

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINKTREE
DENGAN MODEL *INQUIRY BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
SDN MANGKUKUSUMAN 1 TEGAL**

Fidianingrum Yuniasih¹, Taufiqulloh², Yoga Prihatin³
^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal
[1fidiandri90@gmail.com](mailto:fidiandri90@gmail.com), [2taufiqkayla@upstegal.ac.id](mailto:taufiqkayla@upstegal.ac.id),
[3yogaprihatin@upstegal.ac.id](mailto:yogaprihatin@upstegal.ac.id)

ABSTRACT

Observation data carried out at SD Negeri Mangkukusuman 1, found that the use of learning media has not been developed innovatively and does not support various types of intelligence from students, so that it does not attract students' interest in learning and results in low students' critical thinking skills in the content of science lessons. This research aims to develop Linktree-based science lesson content learning media with an Inquiry Based Learning model that meets feasible and effective criteria in improving students' critical thinking skills. This research uses a research and development (R&D) model that adopts the EDED development model which includes the exploration, development, evaluation and dissemination stages. Data collection uses interview, observation, questionnaire, test and documentation instruments. This study involved 56 students divided into 2 groups, namely the control group which amounted to 28 students of SDN Mangkukusuman 1 class VI A and the experimental group of 28 students of SDN Mangkukusuman 1 class VI B. The results of the study showed that Linktree-based learning media was considered very feasible by validators with an average of 91.6% in the media aspect, 94.4% in the material aspect. Linktree-based learning media is also effective in improving students' critical thinking skills with an average difference of pretest and posttest scores of 28, as well as the acquisition of N-gain in the experimental group trial of 0.498 and is included in the moderate criteria. The resulting conclusion is that the development of Linktree-based learning media with the Inquiry Based Learning model can meet the learning needs of students and overcome the problem of low critical thinking skills of students. Linktree-based learning media with the Inquiry Based Learning model is suitable for use in learning and is effective in improving students' critical thinking skills.

Keywords: *inquiry based learning, linktree, learning media, improving criticalthinking skills*

ABSTRAK

Data observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Mangkukusuman 1, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dikembangkan secara inovatif dan kurang mendukung berbagai tipe kecerdasan dari peserta didik, sehingga hal tersebut kurang menarik minat belajar peserta didik dan mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran muatan pelajaran IPAS berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* yang memenuhi kriteria layak serta efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengadopsi model pengembangan EDED yang meliputi tahap *eksplorasi*, *development*, *evaluation* dan *disemination*. Pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan 56 siswa yang terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok kontrol yang berjumlah 28 siswa SDN Mangkukusuman 1 kelas VI A dan kelompok eksperimen yang berjumlah 28 siswa SDN Mangkukusuman 1 kelas VI B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *Linktree* dinilai sangat layak oleh validator dengan rata-rata 91,6% pada aspek media, 94,4% pada aspek materi. Media pembelajaran berbasis *Linktree* juga efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 28, serta perolehan N-gain pada uji coba kelompok eksperimen 0,498 dan termasuk dalam kriteria sedang. Simpulan yang dihasilkan yaitu pengembangan Media pembelajaran berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik dan mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci : *inquiry based learning*, *linktree*, media pembelajaran, peningkatan keterampilan berpikir kritis

A. Pendahuluan

Sebagai jenjang pendidikan formal pertama, sekolah dasar tidak hanya menjadi tempat untuk memperoleh ilmu, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi bagi perkembangan karakter dan sosialisasi anak. Di dalamnya anak diperkenalkan berbagai

landasan pokok pengetahuan, mulai dari membaca, berhitung dan menyanyi. Dalam konteks ini, pendidikan dasar merupakan langkah awal yang krusial untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Begitu besarnya peranan Pendidikan dasar di sadari oleh negara-negara di

dunia, sehingga pemerintah semakin meningkatkan investasi pada sektor pendidikan dasar dari tahun ketahun serta harus dipersiapkan serta dikelola dengan sebaik baiknya (Ibrahim Bafadal, 2019: 11).

Untuk mencapai semua itu dibutuhkan pendidikan yang berkualitas serta pelaksanaan kurikulum yang baik dan bermutu sehingga dapat menciptakan generasi yang unggul dari sekolah dasar. Upaya yang dilakukan untuk mencapai hal tersebut salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui pemanfaatan media yang tepat , maka aktivitas belajar yang interaktif serta dinamis dapat membantu siswa berkembang secara holistic. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Misalnya, penggunaan gambar dan video dapat membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam konteks ini, media pembelajaran berfungsi

sebagai alat atau perantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami informasi yang diajarkan. Dengan adanya media, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut Sadiman (2008: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pendapat lain mengatakan media merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011: 3).

Di era modern ini, berbagai jenis media pembelajaran menjadi lebih banyak dan lebih canggih seiring kemajuan teknologi. Namun, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena berbagai masalah yang membuatnya tidak dapat digunakan dan kurangnya pengetahuan yang diperoleh darinya. Salah satu alasan mengapa guru

kurang tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif adalah bahwa mereka tidak memiliki banyak pengetahuan yang diperoleh darinya. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan. Salah satu platform yang menarik perhatian adalah *Linktree*, yang memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai sumber daya dan informasi dalam satu tautan (Ai'syah, dkk. 2022).

Menurut Kammakomati & Battula (2020) "Linktree is a social media reference landing page where only one dedicated URL is provided per registered user to reference all the URLs". Jadi penjelasannya bahwa *Linktree* adalah halaman situs berupa website yang dapat tersambung ke media sosial dimana hanya satu URL khusus yang disediakan bagi pengguna yang sudah terdaftar untuk dapat masuk ke halaman *Linktree* dan dapat merujuk kesemua URL". Meski demikian masih perlu pengembangan agar tampilan materi bisa menjadi lebih menarik perhatian siswa dalam belajar di kelas. Dengan tampilan yang lebih interaktif dan ramah pengguna, *Linktree* diharapkan dapat menjadi media pendukung yang efektif untuk pembelajaran di era digital.

Pemanfaatan situs *linktree* juga dapat dilakukan untuk menyampaikan informasi ke dalam berbagai jenis konten, karena *linktree* dapat dikolaborasikan dengan situs lain yang berbeda melalui koneksi internet, misalnya ke bahan ajar teks, 6 suara, tayangan video (Kinanti, 2022). Sehingga aktivitas pembelajaran berbantuan media *linktree* berdampak positif terhadap pembelajaran karena media yang digunakan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andika & Yudiana, 2022).

Hal ini juga diperkuat hasil penelitian Kurniawati et al. (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan *Linktree* efektif terhadap hasil belajar yang dibuktikan ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *Linktree* pada hasil belajar peserta didik. Ramadhan et al (2018) menambahkan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning ini pada mata pelajaran geografi menjadi langkah positif dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memiliki keuntungan juga untuk meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru yang berbeda dengan pembelajaran konvensional, karena pembelajaran yang konvensional, peluang yang ada atau

menyediakan dosen/guru/instruktur untuk diskusi atau pertanyaan sangat terbatas.

Balim (2009) menyarankan bahwa sains dan kurikulum pengajaran teknologi harus sesuai dikembangkan dengan metode pembelajaran karena mengajar peserta didik dengan gagasan menemukan, berpikir kritis, bertanya, dan keterampilan memecahkan masalah adalah salah satu prinsip utama ilmu pengetahuan dan teknologi mengajar. Menyikapi hal tersebut, perlunya sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran diintegrasikan pada sebuah model pembelajaran yang menjadi rujukan relevan untuk mengimplementasi kebijakan kurikulum 2013 saat ini. Merujuk pada pendapat tersebut, khususnya untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai materi IPAS model yang memiliki keunggulan dalam mengeksplorasi secara mandiri untuk menemukan hasil dan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Model inquiry based learning di nilai dapat memenuhi kebutuhan atau tujuan tersebut. Beberapa peneliti menegaskan pemilihan model pembelajaran akan mempengaruhi kualitas keberhasilan belajar peserta didik (Hamid, et al.,

2020; Afriyose, 2020). Pembelajaran sains pada kurikulum Merdeka dalam rangka memahami lingkungan sekitar mata Pelajaran IPA dan IPS digabungkan sebagai mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang disebut dengan IPAS. Tantangan yang dihadapi di masa modern ini semakin bertambah. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya pola Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda mampu menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa mendatang (Badan, Standar. Kurikulum, 2022).

Sains adalah usaha manusia dalam memahami semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran untuk mendapatkan suatu kesimpulan (Sakila et al., 2023). Salah satu cara untuk bisa memahami fenomena tentang alam semesta yaitu dengan teknologi melalui media ajar berbasis *Linktree*. Pendidik saat ini bukan satu-satunya sumber belajar, fasilitator yang bisa memadukan penyampaian materi menggunakan media berbasis *Linktree*.

Dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *Linktree* perlu adanya model pembelajaran yang tepat guna mengasah kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya dengan Model *Inquiry Based Learning*. Metode *Inquiry* didefinisikan sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan mereka dengan rasa percaya diri (D. K. Dewi et al., 2021). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dan proaktif dalam memahami materi, sehingga meningkatkan motivasi kedalaman pembelajaran. Sehingga Model *Inquiry Based Learning* atau IBL bisa dimaknai dengan suatu model pembelajaran yang menekankan proses penemuan dan pencarian informasi secara mandiri agar bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Linktree* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Misalnya, penelitian oleh Ayuniara, R & Nasution (2024) mengindikasikan bahwa media

Linktree efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV melalui metode *Blanded Learning* yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan produksi². Selain itu, penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *Linktree* dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa yang berada pada presentase 92,6%.

Dengan mempertimbangkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan potensi *Linktree* sebagai media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Melalui penelitian ini, dapat diperoleh bukti empiris tentang efektivitas penggunaan media ini dalam konteks pendidikan dasar, serta kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Gambaran tersebut mendorong munculnya kreatifitas untuk mengembangkan pembelajaran dengan komponen sekitar dan membuat sebuah inovasi dalam pengembangan pembelajaran yang

dibutuhkan oleh siswa maupun guru sebagai fasilitator. Pengembangan khususnya dalam mengembangkan sebuah metode baru yang dapat diimplementasikan di pembelajaran IPAS. Dalam pemenuhan konsep dasar pengembangan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis linktree menggunakan model *Inquiry Based Learning*.

Satu pengembangan media pembelajaran baru yang mengarah pada konsep dinamis dalam konsep pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS dengan tujuan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran secara efektif melalui uji validitas produk terlebih dahulu sebagai strategi yang tepat dan mengimplementasikannya melalui *uji pengembangan suatu produk secara terbatas*. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan metode pembelajaran ini dengan *prototipe Linktree*. Pengembangan yang sebelumnya dirancang dalam lingkup yang jauh sederhana dengan tahapan *Exploration* dan *Developing* saja sehingga akan dikembangkan lagi di tahapan berikutnya yaitu *Examination* dan *Disemination* melalui skema

empat tahapan *EDED*. Sehubungan dengan pemaparan di atas peneliti memutuskan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LINKTREE* DENGAN MODEL *INQUIRY BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SDN MANGKUKUSUMAN 1 TEGAL”.

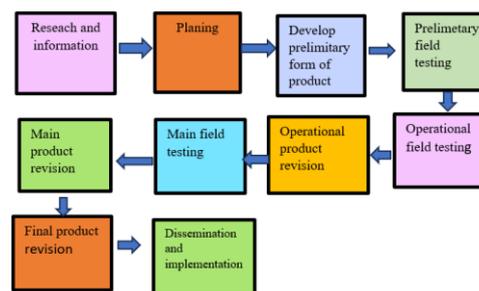
Secara spesifik batasan masalah tersebut Hasil penelitian PISA 2022 skor literasi sains mengalami penurunan dibandingkan PISA tahun 2018, masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional, pendidik belum memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pembelajaran secara maksimal, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. guru belum mengembangkan kreativitas media pembelajaran, pembelajaran terpusat pada guru.

Manfaat penelitian ini untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *Linktree* dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, mengidentifikasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Linktree* yang dikembangkan, menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Linktree* untuk

pembelajaran Model *Inquiry Based Learning* ,menganalisis keefektifan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan Media ajar berbasis *Linktree*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Borg et al., (2003) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan produk berdasarkan uji lapangan dan validasi sehingga produk dapat digunakan. Penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall model ini meliputi “research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main. product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation“



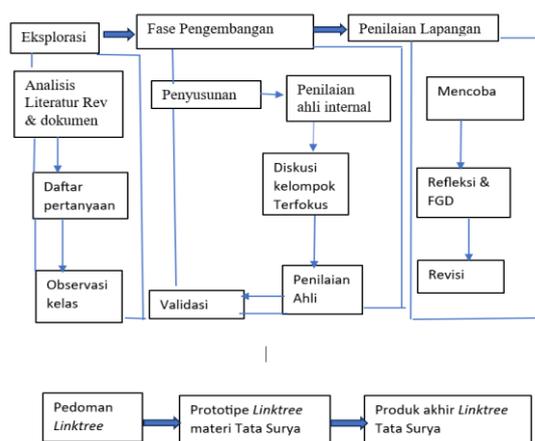
Gambar 1. Model Pengembangan Menurut Borg dan Gall

Peneliti menyusun skema yang lebih sederhana dan mudah dipahami untuk menggambarkan proses dan prosedur penelitian yang akan dilakukan. Meskipun esensi skema tersebut tetap sama, penulis membagi skema menjadi empat tahap utama agar lebih mudah dimengerti yaitu:



Gambar 2. Skema prosedur Penelitian dan Pengembangan 4 Tahapan

Untuk lebih jelasnya, penulis akan menjelaskan pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Maka dibuatkan lingkup skema berikut:



Gambar 3. Skema prosedur Penelitian dan Pengembangan yang diusulkan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pretest dan posttest yang telah di ujikan pada uji kelompok besar terdiri atas tes kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI. Analisis deskriptif dilakukan untuk memaparkan data penelitian yang mencangkup jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata dan standar devisiasi. Analisis deskriptif penelitian ini dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25* yang disajikan pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Eksperimen

Eksperimen	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	31	83	57.71	16.452
Posttest	28	54	86	71.89	9.893

Pada Tabel 1 dapat dilihat perbedaan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* di kelompok besar kelas eksperimen. Pada hasil *pretest* rata-rata yang didapatkan adalah 57,71 dan

hasil *posttest* didapatkan rata-rata 71,89 Berdasarkan data tersebut, terlihat peningkatan perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bawah pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis *Linktree* dengan Model *Inquiry Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Kontrol

Kontrol	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	34	86	59.71	13.78
Posttest	28	40	83	62.06	11.09

Pada Tabel 2 dapat dilihat perbedaan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* di kelompok besar kelas kontrol. Pada hasil *pretest* rata-rata yang didapatkan adalah 59,71 dan hasil *posttest* didapatkan rata-rata 62,06. Berdasarkan data tersebut, terlihat perbedaan rata-rata sebelum pada kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Test		Kolmogorov-Smirnov			Kesimpulan
		Statistic	df	Sig	
Pretest	Eksperimen	0.136	28	0.199	Normal
	Kontrol	0.094	28	0.200	Normal
Posttest	Eksperimen	0.143	28	0.148	Normal
	Kontrol	0.127	28	0.200	Normal

Data dikatakan normal jika nilai signifikan $> 0,05$. Berdasarkan data di atas nilai (sig) dari kelas *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelas kontrol besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa

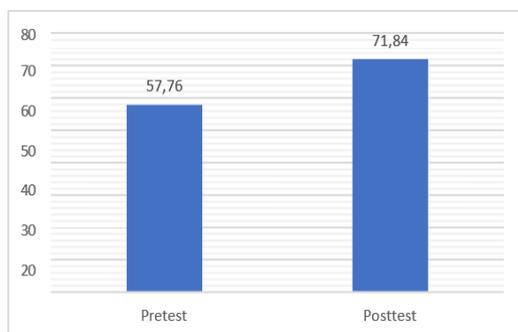
data berdistribusi normal dan akan dilanjutkan untuk uji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Kesimpulan
Pretest	2,998	1	54	0,89	Homogen
Posttest	0,464	1	54	0,49	Homogen

Data dikatakan memiliki variansi yang homogen apabila (sig) > 0,05. Berdasarkan Tabel 4.10 nilai signifikansi kelas *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelas kontrol besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data di atas memiliki variansi yang homogen. Karena data di atas telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas.

Peserta didik dalam uji coba kelompok besar terdiri dari 28 peserta didik. Pada uji coba kelompok besar terdapat perbedaan hasil nilai *pretest* dengan *posttest*. Adapun perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada disajikan dalam Gambar 4 berikut.



Gambar 4 Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 4, terlihat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Perolehan nilai rata rata *pretest* sebesar 57,76 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,84. Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan uji normalitas dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,199 dan nilai signifikan *posttest* sebesar 0,148.

Berdasarkan implementasi hasil penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan Media pembelajaran berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* untuk siswa kelas VI SD efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga dapat dijadikan pendukung pembelajaran IPAS khususnya materi ekosistem serta dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik agar lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media pembelajaran berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* materi tata surya di kelas VI sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan pengembangan perangkat

pembelajaran berupa pembelajaran berbasis *Linktree* dengan model *Inquiry Based Learning* memiliki karakteristik berbasis digital dengan memuat materi IPAS pada Fase C Kelas VI, mudah penggunaannya, pembelajaran secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk mengarahkan siswa memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, dan memberi stimulus pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Media pembelajaran ini juga sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ai'syah, A., Salma, U. Z., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan E-LKPD Berpendekatan STEM Menggunakan Google Form dan *Linktree* untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 301-314).
- Andika, I. P. W., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas pembelajaran berbantuan media *Linktree* meningkatkan literasi sains dan kemampuan metakognitif pada materi macam-macam gaya muatan IPA kelas IV. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 52-60.
- Arsyad, L. (2006). ASSESSING FACTORS AFFECTING THE REPAYMENT RATE OF MICROFINANCE INSTITUTIONS. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 8(2).
- Ayuniara, R., & Nasution, H (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Linktree* Dengan Metode *Blanded Learning* Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi SPLDV. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, ejournal.ust.ac.id,
- Balim, A. G. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (35).
- Borg, W.K. & Gall, M.D. 1979. *Educational Research*. New York: Longman, Inc.
- Dewi, D. K., Ardhana, W., Irtadji, T. C., & Sulianti, A. (2021). Inquiry-Based Learning Implementation to Improve Critical Thinking of Prospective Teachers. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(12).
- Hamid, N., Wijayanti, N. R., Yaqin, M. A., & Ningsih, M. P. (2020). Implementation of problem based learning model on social science subject on junior high school students in Semarang, Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 9735–9743.
- Kammakomati, M., & Battula, S. V. (2020). MergeURL: An Effective URL Merging and Shortening Service. *International Journal of Computer Science and Mobile*

Computing, 9(8)(August), 63–69.

Kinanti, N. (2022).

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINKTREE PADA MATERI CARA PRODUKSI PANGAN YANG BAIK (CPPB) DI KELAS X SMK NEGERI 7 KOTA SERANG (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Ramadhan, U., Muryani, C., & Nugraha, S. (2018, September).

Development of Geography E-Learning Media Based Adobe Flash to Improve Student Learning Outcome of 10th Grade in Senior High School 1 Sragen. In *International*

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta