

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
LINKTREE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA GUNA MEWUJUDKAN KETERAMPILAN 4C
(*CREATIVITY, CRITICAL THINKING, COLLABORATION* DAN
COMMUNICATION) DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Muharromah

Nomor Induk Mahasiswa 06051182126013

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
LINKTREE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA GUNA MEWUJUDKAN KETERAMPILAN 4C
(*CREATIVITY, CRITICAL THINKING, COLLABORATION* DAN
COMMUNICATION) DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Muharromah

Nomor Induk Mahasiswa 06051182126013

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Drs. Alfiantra, M.Si
NIP. 196702051992031004



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
LINKTREE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA GUNA MEWUJUDKAN KETERAMPILAN 4C
(*CREATIVITY, CRITICAL THINKING, COLLABORATION* DAN
COMMUNICATION) DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Muharromah

Nomor Induk Mahasiswa 06051182126013

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Jum'at, 07 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Muharromah

NIM : 06051182126013

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Linktree* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI Semester Genap guna Mewujudkan Keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) di Sma Negeri 1 Indralaya” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 28 Februari 2025

Penulis,



Annisa Muharromah

(06051182126013)

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., selaku pembimbing atas segala bimbingan dan arahnya dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kasih sayang dan rahmanya kepada beliau. *Aamiin allahuma aamiin.*

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Hudaidah., S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak membantu serta memudahkan dalam pengurusan administrasi penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi PPKn yaitu Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si, Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si, Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd, Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd, Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd, Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd, Ibu Rini Setiyowati, S.Pd, Rizky Maharani, S.I.P., M.I.Pol, Muhammad Alipraja, S.H., M.H dan Nila Sari, S.Pd., M.Pd atas segala ilmu, pengetahuan, motivasi, serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan. *Aamiin allahuma aamiin.*

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Bapak Asef Syarifullah sebagai admin Prodi PPKn atas segala bantuannya hingga penyelesaian administrasi skripsi ini. Selanjutnya kepada kepala sekolah dan semua dewan guru SMA Negeri 1 Indralaya terima kasih telah membantu selama penelitian berlangsung. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Indralaya, 28 Februari 2025
Penulis,



Annisa Muharromah
(06051182126013)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala nikmat yang diberikan oleh Allah SWT. sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Tentunya penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik atas dukungan dan bantuan dari orang-orang tercinta. Untuk itu, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Teristimewa, untuk pintu surgaku Ibunda Yuli Ramdayani, S.Pd., yang sampai saat ini pun tiada henti mendoakan, mendukung, serta memberikan nasihat dan apresiasi kepada penulis. Terima kasih karena senantiasa mengupayakan yang terbaik bagi penulis. Terima kasih juga karena selalu menjadi tempat ternyaman untuk menceritakan berbagai hiruk pikuk kehidupan. Berkat Ibuk, penulis tumbuh menjadi versi terbaiknya sendiri. Ibuk, terima kasih telah menjadi penguat dan pengingat setiap saat. Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan kesehatan dan umur yang panjang untukmu, buk.
2. Nenek Inoku dan Alm. Nenek Anangku tercinta, terima kasih untuk seluruh kasih, sayang, dan kepedulian yang selalu dialirkan deras kepada penulis. Semoga Nenek Ino sehat selalu sampai penulis bisa membahagiakan Nenek nantinya. Dan untuk Nenek Anangku, semoga Allah SWT. tempatkan Nenek Anang di sisi terbaik-nya, *aamiin allahuma aamiin*.
3. Keluarga besarku yang terkasih, Cik Ti, Mang Agung, dan Mang Oman, terima kasih selalu menjadi tempat bagi penulis untuk bercerita, berkeluh kesah, dan bertukar pikiran. Berkat kalian, tidak ada kata hilang arah bagi penulis. Hidup lebih lama, donatur tidak tetap-ku.
4. Saudara-saudariku yang tersayang, Alil dan Qila. Kehadiran kalian menjadikan motivasi dan semangat besar bagi penulis untuk sukses dan membahagiakan kalian. Tumbuhlah menjadi versi yang paling hebat, Adik-Adikku.
5. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si. Terima kasih atas segala bimbingan, kritik dan saran, serta selalu meluangkan waktunya disela kesibukan. Menjadi salah satu anak bimbingan beliau merupakan berkah yang penulis syukuri hingga saat ini. Terima kasih Bapak, semoga selalu diberikan kesehatan dan kemuliaan.

6. Kepada Kepala SMA Negeri 1 Indralaya Bapak Pudyo Laksono S.Pd., M.Pd. dan Guru Pendidikan Pancasila Ibu Maisyaroh, S.Pd., terima kasih karena telah menyediakan ruang, kesempatan, fasilitas, bantuan dan kerja samanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik dan lancar.
7. Saksi perjalanan hidupku, Nurul Latifah, terima kasih untuk dukungan, do'a, dan ribuan semangat yang selalu dilontarkan kepada penulis. 17 Tahun bersahabat denganmu membuatku mengetahui fakta baru, bahwa istilah "*tak sadar namun selalu searah*" itu nyata adanya. Terima kasih karena selalu merangkulku di setiap situasi suka maupun duka. Kita realisasikan persahabatan yang abadi itu, ya Nyuk!
8. Sahabat-sahabatku sedari SMA, Indah, Edoy, Putmei, Ricka, Sisil dan Alen, yang selalu bertahan mendengarkan curhatan-curhatanku. Terkhusus untuk Indah, terima kasih telah menjadi saudara tak sadar yang selalu kebersamai dalam episode kehidupan remaja menuju dewasa ini. Dan, untukmu Edoy, terima kasih telah menjadi garda terdepan yang sering direpotkan dalam fase penyusunan skripsi ini, khususnya perihal antar jemput sana-sini. Sukses buat semuanya!
9. KMBP Squad, terima kasih telah berperan sebagai teman, rekan, sekaligus keluarga di tanah rantau ini. Tiga periode bersama kalian menciptakan kenangan terbaik selama masa perkuliahanku.
10. Rekan satu bimbingan dan sepenanggunganku, Rani, Diva, Rangga dan Nanik. Terima kasih atas bantuan dan kebersamaan selama masa penyusunan skripsi ini. Khusus untukmu, Rani, yang sudah banyak direpotkan selama proses penelitian, terima kasih untuk dukungan, waktu, dan tenaga yang sudah diberikan selama ini, Nisuy doakan hal-hal baik menyertaimu, ya Ran. Semangat terus dan *see u on top, guys!*
11. Sahabat jauhku, Nurul Afla, yang selalu mendengarkan dan mengapresiasi setiap pencapaian dan impian-impian penulis. Terima kasih *best*, tetaplah jadi orang baik dan hiduplah dilingkungan orang-orang baik!

12. Teman-teman seperjuanganku di “Tolak Nganggur Squad”, Ririn, Oca, Desy, Tiak dan Jeje, terima kasih untuk canda dan tawa yang kini hanya menjadi kenangan indah bagi kita semua. Ku nantikan kabar baik dari kalian semua.
13. Setengah Lusin Squad, Diman, Yiyin, Ipal, Haikal dan Adel, terima kasih untuk segala kebersamaan dan lelucon selama masa kuliah ini. Walaupun kebersamaan kita terbilang singkat, namun percayalah semua itu punya makna dan kenangannya tersendiri bagi penulis. Jumpa lagi di reuni beberapa tahun ke depan, *guys!*
14. Orang-orang baik di sekitarku, Fitri, Hairul, Atin, Dewik, Zakia, Ratih, Mba Septi dan Mba Lupia. Terima kasih untuk semangat dan dukungan yang aku terima dari kalian, semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian.
15. Dan terakhir, untuk diriku sendiri, Annisa Muharromah. Kamu hebat, kamu kuat. Terima kasih karena telah berjuang, bertahan, dan bangkit dalam mengupayakan banyak hal selama proses perkuliahan ini. Ditengah banyaknya peristiwa dan pikiran yang menghantui selama proses penyusunan skripsi ini, terima kasih karena selalu bertekad kuat untuk terus maju. *Keep going and keep growing, Nisuy!*

MOTTO

“Tidaklah Mungkin Bagi Matahari Mengejar Bulan, dan Malam Pun Tidak Dapat Mendahului Siang. Masing-Masing Beredar pada Garis Edarnya (Waktunya)”

(QS. Yasin Ayat 40)

“Pengalaman dan kemampuan kita berasal dari berbagai hal yang kita alami. Jangan terlalu menyalahkan diri. Berpuaslah dengan usaha maksimal kita”

(Ahn Jeongwon – Hospital Playlist Kdrama)

“Sayap yang terbentang dengan percaya diri, dilihat semua orang. Jangan bandingkan jarak terbangnya, tapi bagaimana dan apa yang dilalui. Karena itulah satu hal yang penting, selalu sesuai kata hati”

(JKT48 – Pesawat Kertas 365 Hari)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN KETERANGAN LULUS.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Secara Teoritis.....	11
1.4.2 Secara Praktis.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Konsep Dasar Media Pembelajaran Digital.....	16
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital.....	18
2.1.5 Indikator Pemilihan Media Pembelajaran Digital yang Baik.....	20
2.1.6 Hasil Penelitian Terdahulu Tentang Media Pembelajaran Digital.....	22
2.2 Keterampilan 4C (<i>Creativity, Critical Thinking, Collaboration</i> <i>Communication</i>).....	24
2.2.1 Pembelajaran Abad Ke-21.....	24

2.2.2	Konsep Dasar Keterampilan 4C.....	25
2.2.3	Indikator-Indikator Keterampilan 4C.....	28
2.2.4	Urgensi Keterampilan 4C.....	36
2.2.5	Hasil Penelitian Terdahulu Tentang Keterampilan 4C.....	37
2.3	Linktree.....	38
2.3.1	Pengertian Aplikasi <i>Linktree</i>	38
2.3.2	Hasil Penelitian Terdahulu Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i>	39
2.4	Media Pembelajaran Digital <i>Linktree</i> Mempengaruhi Keterampilan 4C.....	40
2.5	Kerangka Berpikir.....	42
2.6	Alur Penelitian.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		45
3.1	Model Penelitian dan Pengembangan.....	45
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	46
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	47
3.2.2	Tahap Perancangan Produk (<i>Design</i>).....	47
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	48
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	49
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	51
3.3	Subyek Penelitian.....	51
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.4.1	Teknik Wawancara.....	52
3.4.2	Teknik <i>Walkthrough</i>	53
3.4.3	Teknik Angket.....	53
3.4.4	Teknik Observasi.....	53
3.5	Instrumen Penelitian.....	54
3.5.1	Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar <i>Walkthrough</i>	54
3.5.2	Instrumen Lembar Angket Tinjauan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i>	60
3.5.3	Instrumen Lembar Observasi Untuk Keterampilan 4C Peserta Didik.....	62
3.6	Teknik Analisis Data.....	69
3.6.1	Analisis Data Penilaian Ahli dan Tinjauan Peserta Didik.....	69
3.6.2	Analisis Data Keterampilan 4C Peserta Didik.....	72

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Deskriptif Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	74
4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan	77
4.2.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	77
4.2.2 Hasil Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	82
4.2.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	85
4.2.3.1 Hasil Evaluasi Mandiri (<i>Self Evaluation</i>)	86
4.2.4 Hasil Tahap Evaluasi Validator Ahli (<i>Expert Review</i>)	89
4.2.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	107
4.2.4.1 Hasil Tahap Evaluasi Perorangan (<i>One to One Evaluation</i>).....	108
4.2.4.2 Hasil Tahap Evaluasi Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)..	113
4.2.4.3 Hasil Tahap Uji Lapangan (<i>Field Test</i>) Pertemuan Pertama	117
4.2.4.4 Hasil Tahap Uji Lapangan (<i>Field Test</i>) Pertemuan Kedua	134
4.2.5 Hasil Tahap Evaluasi.....	150
4.3 Pembahasan.....	151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	166
5.1 Kesimpulan.....	166
5.2 Saran	166
5.2.1 Bagi Sekolah	166
5.2.2 Bagi Guru.....	167
5.2.3 Bagi Peserta Didik.....	167
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	167
DAFTAR PUSTAKA.....	168
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	172

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	59
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Tinjauan Peserta Didik (<i>One to One dan Small Group</i>).....	61
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Indikator Keterampilan 4C (<i>Creativity</i>) Peserta Didik.....	63
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Indikator Keterampilan 4C (<i>Critical Thinking</i>) Peserta Didik.....	65
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Indikator Keterampilan 4C (<i>Collaboration</i>) Peserta Didik.....	66
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Indikator Keterampilan 4C (<i>Communication</i>) Peserta Didik.....	68
Tabel 3.10 Pengkategorian Bobot Nilai Pada Lembar Validasi Ahli.....	70
Tabel 3.11 Pengkategorian Bobot Nilai Pada Lembar Angket Peserta Didik.....	71
Tabel 3.12 Konversi Skor Interval ke dalam Kategori Kualitatif Pada Lembar Validasi Ahli.....	72
Tabel 3.13 Konversi Skor Interval ke dalam Kategori Kualitatif Pada Lembar Angket Tinjauan Peserta Didik.....	72
Tabel 3.14 Pengkategorian Tingkat Keterampilan 4C Peserta Didik pada Lembar Observasi <i>Field Test</i>	73
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	75
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Gaya Belajar Peserta Didik.....	79
Tabel 4.3 Hasil <i>Self Evaluation</i> Rancangan Awal ke <i>Prototype</i>	87
Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Materi pada Media Pembelajaran Berbantuan Linktree untuk Meningkatkan Keterampilan 4C.....	89
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi.....	91
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan dari Saran dan Masukan Validator Ahli Materi.....	93
Tabel 4.7 Skor Penilaian Ahli Media/Desain pada Media Pembelajaran Berbantuan	

<i>Linktree</i> untuk Meningkatkan Keterampilan 4C.....	95
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Media/Desain.....	98
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan dari Saran dan Masukan Validator Ahli Media.....	101
Tabel 4.10 Skor Penilaian Ahli Bahasa pada Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> untuk Meningkatkan Keterampilan 4C.....	103
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa.....	104
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan dari Saran dan Masukan Validator Ahli Bahasa.....	106
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Tahap <i>One To One Evaluation</i>	109
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil <i>One to One Evaluation</i>	109
Tabel 4.15 Hasil Tanggapan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> pada Tahap <i>One to One Evaluation</i>	110
Tabel 4.16 Hasil Perbaikan dari Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Tahap <i>One to One Evaluation</i>	112
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	114
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	114
Tabel 4.19 Hasil Tanggapan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> pada Tahap <i>One to One Evaluation</i>	115
Tabel 4.20 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Kreativitas/ <i>Creativity</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 1.....	119
Tabel 4.21 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Berpikir Kritis/ <i>Critical Thinking</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 1.....	122
Tabel 4.22 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Kolaborasi/ <i>Collaboration</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 1.....	126
Tabel 4.23 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Komunikasi/ <i>Communication</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 1.....	129
Tabel 4.24 Hasil Rekapitulasi Lembar Observasi Keterampilan 4C Secara Keseluruhan (<i>Creativity, Critical Thinking, Collaboration</i> dan <i>Communication</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 1.....	133
Tabel 4.25 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Kreativitas/ <i>Creativity</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i>	

Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 2.....	134
Tabel 4.27 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Berpikir Kritis/ <i>Critical Thinking</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 2.....	138
Tabel 4.28 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Kolaborasi/ <i>Collaboration</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 2.....	142
Tabel 4.29 Hasil Observasi Keterampilan 4C (Komunikasi/ <i>Communication</i>) Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Pada <i>Field Test</i> Pertemuan 2.....	145
Tabel 4.30 Hasil Rekapitulasi Observasi Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Terhadap Keterampilan 4C Peserta Didik pada <i>Field Test</i> Pertemuan Kedua....	149
Tabel 4.31 Hasil Observasi Efek Potensial Media Pembelajaran Berbantuan <i>Linktree</i> Terhadap Keterampilan 4C Peserta Didik.....	150

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	43
Bagan 2.2 Alur Penelitian.....	44
Bagan 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Rancangan Halaman Sampul/ <i>Cover</i>	83
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Isi Materi <i>Slide</i> 1 (<i>Cover</i> Materi Per Unit).....	84
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Isi Materi <i>Slide</i> 3 dan Seterusnya.....	84
Gambar 4.5 Tangkapan Layar Hasil Perancangan Desain Media Pembelajaran...	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Keterangan Usul Judul Skripsi.....	172
Lampiran 2. Keterangan Validasi Judul Skripsi.....	173
Lampiran 3. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	174
Lampiran 4. Surat Keputusan Perpanjangan Pembimbing Skripsi.....	176
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya.....	178
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan	179
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian dari SMA Negeri 1 Indralaya.....	180
Lampiran 10. Surat Permohonan Pembuatan Surat Tugas Ahli Validator.....	181
Lampiran 11. Surat Tugas Ahli Validator Dari Dekanat FKIP UNSRI.....	182
Lampiran 12. Lembar Hasil <i>Expert Review</i> (Evaluasi Ahli Materi).....	183
Lampiran 13. Lembar Hasil <i>Expert Review</i> (Evaluasi Ahli Media).....	188
Lampiran 14. Lembar Hasil <i>Expert Review</i> (Evaluasi Ahli Bahasa).....	191
Lampiran 15. Lembar Angket Hasil Tanggapan Peserta Didik Tahap <i>One to One Evaluation</i>	192
Lampiran 15.1 Lembar Angket One To One Peserta Didik 1 (AAZ).....	193
Lampiran 15.2 Lembar Angket One To One Peserta Didik 2 (MNH).....	194
Lampiran 15.3 Lembar Angket One To One Peserta Didik 2 (YI).....	195
Lampiran 16. Lembar Angket Hasil Tanggapan Peserta Didik Tahap <i>Small Evaluation</i>	196
Lampiran 16.1 Lembar Angket Small Group Peserta Didik 1 (AAZ).....	197
Lampiran 16.2 Lembar Angket Small Group Peserta Didik 2 (GAZ).....	198
Lampiran 16.3 Lembar Angket Small Group Peserta Didik 3 (KDC).....	199
Lampiran 16.4 Lembar Angket Small Group Peserta Didik 4 (MAP).....	200
Lampiran 16.5 Lembar Angket Small Group Peserta Didik 5 (MHO).....	201
Lampiran 16.6 Lembar Angket Small Group Peserta Didik 6 (RNKS).....	202
Lampiran 17. Lembar Hasil Observasi Tahap <i>Field Test</i> (Pertemuan Pertama).	203
Lampiran 17.1 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-1 (Keterampilan Kreativitas).....	203
Lampiran 17.2 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-1 (Keterampilan Berpikir Kritis).....	205
Lampiran 17.3 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-1 (Keterampilan	

Berkolaborasi).....	207
Lampiran 17.4 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-1 (Keterampilan Berkomunikasi).....	209
Lampiran 17.5 Rekapitulasi Komentar Hasil Observasi Tahap <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-1.....	211
Lampiran 18. Lembar Hasil Observasi Tahap <i>Field Test</i> (Pertemuan Kedua)....	213
Lampiran 18.1 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-2 (Keterampilan Kreativitas).....	213
Lampiran 18.2 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-2 (Keterampilan Berpikir Kritis).....	214
Lampiran 18.3 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-2 (Keterampilan Berkolaborasi).....	216
Lampiran 18.4 Hasil Observasi <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-2 (Keterampilan Berkomunikasi).....	218
Lampiran 18.5 Rekapitulasi Komentar Hasil Observasi Tahap <i>Field Test</i> Pertemuan Ke-2.....	220
Lampiran 19. Buku Referensi Acuan Materi pada Media Pembelajaran.....	221
Lampiran 20. Modul Ajar Kelas XI Pendidikan Pancasila Semester Genap (Dibuat oleh Peneliti).....	222
Lampiran 21. Tampilan Keseluruhan Media Pembelajaran Berbantuan Linktree.....	236
Lampiran 22. Hasil Penugasan Peserta Didik.....	241
Lampiran 22.1 Hasil Tugas Analisis Kasus Individu (<i>Field Test</i> Pertemuan Pertama).....	241
Lampiran 22.2 Hasil Tugas Analisis Kasus Kelompok (<i>Field Test</i> Pertemuan Kedua).....	243
Lampiran 23. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	244
Lampiran 23.1 Dokumentasi Pelaksanaan Studi Pendahuluan/Analisis Kebutuhan.....	244
Lampiran 23.2 Dokumentasi Pelaksanaan <i>One to One Evaluation</i>	245
Lampiran 23.3 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Small Group Evaluation</i>	246
Lampiran 23.4 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Field Test</i> Pertemuan 1.....	247
Lampiran 23.5 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Field Test</i> Pertemuan 2.....	249
Lampiran 24. Kartu Bimbingan.....	251
Lampiran 25. Hasil Perbaikan Ujian Akhir Program.....	253

Lampiran 26. Hasil Cek Plagiarisme Skripsi di Perpustakaan UNSRI.....	254
Lampiran 27. Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	255
Lampiran 28. Surat Keterangan Bebas Pustaka FKIP UNSRI.....	256

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Linktree* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Guna Mewujudkan Keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) di SMA Negeri 1 Indralaya

Oleh:

Annisa Muharromah

Nomor Induk Mahasiswa: 06051182126013

Pembimbing: Drs. Alfiandra, M.Si

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital berbantuan *linktree* yang fokus perancangan dan implementasinya ditujukan untuk mewujudkan keterampilan 4C pada peserta didik. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya ialah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik wawancara, *walkthrough*, angket, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan pada hasil analisis data, uji kelayakan media pembelajaran berbantuan *linktree* ini keseluruhannya dinyatakan sangat valid, melalui penilaian ahli dengan teknik *walkthrough*, yang diperoleh hasil skor rata-rata dengan presentase sebesar 86,8% pada aspek materi, 97,5% pada aspek media, dan 90,9% pada aspek bahasa. Hasil uji kepraktisan ada tahap *one to one evaluation* memperoleh presentase skor 83,6% dan juga terhitung memperoleh skor 85,3% pada tahap *small group evaluation* dengan kategori keduanya sangat praktis. Kemudian, hasil uji efek potensial pada tahap *field test* pertama memperoleh presentase skor 92,4% dan pada *field test* pertemuan kedua memperoleh presentase skor 95,3%, sebagaimana kedua hasil *field test* tersebut terbilang meningkat dan menunjukkan keterampilan 4C peserta didik dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *linktree* dinyatakan valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap keterampilan 4C peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Digital, Keterampilan 4C

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

ABSTRACT

Development of Linktree-Assisted Learning Media in Pancasila Education to Realize 4C Skills (Creativity, Critical Thinking, Collaboration and Communication) at SMA Negeri 1 Indralaya

By:

Annisa Muharromah

Student Registration Number: 06051182126013

Supervisor: Drs. Alfiandra, M.Si

Study Program: Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This research aims to produce linktree-assisted digital learning media whose focus on design and implementation is aimed at realizing 4C skills in students. In this study, the subject of the research is a student of class XI of SMA Negeri 1 Indralaya. The development method used in this study is the Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The data collection techniques used in this study are interview, walkthrough, questionnaire, and observation techniques. The data analysis techniques used is mix methode. Based on the results of data analysis, the feasibility test of linktree-assisted learning media was declared very valid, through expert assessment with walkthrough techniques, which obtained an average score with a percentage of 86.8% in the material aspect, 97.5% in the media aspect, and 90.9% in the language aspect. The results of the practicality test in the one to one evaluation with a percentage score of 83.6% and also obtained a score of 85.3% at the small group evaluation stage with both categories being very practical. Then, the results of the potential effect test in the first field test stage obtained a score percentage of 92.4% and in the second meeting field test obtained a score percentage of 95.3%, as the results of the two field tests increased considerably and showed the 4C skills of students in the very high category. Based on these results, it was concluded that linktree-assisted learning media was declared valid, practical, and had a potential effect on the 4C skills of students.

Keywords: Development, Digital Learning Media, 4C Skills

Aprove of,
Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Supervisor



Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah salah satu istilah yang kerap didengar dan sudah menjadi hal yang awam dalam peradaban manusia. Hal ini karena eksistensi dari pembelajaran itu sudah menjadi proses yang dijalani dan dialami oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Secara khusus, istilah pembelajaran identik dengan aktivitas belajar yang dilakukan antara guru dan peserta didik. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengorganisir, mengajar, membimbing serta memberikan bantuan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar (Darsyah, 2023). Kemudian menurut (Wicaksono, 2020) diartikan bahwa pembelajaran itu sebagai bentuk dukungan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik yang difasilitasi dengan proses belajar mengajar untuk memberikan perolehan manfaat ilmu dan pengetahuan, serta sebagai sarana pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Proses belajar mengajar ini diharapkan dapat menjadi proses yang dijalani sepanjang peradaban manusia, serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sedangkan dalam sudut pandang lain, pembelajaran dalam konsep dasar pendidikan merupakan kebutuhan absolut setiap individu yang harus diwujudkan guna meningkatkan sumber daya manusia yang akan berdampak efektif pada kemajuan bangsa dan negara dari masa ke masa (Adianti, 2023). Dari ketiga poin diatas, maka dapat diartikan secara umumnya, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana, serta melibatkan interaksi sosial antara guru dan peserta didik guna memperoleh manfaat berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui aktivitas yang dinamakan sebagai kegiatan belajar mengajar.

Pada hakikatnya, pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila memiliki komponen-komponen yang harus dipenuhi secara efektif. Beberapa komponen esensial dalam proses pembelajaran adalah peranan dari guru dan peserta didik. Kedua komponen ini menjadi hal lain yang fundamental dalam pembelajaran, selain daripada keberadaan kurikulum. Dikarenakan, apabila

komponen lain seperti materi pembelajaran dan alat pembelajaran terpenuhi sekalipun, jika tidak ada kontribusi dari guru dan peserta didik, maka pembelajaran itu tidak akan dapat berlangsung dengan optimal. Namun walaupun demikian, keseluruhan komponen pembelajaran seperti guru dan peserta didik, adanya tujuan pembelajaran, metode dan materi pembelajaran, alat/media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran sekalipun, ke-tujuh aspek ini merupakan himpunan komponen yang saling melengkapi dan dibutuhkan satu sama lain.

Berbicara tentang guru sebagai komponen pembelajaran, peranan dan kontribusi guru dalam melangsungkan aktivitas belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai pendidik saja, namun tugas dari guru juga termasuk memberikan pengajaran, membina dan membimbing serta mampu memberikan contoh yang baik kepada peserta didik (Harahap, 2021) Sehingga tak jarang jika dikatakan bahwa guru itu sebagai aktor penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Selaras dengan hal itu, guru setidaknya wajib memiliki kompetensi-kompetensi yang akan menunjukkan keterampilan dan kemampuannya sebagai tenaga pendidik yang professional. Kompetensi-kompetensi itu terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional (Simamora et al., 2023). Menggarisbawahi tentang kompetensi pedagogik, kompetensi ini dimaknai sebagai kemampuan yang harus dimiliki guru dalam hal pengelolaan pembelajaran. Kegiatan pengelolaan pembelajaran tentunya harus dirancang secara sistematis mulai dari tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengembangan pembelajaran, hingga ke tahap evaluasi pembelajaran. Keseluruhan tahapan tersebut merupakan kemampuan mutlak yang harus dikuasai oleh guru dalam ruang lingkup kompetensi pedagogik.

Terlepas dari kemampuan mengelola kelas, guru juga harus bisa mengupayakan untuk membangun interaksi belajar dengan berbagai macam karakteristik peserta didik. Hal ini juga termasuk salah satu bentuk mengimplementasikan kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran. Menurut (Damayanti & Irwansyah, 2023) kapabilitas guru dalam hal pedagogik juga seyogya dituntut mampu untuk merancang serangkaian proses kegiatan belajar mengajar, seperti merencanakan model dan metode pembelajaran yang akan

digunakan serta menyusun perangkat pembelajaran yang berupa modul ajar, media pembelajaran, instrumen asesmen, dan lain sebagainya. Sejatinya pengelolaan pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyusunan saja, namun juga mengevaluasi serta memastikan perangkat pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik.

Kemampuan pedagogik guru dalam membuat perangkat pembelajaran tidak hanya terbatas untuk asal layak digunakan saja, namun memang benar-benar harus dibenahi untuk diranacang dengan inovatif dan kreatif. Khususnya dalam hal media pembelajaran. Dewasa ini, pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi guru dalam mengimplikasikan kompetensi pedagogiknya. Artinya, dalam ranah kompetensi pedagogik sekalipun, guru juga perlu memiliki keterampilan merancang media pembelajaran yang inovatif dan variatif.

Bertepatan dengan ini, istilah media pembelajaran identik dengan artian alat bantu berupa sarana atau fasilitas yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Menurut (Nurhasanah et al., 2021) media pembelajaran merupakan bagian dari perangkat pembelajaran yang biasa dan awam digunakan guru dalam memfasilitasi penyaluran konten atau informasi pembelajaran kepada peserta didik. Pendapat lain juga disampaikan oleh (Sitepu, 2022) bahwa salah satu komponen penting yang menjadi tolak ukur optimalisasi pembelajaran itu ditunjang dengan ketersediaan media pembelajaran yang dirancang. Proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran cenderung akan membuat suasana belajar yang lebih menarik dan dapat merangsang fokus peserta didik.

Eksistensi media pembelajaran dapat dikatakan demikian apabila media pembelajaran tersebut mengandung informasi berguna yang dapat disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran, manfaat praktis yang akan diperoleh ialah prosedural penyampaian konten atau materi pembelajaran yang disampaikan akan memberikan suatu impresi mendalam dan cenderung akan lebih mudah tersimpan dalam memori ingatan peserta didik (Nurfadhillah, 2021). Ditambah lagi, apabila media pembelajaran yang disajikan

ialah media yang interaktif dan variatif, hal ini akan menjadi nilai tambah yang dapat memicu atensi dan fokus peserta didik akan pembelajaran.

Dewasa ini, eksistensi media pembelajaran sudah sangat mudah dijumpai, baik media pembelajaran konvensional ataupun media pembelajaran digital (ICT). Pada fakta dilapangannya keberadaan media pembelajaran konvensional sejatinya memang banyak dan masih bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tradisional. Namun demikian, peradaban kehidupan manusia masa kini sudah tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat. Ilmu pengetahuan dalam konteks pembelajaran sekalipun sudah banyak yang berbantuan teknologi. Proses pembelajaran saat ini berkembang mendekati arus teknologi, dan proses pembelajaran juga sudah menyesuaikan dengan konteks pembelajaran inovatif abad ke 21. Hal ini juga sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022, tentang Standar Proses Pendidikan, dalam pasal 7 ayat 2 poin D disebutkan bahwa:

“Strategi pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas sebagaimana dilaksanakan dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi”

Selaras dengan hal tersebut, artinya sudah seyogya-nya guru harus berinovasi dalam mengembangkan berbagai bentuk-bentuk media pembelajaran yang lain, seperti halnya media pembelajaran digital (Yuniarti et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran digital juga merupakan salah satu karakteristik yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21, sebagaimana proses belajar mengajar abad ke-21 berkembang mengikuti kemajuan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang ditunjang dengan bantuan teknologi yang dapat mendukung terwujudnya pembelajaran abad ke-21 yang efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, secara tidak langsung juga telah meminimalisir faktor-faktor kejenuhan dalam belajar yang diakibatkan oleh suasana pembelajaran yang kurang menarik.

Sejalan dengan media pembelajaran digital sebagai salah satu ciri pembelajaran inovatif abad ke-21, karakteristik lain yang juga tidak kalah penting untuk diwujudkan dalam pembelajaran abad ke-21 ialah pengembangan

keterampilan 4C yang memiliki sisi esensial dalam proses belajar mengajar. Keterampilan 4C yang perlu diwujudkan dalam pembelajaran terdiri dari keterampilan berkreativitas (*Creativity*), keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking*), keterampilan berkolaborasi (*Collaboration*), serta keterampilan berkomunikasi (*Communication*). Keempat keterampilan tersebut harus disiapkan dan dikembangkan untuk mewujudkan pembelajaran inovatif abad ke-21 yang terwujud sesuai dengan karakteristiknya. Sehubungan dengan hal itu, Adelista (2023:24) menyatakan bahwa salah satu hal yang melatarbelakangi keterampilan 4C itu penting untuk diimplikasikan ialah karena eksistensinya berguna untuk menjadi bekal dalam merancang kesuksesan kehidupan dan karir peserta didik di masa yang akan datang.

Menurut (Rahayu et al., 2022), dalam pembelajaran abad ke-21, karakteristik yang perlu dibenahi agar mampu dimiliki oleh peserta didik terdiri dari: 1) Kemampuan berpikir kritis; 2) Adanya keinginan dan kemampuan memecahkan suatu permasalahan dengan komunikasi, kolaborasi, kreatif dan inovatif; 3) Menguasai literasi digital, awam terhadap media ICT yang baru, serta; 4) Mudah beradaptasi dan memiliki sifat inisiatif terhadap pembelajaran.

Tentunya berdasarkan pendapat diatas dapat dideterminasikan, bahwasannya keterampilan 4C perlu dibenahi sedari dini mungkin, Menurut (Wati et al., 2023) ditinjau dari hasil risetnya melalui kajian-kajian terdahulu, dinyatakan bahwa keterampilan 4C peserta didik itu masih terbilang belum bisa dikategorikan sangat tinggi secara kompherensif apabila belum terpenuhi keempat secara menyeluruh, faktor terpentingnya ialah masih butuh dukungan baik dari segi model pembelajaran, metode hingga ke perangkat pembelajaran yang perlu dibenahi dalam meningkatkan keterampilan 4C ini. Selaras dengan itu, (Anisa et al., 2023) dan (Wicaksono et al., 2022) juga menyatakan berdasarkan temuan penelitiannya bahwa keterampilan 4C peserta didik secara kompherensifnya belum bisa tereleasisasikan dengan baik, sehingga guru masih dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran dan media pembelajaran yang signifikan.

Melalui pembelajaran yang diselaraskan dengan ketentuan pembelajaran inovatif abad ke-21, keterampilan 4C dapat terwujud dan dimanifestasikan untuk kebutuhan *soft skills* masa depan peserta didik. Nilai kreativitas, pemikiran yang

kritis serta kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik dapat dengan mudah dicapai oleh peserta didik melalui bantuan dari guru sebagai fasilitator dan motivator-nya.

Untuk mewujudkan keterampilan 4C ini, selain memanfaatkan peranan guru sebagai tenaga pendidik, hal lain yang dapat dilakukan untuk mewujudkan keterampilan 4C ini ialah dengan mendayagunakan media pembelajaran digital. Sejatinya, karakteristik pembelajaran abad ke-21 itu memiliki keselarasan antar berbagai ciri-ciri nya. Adanya pembelajaran yang diintegrasikan melalui pemanfaatan teknologi dapat menunjang ketercapaian keterampilan 4C pada peserta didik. Menurut pendapat Azmi et al., (2024) menyatakan bahwa strategi untuk mewujudkan keterampilan 4C ialah dengan cara mengembangkan perangkat ajar elektronik, dan menurutnya salah satu keterampilan 4C yang paling sulit untuk dikembangkan ialah keterampilan berkolaborasi. Untuk itu masih dibutuhkan media pembelajaran dan video pembelajaran yang memungkinkan cocok untuk membantu mewujudkan keterampilan 4C secara kompherensif.

Bertepatan dengan hal tersebut, salah satu contoh media yang dapat direalisasikan ialah pemanfaatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *linktree*. Eksistensi *linktree* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan sangat membantu proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan *linktree* menyediakan fitur untuk mengintegrasikan berbagai bentuk *file* dan folder dalam satu aplikasi, bahkan satu halaman dalam aplikasi *linktree* tersebut (Renova & Idrus, 2022). Melalui aplikasi *linktree* ini, ketersediaan *powerpoint*, *e-book*, video pembelajaran, permainan edukatif hingga penugasan sekalipun dapat dioperasikan hanya dengan satu kali tampilan akses saja. Fitur akses menuju ruang diskusi dan link konsultasi menuju ke kontak guru mata pelajaran dapat tersedia didalam media pembelajaran *linktree* ini. Aksesibilitas penggunaan media ini juga sangat praktis, hanya bermodalkan internet sudah bisa diakses secara gratis. Fitur *linktree* yang dapat memfasilitasi pengintegrasian berbagai jenis media pembelajaran, membuat nilai tambah yang dapat menjadikan *linktree* sebagai media pembelajaran yang cocok untuk mewujudkan keterampilan 4C.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran *linktree* untuk mewujudkan keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration dan Communication*) tergolong masih minim, hal ini karena pemanfaatan *linktree* sebagai media pembelajaran masih dalam kategori inovasi baru untuk dikembangkan, dan belum diteliti secara merata diberbagai mata pelajaran. Namun, terdapat beberapa penelitian dan riset relevan yang mendekati penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Julisa et al., (2023); Manurung et al., (2023); dan Mariyani et al., (2022). Hasil dalam penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran dapat membantu mempengaruhi peningkatan kompetensi belajar abad ke-21 dengan sangat baik, khususnya dalam ranah mewujudkan keaktifan belajar peserta didik yang selaras dengan keterampilan 4C. Selain itu juga, dinyatakan dalam salah satu penelitian diatas bahwa media pembelajaran yang dibantu dengan *linktree* merupakan media pembelajaran digital yang praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pendapat diatas juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai media pembelajaran digital yang dapat mempengaruhi berbagai keterampilan pembelajaran abad ke-21 secara spesifik. Penelitian dari (Sanjaya et al., 2022) dan (Taufiqurrahman et al., 2023) menyatakan bahwa keberadaan media pembelajaran digital akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Aksesibilitas dan fleksibilitas media pembelajaran digital dapat memicu pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik. Secara tidak langsung peserta didik memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi media tersebut secara mandiri, hal ini mendukung peserta didik untuk berkreasi dan memanfaatkan inisiatifnya dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang selanjutnya relevan dinyatakan oleh (Prasasti & Anas, 2023) dan (Putri et all., 2023) yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran digital yang difasilitasi dengan berbagai fitur ketersediaan materi, permainan edukatif dan juga penugasan dapat membantu terwujudnya kemampuan berpikir kritis. Selain daripada itu, penelitian yang dilakukan oleh (Said, 2023); (Rahman Hz & Ernita, 2021); dan (Hikmawati et all., 2024) juga memberikan

pandangan yang memperkuat pendapat tentang media pembelajaran digital. Menurut ketiga penelitian tersebut, eksistensi media pembelajaran digital dapat menunjang keterampilan peserta didik untuk dapat berkomunikasi sekaligus melakukan kolaborasi dengan guru dan antar peserta didik yang lainnya.

Sehingga dari berbagai penelitian terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang diintergrasikan dengan teknologi merupakan bentuk mewujudkan pembelajaran inovatif abad ke-21. Dengan memanfaatkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, hal ini dapat menunjang tercapainya keterampilan 4C peserta didik secara parsial.

Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, ialah memfokuskan ranah penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital berbantuan aplikasi *linktree*. Terlepas dari keunggulan fitur *linktree* yang sangat berguna dalam mendukung proses pembelajaran, penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dirancang oleh peneliti untuk dapat digunakan dalam satu semester pertemuan secara kolektif, sehingga keterampilan 4C dalam pembelajaran abad ke-21 dapat disiapkan dan dikembangkan secara efektif. Selain daripada itu, hasil beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwasannya keberadaan media pembelajaran digital dapat mendukung salah satu komponen keterampilan 4C, atau dengan kata lain hanya dapat membantu tercapainya keterampilan 4C secara parsial saja. Sementara itu, dalam media pembelajaran berbantuan *linktree* yang ingin diteliti dan dikembangkan dalam penelitian ini bersifat kompherensif, sebagaimana ditujukan untuk dapat menunjang keterampilan *creativity*, *critical thinking*, *collaboration* dan *communication* secara keseluruhannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Indralaya berupa pra survey dengan teknik wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dan pengimplementasian pembelajaran inovatif abad ke-21. Studi pendahuluan tersebut berlangsung pada hari Jum'at, 20 September 2024. Diperoleh hasil wawancara bahwasannya pengimplementasian pembelajaran inovatif abad ke-21 sudah diusahakan untuk terintegrasi agar tercapai selaras dengan keterampilan 4C,

namun guru mata pelajaran masih merasa belum efektif dalam penerapannya. Keterampilan 4C peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya belum merata dan belum secara kompherensif 4C nya terbentuk. Selain itu juga, beberapa peserta didik terkadang secara tidak langsung menunjukkan kemampuannya yang berkaitan dengan keterampilan 4C, namun hal itu hanya terwujud di sebagian kelompok kecil peserta didik saja atau dalam kata lainnya belum menyeluruh. Menurut beberapa kali observasi dari guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya, terkadang keterampilan 4C peserta didik itu muncul namun tidak konsisten, hal ini kemungkinan besar diakibatkan oleh media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan dan gaya belajar mereka. Peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya, khususnya di kelas XI, dinyatakan oleh narasumber wawancara ini, cenderung lebih termotivasi untuk belajar dengan suasana belajar yang menyenangkan, seperti saat guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila pernah beberapa kali menggunakan media pembelajaran PPT dan mading yang berwarna, peserta didik lebih cenderung fokus dan interaktif dengan pembelajaran, sehingga akan lebih mudah untuk membentuk keterampilan 4C peserta didik disini. Sayangnya, masih kurang konsistensi dalam penggunaan media pembelajaran PPT dan mading tersebut, karena kendala media pembelajaran yang hanya dapat digunakan untuk membahas satu materi saja, belum untuk jangka panjang, sehingga keterampilan 4C itu sempat diupayakan terbentuk melalui suasana belajar yang menarik menggunakan media, namun belum terealisasikan secara maksimal. Untuk itu implementasi pembelajaran inovatif abad ke-21 perlu untuk dibenahi lebih lanjut lagi, salah satunya ialah dalam hal pendayagunaan media pembelajaran digital. Sejauh ini, ketersediaan bahan ajar dan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Indralaya hanya terbatas pada buku cetak, mading, dan alat bantu papan tulis, karton, dan makalah peserta didik. Terkadang pada beberapa kali pertemuan, guru sempat untuk merancang *microsoft powerpoint* berupa penjabaran materi yang dibantu oleh aplikasi *canva*, namun hal itu belum diberlangsungkan secara efektif karena berbagai faktor seperti minimnya pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang ada. Sedangkan fasilitas proyektor ataupun *soundsytem* telah tersedia banyak di sekolah tersebut, namun belum

terdayagunakan dengan baik dari segi pemanfaatan media pembelajarannya. Dari hasil wawancara juga ditemukan fakta bahwa pembelajaran tatap muka masih cenderung dirasa kurang kontributif dari segi peserta didiknya, karena faktor kurangnya pengadaan variasi pembelajaran dalam hal model pembelajaran, metode pembelajaran hingga media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, adapun jenis media pembelajaran yang ingin diteliti dan dikembangkan ini merupakan media pembelajaran digital yang dibantu oleh aplikasi *linktree* dan dapat diakses oleh peserta didik melalui gawai masing-masing, hal ini didayagunakan untuk menunjang penerapan pembelajaran inovatif abad ke-21. Maka berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Linktree* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI Semester Genap Guna Mewujudkan Keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) di SMA Negeri 1 Indralaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan *linktree* untuk mewujudkan keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan *linktree* untuk mewujudkan keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan *linktree* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memiliki efek potensial terhadap tercapainya keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan *Linktree* untuk Mewujudkan Keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMA Negeri 1 Indralaya yang valid.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan *Linktree* untuk Mewujudkan Keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMA Negeri 1 Indralaya yang praktis.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan *Linktree* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMA Negeri 1 Indralaya yang memiliki efek potensial terhadap tercapainya keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, yakni:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu kajian, sumbangan pemikiran serta dapat menjadi pijakan referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *linktree* guna mewujudkan keterampilan 4C ini.

1.4.2 Secara Praktis

Manfaat sebuah penelitian terdapat manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan media pembelajaran *linktree* guna mewujudkan keterampilan 4C pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.2 Bagi Tenaga Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan media pembelajaran *linktree* guna mewujudkan keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration* dan *Communication*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini di harapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan mencegah peserta didik merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelista, S. R. (2023). *Analisis Keterampilan 4c Pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Sbdp Di Kelas Iv Sdn 1 Sukadanaham Bandar Lampung*.
- Adha, Muhammad Mona dan Rohman. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Terhadap Sikap Digital Citizenship Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, Universitas Lampung. Vol. 11, No. 02. [Diakses di : DOI <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i2.6752>]
- Adianti, R. (2023). “Problematika Guru Ppkn Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital (Studi Kasus Pada Pembelajaran Ppkn Di Smp Negeri 1 Banjar Pandeglang)”. *Aoej: Academy Of Education Journal. Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 14(2)*. [Diakses di: DOI <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.47200/Aoej.V14i2.1676>]
- Afdalia, Try dan Zainal Arifin. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Majene. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, Vol. 10, No.03, [Diakses di : DOI <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v1i3.55829>]
- Alfaeni, D et all., (2022). Kemampuan Kolaborasi Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Zoom Pada Materi Ekosistem. “*BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro, Vol. 13, No. 2, 143-149*”
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Asman, Mumu Kumaro & M. Syaom Barliana. (2023). Integration of 4Cs Skills into Learning by Using the Project Based Learning (PjBL) Model to Face the Challenges of the 21st Century: Systematic Overvie. “*Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Proceedings of the 4th International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2021)*”. Vol. 651, 88-93.
- Azmi, U., Safrijal, & Rahmi, M. (2024). “Analysis Of 4c Skills (Critical Thinking, Creativity And Innovation, Collaboration, And Communication) Of Physics Education Students In Facing The Industrial Revolution 4.0”. *International Journal Of Research Ini Science Education, 10(2)*, 695–703. [Open Acces: DOI

<https://Doi.Org/10.29303/Jppipa.V10i2.5584>]

Barokah, N & Slamet Untung. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *“Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan dan Bahasa, Vol. 01, No. 4”* [Diakses di : DOI: <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.883>]

Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology. University of Georgia, USA.

Damayanti, N. L. R., & Irwansyah, M. R. (2023). “Peranan Kompetensi Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pada Proses Belajar Siswa Di Smk N 1 Singaraja”. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 194–201. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Eku>

Darsyah, S. (2023). “Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 857–861. [Diakses di: DOI <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12957>]

Dhitasafira, I et all. (2023). *“Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di Smp Negeri 8 Semarang”*. Prosiding Seminar Nasional IPA XIII.

Ennis, Robert H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois.

Erinsyah et all. (2024). “Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Baye”. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Vol. 13, No. 1., 74-82

Facione, Petter A. (2023). *“Critical Thinking: What It Is and Why It Counts”*. Measure Reason, Insight Assesment, 2023 Updater Version.

Harahap, K. S. (2021). “Konsep Dasar Pembelajaran”. *Journal Of Islamic Education El Madani*, 1(1). [Diakses di: DOI <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.55438/Jiee.V1i1.13>]

Julisa, T. C., Legiani, W. H., & Juwandi, R. (2023). “Pengembangan Kompetensi Abad 21 Melalui Bahan Ajar Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan”. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, Universitas Sultang Ageng Tirtayasa*, 11(2). Diakses di: DOI

<https://doi.org/10.24269/Dpp.V11i2.7187>]

- Kamaliya, D. H., Tukiran, & Indana, S. (2022). "Profile Of Electronic And Digital Media Learning Implementation During 2018-2022". *Ijorer : International Journal Of Recent Educational Research*, 3(3), 354–363. [Open Acces: DOI <https://doi.org/10.46245/Ijorer.V3i3.213>]
- Mansur, Novia Rahayu., Ratnasari, Jujun., & Ramadhan, Bilyardi. (2022). "Model STEAM Terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Kreativitas Peserta Didik (STEAM Model Collaboration Ability And Creativity Of Students)". *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(4), 183-196. [Diakses di: DOI <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19123>]
- Manurung, E. T., Sakur, & Hutapea, N. M. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Linktree Pada Materi Trigonometri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas XI SMA/MA". *Journal For Research In Mathematics Learning*, 6(2), 215–224. [Diakses di: DOI <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v6i2.18435>]
- Mariyani, M., Nurdiansyah, E., Ramadhan, A., Veronica, M., & Galuh, S. (2022). "Penguatan Critical Thingking, Collaboration, Communication Dan Creative (4c) Pada Mata Kuliah Pkn Melalui Mobile Learning Berbasis Schoology". *Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 56–69. [Diakses di: DOI <https://doi.org/10.29407/Pn.V7i2.17966>]
- Nilam, Helena Suniah & Yenti, Elvi. (2023). "Analisis Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Materi Ikatan Kimia". *Journal of Natural Science Learning*, 2(2), 17-22.
- Nuraini, Selvia & Hidayah, Rusly. (2022). "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik dan Media Pembelajaran yang Sesuai pada Materi Ikatan Kimia di SMA". *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK) Unesa*, Vol. 01.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.; Pertama). Sukabumi: Cv Jejak Publisher.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Syahril, M. A. (2021). "Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas". *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*. 07(2), 514-522. [Diakses di: DOI <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/Didaktik.V7i02.240>]

- Nurhayati, Ika et all. (2024). “Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21”. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 8(1), 44-53. [Diakses di DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>]
- Nusfiah, K. (2024). “Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) melalui Video Project dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Peserta Didik”. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 16-21. [Diakses di DOI : <https://doi.org/10.61231/jie.v2i1.245>]
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). “Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia”. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. [Diakses di: DOI <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i2.2082>]
- Renova, A., & Idrus, A. (2022). “Linktree Sebagai Multimedia Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv)”. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 15(2), 101–115. [Diakses di: DOI <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i2.2119>]
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rifa, H et all. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan. *Lectura: Jurnal Pendidikan*. Vol. 14, No. 01. [Diakses di : DOI <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>]
- Rustandi & Rismayanti. (2021) “Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda”. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. “JUPRIT: Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik”. Vol. 02(2), 212-219. [Diakses di DOI: <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>]
- Siburian, Eva Sianna & Tatang Suhery. “Pengembangan Instrumen Validasi Untuk Expert Review Tentang Media Berbasis Inquiry”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, Vol.8(2).
- Simamora, L., Simamora, M., Sitanggang, A. A., & Turnip, H. (2023). “Kompetensi Guru Yang Membawa Dampak Positif Terhadap Tujuan Pembelajaran Peserta Didik”. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 02(1) 64-73.
- Sitepu, E. N. (2022). “Media Pembelajaran Berbasis Digital”. *Journal Mahesa*:

Prosiding Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 01(1). [Diakses di: DOI <https://Doi.Org/10.34007/Ppd.V1i1.195>]

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial dan Teknik*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Treffinger, Donald J. et all. (2002). “*Assessing Creativity: A Guide for Educators*”. The National Research Center On The Gifted And Talented, University of Connecticut University of Virginia Yale University.

Wicaksono, A. G. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori Dan Implementasinya)* (H. Wijayati & A. M. Prasetyo, Eds.; Pertama). Surakarta: Unisri Press.

Waruwu, M. (2024). “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. [Diakses di : DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>]

Yoto, Zulkardi & Ketang Wiyono. (2015). “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectora Inspire Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma)”. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, Vol.2(2).

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). “Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran”. *Jutech: Journal Education And Technology*, 4(2), 84–95. [Diakses di: DOI <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31932/Jutech.V4i2.2920>]