

Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Pinterest Pada Materi Pemanasan Global Untuk Kelas VII SMP

*The Development of E-Learning Media Using Pinterest on Global
Warming Topic for Class VII*

Nida Rifqiyati Rafida^{1*}, Chairil Faif Pasani¹, Ratna Yulinda¹

¹Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Brigjen Hasan
Basri Banjarmasin

*Email: nidarifqiyati@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the validity and practicality of the development E-learning media using pinterest on global warming material for class VII junior high school. The development design used is a 4D model (Define, Design, Develop, Dessiminate). The instruments used are validation sheets and student response questionnaires. The results showed that the validity value obtained for the media was 0.737 with a valid category. This shows the E-learning media using pinterest on global warming material for class VII junior high school has been valid to be used. The level of practicality of the media in this research is based on the results of responses to the use of media by students, namely the results obtained by 89% of the total number of students with very practical information. Based on these data, it can be concluded that the developed e-learning media using pinterest is valid and practical. The implication of this research is to provide new innovations in learning media that are in accordance with curriculum and technological developments in order to assist students in the learning process.

Keywords: *Development Media, E-learning, Pinterest*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* pada materi pemanasan global untuk kelas VII SMP. Desain pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai validitas yang diperoleh untuk media sebesar 0,737 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* pada materi pemanasan global untuk kelas VII SMP telah valid untuk dipergunakan. Tingkat kepraktisan media pada penelitian ini didasarkan atas hasil respon penggunaan media oleh siswa yaitu diperoleh hasil sebesar 89% dari total jumlah siswa dengan keterangan sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *E-learning* menggunakan *pinterest* yang dikembangkan bersifat

valid dan praktis. Implikasi dari penelitian ini adalah untuk memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan teknologi agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-learning*, *Pinterest*

PENDAHULUAN

Pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang salah satu di antaranya adalah metode ceramah. Metode ceramah memungkinkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka perlu bagi para pendidik untuk memperhatikan kebutuhan siswa guna menunjang proses pembelajaran. Solusi terbaik yang dapat membuat siswa menjadi aktif ialah proses pembelajaran perlu ditunjang oleh sarana dan prasarana pendukung salah satunya berupa media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa teknis maupun fisik untuk menjadi perantara yang bermanfaat untuk mengefektifkan komunikasi antara siswa dengan guru dalam proses belajar mengajar.

Suryani & Agung (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang dipergunakan pada aktivitas belajar-mengajar dengan tujuan supaya proses komunikasi pendidikan antara guru dan siswa bisa terlaksanakan secara tepat guna dan berdaya guna.

Penyajian media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* bisa sebagai solusi bagi pendidik dalam memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Menurut Ahsan (2018) *E-learning* adalah metode pembelajaran yang dipersepsikan berbasis pada *student centered*, yakni metode pembelajaran yang tertuju pada keaktifan dan kemandirian siswa dalam memahami materi yang diajarkan. *E-learning* yang berbasis *student centered* ini akan membantu siswa membentuk pengetahuannya sendiri sehingga mereka mudah memahami materi yang disampaikan menggunakan pemahaman mereka sendiri. *Student centered* juga merupakan pembelajaran kurikulum 2013.

Hal tersebut didukung dengan perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, khususnya internet, sangat memungkinkan pada peningkatan cara belajar siswa yang lebih baik menggunakan proses pembelajaran yang sinkron dan mengikuti perkembangan zaman. Weni & Isnaini (2016) berpendapat media pembelajaran *E-learning* ialah media pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Definisi lain dari Rusman (2012) menyatakan *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik, salah satu media yang bisa dipergunakan ialah komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan proses belajar mengajar berbasis *web*, sebagai akibatnya bisa dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Media pembelajaran berbasis komputer adalah media dan sumber terbaik yang bisa dipergunakan menjadi sumber media komunikasi, siswa juga dapat berinteraksi dengan media. Contoh salah satu media komunikasi berbasis internet yang minat penggunaannya paling banyak saat ini ialah *smartphone*.

Menurut Utomo (2012) melihat kondisi dilapangan, tentulah sangat tepat kalau seandainya *smartphone* dialihkan fungsinya sebagai fasilitas pendukung media pembelajaran. Maka dari itu untuk penelitian ini, peneliti menggunakan media sosial atau *platform* berupa *pinterest* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan jaringan internet. *Pinterest* (2021) *pinterest* merupakan mesin penemuan visual untuk menemukan ide-ide. Maka dari itu peneliti menggunakan *pinterest* sebagai media yang memanfaatkan gambar bahkan video yang dapat dikombinasi dengan materi yang mudah disampaikan melalui media visual seperti materi pemanasan global. Hal tersebut sependapat dengan penelitian lain oleh Zuhrowati (2018) yang menjelaskan tentang pemanasan global mampu diajarkan melalui visual berupa media pembelajaran komik sehingga siswa lebih memahami fenomena pemanasan global.

Materi pemanasan global tercantum dalam kompetensi dasar 3.9 Menganalisis perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem dan kompetensi dasar 4.9 Membuat

tulisan tentang gagasan adaptasi/penanggulangan masalah perubahan iklim (Kemendikbud, 2017). Materi pemanasan global memuat informasi global yang melibatkan siswa turut menyampaikan keputusan terhadap isu-isu tersebut. Kompetensi Dasar tadi menuntut siswa bisa mengidentifikasi perihai penyebab dan akibat dari pemanasan global, *greenhouse effect*, usaha-usaha penanggulangan pemanasan global, menyajikan hasil analisis data pengamatan proses terjadinya efek rumah kaca serta menyajikan hasil analisis data pengamatan dampak pemanasan global terhadap ekosistem serta upaya solusinya (Yaumi, 2017). Dari hal tersebut dapat menstimulasi siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam berpikir untuk menemukan solusi sehingga dapat mengurangi dampak dari pemanasan global. Siswa juga perlu diajak berpikir secara ilmiah untuk menyelidiki materi pemanasan global.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Menggunakan *Pinterest* Materi Pemanasan Global”. Jika penelitian yang terdahulu dapat membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran berupa *E-learning* dapat mempermudah siswa mempelajari maupun memahami materi pembelajaran, maka peneliti berkeyakinan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *platform* yang berbeda dari penelitian lainnya akan menunjang proses pembelajaran serta harapannya agar pembelajaran IPA terpadu yang dikuasai bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D menurut Thigarajan, Semmel, & Semmel (1974) yaitu *define, design, develop, disseminate*.

Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk memilih dan menjelaskan keperluan-keperluan pada proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai macam fakta yang berhubungan dengan media yang akan dikembangkan. Langkah pertama adalah melakukan analisis kurikulum, selanjutnya analisis karakteristik siswa, analisis materi dimana media pembelajaran yang dikembangkan ini memuat materi tentang pemanasan global untuk kelas VII kemudian tahap terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara kompetensi inti dan kompetensi dasar terhadap tujuan pembelajaran yang ada berdasarkan materi pemanasan global yang telah dianalisis sebelumnya.

Tahap perancangan (*design*) ini bertujuan untuk merancang atau proses pembuatan suatu produk media *E-learning pinterest*. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*develop*) untuk menghasilkan sebuah media *E-learning pinterest* yang telah disesuaikan dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Ada dua langkah pada tahapan ini, yaitu: validasi pakar (*expert appraisal*) dan uji coba media (*development testing*). Untuk langkah pertama media melalui validasi dan revisi media dari para ahli. Untuk teknik analisis data validitas dari para ahli menggunakan rumus Aiken (1985) sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V = indeks kesepakatan rater mengenai validasi butir

s = r-l₀

r = angka yang diperoleh para ahli

l_0 = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1) c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)
 n = banyaknya penilai

Selanjutnya langkah terakhir uji coba media skala kecil dengan 10 orang siswa dari SMPN 24 Banjarmasin yang dilakukan dengan penyebaran angket secara *online*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *E-learning pinterest* yang telah dikembangkan. Teknik analisis data untuk respon siswa menggunakan rumus dari (Wicaksono, 2014), sebagai berikut:

$$\%NRS = \frac{\sum NRS}{NRS \text{ Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah uji coba terbatas dan merampungkan revisi maka selanjutnya tahap terakhir. Tahap penyebaran (*disseminate*) yang bertujuan untuk menyebarkan secara luas media *E-learning pinterest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mencakup: mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* dan mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* yang dikembangkan ditinjau dari hasil respon siswa. Maka dari itu pada pembahasan ini akan menjelaskan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* pada materi pemanasan global untuk kelas VII SMP.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D menurut Thigarajan, Semmel, & Semmel (1974) yaitu *define, design, develop, disseminate*. Pada tahap *define* untuk langkah analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum 2013 revisi atau yang disebut juga dengan kurikulum pendidikan. Lalu analisis karakteristik siswa, siswa yang menjadi subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP yang usianya berkisar 12-15 tahun yang mana pada usia ini siswa telah memasuki tahap pemikiran operasional formal. Selanjutnya langkah analisis materi, materi yang digunakan adalah pemanasan global untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama. Mengetahui materi yang telah diperoleh maka dapat ditentukan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang dimiliki materi pemanasan global dan disesuaikan dengan tingkat kognitifnya.

Tahap *design* juga merupakan proses pembuatan media pembelajaran. Peneliti merancang media *E-learning pinterest* yang terdapat media visual dan media audio visual. Media *E-learning pinterest* yang dibuat menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang memiliki tujuan pembelajaran berdasarkan keterampilan tingkat berpikir C4 yaitu menganalisis. Hal tersebut diketahui dari materi yang disampaikan pada tiap pertemuan dan soal evaluasi yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

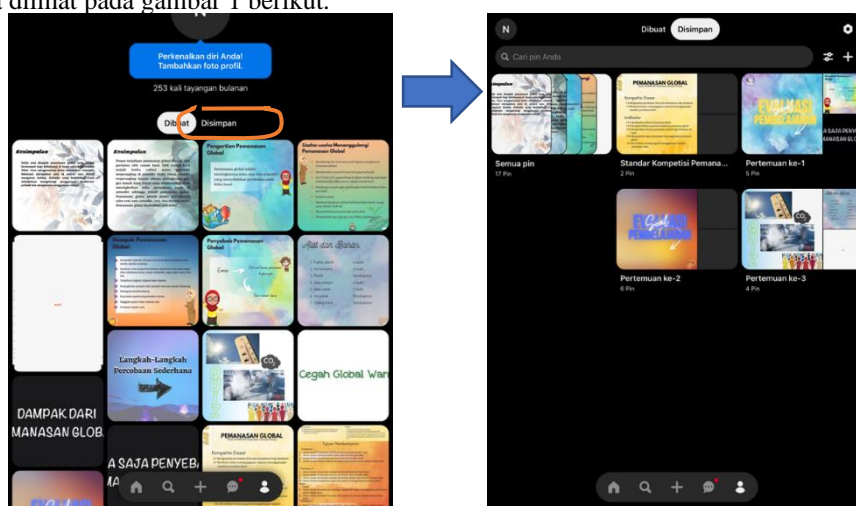
Tahapan pengembangan selanjutnya ialah tahap *develop*, langkah pertama yang dilakukan yaitu validasi pakar. Penilaian validasi untuk media *E-learning pinterest* pada penelitian ini memuat 5 indikator penilaian yang terbagi menjadi 25 butir penilaian yang kemudian dianalisis menggunakan rumus indeks Aiken V sehingga diperoleh hasil penilaian yang baik setelah melalui tahap revisi, hal tersebut dapat diketahui pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-rata Aspek Penilaian Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Dosen Validator			V	Keterangan
		V1	V2	V3		
1.	Desain tampilan	24	31	24	0.764	Valid
2.	Video dan audio	9	11	9	0.741	Valid
3.	Pemrograman media	10	12	12	0.639	Valid
4.	Penyajian materi	23	32	24	0.764	Valid
5.	Kebahasaan	6	8	6	0.778	Valid
Rata-rata					0.7372	Valid

Desain tampilan memiliki daya tarik visualisasi karena agar lebih menarik perhatian dan minat baca siswa dalam proses pembelajaran. Desain tampilan dibuat semenarik mungkin dimana untuk tampilan yang isinya perlu perhatian khusus meliputi: tampilan menu utama, kesesuaian pemilihan warna *background*, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian pemilihan ukuran huruf, kesesuaian pemilihan ikon/tombol navigasi, kesesuaian pemilihan karakter/ilustrasi pendukung, kualitas gambar, dan optimalisasi ruang tiap *slide*. Pada hasil validasi diperoleh skor rata-rata untuk indikator aspek desain tampilan yaitu sebesar 0,76 dengan keterangan valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi kriteria untuk indikator aspek desain tampilan.

Pada aspek ini ada komentar atau saran dari validator terkait media yang telah dibuat, yaitu penggunaan media serta susunan materi dapat disusun berdasarkan urutan sajian. Menanggapi hal tersebut peneliti berpendapat bahwa kurangnya petunjuk untuk mengakses media pembelajaran. Diharapkan masuk ke *pinterest* menggunakan *email* yang masih aktif, kemudian mengklik link yang telah dibagikan maka secara langsung dapat masuk ke dalam *pinterest* lalu klik menu yang “disimpan” dan dapat terlihat materi yang tersusun berdasarkan pertemuan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 1 berikut.



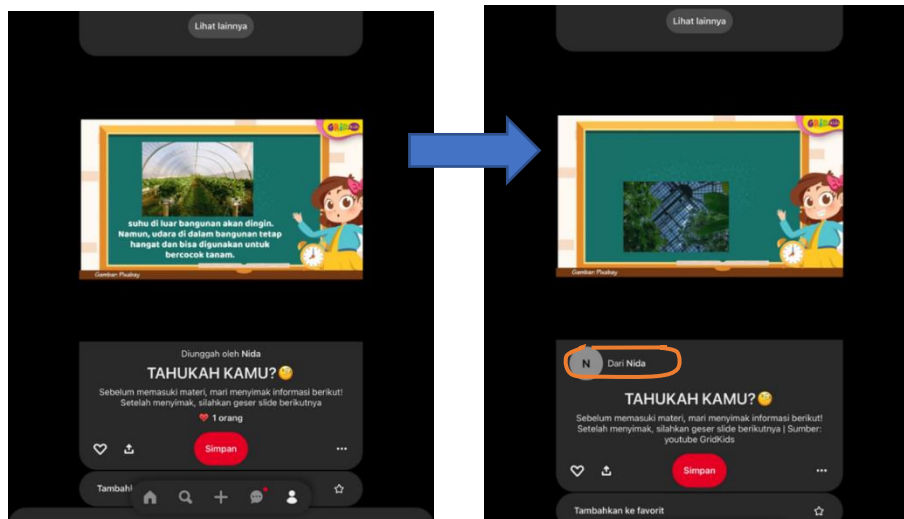
Gambar 1. Media yang terlihat tidak tersusun dan media yang telah terlihat berurutan

Pernyataan-pernyataan yang diuji dalam pengujian media pembelajaran disesuaikan dari contoh instrumen penilaian bahan ajar *online* oleh Kustandi, Cecep,

& Sutjipto (2011) salah satunya mengenai desain pembelajaran: rumusan tujuan yang bisa dimengerti, keterkaitan materi dan tujuan, kesesuaian penggunaan media dengan tujuan dan materi, relevansi penilaian dengan tujuan dan materi, pengorganisasian materi.

Indikator aspek penilaian yang kedua adalah mengenai video dan audio. Video dan audio ini juga merupakan media yang membantu untuk membuat media pembelajaran yang diinginkan lalu digabungkan menjadi satu kesatuan agar bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dikarenakan media pembelajaran dapat dinikmati dengan baik melalui visualisasi (menarik) maupun dari segi kebahasaan. Aspek-aspek yang dimiliki dari indikator aspek video dan audio, yaitu: kualitas tampilan video pembelajaran, kualitas audio dalam video pembelajaran, dan pemilihan musik latar. Pada hasil validasi diperoleh skor rata-rata untuk indikator aspek video dan audio yaitu sebesar 0,741 dengan keterangan valid. Berdasarkan *output* evaluasi dari para ahli tadi bisa dikatakan media pembelajaran yang dirancang sudah memenuhi nilai yang cukup untuk indikator aspek video dan audio.

Ada beberapa komentar dari validator mengenai aspek ini, yaitu: untuk intonasi pada audio kurang berekspresi, audio pada media volumenya juga kurang keras, terkait penggunaan *thermometer* agar terlihat sepenuhnya dari atas hingga bawah, dan tambahkan sumber tiap video yang diambil dari *youtube* seperti berikut.



Gambar 2. Media yang belum ditambahkan sumber dan telah ditambahkan sumber

Ditambahkan sumber untuk menjaga hak cipta pembuat. Selain itu juga dapat mempermudah akses untuk memberikan apresiasi terhadap video yang telah dibuat dengan mendukung channel pembuat media video. Sesuai dengan ketentuan Undang-Undang No. 19 (2002) dinyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku. Maka dari itu dilakukanlah perbaikan untuk memperjelas sumber karya, dapat dilihat pada gambar 2. Sumber yang diberikan merupakan identitas dari *channel youtube* seperti pada kredit video yang dimuat pada media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest*. Menanggapi hal tersebut peneliti telah memperbaiki media sesuai saran dari validator. Menurut Hamdani (2011) audio visual akan menjadikan penyajian materi ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media

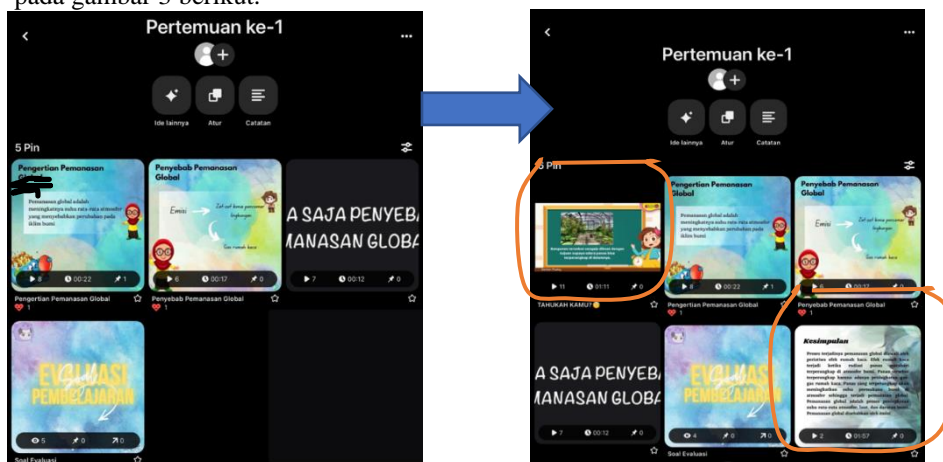
ini pada batas-batas tertentu bisa juga menggantikan peran guru. Karena, penyajian materi mampu digantikan oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar dalam proses pembelajaran. Contoh media audio visual, antara lain program video atau televisi, video atau televisi intruksional, serta program slide suara (*sound slide*).

Berikutnya indikator aspek penilaian ketiga yaitu pemrograman media. Pemrograman yang dimaksudkan merupakan mudahnya dalam mengoperasikan media pembelajaran yang telah dibuat. Aspek-aspek yang dimiliki dari indikator aspek pemrograman media antara lain: kemudahan mengakses media melalui link, kemudahan dalam pengoperasian media, ketepatan tombol navigasi dengan kegunaannya, dan keinteraktifannya media bagi pengguna. Pada hasil validasi diperoleh skor rata-rata untuk indikator aspek pemrograman media yaitu sebesar 0,639 dengan keterangan valid. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli tadi bisa dikatakan media pembelajaran yang dibuat sudah mencukupi nilai yang sesuai untuk indikator aspek pemrograman media.

Pada aspek ini menurut salah satu validator link media yang dibagikan sempat sulit diaksesnya dan untuk ke menu utama agar tidak berantakan perlu petunjuk. Hal ini sejalan dengan pernyataan oleh Putro, Kurniawan, Fudin, & Trenggalek (2018) media ialah segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media dapat berfungsi maksimal jika dapat diakses dengan praktis oleh penggunanya.

Indikator aspek keempat ini berisi tentang kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi pembelajaran, kejelasan uraian materi pembelajaran, kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran, kesesuaian video dengan materi pembelajaran, kesesuaian soal dengan indikator pencapaian, dan keakuratan acuan pustaka. Pada hasil validasi diperoleh skor rata-rata untuk indikator aspek penyajian materi yaitu sebesar 0,764 dengan keterangan valid. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi nilai yang sesuai untuk indikator aspek penyajian materi.

Untuk revisi berupa saran dari validator yaitu tambahkan stimulus pada awal materi pembelajaran dan tambahkan kesimpulan setiap akhir pertemuan dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Media yang sebelum dan sesudah ditambahkan stimulus dan kesimpulan

Sebelumnya perlu diketahui stimulus bertujuan untuk merangsang pikiran siswa terhadap materi pembelajaran. Seperti pendapat Sudarti (2019) stimulus dan respon yang digunakan dalam pembelajaran guna untuk memunculkan minat belajar siswa. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Putrayasa (2013) dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran salah satunya tanya jawab secara langsung melemparkan pertanyaan pada siswa atau meminta siswa memberi kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipahami. Mengenai kesimpulan guru juga memberikan kesimpulan sebagai penguatan materi pembelajaran dan salah satu cara menutup pembelajaran. Sebagaimana pendapat Anggoro (2016) menyimpulkan (generalisasi) adalah tahapan yang sangat krusial, karena melalui tahap ini siswa akan bisa mendapatkan inti sari atau poin penting dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berikut merupakan indikator-indikator yang diuji pada pengujian media pembelajaran yang diadaptasi berasal dari contoh instrumen evaluasi bahan ajar *online* oleh Kustandi, Cecep, & Sutjipto (2011) salah satunya ialah isi materi (*content*): relevannya isi materi, kelengkapan materi, pembaharuan terbaru materi, kesesuaian acuan (referensi) yang digunakan.

Indikator aspek kebahasaan meliputi aspek kesesuaian penggunaan bahasa dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan kejelasan penggunaan kalimat. Pada hasil validasi diperoleh skor rata-rata untuk indikator aspek kebahasaan yaitu sebesar 0,778 dengan keterangan valid. Ada komentar dari validator mengenai kebahasaan pada bagian soal evaluasi yang memuat kata keculai, bukan, dan sebagainya yang akan menjadikan suatu kalimat bersifat negatif sebaiknya diganti. Menanggapi hal tersebut peneliti memperbaiki penggunaan kalimat sesuai saran dari validator. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan saran perbaikan tersebut dapat dikatakan media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi nilai yang sesuai untuk indikator aspek kebahasaan.

Untuk menghasilkan pilihan ganda yang standar, terdapat beberapa hal yang perlu dipedomani antara lain: (a) pokok soal harus kentara; (b) isi pilihan jawaban homogen; (c) panjang pilihan jawaban rata-rata sama; (d) tidak terdapat petunjuk jawaban benar; (e) hindari penggunaan pilihan jawaban: semua benar atau semua salah; (f) pilihan jawaban nomor diurutkan; (g) seluruh pilihan jawaban masuk akal; (h) jangan memakai negatif ganda; (i) kalimat yang dipergunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta tes; (j) bahasa yang digunakan baku; (k) letak pilihan jawaban benar ditentukan secara acak, dan (l) penulisan soal diurutkan ke bawah (Asrul, Ananda, & Rosnita, 2015).

Menurut Kustandi, Cecep, & Sutjipto (2011) ada beberapa indikator yang diuji pada pengujian media pembelajaran salah satunya merupakan bahasa dan komunikasi: kesesuaian ejaan bahasa, kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, penerapan gaya bahasa mudah dipahami, ketepatan pemakaian contoh, kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens), keterbacaan (kesalahan redaksi, tanda baca dan lain-lain).

Dapat diketahui dari yang telah dijelaskan sebelumnya hasil rata-rata kelima aspek indikator semuanya memiliki keterangan valid. Tentunya dengan memperhatikan komentar dan saran yang telah diberikan oleh dosen validator agar media pembelajaran yang dibuat mendapatkan nilai yang baik. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* yang telah dibuat dapat dikatakan layak dan bisa melanjutkan ke langkah selanjutnya yaitu menguji kepraktisan media pembelajaran. Kepraktisan media dilakukan dengan uji coba kecil yang berjumlah 10 orang siswa. Data hasil kepraktisan media ditinjau

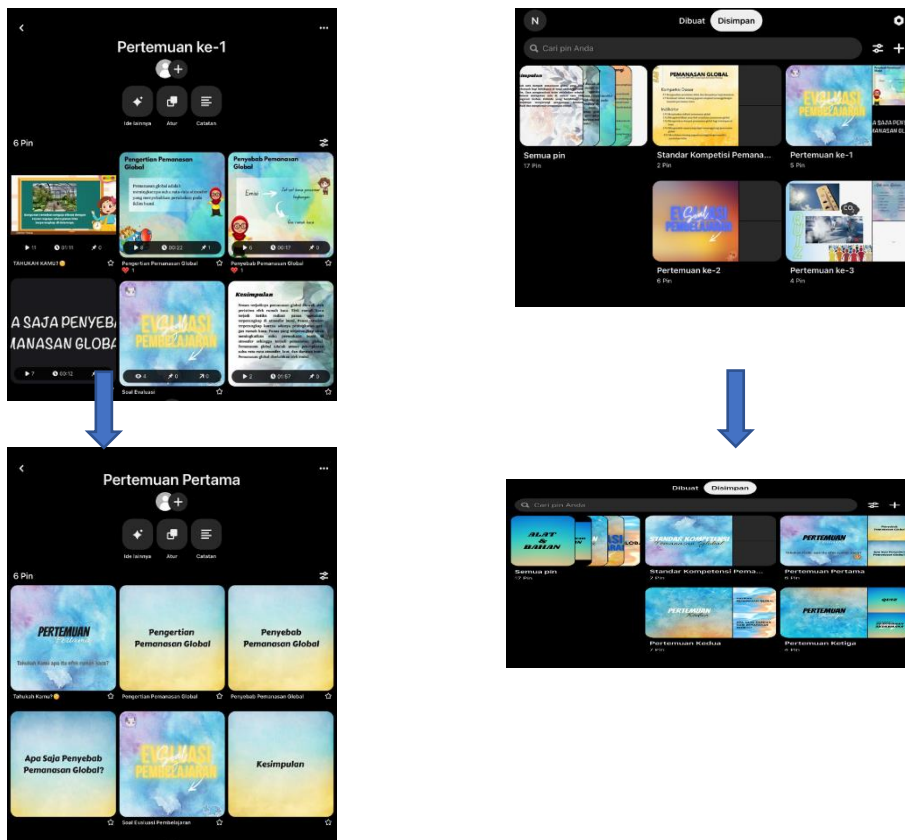
berdasarkan hasil respon siswa melalui penyebaran angket secara *online*. Hasil respon siswa dapat dilihat pencapaian (%) pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Respon Siswa

No.	Pernyataan	Responden										%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Saya menyukai tampilan setiap halaman media karena memiliki perpaduan warna yang menarik	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	90
2.	Media pinterest pada topik sistem pemanasan global mudah untuk digunakan	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	87,5
3.	Menurut saya penyajian materi dalam media pinterest ini lengkap	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	87,5
4.	Penggunaan media pembelajaran pinterest topik pemanasan global membuat saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	90
5.	Pembelajaran menggunakan pinterest topik pemanasan global media sangat menarik dan menyenangkan	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	90
6.	Menurut saya setelah menggunakan media pinterest dapat lebih mudah dipahami dibandingkan menggunakan buku paket	3	4	3	4	2	4	4	4	4	3	90
7.	Saya bisa belajar aktif dengan media pinterest ini.	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	90
8.	Saya menjadi tahu informasi tambahan tentang materi pemanasan global	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	90
9.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar dan video yang ditampilkan dalam media	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	95
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	92,5
11.	Saya menyukai penjelasan materi yang disertai gambar, suara dan video seperti media ini	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	87,5

No.	Pernyataan	Responden										%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
12.	Dengan media ini saya dapat belajar kapan saja dan dimana saja	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	87,5

Angket respon yang dibagikan kepada siswa kemudian menilai dengan rentang 1-4 untuk setiap aspek pernyataan. Selanjutnya dianalisis menggunakan rumus yang dikutip dari Wicaksono, Kusmayadi, & Usodo (2014) sehingga memiliki hasil secara keseluruhan sebesar 89% dengan keterangan sangat kuat. Hal itu bisa dijelaskan jika hasil $\geq 50\%$ dari semua butir pernyataan termasuk dalam kategori kuat (positif) dan sangat kuat (sangat positif) maka respon siswa dikatakan positif. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-learning* menggunakan *pinterest* dikatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa lainnya juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *E-learning* *pinterest* jadi lebih menarik, lebih mudah memahami pembelajaran, dan jadi lebih semangat serta menyenangkan. Namun ada saran dari seorang siswa untuk tampilan bisa lebih cerah, perbaikannya dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Sebelum dan sesudah revisi untuk warna yang lebih cerah

Menurut peneliti media *E-learning* *pinterest* yang telah dibuat memiliki beberapa kelebihan diantaranya ialah dapat membuat siswa belajar dengan mandiri,

siswa dapat mengakses yang telah dipelajari kapan pun mereka butuhkan. Hal lainnya di dalam mediana juga memberikan penguatan materi supaya siswa tidak selalu menghafal. Pada tiap akhir pembelajaran juga memuat kesimpulan materi guna mengevaluasi materi yang telah dipelajari. Selain ada kesimpulan tiap akhir pembelajaran juga memberikan pertanyaan berupa soal pilihan ganda, hal tersebut dapat membantu siswa menganalisis pembelajaran yang telah dilakukan sehingga membuat siswa jadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh Kartikasari, Roemintoyo, & Yamtinah (2020) yang menyatakan dengan memperbanyak kegiatan pemikiran atau penyelidikan selama proses pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan kekuatan ingatan siswa agar menjadi ingatan bersifat jangka panjang.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *E-learning pinterest* memperoleh hasil rata-rata validitas sebesar 0,737 dengan kategori valid dari para validator. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media *E-learning pinterest* valid untuk digunakan pada uji coba kepraktisan media pembelajaran. Media pembelajaran *E-learning pinterest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat positif dari respon siswa. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media *E-learning pinterest* praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama,

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada program studi Pendidikan IPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang telah membimbing dan membantu sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M. (2018). Efisiensi Penggunaan Elearning Dengan Memanfaatkan Teknologi Mobile Wireless Pada Stain Parepare. *Jurnal Studi Pendidikan*, 16(2), 154-161
- Anggoro, B. S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Melalui Discovery Learning dan Model Pembelajaran Peer Led Guided Inquiry. *Al-Jabar Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(1), 11-20. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.23>
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142. doi: <http://doi.org/10.1177/0013164485451012>.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kartikasari, A., Roemintoyo, R., Yamtinah, S. (2020). Pengembangan Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Sains Teknologi Masyarakat. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 1-14
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud RI Nomor 024 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital, Edisi Kedua*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002. *Hak Cipta*.

- Wikipedia. (2020). Wikipedia Ensiklopedia Bebas “Pinterest”. Retrieved from id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pinterest&oldid=17675653
- Pinterest. (2021). Mengirim pin, papan, dan profil. Retrieved from <https://help.pinterest.com/id/article/send-pins-boards-and-profiles>.
- Putrayasa, I. B. (2013). *Landasan Pembelajaran*. Bali: Undiksha Press.
- Putro, B. N., Kurniawan, A., Fudin, M. S., & Trenggalek, S. P. (2018). Pengembangan Buku Pedoman Man To Man Deffense Bola Basket Umtuk Pelatih. *Sport Area*, 3(2), 111–120.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus Dan Respon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 55-72
- Suryani, N., & Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Thigarajan, S., Semmel, D. S. dan Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minnesota
- Utomo, E. P. (2012). *Form Newbie to Advance - Mudahnya Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Weni, D. M., & Isnaini, G. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 2(2), 117-121.
- Wicaksono, D. P., Kusmayadi, T. A., & Usodo, B. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple intelligences*) Pada Materi Balok dan Kubus untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(5), 540-547
- Yaumi. (2017). Penerapan Perangkat Model Discovery Learning Pada Materi Pemanasan Global Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp Kelas Vii . *E-Journal Pensa*, 5(1), 38 - 45 .
- Zuhrowati, M. (2018). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Materi Pemanasan Global . *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 6(2), 144-158.