

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MELALUI LINKTREE PADA
MATERI POKOK BANGUN RUANG DI KELAS V SD NEGERI 065853**

Elvi Mailani¹, Siti Syahira², Winda Septiana Sianturi³, Grecia Sitinjak⁴,
Dwi Tarisya⁵, Luciana Purba⁶, Isyrofirahmah⁷
PGSD FIP Universitas Negeri Medan
windaseptianasianturi13@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop web-based mathematics learning media using Linktree for the topic of 3D shapes (geometric solids) for fifth-grade elementary school students, and to determine its validity, practicality, and effectiveness. The study employs the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). The research subjects consisted of 20 fifth-grade students from SDN 065853 Denai. Data collection techniques included interviews, observations, questionnaires, and tests, while data analysis involved both qualitative and quantitative methods. The results indicate that (1) the web-based learning media using Linktree was deemed valid, with validation scores of 82.2% from the subject matter expert and 92.7% from the media expert, falling under the "highly feasible" criterion; (2) the Linktree learning media was considered practical based on teacher responses, achieving a 90% rating which falls under the "highly practical" criterion; and (3) the Linktree learning media was proven effective, as evidenced by an improvement in student learning outcomes, where the average score rose from 46.75% in the pre-test to 87.00% in the post-test. Furthermore, the dissemination stage showed an increase from 46.75% to 87.00%, with an N-Gain score of 0.76 (or 76%), placing it in the high category. Thus, the web-based learning media using Linktree is proven to be valid, practical, and effective for teaching 3D shapes in elementary school mathematics and is capable of significantly improving student learning outcomes.

Keywords: Web-based learning media via Linktree, Mathematics, 3D shapes, learning outcomes, 4-D development model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis web melalui *linktree* pada materi bangun ruang di kelas V SD serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 065853 Denai yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan wawancara, observasi, angket (kuisioner) dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran berbasis web melalui *linktree* dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 82,2% dan ahli media sebesar 92,7% dengan kriteria "sangat layak"; (2) media pembelajaran *linktree*

dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dengan persentase 90% yang termasuk dalam kriteria “sangat praktis”; dan (3) media pembelajaran linktree dinyatakan efektif, ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata pre-test sebesar 46,75% meningkat menjadi 87,00% pada post-test. Selain itu, pada tahap penyebaran diperoleh peningkatan dari 46,75% menjadi 87,00% dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 atau 76% yang termasuk dalam kategori tinggi. dengan demikian, media pembelajaran berbasis web melalui *linktree* terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang di sekolah dasar serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree*, Matematika, Bangun Ruang, hasil belajar, pengembangan 4-D

A. Pendahuluan

Globalisasi membuat semua warga negara Indonesia harus mempersiapkan diri agar dapat mengikuti perkembangan dunia yang sangat cepat. Tanpa adanya persiapan, globalisasi akan berubah menjadi sesuatu hal yang negatif dan menakutkan, karena globalisasi dapat menghilangkan budaya bangsa asli dan melahirkan budaya bangsa baru yang bersifat global. Salah satu faktor yang mendukung terjadinya globalisasi adalah perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap beberapa aspek kehidupan masyarakat terutama dalam aspek pendidikan. Pendidikan selalu berubah mengikuti kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan banyak informasi di

dunia pendidikan dalam hal mengembangkan dan merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya perkembangan IPTEK, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat berkembang dengan baik dan mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang senantiasa mengalami perubahan.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 : “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialog.” Untuk melaksanakan isi dari Undang-Undang Sisdiknas tersebut, seorang guru tidak bisa hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar, namun guru harus mampu mengemas setiap proses

pembelajaran dengan menggunakan metode dan pengajaran yang membuat siswa aktif dan dapat memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan media sebagai alat bantu. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada saat proses mengajar. Media pembelajaran adalah sesuatu alat atau benda untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, minat perasaan, serta meningkatkan kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif Sukiman (2012,h.29). Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan *feed back* antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah didapatkan informasi dengan Guru Kelas V di sekolah SD Negeri

065853 didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran disekolah masih banyak yang mengandalkan media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton atau dua dimensi. Dari pernyataan guru kelas tersebut bahwa media pembelajaran berbasis TIK jarang digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas terutama pada bidang studi matematika. Media pembelajaran berbasis teknologi banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran saat ini, karena menggabungkan antara komputer dengan video, audio, dan grafik dalam memberikan informasi bahkan dapat menghibur pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan contoh-contoh konkret sehingga dapat membangkitkan motivasi, keinginan, dan minat peserta didik yang baru, karena teknologi dapat membuat isi materi pembelajaran menjadi hidup dengan menjadikannya ke dalam suatu bentuk animasi, video, gambar, bunyi, dan musik. Kegiatan pembelajaran yang tidak memberikan contoh-contoh konkret akan sulit dimengerti dan diterapkan pada anak sekolah dasar.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung interaksi siswa dengan guru sangat kurang dikarenakan kurangnya penggunaan media saat pembelajaran, guru masih menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal, siswa pun cenderung kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran, terkhusus mata pelajaran matematika yang memang sudah terkesan kurang diminati siswa. Sehingga hasil dalam ulangan harian matematika kelas V belum mencapai target yang maksimal, disamping itu tidak sedikit juga dijumpai nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

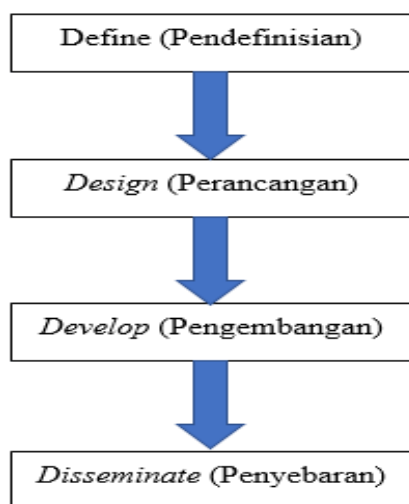
Berdasarkan hasil penilaian siswa diatas maka dapat dilihat bahwasannya siswa yang belum bisa mencapai hasil yang diinginkan sekitar 12 siswa yang tidak memenuhi KKTP matematika yaitu sekitar 60%, sedangkan yang mampu mencapai hasil yang diinginkan hanya 8 orang siswa atau sekitar 40%. Masih rendahnya kualitas hasil pembelajaran siswa dalam matematika merupakan indikasi bahwa tujuan yang ditentukan dalam

kurikulum belum tercapai secara optimal. Salah satu bahasan yang masih dianggap sulit oleh siswa adalah Bangun Datar. Materi tersebut merupakan materi esensial yang cukup lama dalam bentuk soal cerita, siswa kerap sekali menemukan beberapa kesulitan dalam menyelesaikannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis web melalui *linktree* yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran Mate di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, meningkatkan keaktifan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan yaitu 4-D yang terdiri atas empat

tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Desseminate* (Sugiyono, 2017). Tahap *Define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas V. Selanjutnya, tahap *Design* meliputi perancangan media berbasis *web* melalui *linktree* sesuai kebutuhan siswa dan materi ajar. Tahap *Develop* mencakup validasi media oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas kepada siswa kelas V (Fayrus & Slamet, 2022). Terakhir, tahap *Desseminate* dilakukan dengan menyebarkan media yang telah dikembangkan kepada guru dan sekolah.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4D

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 065853 Denai yang berada di Jl. Tangguk Bongkar IX

No.32, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap T.A 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan (guru kelas V), dan siswa kelas V SDN 065853 Denai. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, angket validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, angket respon siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara dan saran para validator, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media. Efektivitas media dihitung menggunakan rumus N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada tiga syarat kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif (Rajagukguk, 2021). Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap fase

pengembangan media pembelajaran yang dimaksud diuraikan berikut ini:

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* berperan untuk menggali informasi terkait kondisi calon pengguna media, sehingga dapat dipastikan apakah media yang ingin dikembangkan nantinya sesuai pada kebutuhan mereka atau tidak. Pada tahap ini peneliti mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang dianalisis melalui observasi, wawancara dan studi literature. Adapun kegiatan dalam tahap ini yaitu meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis konsep, serta analisis tujuan pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah tahap pendefinisian, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan media pembelajaran. Media yang dirancang adalah media berbasis *web* melalui *linktree*, yaitu digunakan sebagai media digital untuk materi bangun datar. Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk media, langkah penggunaan, serta perangkat pendukung pembelajaran. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan angket respon guru. Media *web linktree* didesain semenarik

mungkin dengan bantuan aplikasi *canva* agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi bangun datar.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah rancangan media selesai dibuat. Proses ini meliputi validasi produk oleh ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas oleh guru.

Validasi Produk:

Ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian materi, serta bahasa yang digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *cocopot* memperoleh skor sebesar **82,2%** dengan kriteria sangat layak.

Ahli media menilai aspek desain, tampilan, serta penggunaan media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar **92,7%** dengan kriteria *sangat layak*.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli media

Aspek penilaian	Jumlah skor
Aspek konten dan isi	18%
Aspek desain dan tampilan	14%
Aspek penggunaan media dan penyajian	19%

Total	51
Persentase	92,7% Sangat layak digunakan tanpa revisi

Praktikalitas:

Praktisi (guru) memberikan penilaian terhadap aspek kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Hasil respon guru menunjukkan skor sebesar **90%** dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis *web* melalui *linktree* mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Tabel 2 Hasil penilaian praktisi pendidikan

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Aspek Media Pembelajaran	8
Aspek penyajian materi	12
Aspek Pembelajaran	15
Aspek Bahasa	10
Total	45
Persentase	90% (Sangat Praktis)

Uji Coba Produk

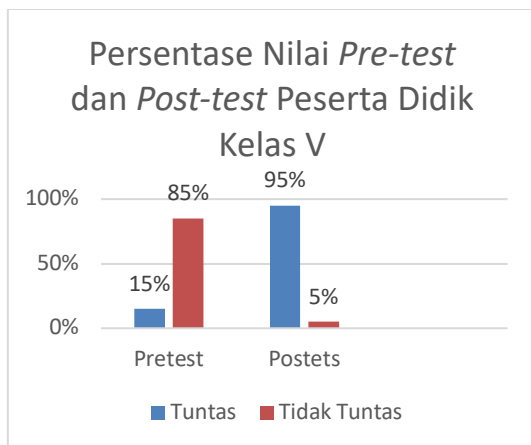
Media pembelajaran diuji cobakan pada siswa kelas V sdn 065853 Denai. Uji coba dilakukan

dengan metode *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut, serta dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Ramadhan, 2024). Dari 30 soal, sebanyak 20 soal dinyatakan valid. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar **46,75 %**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70). Setelah pembelajaran menggunakan media *web* berbasis *linktree*, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi **87,6%**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai KKM.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa, dilakukan analisis N-Gain. N-Gain merupakan ukuran untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar

siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran Sukarelawan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar **0,76 (76%)**, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Grafik 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Siswa kelas V SDN 065853 Denai



Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilakukan dalam skala terbatas pada siswa kelas V SDN 065853 Denai yang berjumlah 20 orang. Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas media melalui pemberian pre-test dan post-test. Pada tahap penyebaran diperoleh peningkatan dari **46,75%** menjadi **87,00%** dengan nilai N-Gain sebesar **0,76 (76%)** yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta layak digunakan. Kepraktisan media terlihat dari kemudahan penggunaan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Hal ini disebabkan karena media berbasis *web* melalui *linktree* memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran berbasis digital dan teknologi yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan wawasan siswa terhadap kemajuan teknologi zaman sekarang.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi Bangun Datar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang dikembangkan dinyatakan “**valid**” dan layak digunakan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil akhir validasi materi memperoleh persentase kelayakan 82,2% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” dan hasil akhir validasi media memperoleh persentase 92,7% yang masuk dalam kategori “sangat layak”

Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang dikembangkan dinyatakan “**efektif**” setelah dilakukan uji coba dan memperoleh peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post test* yang dilakukan. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum, rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* sebanyak 46,75%. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum, rata-rata nilai yang diperoleh pada saat *post test* meningkat hingga memperoleh persentase 87,00%. Serta diperoleh

hasil belajar pada tahap penyebaran di kelas V SDN 065853 Denai yang menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree*. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,75% yang meningkat menjadi 87,00% pada *post-test*. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,76 atau 76% termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan.

Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang dikembangkan dinyatakan “**praktis**” setelah mendapatkan penilaian respon guru terhadap penggunaan media. Penilaian dilakukan oleh guru kelas V melalui pengisian angket dan memperoleh hasil penilaian 90% yang masuk dalam kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Saran

Bagi Sekolah: Melalui pengembangan media ini, sekolah dapat mengembangkan media-media lainnya yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah.

Bagi Guru: Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* ini dapat menjadi referensi dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa. Alangkah baiknya apabila guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa dengan selalu mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bagi Siswa: Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* ini dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, oleh sebab itu alangkah lebih baiknya jika siswa dapat memanfaatkan media yang ada dengan baik untuk memahami materi pembelajaran.

Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini masih banyak keterbatasan, oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap media dengan penggunaan sampe yang lebih luas. Selain itu, alangkah baiknya juga apabila peneliti selanjutnya mengembangkan media dengan model dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Abarang, N., & Delviany, D. (2021).
Peningkatan Hasil Belajar
Peserta Didik dengan

Menggunakan Model
Pembelajaran Problem Based
Learning (PBL). *Jurnal
Pendidikan Dan Profesi
Keguruan*, 1(2).
<https://doi.org/10.26858/progresif.v1i2.28570>.

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022).
Penggunaan Media
Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Pada Tingkat Sd.
MUBTADI: *Jurnal Pendidikan
Ibtidaiyah*, 4(1), 72–
80.<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>.

Akbar, M. R., Kusum, J. W., Fitrah,
M., & Amani, A. F. (2023).
*Dimensi Media Pembelajaran
(Teori dan Penerapan Media
Pembelajaran Pada Era
Revolusi Industri 4.0 Menuju
Era Society 5.0)*. Jambi.PT.
Sonpedia Publishing
Indonesia.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur
Penelitian: Suatu Pendekatan
Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.

Batubara, H. H., & Batubara, D. S.
(2020). Pendekatan
Penggunaan Video Tutorial

- | | | |
|--|--|--|
| <p>untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. Muallimuna: <i>Jurnal Madrasah Ibtidaiyah</i>, 5(2), 74–84. (Jurnal Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah memiliki skor S4 pada klasifikasi terbaru (tahun 2023)</p> | <p>Etis Tantri Manurung, Sakur dan Nahor Murani Hutapea. (2023). Pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis linktree pada materi trigonometri yang dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA/MA. <i>Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)</i>, Vol. 6, No. 2, Hal. (215–224). (Juring (<i>Journal for Research in Mathematics Learning</i>) memiliki skor SINTA 4 pada tahun 2023 (data terakhir yang tersedia hingga pembaruan terbaru).</p> | |
| <p>Devi Rosalina, Selly Mayang Sari, Rozan Ziyah Arifi, Abdul Azis. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Linktree, Canva Dan Quizizz Pada Materi Zakat Di MA Darul Amin Palangka Raya. <i>Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam</i>. Vol. 2 Nomor 1, Hal. (369-377).</p> | <p>Fayrus, & Slamet, A. (2022). <i>Model Penelitian Pengembangan (R n D)</i>. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:</p> | <p>Eka Oktaviani Melianti. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Linktree, Google form, dan Youtube Pada Materi Perkuliahan Gizi, Kesehatan dan Personality: <i>Jurnal Vokasi Informatika</i>. Hal, 116-123. (Jurnal Vokasi Informatika memiliki skor akreditasi SINTA 4 pada periode 2020–2024).</p> |
| <p>Friskawati Tooli, Nurfaika & Rusiyah. (2024). Pengembangan bahan ajar menggunakan Web linktree materi Dinamika kependudukan di SMA Negeri I Biluhu. <i>Jurnal Swarnabhumi</i>. Vol. 9, No. 1, Hal (38-46).</p> | | |

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Rahmawati, D. (2023). Kajian jenis media pembelajaran dan kriteria pemilihannya. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 30–38.

Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Aksara : Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24.
<https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24> . (Jurnal Bahasa dan Sastra (ISSN: 0854-3283), yang diterbitkan oleh Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, memiliki skor SINTA 3)

Hamalik. Oemar. 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Husna, M., Amelia, F., & Azhari, M. (2023). *DALAM PENGEMBANGAN KADERISASI*. 6(3), 1110–1119.

Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>