkan *linktree* dapat membantu memecahkan masalah dalam belajar sekaligus mengerjakan soal latihan yang disediakan *linktree*.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang relevan yakni penelitian yang dilakukan Nurafni (2021), bahwa *linktree* dapat meningkatkan motivasi intrinsik kepada siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Nuzirman (2021), bahwa *linktree* sebagai multimedia pembelajaran sangat baik dan sangat layak dipakai sebagai media dalam memberikan materi pelajaran yang memudahkan siswa menerima pelajarannya. Selanjutnya menurut Sintiya (2021), bahwa dengan menggunakan *linktree* dapat membantu siswa dalam belajar sebagai hasil yang diharapkan.

Hasil data yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara membuahkan hasil, bahwa pemanfaatan *linktree* sangat baik digunakan sebagai multimedia pembelajaran *online* bagi siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran berdasarkan studi kasus yang dialaminya. Selanjutnya bagaimana upaya siswa dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dengan memanfaatkan *linktree* yakni belajar menggunakan *linktree* dimana saja dan kapan pun dan sering berdiskusi serta bertanya kepada guru tentang pembelajaran yang sedang dibahas guna meningkatkan pemahaman konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *linktree* mempunyai hubungan signifikan dengan motivasi intrinsik dan aplikasi *wordwall* mempunyai hubungan dengan motivasi intrinsik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *linktree* dan *word wall* efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik serta aplikasi *linktree* dan *word wall* mempunyai hubungan yang signifikan dengan motivasi intrinsik siswa kelas VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D di MTS Negeri 3 Muaro Jambi.

4. SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil berdasarkan rumusan masalah yakni bagaimana cara siswa dalam memanfaatkan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online* yakni dengan menggunakan *linktree* sebagai media pembelajaran dengan disediakan materi dan pemahaman serta penjelasan- penjelasan pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) sekaligus disediakannya soal latihan dan forum diskusi langsung bersama teman sekelas dan guru juga langsung bertanya kepada guru. Sedangkan kendala siswa dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) yakni kurangnya media pembelajaran yang memadai dan dengan adanya *linktree* pembelajaran SPLDV bisa terbantu, dan kendala yang dihadapi siswa butuhnya jaringan internet dan kuota internet dalam menggunakan *linktree* sebagai multimedia pembelajaran *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., S., T. (2005). *Menguasai Internet Plus Pembuatan Web*. Bandung: M2S.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Aufman, et. al. (2008). *Persamaan Linear Dua Variabel*. Definition.
- Barnett, et. al. (2001). *College Algebra, Ninth Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Elsom, C., M. (2001). *Principles of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.
- Hariandi, A., & Irawan, Y. (2016). Peran Guru Dalam Penanaman Nilai Karakter Religius Di Lingkungan Sekolah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 1.
- Jasmine. (2021). “Apa Itu *Linktree* Dan Manfaat *Linktree* Yang Wajib Kamu Tahu.” Retrieved November 21, 2021 (<https://academy.desty.app/apa-itu-linktree-dan-manfaat-linktree-yang-wajib-kamu-tahu/>).
- Moleong, L. J. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurafni, Minawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi *Linktree* Dan *Wordwall* Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*.
- Nuzirman, S. M. (2021). Pengembanagn Materi Ajar Berbasis (ICT) Dengan Memakai *Linktree* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMPS Islam Annur Prima Di Masa Pandemi Covid 19. *Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*.
- Reddi, U. (2003). *Multimedia as an Educational Tool*. In *In Educational Multimedia: A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: CEMCA.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Satrio, Y., D. (2020). *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Tautan GNFI Berbasis Website Pada Perusahaan Good News from Indonesia*. (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Sintiya, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran E-Learning Berbantuan *Linktree* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Kelas VI Min 1 Kota Surabaya. *Universitas IAIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Subagyo, P., J. (2011). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2 ed. edited by Sutopo.Ed. Bandung: CV. Alfabeta.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Whatsapp. (2020). Whatsapp Messenger. Retrieved 22 Desember 2020. (<https://itunes.apple.com/id/app/whatsapp-messenger/id310633997?l=id&mt=8>).
- Widi. (2021). Apa Itu *Linktree*?. Retrieved November 20, 2021 (<https://linktr.ee/help/linktree-ff524ba1864c/id/articles/5434130-apa-itu-linktree>).
- Zaccaria, A. (2020). “Bootstrapped and Global from Day One: The Story of *Linktree*.” Retrieved November 21, 2021 (<https://startupnation.com/start-your-business/bootstrapped-global-linktree>).