

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
DIGITAL LINKTREE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS X SMK NEGERI 2 BONE**

Andi Muh Rezky, Syarif Nur, A. Suharman
Universitas Muhammadiyah Bone
andiirzky028@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the implementation of Linktree-based digital web learning media and its effect on students' learning outcomes in Informatics for grade X students at SMK Negeri 2 Bone. The study employed a quantitative approach using a nonequivalent control group design. The research was conducted at SMK Negeri 2 Bone from September to October 2024. The sample consisted of an experimental class and a control class. Data were collected through observation, tests, and documentation. The data were analyzed descriptively and inferentially using a normality test and paired sample t-test. The findings indicated that the implementation of Linktree-based learning media was carried out through preliminary, core, and closing stages, and encouraged students' enthusiasm during the learning process. The experimental group's mean pretest score was 47.73 and increased to 76.82 in the posttest, while the control group only increased from 40.45 to 44.55. Hypothesis testing showed that $t\text{-count} = 8.223 > t\text{-table} = 2.074$ with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the use of Linktree-based digital web learning media had a significant effect on students' learning outcomes in Informatics for grade X students at SMK Negeri 2 Bone.

Keywords: *learning media, Linktree, learning outcomes, informatics, web-based learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis web digital Linktree serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 2 Bone. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bone pada September–Oktober 2024. Sampel penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis web digital Linktree dilakukan melalui tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, serta mendorong antusiasme siswa selama pembelajaran. Nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 47,73 dan meningkat menjadi 76,82 pada posttest, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 40,45 menjadi 44,55. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t\text{-hitung} = 8,223 > t\text{-tabel} = 2,074$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web digital Linktree

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 2 Bone.

Kata kunci: media pembelajaran, Linktree, hasil belajar, informatika, pembelajaran berbasis web

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam konteks pembelajaran modern, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat agar proses belajar menjadi efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan guru, siswa, dan materi, sehingga penggunaannya memiliki posisi strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Pada mata pelajaran Informatika, pemanfaatan media digital menjadi semakin penting karena karakteristik mata pelajaran ini sangat berkaitan dengan literasi teknologi, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Informatika tidak hanya berorientasi pada penguasaan perangkat komputer, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami sistem, data, algoritma, dan penggunaan teknologi informasi secara bijak. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 2 Bone, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Informatika, di antaranya masih terbatasnya pemahaman guru dalam

memanfaatkan teknologi multimedia dalam proses pengajaran serta belum optimalnya hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital. Salah satu alternatif yang dipandang potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis web digital Linktree.

Linktree merupakan platform berbasis tautan yang memungkinkan berbagai sumber belajar, seperti materi, video, artikel, dan latihan, dihimpun dalam satu halaman digital. Keunggulan Linktree terletak pada kemudahan akses, tampilan yang sederhana, dan fleksibilitas penggunaannya, baik pada pembelajaran daring maupun tatap muka. Dengan karakteristik tersebut, Linktree dipandang mampu mendukung pembelajaran Informatika agar lebih terstruktur, menarik, dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis web digital Linktree terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 2 Bone.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment, khususnya nonequivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang

diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis web digital Linktree dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan serupa. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bone, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, pada bulan September sampai Oktober 2024.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 2 Bone tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 323 siswa. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Berdasarkan uraian metode, sampel penelitian diarahkan pada kelas X DKV 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X DKV 2 sebagai kelompok kontrol. Namun, hasil analisis statistik yang dilaporkan dalam penelitian menunjukkan jumlah responden yang dianalisis masing-masing 22 siswa pada kelompok eksperimen dan 22 siswa pada kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Instrumen tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat distribusi skor hasil belajar dan secara inferensial menggunakan uji normalitas serta paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

1. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Digital Linktree

Pelaksanaan pembelajaran dengan media Linktree dilakukan dalam lima kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pretest, pertemuan kedua hingga keempat untuk perlakuan pembelajaran menggunakan Linktree, dan pertemuan kelima untuk posttest. Implementasi media dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pemberian pretest, penyampaian materi, perencanaan dan persiapan konten Linktree, sosialisasi penggunaan Linktree kepada siswa, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Linktree, interaksi dan diskusi selama pembelajaran, evaluasi, serta refleksi hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa tampak bersemangat dan antusias selama proses pembelajaran karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis web digital Linktree.

Secara operasional, guru atau peneliti menyiapkan Linktree sebagai halaman agregasi yang berisi tautan menuju materi pembelajaran, video tutorial, latihan soal, dan sumber belajar lain yang relevan. Siswa kemudian diarahkan untuk mengakses materi tersebut secara mandiri maupun berkelompok. Proses ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan memberikan kesempatan belajar yang lebih fleksibel. Dalam pembahasan penelitian juga ditegaskan bahwa implementasi Linktree berlangsung melalui tiga tahap besar, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, yang seluruhnya dirancang untuk membangun fokus, aktivitas, dan refleksi belajar siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 47,73, dengan skor minimum

10 dan maksimum 90. Setelah perlakuan menggunakan media Linktree, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 76,82, dengan skor minimum 50 dan maksimum 100. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 40,45 meningkat menjadi 44,55 pada posttest. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan kurang sekali. Setelah perlakuan, terjadi pergeseran hasil belajar ke arah kategori yang lebih tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan Linktree bukan hanya membantu akses materi, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap konten Informatika yang dipelajari. Kelompok kontrol, di sisi lain, tidak menunjukkan peningkatan yang berarti, sehingga menguatkan dugaan bahwa media pembelajaran berbasis web digital Linktree memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar.

3. Pengaruh Penggunaan Linktree terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 8,223, lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,074, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis web digital Linktree. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis web digital Linktree terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 2 Bone.

Temuan tersebut sejalan dengan argumen bahwa media pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, Linktree berperan sebagai media yang menyederhanakan akses ke berbagai sumber belajar dalam satu pintu, sehingga siswa tidak mengalami hambatan dalam menemukan materi pembelajaran yang diperlukan. Kepraktisan ini berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa selama pembelajaran dan pada akhirnya mendorong peningkatan hasil belajar. Pembahasan penelitian juga menegaskan bahwa siswa menunjukkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran dilakukan dengan bantuan Linktree.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis web tidak hanya relevan dengan karakteristik mata pelajaran Informatika, tetapi juga dapat dijadikan strategi pembelajaran yang adaptif di era digital. Linktree memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai format materi secara lebih sistematis dan mudah diakses. Oleh sebab itu, penggunaannya dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyose, N. (2023). Media Linktree dalam pembelajaran.
- Amaliah, N. (2021). Pemanfaatan Linktree sebagai media pembelajaran.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel eksternal yang memengaruhi hasil belajar.
- Assulamy, H. (2024). Hakikat, tujuan, dan karakteristik mata pelajaran informatika.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Hasan, H., Hafidz, & dkk. (2021). Media pembelajaran sebagai penyalur pesan dalam proses belajar.
- Helianthusonfri, J. (2020). Langkah-langkah membuat akun Linktree.
- Helianthusonfri, J. (2021). Linktree sebagai platform materi pembelajaran online.
- Imani, M. N. (2021). Nilai edukatif media pembelajaran berbasis web.
- Kristanto. (2021). Klasifikasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- Nashihin, H. (2017). Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar.
- Padmini, N. M. W. (2022). Penggunaan website dalam pembelajaran.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Sujarweni, V. W. (2019). *Statistik untuk penelitian*.
- Yunus, Y. M. (2023). Pembelajaran berbasis website dan hasil belajar siswa.
- Zakiyatun, & Ashari. (2017). Desain penelitian two group pretest-posttest.