Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 9 • Number 1 • Mai • 64 - 78
DOI:



Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Linktree Pada Materi Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV

Eflia Sisi Ana Selian[1,✉], Ronald Fransyaigu[2], Mahlianurrahman[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Samudra, Indonesia

Received: 01 Juni 2025 Accepted: 01 Juli 2025 Published: 08 Juni 2026

Abstrak

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang menghasilkan produk berupa bahan pembelajaran berbantuan *Linktree* yang diitujukan untuk menghasilkan rancangan produk baru yang valid dan kemudian diuji kelayakan dan keefektifan-nya. Dari hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kevalidan produk adalah 97,33% dan dikategorikan sangat layak. Dengan rincian kelayakan media adalah 98,46% dan dikategorikan sangat layak dan Hasil kelayakan bahasa pada pengembangan bahan ajar adalah 85,45% dan dikategorikan layak. Serta tingkat kepraktisan produk bahan ajar *Linktree* adalah 89,82% dan dikategorikan praktis. Tingkat efektivitas pengembangan bahan ajar adalah 80,86% yang termasuk kategori efektif.

Kata Kunci: Pengembangan bahan ajar, *Liktree*

Abstract

This research is a type of Research and Development (R&D) development research that produces a product in the form of Lintree-assisted learning materials aimed at producing a valid new product design and then testing its feasibility and effectiveness. From the results of the study, it is known that the level of product validity is 97.33% and is categorized as very feasible. With details of media feasibility is 98.46% and is categorized as very feasible and the results of language feasibility in the development of teaching materials are 85.45% and are categorized as feasible. And the level of practicality of Linktree teaching material products is 89.82% and is categorized as practical. The level of effectiveness of teaching material development is 80.86% which is included in the effective category.

Keywords: *Teaching Materials Development, Linktree*

✉*Corresponding Author: Eflia Sisi Ana Selian*
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: efliasisi@gmail.com

PENDAHULUAN

Abad 21 ialah abad globalisasi. Hal ini terjadi dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu pesat sehingga efek dari globalisasi kian terasa. Oleh sebab itu maka dibutuhkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan unggul demi menghadapi persaingan global antar negara yang diperoleh dari pendidikan formal atau pun non formal. (Siregar, 2019: 138). Globalisasi mengaburkan batas antar negara (Oktari, dkk, 2019:207). Efek globalisasi ini juga berdampak di berbagai sektor, dan pendidikan juga termasuk didalamnya.

Cakupan pendidkan yakni mendidik, mengajar dan melatih. Secara etimologi pendidikan berasal kata yunanai yaiu pendagogi yang berarti bimbingan yang diberikan untuk anak (Lestari, 2021:2). Pendidikan ialah upaya yang disadari serta dilakukan oleh perorangan atau kelompok, dengan tujuan agar kehidupanya lebih baik lagi (Fransyaigu. R & Mudjiran 2021:2082). Pendidikan merupakan suatu kewajiban (Ayudia, 2022:85). Oleh sebab itu perbaikan sistem pendidikan demi tercapainya kualitas manusia yang mumpuni maka sistem pendidikan juga harus diperbaiki (Juliati & Syafriansyah, 2018:14).

Pendidikan merupakan bagian vital dalam perkembangan suatu negara (Rafli, dkk, 2025:11). Hal ini dikarenakan untuk menghasilkan individu yang unggul di perlukanlah pendidikan sebagai upayanya (Ramadhani, dkk, 2019:69). Pendidikan juga berperan sebagai jawaban atas perkembangan nilai kultur budaya yang berkembang pesat (Juliati, 2023:11). Pendidikan berperan besar dalam meningkatkan kualitas manusia dan berperan dalam perkembangan suatu negara (Mulyahati, B & Fransyaigu, R, 2023:387). Pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan keterampilan dan karakter (Fransyaigu, & Astuti, 2020;1078) Serta peningkatan kualitas hidup peserta didik itu sendiri (Sukirno, & Aprilia, 2019: 179). Maka terciptalah tujuan pendidikan nasional yakni meningkatkan potensi siswa bersamaan dengan kultur budaya di dalam kehidupan bernegara (Mulyahati, B & Fransyaigu, R, 2018: 11),

Untuk meraih tujuan pendidikan maka dibutuhkan kurikulum yang berfungsi sebagai acuan dalam mencapai tujuan pendidikan (Rafli, dkk, 2025:11). Kurikulum yang diterapkan sekarang kurikulum merdeka yang dibuat untuk menyempurnakan Kurikulum 2013 dengan fokus utama yakni pembelajaran berbasis kompetensi yang peningkatan keterampilan dan karakter siswa yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa (Asnawi, dkk, 2023:460). Perancangan kurikulum merdeka disusun lebih sederhana, mendalam, merdeka, relevan dan interaktif (Rafli, dkk, 2024). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pendidikan sekolah dasar adalah jenjang paling awal yang bisa dijadikan sebagai dasar untuk memaksimalkan mutu pendidikan. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa generasi muda adalah investasi masa depan bangsa. (Siregar, 2024: 58).

Adapun dalam pendidikan terdapat proses transfer ilmu antara guru dan siswa, proses tersebut ialah proses pembelajaran. Pada dasarnya, Pembelajaran ialah interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang mengubah individu melalui pengalaman dan latihan. Pada kegiatan belajar diperlukan pengenalan terhadap materinya (Aprilia & Sukirno 2019;12). Guru saat ini dituntut untuk memberikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan penerapan media yang dapat memicu minat belajar siswa serta sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. (Asnawi, dkk, 2016: 85).

Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu: tujuan, bahan/ materi ajar, metoda, alat/media dan, evaluasi (Maisarah, dkk, 2021:164). Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang siswanya ikut terlibat didalam prosesnya (Putra, 2021:69).

Pembelajaran yang dapat diterapkan dikehidupan nyata (Aprilia, R., Mahlianurrahman, M., 2022:9).

Selain guru salah satu komponen utama dalam pendidikan adalah siswa, Guru tidak bisa dipanggil guru jika tidak terdapat peserta didiknya. Sangking pentingnya pembentukan karakter dilakukan pada saat anak berusia dini (Safutri, dkk, 2024:136). Setiap anak sering mengalami hambatan dalam proses belajar dan perkembangannya dan bahkan dalam beberapa kasus dikelas terdapat anak yang berkebutuhan khusus yang harus diberikan perhatian khusus pula (Syahputra, dkk, 2018).

Kemudian dari proses pembelajaran output yang dihasilkan yakni hasil belajar. Hasil belajar adalah ukuran keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan apakah pelajaran berhasil atau tidak dan dapat dipakai sebagai dasar dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Khairiza, 2019:35). Dibutuhkan peningkatan kualiatas belajar dimana harus senang dan antusias selama pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar pun akan membaik. Hal ini berkaitan dengan minat dan motivasi belajar. Motivasi belajar ialah rasa ingin melakukan yang berasal dari diri siswa agar tercapai tujuan yang diharapkan (Riyani at al, 2018:30). Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar adalah sumber belajar (Aprilia, 2014).

Upaya lain yang bisa dilakukan yaitu guru menggunakan atau menerapkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah seperangkat alat yang membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperlancar penyampaian makna dan pesan yang ingin disampaikan (Kenedi, dkk, 2019:2). Dengan memanfaatkan fungsi media pembelajaran secara tepat, akan menentukan bagaimana pandangan guru saat menggunakan media saat proses pembelajaran bagi siswa, baik sebagai strategi maupun saat proses penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar (Humairah & Safutri, 2024).

Media yang dapat diterapkan pada pembelajaran SD adalah media digital yang sesuai dengan kebutuhan zaman (digitalisasi). Hal ini disebabkan fakta bahwa semua aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan membutuhkan teknologi digital (Maisarah & Prasetya 2023; 3119). Penggunaan media berbasis digital menunjukkan efek digitalisasi dalam proses pembelajaran (Ayudia, 2023:49). Penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena bukan hanya sebagai sarana pendukung namun juga sebagai sarana pengenalan terhadap penggunaan teknologi (Maisarah, 2023:49). Adapun salah satu bentuk media digital yaitu menggunakan Linktree.

Dari observasi dan wawancara pendahuluan diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena materi Pendidikan Kewarganegaraan harus diingat sehingga siswa sulit memahami penjelasan guru dan kurang termotivasi terhadap materi yang diberikan, sehingga terjadi anggapan bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut sulit serta tidak menyenangkan dan membosankan. Salah satu penyebabnya yaitu kurang tepatnya guru dalam menggunakan atau penngembangan bahan ajar yang diperlukan siswa (Asnawi , dkk., 2023:408) Adapun pembelajaran yang umum siswa sukai yaitu pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan, dan media audio-visual yang menarik salah satu upayanya adalah menggunakan Linktree.

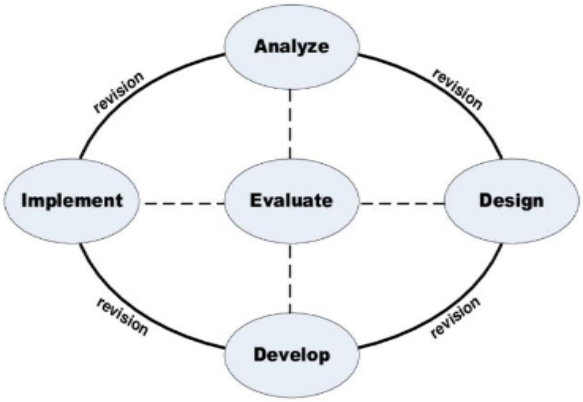
Linktree dipilih karena tampilan yang ditawarkan platform ini dapat beragam bentuk seperti teks, gambar, suara, video, animasi dan lain-lain yang membuat bahan ajar ini

menarik untuk di akses oleh siswa. Dengan menggunakan Linktree, pendidik dapat merangkum semua materi pelajaran online, termasuk Google Forms, Quizizz, dan konten YouTube, sehingga siswa dapat mengaksesnya melalui tautan yang relevan (Kurniawati et al., 2021:87)., dimana dengan satu link yang dimiliki siswa dapat menggunakan bahan ajar tersebut (Nuzirman & Salayan, 2021:436). Bahan ajar menggunakan Linktree dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat mengakses bahan ajar di segala tempat dan waktu sehingga pembelajaran menjadi efisien (Imani et al., 2021:224).

Berdasarkan latar belakang dan masalah diatas, penelitian ini berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Linktree Pada Materi Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV" diharapkan bahan ajar tersebut dapat efektif dalam penggunaannya.

METODE

Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menciptakan produk atau mengembangkan produk yang sudah ada (Maisarah et al, 2021;69). Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan , implementasi dan evaluasi (Putra & Sidiq, 2023). Adapun tahapan atau proses penelitian ini yaitu:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Proses validasi ahli materi, bahasa, penilaian guru, dan penilaian siswa akan dilakukan untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan. Kualitas bahan ajar menggunakan *Linktree* ini diharapkan dalam meningkatkan kemampuan siswa seta kemandirian siswa. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SD Negeri 3 Kota Langsa tahun ajaran 2023/2024.

Teknik analisis data yang digunakan ialah teknis analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis Kualitatif ditujukan pada analisis data berupa saran dan masukan yang diperoleh pada tahap validasi. Analisis data ini juga dijadikan dasar untuk perbaikan bahan ajar. Sedangkan kuantitatif adalah data hasil pengembangan produk bahan ajar menggunakan *Linktree.* Data yang diperoleh melalui instrument penelitian pada saat implementasi dianalisis menggunakan statistik, hasil analisis data dipakai sebagai dasar dalam revisi produk.

Data analisis yang dihasilkan dari lembar validasi merupakan data kuantitatif yang diolah melalui penyajian dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

No.	Skor	Jawaban
1,	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik
4.	2	Kurang baik
5.	1	Sangat kurang baik

Kemudian untuk menentukan hasil persentase skor penilaian tiap validator lalu dicari nilai rata-rata agar dapat mengetahui kevalidan bahan yang di kembangkan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}} \text{x}100\%$$

Data yang diperoleh dari operasi hitung tersebut berbentuk persen dan kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat keefektifan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Kelayakan

Skor Presentase (%)	Tingkat keefektifan
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Adapun hasil pada penelitian ini diperoleh melalui tiap tahapannya.berikut adalah hasil pada tiap tahapanya:

1. Tahap analisis

Tahap analisis iterbagi dua yakni analisis kinerja dan kebutuhan. Analisis kinerja ditujukan untuk mengetahui permasalahan dalam proses belajar lalu mendapatkan solusi terhadap pengembangan produk. Berdasarkan Analisis kinerja yang dilakukan melalui observasi maka di peroleh data awal yakni:

a. Penyampaian materi yang kurang menarik.
b. Variasi penggunaan media yang terbatas.
c. Siswa memerlukan bahan ajar yang bisa digunakan di segala tempat dan waktu.
d. Belum adanya pengembangan bahan ajar dalam proses pembelajaran pada materi keberagaman kelas IV SD Negeri 3 Kota Langsa.

Berdasarkan alasan diatas maka mengakibatkan masih kurangnya pendidik dalam penyampaian materi dikarenakan penyampaian materi yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional sehingga membuat siswa mudah bosan dan sulit menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Analisis kebutuhan ditujukan dalam penentuan jenis bahan ajar apa yang sesuai dengan siswa dan menambah mutu pembelajaran serta pencapaian belajar peserta didik. Berdasarkan observasi diketahui bahwa dibutuhkan pengembangan bahan ajar menggunakan *Linktree*. Bahan ajar *Linktree* merupakan bahan ajar yang mampu menampung banyak jenis pembelajaran mulai dari teks, gambar dan video sehingga pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan efisien dibandingkan menggunakan buku konvensional.

2. Tahap Desain

a. Pengumpulan Objek

Langkah awal dalam tahap desain adalah pengumpulan item, objek, materi, soal evaluasi, dan jawaban. Kemudian disusun secara runtut dan sistematis agar siswa lebih mudah memahaminya.

Selanjutnya dalam tahap desain adalah penyusunan instrumen uji kelayakan. Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli materi, ahli media dan bahasa serta responden menggunakan tipe jawaban check list (√).

b. Tahap Pengembangan

Berikut tahapan pengembangan bahan ajar menggunakan *Linktree* yaitu:

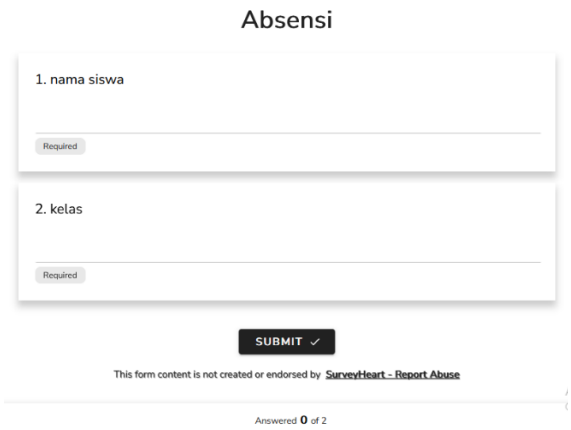
Melakukan pembuatan bahan ajar Pembuatan bahan ajar menggunakan Link-link yang ditautkan ke dalam platform *Linktree*. Dengan menggunakan *Linktree*, desain, materi, dan bahasa dievaluasi untuk membuat bahan pelajaran yang berbeda dengan bahan pembelajaran yang digunakan di sekolah.. Adapun desain bahan ajar menggunakan *Linktree* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Menu Utama Linktree

Tampilan menu memuat absensi, video mengargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan terdapat soal evaluasi bagi siswa. Pada bagian bawah terdapat menu chat dengan guru.

Sebagai tanda bahwa siswa telah bergabung dengan *Linktree*, mereka dapat melakukan absen dengan mengklik "absensi" di menu utama. Kemudian gambar berikut akan muncul:



Gambar 3 Tampilan Menu Absensi

Setelah siswa melakukan absen siswa dan kembali ke menu utama, maka siswa dapat mengases video pembelajarannya.



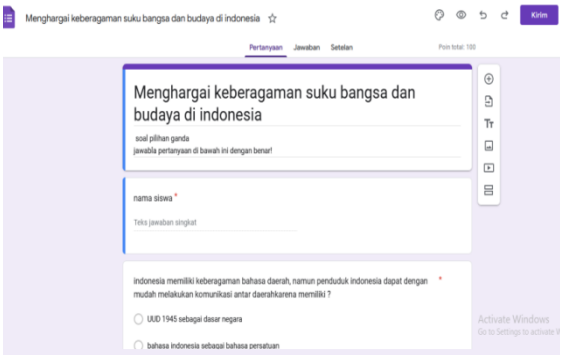
Gambar 4. Tampilan Menu Video Pembelajaran

Setelah siswa menonton video siswa kembali ke tampilan menu utama. Pada menu utama siswa meng-klik "sikap menghargai keberagaman" pada menu utama *Linktree*, setelah masuk pada tautan tersebut, siswa dapat mengerjakan latihan sesuai dengan arahan guru.



Gambar 5. Tampilan Video Pembelajaran

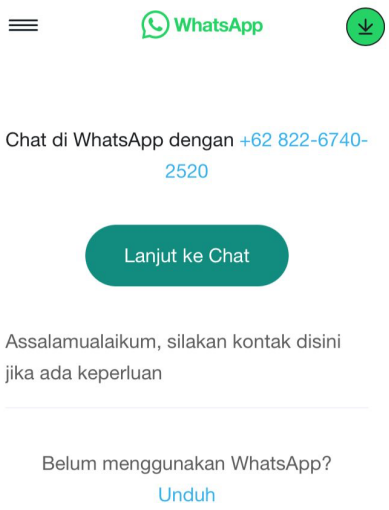
Selanjutnya siswa meng-klik latihan soal pilihan ganda maka akan muncul gambar sebagai berikut



Gambar 6. Tampilan Soal Pilihan Ganda

Setelah siswa menonton video siswa kembali ke tampilan menu utama. Pada menu utama siswa meng-klik “sikap menghargai keberagaman” pada menu utama *Linktree*, setelah masuk pada tautan tersebut, siswa dapat mengerjakan latihan sesuai dengan arahan guru.

Guru akan mengonfirmasi latihan untuk siswa setelah masuk ke tautan tersebut."Chat guru", menu terakhir di *Linktree*, akan menghubungkan siswa ke tautan WhatsApp yang terhubung langsung ke perangkat guru. Gambar berikut menghubungkan siswa dan guru untuk berinteraksi dan bertanya jawab.



Gambar 7. Tampilan menu chat guru

3. Tahap pengembangan

Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian kelayakan bahan ajar oleh tim ahli materi dan ahli bahasa. Dan merevisi dengan dasar arahan dan saran yang diperoleh pada tahap tersebut.

a. Analisis Data Kelayakan Materi

Pengujian materi bahan ajar dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Rapita Aprilia, M.Pd. dengan skala likert 1-5. Setelah pengujian, diperoleh poin 73 dari 15 item pernyataan angket. dengan skor maksimalnya yaitu 75, maka perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut:

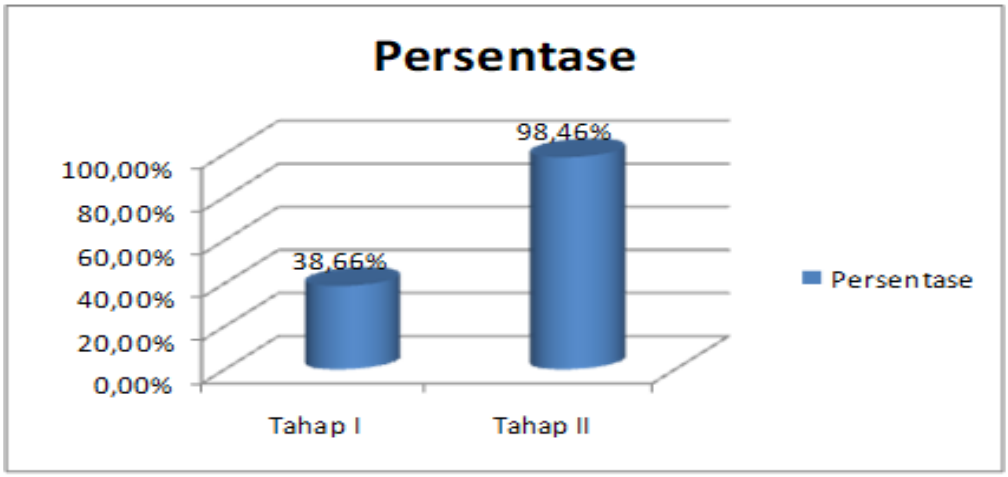
$$\text{Persentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}} \text{x}100\% = \frac{73}{75} = 97{,}33\%$$

Jadi, hasil kelayakan materi bahan ajar adalah 97,33% dengan kategori sangat layak. Tahap validasi ini dilakukan dua kali pengujian dengan perbandingan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap I	41,33%	Kurang Layak
Tahap II	97,33%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel IV dapat dijelaskan bahwa validasi materi dilakukan sebanyak dua tahapan. Pada tahap pertama mendapat skor 41,33 dengan kategori kurang layak. Hal ini dikarenakan penggunaan icon pada gambar menurut ahli materi kurang orisinil dan tidak menampilkan pertanyaan pemantik untuk siswa. pada tahap kedua setelah dilakukan perbaikan didapat skor sebesar 97,33% dan dinyatakan sangat layak dikarenakan perbaikan pada materi di media pembelajaran baik dari icon maupun tampilan serta komprehensivitas materi. Adapun peningkatan kelayakan materi media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

b. Analisis Data Kelayakan Media

Analisis data dari pengembangan bahan ajar di uji kelayakannya oleh ahli media yaitu Ibu Inge Ayudia, M.Pd. dengan menggunakan skala likert 1-5. hasil penilaian dari ahli media diperoleh nilai bobot 64 dari 13 item pernyataan angket. Dengan skor maksimal yaitu 65, maka perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut:

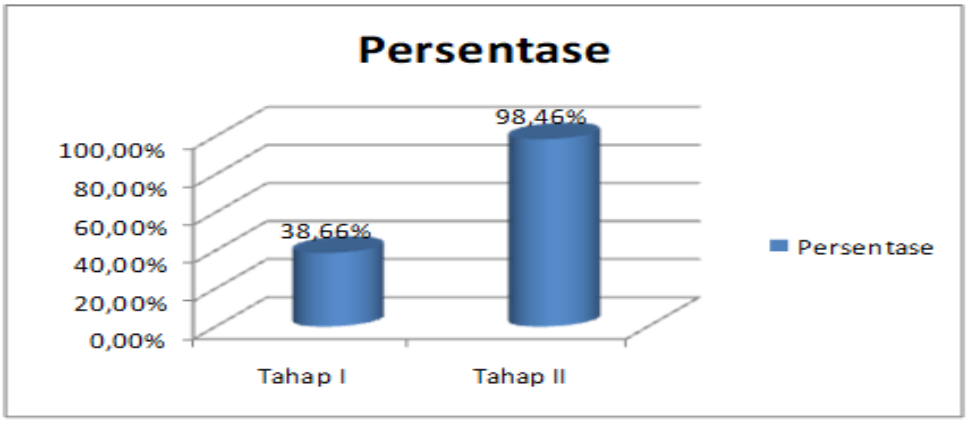
$$\text{Persentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}} x100\% = \frac{64}{65} = = 98{,}46$$

Jadi, hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 98,46% dengan kategori sangat layak. Validasi media dilakukan sebanyak 2 kali.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap I	38,66%	Tidak Layak
Tahap II	98,46%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa validasi media dilakukan sebanyak dua tahapan. Pada tahap pertama mendapat skor 38,66% dan termasuk ke dalam kategori tidak layak. Hal ini dikarenakan tanda baca yang digunakan kurang tepat serta tidak memberikan keterangan yang implisit pada gambar dan penggunaan huruf kapital yang tidak seragam. pada tahap kedua setelah dilakukan perbaikan didapat skor sebesar 98,46% dan dinyatakan sangat layak. Hal ini dikarenakan telah dilakukannya perbaikan terhadap penulisan tanda baca dan keterangan-keterangan pada gambar di media pembelajaran. Adapun peningkatan kelayakan media pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

c. Analisis Data Kelayakan Bahasa

Analisis data dari pengembangan bahan ajar di uji kelayakannya oleh ahli bahasa yang merupakan dosen Bahasa Indonesia pada Universitas Samudra Langsa yaitu Ibu Bunga Mulhayati, M.Pd. menggunakan skala likert 1-5 hasil penilaian dari ahli bahasa

diperoleh nilai bobot 47 dari 11 item pernyataan angket dengan skor maksimal 55 maka perhitungan persentase kelayakannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}} \text{x} 100\% = \frac{47}{55}\ 85{,}45$$

Jadi, hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 85,45% dengan kategori layak. Pada uji coba ini dilakukan hanya satu tahap dan dinyatakan layak.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini bahan ajar yang telah valid diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kota Langsa. Peneliti mendemonstrasikan bahan ajar terlebih dahulu. Lalu peserta didik menggunakan media *Linktree* serta mengerjakan soal yang dimuat pada bahan ajar. Lalu peserta didik diminta mengisi angket responden berjumlah 10 pernyataan sebagai umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar menggunakan *Linktree*. Pada tahap ini guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru mtentang materi ataupun mengenai media pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, produk yang dibuat diubah secara keseluruhan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan selama tahap implementasi.

a. Validitas Instrumen

Perhitungan validitas instrumen diawali dengan menghitung nilai r hitung pada setiap pernyataan dalam angket dan membandingkannya dengan r tabel melalui program SPSS. Responden penelitian ini berjumlah 22, dengan taraf signifikansi 5%, dan nilai r tabel adalah 0,351. maka disimpulkan bahwa dari 14 butir pertanyaan dalam angket yang valid adalah 14 butir.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen diuji melalui teknik *Alpha Cronbach* berbantuan program SPSS.dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpha[a]	N of Items
.718	14

Hasil perhitungan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan program SPSS diperoleh nilai 0,718. Oleh karena nilai *Cronbach's Alpha of Item Deleted*(0,718) > 0,60 maka dapat dinyatakan instrumen reliabel.

c. Analisis Data Respon Siswa

Data pada analisis ini diambil dari angket yang dibagikan setelah penggunaan produk. Responden bahan ajar ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Kota Langsa. Persentase kelayakan adalah sebagai berikut berdasarkan hasil penilaian responden diperoleh 275 skor total dari skor maksimalnya adalah 308.

$$\text{Persentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}} \text{x} 100\% = \frac{275}{308} = 89{,}82$$

Jadi, hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 89,82% dengan kategori layak.

d. Analisis Need Assesment

Pelaksanaan praktik lapangan merupakan langkah awal dalam penelitiani. Dalam pelaksanaan observasi juga dilakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk menentukan materi yang akan dikembangkan. Dari pengamatan dan wawancara itulah diputuskan bahwa bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan yang akan dikembangkan. Penggunaan *Linktree* dalam pengembangan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV SD Negeri 3 Kota Langsa yang ditujukan untuk menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan menambahkan tautan-tautan bahan ajar yang sudah disusun, menyesuaikan tampilan *Linktree* sesuai dengan tema dan kebutuhan pembelajaran, memberi judul dan deskripsi singkat untuk setiap tautan agar peserta didik mudah memahami isi dan tujuan bahan ajar tersebut.

e. Analisis Kepraktisan Produk

Pada analisis ini diperoleh skor total 9, dengan skor maksimalnya adalah 10 maka persentase kelayakanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase jawaban responden}=\frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}}\text{x}100\%$$

$$=\frac{9}{10}\text{x}100\%=90{,}00\%$$

Jadi, hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 90% dengan kategori sangat praktis.

f. Analisis Efektivitas Produk

Analisis data dari pengembangan bahan ajar untuk menguji efektivitas diketahui dari nilai siswa atas soal yang diberikan dengan skor yang diperoleh 1.779, dan skor maksimalnya 2.200 maka persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase jawaban responden }=\frac{\text{jumlah sekor yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor yang tertinggi}}\text{x}100\%$$

$$=\frac{1779}{2000}\text{x}100\%$$

Jadi, hasil efektivitas pada pengembangan bahan ajar adalah 80,86% dengan kategori efektif.

b. Pembahasan

1. Kevalidan Bahan Ajar

Materi dari media pengembangan bahan ajar diuji kelayakannya oleh ahli materi, media dan bahasa. Skala yang digunakan yaitu skala likert dengan 5 skala Dari hasil pengujian dapat dijelaskan bahwa hasil kelayakan materi bahan ajar adalah 97,33% dengan kategori sangat layak diujicobakan kepada siswa. Atau dapat disimpulkan bahwa materi pada bahan ajar menggunakan *Linktree* telah relevan dalam dengan pencapaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Penyajian materi secara sistematis agar siswa mudah mengingat materi sebelumnya.

Analisis data dari pengembangan bahan ajar di uji kelayakannya oleh ahli media dapat dijelaskan bahwa hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 98,46% dengan kategori sangat layak diujicobakan kepada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan *Linktree* mudah digunakan dan video pembelajaran yang ditampilkan juga menarik dan jelas didengar. Dengan demikian siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pengembangan bahan ajar juga diuji kelayakannya oleh ahli bahasa yang merupakan dosen Bahasa Indonesia pada Universitas Samudra Langsa. Hasil kelayakan bahasa pada pengembangan bahan ajar adalah 85,45% dengan kategori layak diujicobakan kepada siswa. Dalam hal ini penggunaan bahasa pada pengembangan bahan jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Studi oleh (Aeni , dkk, 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan *Linktree* dalam proses belajar membantu meningkatkan pemahaman siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik.

2. Kepraktisan Bahan Ajar

Analisis kepraktisan bahan ajar kepada responden yakni Siswa di kelas IV SD Negeri 3 Kota Langsa yang merupakan subjek penelitian ini. berdasarkan hasil penilaian oleh responden diperoleh skor total yakni 275 dari skor maksimal 308. Dari uji yang dilakukan diketahui bahwa hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 89,82% dengan kategori praktis.

Berdasarkan hasil dari penilaian siswa dapat dijelaskan bahwa tingkat kepraktisan siswa memahami bahan ajar menggunakan *Linktree* sebesar 89,82% yang termasuk kategori praktis. Di sisi lain, guru sebagai pihak yang menyampaikan materi menggunakan *Linktree* diperoeh tingkat kepraktisan sebesar 90% yang termasuk kategori sangat praktis.

3. Keefektifan Bahan Ajar

Analisis data dari pengembangan bahan ajar untuk menguji efektivitas diketahui dari nilai siswa atas soal yang diberikan. Analisis ini dilakukan untukmengetahui apakah bahan ajar efektif pada materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar. Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar menggunakan *Linktree.* Dilihat ketuntasan klasikal sebesar 75% dan ketuntasan individual dengan KKM > 72 dari nilai post-test. Berdasarkan hasil dari penilaian diketahui bahwa efektivitas pada pengembangan bahan ajar adalah 80,86% yang termasuk kategori efektif.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu:

a. Tingkat kevalidan produk dapat dijelaskan bahwa hasil kelayakan materi bahan ajar adalah 97,33% dengan kategori sangat layak diujicobakan kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada bahan ajar menggunakan *Linktree* telah relevan dalam dengan pencapaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 98,46% yang pada tabel termasuk kategori sangat layak diujicobakan kepada siswa. Hasil kelayakan bahasa pada pengembangan bahan ajar adalah 85,45% dengan kategori layak.

b. Tingkat kepraktisan produk dapat dijelaskan bahwa hasil kelayakan media pada pengembangan bahan ajar adalah 89,82% dengan kategori praktis.
c. Tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar menggunakan *Linktree* dapat dijelaskan bahwa efektivitas pada pengembangan bahan ajar adalah 80,86% dengan kategori efektif.

REFERENSI

Aeni, A. N., Marhamah, A. A., & Yasmin, E. A. (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. Journal on …, 05(04), 15249–15260.

Aprilia, R. (2014). PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS BERBASIS BUDAYA. 6(4), 10–17.

Aprilia, R.,& Sukirno. (2019). Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Kelas IV SD Kabupaten Aceh Tengah. Seuneubok Lada: Jurnal Ilmu -Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 6(1), 11-20.

Asnawi, A., Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2016). Konsep pembelajaran terpadu dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar. SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan, 3(2), 84-93.

Asnawi, Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar "E-Komik" Di Sekolah Dasar. Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 407–412. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/12255

Asnawi, A., Sahudra, T. M., Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Aosi, G., Wardhana, M. R., & Khalil, N. A. (2023). Development of Digital Diagnostic Test Instruments for Differentiated Learning Process in Elementary Schools. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(SpecialIssue), 460-466.

Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(1), 48-59.

Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. DIRASATUL IBTIDAIYAH, 2(1), 84-96.

Fransyaigu, R., & Astuti, S. (2020). Analisis Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar. Journal of Basic Education Studies, 3(2), 1078-1088.

Fransyaigu R, & Mudjiran. (2021). 1171 Pendidikan Inklusi Bagi Siswa Tunalaras di Kota Langsa. Jurnal of Basic Education, 4(1), 2081-2088.

Humairah, E., & Safutri, L. W. (2023). Utilization of technological developments as learning media in elementary school. In International Conference on Teaching and Learning (Vol. 1, pp. 275-284).

Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Gampong Jawa. Journal of Basic Education Studies, 1(2), 13-20.

Juliati, J. (2023). Media Boneka Tangan: Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 4(1), 10-20.

Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019, December). Jigsaw using animation media for elementary school. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1424, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.

Khairiza, A. A., Sukirno, S., Putra, A., & Asnawi, A. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinestetic (VAK) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Kelas IVSD Negeri 3 Langsa. Journal Of Basic Education Studies, 2(1), 1-1.
https://doi.org/10.33373/jmb.v6i1.3908

Kurniawati, R., Fauda, S., & Dawani, F. (2021). Pemanfaatan Linktree, Google Form, Youtube dan Quizizz Sebagai Media Bantu Pembelajaran Daring selama Periode Adaptasi Baru di SDN Dayeuhkolot II Subang. 1(2), 85–94.

Lestari, E. A. (2021). Hubungan Minat Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 66 KOta Bengkulu (Doctoral dissertation, PGMI).

Mahlianurrahman, & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Video untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (DIKODA), 3(1), 8–17.

Maisarah, M., Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 1(2), 164-174.

Maisarah, M., & Prasetya, C. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Bernalar Kritis di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(5), 3118-3130.

Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain inkuiri moral dalam pembentukan karakter nasionalis siswa SD. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 2(2), 10-16.

Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023, December). Strengthening STEM-oriented Character Education in Elementary Schools. In 6th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2022) (pp. 386-395). Atlantis Press.

Nuzirman, N., & Salayan, 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. Maju, 8(2), 433–447. https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2305668

Oktari, S. W., Atmaja, H. T., & RC, A. R. (2019). The Interaction of Learning Model and Learning Style in Improving Students Learning Outcomes. Journal of Primary Education, 8(5), 206-216.

Putra, A., & Sidiq, F. (2023). Development of Flipbook-Based Teaching Materials for Learning in Elementary School ' s. 9(9), 7651–7657.

Putra, A. 2021. Manfaat Lembah Kelapa dalam meningkatkan Ekonomi Masyarakat di Desa Jaya Bhakti Kec. Enok dalam mendukung Upaya Melestarikan Lingkungan dimasa Pandemi Covid-19. Trimas: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat, Vol 1 No 1. 8-18.

Ramadhani, D., Wurjani, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. Journal of Basic Education Studies, 2(1), 68.

Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. Journal Of Human And Education (JAHE), 4(5), 650-657.

Rafli, M. F., Sari, C. K., & Oktari, S. W. (2025). Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Kurikulum Merdeka Terintegrasi Tradisi Lisan. Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar, 1(1), 10-17.

Riyani, M., Usdianur, C., Sopian, S., & Darliani, D. (2018). Implementasi Asesmen Alternatif Berbasis Produk dalam Bentuk Pop Up Book untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips di Smpn 3 Langsa. Journal of Basic Education Studies, 1(1), 26-33.

Siregar, N., & Siregar, N. (2019). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar pada Matakuliah Matematika-II. Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains, 7(02), 137-148.

Siregar, N. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. Journal of Islamic and Scientific Education Research, 1(2), 56-62.

Sukirno, S., & Aprilia, R. (2019). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN BUKU AJAR IPS BERBASIS SEJARAH LOKAL MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN DI KELAS IV SD KECAMATAN KETOL KABUPATEN ACEH TENGAH. SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 6(2), 178-190.

Syarah, M., Ritonga, M. U., & Syarifah, S. (2023). Development of Interactive Multimedia Based on Explanation Text Materials Using Adobe Animate. Randwick International of Education and Linguistics Science Journal, 4(2), 421-427.