

Multimedia Interaktif Berbasis *Website Linktree* Untuk Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Farizka Zulfi Assyifa ✉, Universitas PGRI Madiun
Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun
Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

✉ zulfifarizka@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to analyze the feasibility and practicality of interactive multimedia based on the Linktree website in the subject of Science Chapter 6 Topic C: My Indonesia is Rich in Nature. This study is classified as development research with the ADDIE development model. The stages of the ADDIE model consist of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The subjects in this study were teachers and students of grade V of SDN 01 Manisrejo. The assessment instruments consisted of (1) the validity instrument of the content/learning material, (2) the validity instrument of the learning media, (3) the student response questionnaire to interactive multimedia based on the Linktree website. Based on data analysis, the validity assessment by material experts was 98%, while the assessment by media experts was 96% and the results of the student response test were 95.27% and the results of the teacher response test were 94%. The learning media has met the criteria and received good responses from students and teachers. Based on these results, it can be concluded that interactive multimedia based on the Linktree website has obtained the criteria of being very feasible and very effective so that it can be used as an innovation in learning media for elementary school learning.

Keywords: Development, Multimedia, *Linktree*, IPAS

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kelayakan dan kepraktisan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya. Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 01 Manisrejo. Instrumen penilaian terdiri dari (1) instrumen kevalidan isi/materi pembelajaran, (2) instrumen kevalidan media pembelajaran, (3) angket respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *website Linktree*. Berdasarkan analisis data, diperoleh penilaian validitas oleh ahli materi sebesar 98%, sedangkan penilaian oleh ahli media sebesar 96% dan hasil uji respon siswa sebesar 95,27% serta hasil uji respon guru sebesar 94%. Media pembelajaran telah memenuhi kriteria dan mendapatkan respon baik dari siswa dan guru. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *website Linktree* mendapatkan kriteria sangat layak dan sangat efektif sehingga dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran bagi pembelajaran sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia, *Linktree*, IPAS



PENDAHULUAN

Era digital memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan tidak dapat diabaikan begitu saja, terutama dalam hal pendidikan di Indonesia (Widiara, 2019). Saat ini peran teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses Pendidikan yang dapat membantu para pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan (Darsyah, 2023). Komponen tersebut adalah tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, materi pembelajaran, pendekatan atau metode, media pembelajaran dan evaluasi (Dolong, 2016). Salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak positif bagi psikologis anak, seperti dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan rasa ingin tau yang tinggi. (Dwiqi et al., 2020).

Salah satu mata Pelajaran yang dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kemendikbud (2022) menyebutkan IPAS merupakan ilmu yang mempelajari alam semesta, termasuk interaksi yang terjadi di dalamnya, serta manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Urgensi pendidikan IPAS salah satunya yaitu membentuk kemampuan analisis siswa terkait fenomena yang terjadi di sekitarnya dengan memberikan alternatif penyelesaian. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan IPAS perlu diusahakan secara maksimal. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial diharapkan dapat membekali peserta didik dengan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terkait dengan fenomena alam sekitar maupun aspek kehidupan sosial (Nadhifah et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 01 Manisrejo terdapat fenomena yang terjadi yaitu sebagian siswa kurang memahami materi dalam mata pelajaran IPAS yaitu materi sumber daya alam yang terdapat pada Bab 6 Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya. Permasalahan ini terjadi karena keterbatasan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Guru cenderung menyampaikan materi secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran. Kondisi ini juga mengakibatkan penggunaan fasilitas yang tersedia tidak maksimal. Hal tersebut berakibat proses pembelajaran kurang optimal dan siswa cepat merasa jenuh terhadap materi. Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi akan mengakibatkan keterlambatan pemahaman siswa terhadap materi. sehingga diperlukan media pembelajaran yang baik untuk menunjang pembelajaran dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi atau pengembangan perangkat pembelajaran yang tepat agar dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Sesuai dengan latar belakang yang terjadi di lapangan, yaitu belum bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi, maka dapat diberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran digital interaktif atau yang dapat disebut multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang memuat berbagai jenis konten seperti gambar, video, teks, grafik, animasi, dan efek suara (Habib et al., 2020). Salah satu multimedia interaktif yang mudah digunakan untuk pembelajaran anak usia sekolah dasar adalah multimedia interaktif berbasis *website Linktree*. *Linktree* merupakan *platform* gratis yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat mengakses berbagai tautan dalam satu tautan saja, *platform* ini mudah untuk digunakan dan dapat disajikan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Amaliah et al., 2021). Fitriani et al. (2021) multimedia interaktif berbasis *website Linktree* bertujuan untuk membantu guru dalam menciptakan suasana belajar

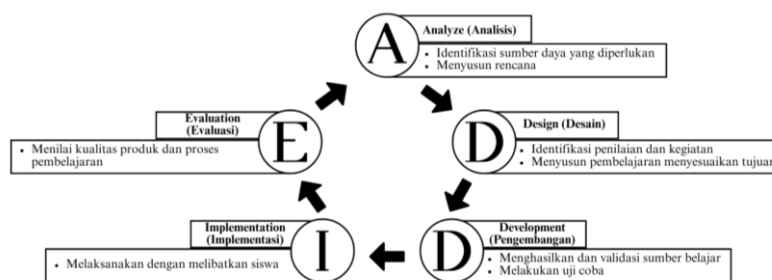
yang aktif dan menyenangkan untuk proses pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*.

Kelebihan yang dimiliki *website Linktree* sebagai media pembelajaran menurut Renova et al. (2022) adalah *website Linktree* dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan kemudahan akses media kapan saja dan di mana saja. *Website Linktree* juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi dengan mudah dan terhubung ke berbagai informasi relevan dengan satu tautan. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* dapat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Hanifah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website Linktree* yang pernah dikembangkan pada penelitian sebelumnya yaitu dengan menyajikan tampilan media yang lebih menarik, menambahkan menu petunjuk penggunaan, membuat menu *e-LKPD* dan menambahkan menu bertanya yang ditujukan bagi siswa yang menemukan kesulitan selama pembelajaran berlangsung. Multimedia interaktif berbasis *website Linktree* yang telah dimodifikasi memiliki menu yang interaktif sehingga dapat meningkatkan peran aktif dan munculnya minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi kepada guru mengenai inovasi media pembelajaran. Selain itu, diharapkan media yang telah dikembangkan dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang diberikan guru, khususnya materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Karakteristik utama dari penelitian pengembangan adalah mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk, dan memvalidasi produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Adapun produk media yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *website Linktree* pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya kelas V. Model pengembangan yang dipilih berupa model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model ADDIE yang terdiri dari: (1) *Analyze*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Implement* dan (5) *Evaluate*.



GAMBAR 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber : (Branch, 2009)

Prosedur penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE meliputi: (1) *Analyze*, bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan analisis materi, media pembelajaran, lingkungan belajar, dan karakteristik siswa; (2) *Design*, merancang instrumen penelitian dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran; (3) *Develop*, menciptakan produk media, melakukan uji dan uji validasi meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar; (4)

Implement, menerapkan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* pada proses pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan uji coba dan uji respon siswa dan guru. Kegiatan uji coba bertujuan untuk memastikan kesiapan seluruh instrumen untuk digunakan pada tahap uji respon. Kegiatan uji respon bertujuan untuk mengidentifikasi respon guru dan siswa setelah penggunaan media; dan (5) *Evaluate*, melakukan analisis penilaian produk untuk mengetahui informasi terkait kelayakan media secara lebih mendalam.

Subjek penelitian yang melibatkan terdiri dari ahli materi dan ahli media, siswa kelas VB SDN 01 Manisrejo berjumlah 28 siswa dan guru kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data kualitatif yang berisi saran-saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media serta data kuantitatif yaitu hasil validasi ahli dan hasil uji respon siswa dan guru yang dianalisis menggunakan skala likert. Hasil perhitungan validasi dan respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya akan dirumuskan dalam bentuk persentase dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

TABEL 1. Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Kelayakan
81-100	Sangat Baik	Sangat Layak
61-80	Baik	Layak
41-60	Cukup	Cukup
21-40	Kurang	Kurang Layak
0-20	Sangat Kurang	Tidak Layak

Sumber: Ridwan & Lutfiati (2020)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis *website Linktree*. Kegiatan yang dilakukan sebelum memulai pengembangan adalah melakukan observasi untuk memperoleh informasi terkait permasalahan di lapangan dan solusi yang dapat diberikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran sehingga tidak lagi mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Hal tersebut memberikan inovasi untuk merancang sebuah media pembelajaran digital yang disebut multimedia interaktif berbasis *website Linktree*. Materi yang terdapat dalam media tersebut adalah materi Bab 6 Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya pada mata pelajaran IPAS kelas V. Kegiatan pengembangan diawali dengan proses perancangan berupa penyusunan materi, perancangan desain, pengumpulan elemen gambar pendukung, dan sebagainya. Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media dengan kerangka desain yang telah dipersiapkan sebelumnya. Produk yang dihasilkan berupa media *Linktree* dapat dibagikan dan diakses melalui: <https://linktr.ee/farizkaassyifa>



GAMBAR 2. Tampilan Media Linktree

Multimedia interaktif berbasis *website Linktree* yang telah berhasil dikembangkan, kemudian dilanjutkan pada tahap validasi ahli untuk diuji kelayakannya. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten dalam bidangnya. Berikut merupakan hasil penilaian validator:

TABEL 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Materi	98%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari validator, persentase yang diperoleh seluruhnya berada pada rentang 81,00-100,00%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* berada dalam kategori sangat baik atau sangat layak dilanjutkan pada tahap uji coba berikutnya. Setelah dilakukan uji validasi, dilakukan tahap uji coba. Uji coba pertama adalah uji coba perorangan pada 3 siswa dengan perolehan hasil 100%. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa diperoleh skor 100% dan hasil uji coba kelompok besar terhadap 15 siswa diperoleh skor 93,50%. Mengacu pada hasil dari ketiga uji coba tersebut, media menunjukkan kategori sangat layak sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

Tahap implementasi dimulai dengan persiapan guru dan siswa. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji respon dilakukan oleh guru dan siswa dengan mengisi angket penilaian. Berikut rincian penilaian yang diperoleh dalam uji respon siswa dan guru:

TABEL 3. Hasil Uji Respon

Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
28 Siswa kelas VB	1.067	1.120	95,27%	Sangat Baik
Guru kelas VB	47	50	94,00%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian terhadap 28 siswa kelas VB SDN 01 Manisrejo diperoleh skor dengan persentase berada pada rentang 81,00-100,00%, yaitu 95,27% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan persentase uji respon guru berada pada rentang 81,00-100,00%, yaitu 94%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil nilai *pre test* serta *post test* siswa. Rata-rata nilai *pre test* sejumlah 63,06 serta rata-rata hasil nilai *post test* siswa sejumlah 86,12. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengacu pada masukan yang sebelumnya diberikan oleh guru maupun siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Rahmi et al. (2019) yang menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa *macromedia flash 8* yang layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan kelayakan media dengan dibuktikan penggunaan produk media yang berjalan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas *macromedia flash 8* ini baik dan layak. Penelitian lain dilakukan oleh Tryanasari et al. (2016) menghasilkan perangkat pembelajaran yang berkualitas, menarik, mudah digunakan, dan fleksibel. Hal ini didukung oleh validitas setiap perangkat dan persentase implementasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dari penelitian yang relevan, peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan produk yang layak digunakan. Berdasarkan latar belakang di sekolah yaitu kurangnya keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran serta guru kelas V yang masih cenderung menggunakan metode pembelajaran

konvensional, maka peneliti melakukan pengembangan produk berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menentukan apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Atmawarni, 2016). Tujuan penggunaannya dalam pembelajaran yaitu sebagai salah satu alat belajar siswa yang dapat diakses secara mandiri (Surjono, 2017). Sebagai bagian dari penelitian, peneliti memilih multimedia interaktif yang diintegrasikan dengan *website Linktree* untuk mendukung pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* pada mata pelajaran IPAS diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V dengan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* ini telah memperoleh hasil kelayakan dari para ahli dengan kategori sangat layak. Hal tersebut didukung dengan hasil uji respon guru dan siswa kelas VB yang diperoleh dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Media yang dikembangkan juga mendapatkan respon baik dari para siswa dan guru, karena kemudahan dalam pengaksesan media serta dapat membantu mereka dalam memahami materi. Berdasarkan beberapa uji tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *website Linktree* sangat layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran di kelas V pada materi sumber daya alam. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa multimedia interaktif berbasis *website Linktree* dapat memberikan motivasi belajar mandiri kepada siswa (Imani et al., 2021). Berdasarkan penelitian sebelumnya, multimedia interaktif berbasis *website Linktree* dianggap mampu meningkatkan semangat siswa dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuannya, kapan saja, dan di mana saja (Firda & Rachmadyanti, 2022). Penelitian lain juga mengatakan media pembelajaran *Linktree* telah lulus uji validasi ahli media, materi, dan bahasa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Linktree* adalah inovasi pembelajaran yang layak dan efektif (Prastiya et al., 2023). Berdasarkan pembahasan di atas, multimedia interaktif berbasis *website Linktree* yang dikembangkan diketahui sangat layak untuk mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar kelas.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* telah berjalan dengan baik. Kualitas hasil pengembangan juga baik dan layak dibuktikan dengan tingkat kevalidan dari ahli media dan ahli materi. Kemudahan penggunaan media dapat dilihat dari hasil uji respon siswa dan guru yang menunjukkan penilaian sangat baik. Dari keseluruhan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* layak, praktis, dan efektif sebagai inovasi media pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar yang juga ditujukan untuk menjadi solusi atau alternatif dalam memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amaliah, N., Jirana, J., & Damayanti, M. (2021). Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(3), 59. <https://doi.org/10.36339/je.v5i3.510>
2. Atmawarni. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/>

- 10.31289/perspektif.v1i1.78
3. Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
 4. Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 857–861. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
 5. Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. [file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10-20170924.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article%20Text-7439-1-10-20170924.pdf)
 6. Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
 7. Firda, R. A., & Rachmadyanti, P. (2022). Analisis Pembelajaran IPS Berbasis WEB dengan Linktree pada Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(5), 948–958.
 8. Fitriani, F., Muzakkir, M., Astuti, E. R. P., Jayadi, A., & Gunawan, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 839–843. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5393>
 9. Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.20>
 10. Hanifah, M. A., Mursidik, E. M., & Laksana, M. S. J. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Linktree Untuk Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas V Di Kurikulum Merdeka. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1144–1149.
 11. Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
 12. Imani, M. N., Oktavianti, R., & Romdhoni, V. A. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Linktree dan Evaluasi Quizizz pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1, 441–448.
 13. Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
 14. Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Hairunisa, Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., Sapih, S., & Hizqiyah, I. Y. N. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). In *PT Global Eksekutif Teknologi*.
 15. Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
 16. Prastiya, F., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Linktree Dalam Bentuk Web Site Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1079–1086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4660>
 17. Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.

- <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
18. Renova, A., Idrus, A., & Suratno, S. (2022). Linktree Sebagai Multimedia Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(2), 101–115. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i2.2119>
 19. Ridwan, V. A., & Lutfiati, D. (2020). Pengembangan media interaktif berbasis ICT pada materi seni melukis kuku (nail art) untuk kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 9(1), 68–74.
 20. Surjono, D. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017). <https://www.researchgate.net/publication/332444168%0AMultimedia>
 21. Tryanasari, D., Mursidik, E. M., & Riyanto, E. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Berbasis Kearifan Lokal untuk Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Madiun*. 1, 1–23.
 22. Widiara, I. K. (2019). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita*, 11(1), 1–14.