



Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Linktree*, *Google form*, dan *Youtube* Pada Materi Perkuliahan Gizi, Kesehatan dan Personality

^{1,*} Eka Oktaviani Melianti

¹ Pascasarjana Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

**Coressponding author* e-mail: eka.unp@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah mendeskripsikan analisis media pembelajaran berbasis *linktree*, *google form* dan *youtube* pada materi perkuliahan gizi, kesehatan dan personality. Sebagai inovasi bagi pendidik atau calon pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Dilatar belakangi oleh era digital atau era informasi saat ini. Pada hal ini berkaitan menggunakan pemanfaatan teknologi fakta & *gadget*. Sehingga beberapa hambatan tak jarang terjadi ketika KBM berlangsung. Metode aplikasi terdiri atas perencanaan aplikasi & penilaian. Dalam pelaksanaannya, digunakan media yang gratis dan mudah dioperasikan, seperti *linktree* yang berfungsi untuk menghubungkan tautan yang terkait dengan perkuliahan Gizi, Kesehatan, dan Personality, sehingga memudahkan akses terhadap sumber belajar yang diperlukan. Google Form digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data atau respons dari para pelajar terkait dengan materi yang diajarkan. Sementara itu, Youtube digunakan sebagai sumber konten pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses dengan mudah. Melalui penggunaan media-media pembelajaran ini, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Para pendidik atau calon pendidik dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menyajikan materi perkuliahan secara lebih variatif dan mendukung pemahaman yang lebih baik bagi para pelajar yang nantinya akan memberi hasil dari penggunaan media pembelajaran akan memudahkan di dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Kesehatan, *Linktree*, *Google form*, dan *Youtube* .

Abstract

The purpose of writing this article is to describe the analysis of instructional media based on Linktree, Google Form, and YouTube in the subjects of Nutrition, Health, and Personality. It serves as an innovation for educators or aspiring educators in implementing teaching practices. This is driven by the current digital era or information era, which involves the utilization of technology and gadgets. Consequently, several obstacles often arise during the teaching and learning process. The application method consists of planning and assessment. In its execution, free and easy-to-operate media are utilized, such as Linktree, which functions to connect links related to the subjects of Nutrition, Health, and Personality, thereby facilitating access to necessary learning resources. Google Form is used as a tool to collect data or responses from students regarding the taught materials. Meanwhile, YouTube serves as an interactive source of instructional content that is easily accessible. Through the use of these instructional media, it is expected that the learning process can become more engaging, interactive, and effective. Educators or aspiring educators can leverage this technology to present course materials in a more diverse manner and enhance students' understanding. These media will ultimately provide outcomes from the utilization of instructional media, making the teaching and learning process more convenient.

Keywords: Learning Media, Health , *Linktree*, *Google Form*, And *Youtube* .



Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat. Pemanfaatan platform online yang beragam untuk kegiatan belajar dimungkinkan dengan akses internet yang lebih mudah dan luas. Karena perkembangan TIK, komunitas pendidikan bekerja untuk memodernisasi bagaimana instrumen elektronik digunakan di dalam kelas. TIK dapat secara khusus meningkatkan pengajaran dan pembelajaran dengan memberikan informasi yang dinamis, menarik, dan menarik serta dengan menghadirkan peluang nyata untuk pembelajaran yang dipersonalisasi.

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki potensi untuk memperkuat pengajaran, mendorong perubahan mendasar dalam sistem pendidikan, dan menyediakan peluang untuk hubungan antara sekolah dan dunia luar. Ini juga berpotensi untuk mempercepat, memperkaya, dan memperdalam keterampilan, motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, membantu menggabungkan pengalaman akademik dan profesional, dan membantu menciptakan peluang finansial bagi pekerja masa depan[1].

Tenaga kependidikan harus senantiasa berkolaborasi dengan inovasi TIK dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan mutu pendidikan. Jika ada sumber daya media yang menyertainya, proses belajar mengajar akan berjalan dengan sukses dan efisien. Bagi siswa untuk mencapai potensi penuh mereka, media dan pendekatan pembelajaran yang dinamis, ramah, dan dialogis sangat penting. Hal ini dikarenakan ketika dibekali dengan berbagai media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses engagement yang sedang dilakukan, maka potensi siswa akan lebih terbangun.

Menginspirasi dan memotivasi kegiatan belajar siswa, menumbuhkan minat dan cita-cita baru, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi mereka semua merupakan efek yang mungkin ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar[2]. Penyampaian pesan dan isi pelajaran pada masa orientasi guru akan sangat diuntungkan dengan pemanfaatan media pembelajaran pada saat itu[3].

Dengan menggunakan media pembelajaran, instruktur dan siswa dapat berkomunikasi dan terlibat satu sama lain secara lebih efektif selama proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah[4]. Salah satu contoh bagaimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. dimana selain memanfaatkan media konvensional seperti buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), pengajar juga didorong untuk menciptakan pendekatan inovatif yang memudahkan

siswa dalam menangkap permasalahan saat belajar[5]. Keanekaragaman belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Penggunaan media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi mahasiswa saat mempelajari materi perkuliahan gizi, kesehatan, dan kepribadian. Guru harus memahami bagaimana menggunakan teknologi jika ingin mendukung kegiatan pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena hampir setiap bisnis menggunakan media digital, sektor pendidikan harus beradaptasi dengan lanskap kontemporer.

Pemanfaatan berbagai perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dipahami dan diimplementasikan oleh siswa merupakan salah satu cara untuk memudahkan instruktur dalam menyampaikan pembelajaran secara online[6]. Salah satu teknologi yang digunakan untuk mengintegrasikan materi pembelajaran online adalah Linktree Media[7].

Dengan memanfaatkan media ini, pengajar dapat lebih cepat mengumpulkan materi pembelajaran di satu lokasi, sehingga lebih mudah untuk menawarkannya kepada siswa dengan cara yang benar. Untuk siswa dan instruktur, menggunakan sumber belajar online seperti *Linktree*, *Google forms*, dan *Youtube* menawarkan kemudahan dan fleksibilitas.

Sesuai dengan kebutuhannya, mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan dan perangkat pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Melalui sistem ini, dosen juga dapat melacak perkembangan mahasiswa dan memberikan kritik secara online. *Linktree* digunakan oleh satu sumber daya pendidikan online. Lebih mudah bagi pengirim untuk menyediakan tautan atau sumber instruksional di satu lokasi atau kumpulan yang akan tersedia bagi siswa saat menggunakan implementasi online. Hal ini sebagai upaya untuk mempermudah pengajaran bagi guru[6].

Tidak terlihat ideal untuk pembelajaran berlangsung tanpa penggunaan bahan pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa hanya tugas yang harus diselesaikan dan penilaian yang harus dilakukan menggunakan gambar yang diposting ke WhatsApp yang dikumpulkan melalui pembelajaran yang berani. Dengan demikian, hal itu dianggap di bawah standar. Oleh karena itu, ternyata *Linktree*, platform yang sering digunakan oleh individu untuk berjualan dan mendongkrak tingkat penjualan, bisa juga dimanfaatkan sebagai platform pembelajaran online. Selain itu, ini membantu guru dalam meningkatkan standar pengajaran dan berusaha memotivasi siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran, media tidak dapat dipisahkan dari

proses pembelajaran. Mempelajari ide-ide abstrak mendorong guru untuk mencoba metode transfer informasi lainnya. Menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan benar adalah salah satu teknik untuk membantu dan memperjelas makna pengetahuan yang ditransmisikan selama proses pembelajaran[8].

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Media Pembelajaran

Media merupakan instrumen penting untuk mengevaluasi efisiensi proses belajar mengajar di bidang pendidikan, terutama karena dinamikanya langsung menguntungkan siswa. Kata Latin media, atau medius, masing-masing berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Bahasa Arab menggunakan istilah media untuk menggambarkan tindakan mengirim dan menerima komunikasi. Media dalam pengertian yang paling luas merujuk pada individu, benda, atau keadaan yang mendorong tumbuhnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa[9].

Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa agar dapat menggugah minat siswa secara efektif dan efisien serta membangkitkan ide, perasaan, dan kekhawatiran mereka selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh instruktur dapat membantu mereka untuk mencapai tujuan mereka[8].

Berikut beberapa keunggulan media pembelajaran:

1. Media pembelajaran memperjelas bagaimana pesan disampaikan selama proses komunikasi dalam pendidikan.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan waktu, geografi, dan kemampuan indrawi.
3. Media pembelajaran memperagakan aktivitas mental siswa untuk merenungkan dan berusaha mempelajari informasi dengan sungguh-sungguh.
4. meningkatkan keinginan dan minat belajar.
5. Media pembelajaran menyampaikan pesan yang sama tentang materi
6. Media pembelajaran dapat meletakkan landasan berpikir yang konkrit dan mengurangi verbalisme dalam bentuk tulisan maupun lisan
7. Media pembelajaran dapat memperdalam pemahaman sehingga tidak mudah dilupakan, yang pada akhirnya dapat mendongkrak prestasi belajar siswa.
8. Media pendidikan dapat mengubah ide-ide abstrak menjadi lebih nyata.

2.2. Media *Linktree*

Perkembangan berbagai aplikasi baru yang dapat menunjang pembelajaran merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi dalam pengelolaan pembelajaran. Hal ini terutama berlaku di era globalisasi yang berdampak signifikan terhadap pertumbuhan sektor pendidikan. Kemajuan teknologi menjadi landasan untuk menciptakan dan menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Ada ruang untuk peningkatan penguasaan teknologi komputer, khususnya dalam domain pembelajaran[10]. Media Pembelajaran *Linktree* adalah sumber daya berbasis situs web yang tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pembelajaran online. Ini dilakukan dengan menawarkan layanan gratis termasuk kuis, pelacakan kehadiran, dan menyematkan sumber daya instruksional. Salah satu alat yang digunakan dalam proses pendidikan disebut *Linktree*.

Linktree adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk menggabungkan beberapa tautan pada satu halaman, sering disebut sebagai "pohon tautan" atau "*biolink*"[6]. Ini adalah solusi yang berharga terutama bagi individu atau merek yang memiliki banyak tautan yang ingin mereka bagikan di media sosial atau profil online mereka.

Gagasan utama di balik *Linktree* adalah untuk memberi pengguna satu tautan yang mengarah ke halaman mereka sendiri. Ketika seseorang mengklik tautan itu, mereka dibawa ke halaman yang berisi banyak tautan lain yang diinginkan pengguna. Misalnya, Anda dapat menyertakan tautan ke situs web, blog, profil media sosial, toko online, atau konten lain yang ingin mereka bagikan.

Tanpa harus mengubah URL tautan di akun sosial mereka, pengguna *Linktree* dapat dengan cepat mengelola dan mengubah tautan yang ditampilkan. Kemampuan untuk mengelompokkan dan mendistribusikan beberapa tautan di satu lokasi memberikan fleksibilitas dan kemudahan.

Linktree telah mendapatkan popularitas yang cukup besar di kalangan pengguna media sosial, terutama di platform seperti Instagram, di mana hanya satu tautan yang dapat muncul di profil pengguna. *Linktree* memungkinkan pengguna untuk membuat tautan khusus yang mengarahkan pengikut mereka ke berbagai konten atau halaman yang diinginkan.

Secara keseluruhan, dalam beberapa tahun terakhir *linktree* telah menjadi alat yang banyak digunakan untuk memaksimalkan potensi profil media sosial dengan menyediakan akses mudah ke beberapa tautan dan konten terkait melalui satu tautan. Program *Linktree* bekerja relatif sederhana karena pengguna dapat mengubah tata letak halaman, menambah, menghapus, dan mengedit koneksi sebelum menggunakannya untuk belajar.

Platform pembelajaran yang dikenal sebagai *Linktree* berisi tautan dalam satu aplikasi[11]. Kelebihan dan kekurangan *Linktree* antara lain:

Tautan memiliki nama URL terlebih dahulu linktr.ee/nama-bisnis-anda jika Anda menggunakan edisi gratis *Linktree*. Namun, jika Anda membayar untuk *Linktree*, Anda dapat mencantumkan nama perusahaan Anda di URL tautan[7].

2.3. Google form

Google form adalah situs yang berbasis web[12]. *Google forms* adalah platform yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pengumpulan data. *Google forms* adalah alat yang sering digunakan untuk membuat survei online. Siswa dapat menggunakan *Google formulir* untuk tugas akademik atau profesional untuk organisasi. Orang akan dapat menjawab kuesioner dan kuis secara akurat menggunakan Formulir Google dari lokasi mana pun menggunakan komputer atau smartphone. Akibatnya, situs ini memungkinkan guru dan profesional pengguna internet lainnya untuk berhenti mencetak tes dan kuesioner di atas kertas, yang jelas dapat mempercepat distribusi dan penyerahan tugas.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Formulir Google sangat ideal untuk pengumpulan data, menghasilkan tes menit terakhir, menjawab pertanyaan yang lebih mudah, mendapatkan umpan balik dari individu yang jauh, mengelola pendaftaran atau kegiatan sekolah secara online, dan tugas serupa lainnya [13].

Berikut adalah beberapa keuntungan menggunakan *Google form* untuk melakukan evaluasi selama proses pembelajaran: 1) Menawarkan beragam ujian yang dapat dipilih. Sesuai dengan kebutuhan pengguna, website ini menawarkan berbagai fasilitas pengujian yang dapat digunakan secara gratis. seperti kotak centang, menu tarik-turun, skala linier, jawaban pilihan ganda, dan lain sebagainya. Dapat menggunakan video dan gambar *Youtube* dalam kuis. 2) Responden mampu bereaksi dengan cepat di mana pun mereka berada. menggunakan laptop atau perangkat seluler dengan akses internet, dan siapa saja dapat menggunakannya secara gratis untuk membuat kuis dan kuesioner online, kemudian membagikan URL tautan formulir. Dengan mengakses tautan atau alamat web yang dibagikan, responden dapat merespons dari mana saja kapan saja[14].

2.4. Youtube

Sebuah program bernama *Youtube* memungkinkan pengguna untuk berbagi dan melihat berbagai konten video, termasuk menampilkan musik, hiburan, berita, dan aktivitas yang telah diedit menjadi film yang indah[15]. *Youtube* telah lama menjadi sumber media pendidikan yang populer. Kesederhanaan penggunaan aplikasi ini menarik bagi berbagai organisasi, baik untuk pertukaran informasi biasa dan bahkan

untuk menjalankan bisnis. Menurut statistik di situsnya sendiri, *YouTube* memiliki lebih dari satu miliar pengguna, atau hampir sepertiga dari seluruh pengguna internet.

Youtube adalah salah satu platform berbagi video paling populer saat ini[16]. Pengguna dapat mengunggah, mencari, menonton, berdebat, bertanya, dan menanggapi tentang video secara gratis di situs berbagi video *Youtube*. Film, acara TV, dan video buatan pengguna ini semuanya adalah cuplikan video.

Di *Youtube*, berbagai materi video dapat ditemukan, termasuk Vlog, Musik, Berita & Informasi, Olahraga, Video Musik, dan Video Gaya Hidup. Blog video adalah apa yang disarankan oleh nama "Vlog" atau "Blog Video". berisi renungan, dongeng, atau kegiatan sehari-hari yang sering diblog.

Tujuan penggunaan media *Youtube* dalam pembahasan ini adalah untuk menemukan video yang merupakan bahan ajar beserta petunjuk penggunaannya, dan yang dalam video tersebut memberikan pengajaran dan penjelasan sesuai dengan konten yang akan diajarkan[17].

3. Metode Penelitian

Memanfaatkan perencanaan yang matang, melakukan tinjauan literatur, mengakses database artikel dari jurnal akademik, dan meninjau makalah merupakan metodologi penelitian. *Google Scholar*, *Sinta*, dan *Scopus* semuanya termasuk dalam pencarian basis data. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel ini adalah media pembelajaran berbasis *Linktree*, *Google form*, dan *Youtube*. Terdapat 12 artikel yang sesuai dengan topik pembahasan yang diminta yang terletak di hasil pencarian.

A methodical approach of gathering, analyzing, and synthesizing pertinent material in a certain topic is called library studies. This entails looking for, choosing, and critically evaluating text sources, including books, papers, reports, scientific journals, and other materials pertinent to the research or study being conducted[18]. Tujuan utama dari studi Pustaka adalah untuk memahami keadaan terkini dari pengetahuan yang ada tentang topik tertentu, mengidentifikasi celah penelitian yang belum terjawab, dan mengumpulkan dasar pengetahuan yang kuat untuk penelitian atau kajian yang lebih lanjut.

Proses studi Pustaka biasanya melibatkan langkah – Langkah berikut :

1. Menentukan topik penelitian atau studi yang spesifik
2. Melakukan pencarian literatur dengan menggunakan sumber – sumber yang relevan, seperti basis data jurnal, peprustakaan, atau sumber -sumber daring.
3. Mengevaluasi dan memilih sumber – sumber yang relevan untuk disertakan dalam studi Pustaka.
4. Membaca, meringkas, dan menggabungkan informasi dari sumber – sumber yang terpilih.
5. Menyusun dan menulis tinjauan Pustaka dengan merangkum temuan-temuan, membandingkan pendekatan atau penelitian yang berbeda, dan menyajikan sintesis informasi yang diperoleh.

4. Hasil dan Pembahasan

Table 1 shows some of the findings from the study of the articles pertaining to learning media based on *Linktree*, *Google form*, *Youtube*, and *Quizizz*:

Table 1. Hasil Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Linktree*, *Google form*, *Youtube* dan *Quizizz*

No	Hasil
1	Judul: Pemanfaatan <i>Linktree</i> , <i>Google form</i> , <i>Youtube</i> dan <i>Quizizz</i> Sebagai Media Bantu Pembelajaran Daring selama Periode Adaptasi Baru di SDN Dayeuhkolot II Subang, Hasil : Siswa merespon dengan kuat penggunaan materi pembelajaran online, sesuai dengan hasil program penguatan pembelajaran online. Mereka merasa nyaman memanfaatkan media <i>Quiz</i> dan <i>Linktree</i> dalam kegiatan belajar mengajar[6].
2	Judul : Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Linktree</i> Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru, Hasil : Guru memahami dan mampu menggunakan dan memanfaatkan materi pembelajaran, yang meningkatkan inovasi dan kreativitas guru di kelas. Guru secara aktif terlibat dalam proses mempraktekkan program pelatihan[19].
3	Judul : Inovasi Media Pembelajaran <i>Linktree</i> dan Evaluasi <i>Quizizz</i> pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP, Hasil : Temuan validasi media pembelajaran menunjukkan kelayakan penggunaan media pembelajaran yang berfokus pada evaluasi <i>Linktree</i> dan <i>Quizizz</i> [20].
4	Judul : Efektivitas Penerapan Aplikasi <i>Linktree</i> dan <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar,

Hasil : Penggunaan program *Linktree* dan *Wordwall* oleh siswa Kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi Jakarta Timur dan motivasi internal siswa berkorelasi signifikan [21].

- 5 Judul : Pengembangan Materi Ajar Berbasis (ICT) Dengan Memakai *Linktree* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMPS Islam Annur Prima Di Masa Pandemi Covid19, Hasil : Di masa pandemi Covid 19 ini, bahan ajar berbasis TIK sangat user friendly dan dapat menjadi media alternatif penyebaran kurikulum IPS di SMPS Islam Annur Kelas 7.
- 6 Judul : Media Pembelajaran Mobile Menggunakan *Linktree* Pada Mata Pelajaran Komputer & Jaringan Dasar di SMKN 1 Lebong Tengah, Hasil : Direkomendasikan agar instruktur dan siswa memanfaatkan produk mobile sebagai media pembelajaran alternatif karena telah lulus uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan serta dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran komputer dan konsep dasar jaringan[7].
- 7 Judul : Pengembangan E-LKPD Berpendekatan STEM Menggunakan *Google form* dan *Linktree* untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP, Hasil : Temuan penelitian menunjukkan validitas usulan E-LKPD dan kualitasnya sebagai metode STEM, yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan menarik secara visual serta mudah digunakan[5].
- 8 Judul : Pengembangan E-Learning Berbantu *Linktree* Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas Iv Mi Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk, Hasil : Temuan survei respon guru mengungkapkan proporsi 94% yang dianggap sangat baik, dan hasil survei respon siswa mengungkapkan proporsi 90% yang dianggap sangat baik dalam percobaan besar[22].
- 9 Judul : Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis Media Link Tree Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Di Mi Al- Irsyad Darusalam Lampung Barat, Hasil : Evolusi nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran link tree menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat, terlihat dari rata-rata nilai siswa meningkat dari 50,625 menjadi 70,17. Minat Belajar dan Media Link Tree adalah kata-katakunci[23].

-
- 10 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Information and Communication Technology (ICT) dengan Menggunakan Link. Tree Pada Materi Statistika Kelas X SMK Imelda Medan TP 2020-2021, Hasil : Persentase temuan menunjukkan pemanfaatan Link dalam materi pendidikan TIK. Pohon tersebut mengikuti proses perkembangan dan layak digunakan sebagai bahan pendidikan[24].
-
- 11 Judul : Pengembangan Panduan Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Web *Linktree* Terhadap Literasi Sains Dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan Ipa Kelas Iv SD, Hasil : Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran yang didukung media online *Linktree* menunjukkan tingkat literasi sains dan keterampilan metakognitif yang jauh lebih tinggi daripada siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbantuan tanpa menggunakan media web *Linktree*[25].
-
- 12 Judul : Analisis Pembelajaran Ips Berbasis Web Dengan *Linktree* Pada Materi Karakteristik Ruang Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar, Hasil : Karena belajar ilmu sosial dengan *Linktree* menyenangkan dan anak-anak senang menggunakan setiap fungsi, murid tidak bosan[26].
-

5. Kesimpulan

Pertama, penggunaan *Linktree* memungkinkan pendidik atau calon pendidik untuk menyediakan link yang terkait dengan bahan ajar, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengakses sumber informasi tambahan dan mendalamkannya. Hal ini memperluas dan memperkaya pemahaman mereka terhadap topik yang sedang dipelajari.

Kedua, penggunaan *Google form* sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam mengumpulkan data atau tanggapan dari mahasiswa. Untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan formulir online untuk membuat pertanyaan atau tugas interaktif. Selain itu, data yang dikumpulkan menggunakan *Google Form* dapat berguna untuk memantau perkembangan siswa dan mengevaluasi keefektifan instruksional.

Ketiga, *Youtube* sebagai media pembelajaran menyediakan akses ke berbagai konten video yang relevan dengan materi perkuliahan[27]. Mahasiswa

dapat mengakses video kuliah, tutorial, atau materi terkait lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan visual tentang topik yang dipelajari. Video juga dapat membantu memperkaya pengalaman pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi mahasiswa.

Menurut sejumlah artikel yang telah diperiksa, menggunakan alat pembelajaran seperti *Linktree*, *Google forms*, dan *Youtube* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mata pelajaran yang disajikan lebih mudah dipahami dan lugas. Untuk meningkatkan keefektifan, memicu minat siswa dalam belajar, dan menginspirasi mereka untuk berhasil dalam upaya akademis mereka, guru harus mempermudah mereka untuk menyediakan banyak informasi di satu tempat.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis *Linktree*, *Google form*, dan *Youtube* pada materi perkuliahan Gizi, Kesehatan, dan Personality dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi dan platform digital ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menyajikan informasi yang lebih kaya, dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

6. Daftar Rujukan

- [1] M. O. Yusuf, "Information And Communication Technology And Education: Analysing The Nigerian National Policy For Information Technology," *Int. Educ. J.*, Vol. 6, No. 3, Pp. 316–321, 2005.
- [2] Tri Linggo Wati, "Pembuatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Bahan Alam Melalui Pembelajaran Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik," Vol. 26, No. 2, Pp. 144–153, 2022.
- [3] W. Badan, P. Sumber, D. Manusia, P. Riau, P. Baru, And P. Riau, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Vol. 3, No. 14, P. 12, 2002.
- [4] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. 2014.
- [5] A. Ai'syah, U. Z. Salma, And N. R. Dewi, "Pengembangan E -Lkpd Berpendekatan Stem Menggunakan *Google form* Dan *Linktree* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp," *Proceeding Semin. Nas. Ipa*, Pp. 301–314, 2022.
- [6] R. Kurniawati, S. Fuada, And F. Dawani, "Pemanfaatan *Linktree*, *Google form*, *Youtube* Dan *Quizizz* Sebagai Media Bantu Pembelajaran Daring Selama Periode

- Adaptasi Baru Di Sdn Dayeuhkolot Ii Subang,” *Indones. J. Community Serv. Eng. Educ.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 85–94, 2021.
- [7] Y. Kartika And S. Zakir, “Media Pembelajaran Mobile Menggunakan *Linktree*,” *J. Tek. Inform.*, Vol. 12, No. 2, Pp. 87–94, 2022.
- [8] Arsyad A, “Media Pembelajaran,” Pp. 23–35, 2011.
- [9] A. Mathematics, “Modul Media Pembelajaran,” Pp. 1–23, 2016.
- [10] K. Kuncahyono, “Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar,” *J. Pemikir. Dan Pengemb. Sekol. Dasar*, Vol. 5, No. 2, P. 773, 2017, Doi: 10.22219/Jp2sd.Vol5.No2.773-780.
- [11] A. Renova, A. Idrus, And S. Suratno, “*Linktree* Sebagai Multimedia Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv),” *J. Ilm. Bina Edukasi*, Vol. 15, No. 2, Pp. 101–115, 2022, Doi: 10.33557/Jedukasi.V15i2.2119.
- [12] D. Parinata And N. D. Puspaningtyas, “Optimalisasi Penggunaan *Google form* Terhadap Pembelajaran Matematika,” *Mathema J. Pendidik. Mat.*, Vol. 3, No. 1, P. 56, 2021, Doi: 10.33365/Jm.V3i1.1008.
- [13] S. Bulan And H. S. Zainiyati, “Pembelajaran Online Berbasis Media *Google formulir* Dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Paser,” *Syamil J. Pendidik. Agama Islam (Journal Islam. Educ.*, Vol. 8, No. 1, Pp. 15–34, 2020, Doi: 10.21093/Sy.V8i1.2300.
- [14] H. H. Batubara, U. Islam, K. Mab, J. Adhyaksa, And N. Banjarmasin, “Di Prodi Pgmi Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari,” Vol. 8, No. 2.
- [15] N. Bestari, *Penggunaan Youtube Sebagai Bentuk Media Pembelajaran (Studi Kasus Program Studi Administrasi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas* 2022. [Online]. Available: [https://Repository.Unja.Ac.Id/44246/%0ahttps://Repository.Unja.Ac.Id/44246/1/Skripsi Full Text.Pdf](https://Repository.Unja.Ac.Id/44246/%0ahttps://Repository.Unja.Ac.Id/44246/1/Skripsi%20Full%20Text.Pdf)
- [16] B. Pratiwi And K. P. Hapsari, “Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia,” Vol. 4, No. 2, Pp. 282–289, 2020.
- [17] I. Artikel And D. N. Ariani, “Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi Informasi Artikel,” Vol. 2, No. 1, Pp. 47–66, 2016.
- [18] Wahyudin, “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan,” *Pre-Print Digit. Libr. Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, Vol. 6, No. 1, Pp. 1–6, 2017.
- [19] F. Fitriani, M. Muzakkir, E. R. P. Astuti, A. Jayadi, And S. Gunawan, “Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran *Linktree* Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru,” *Selaparang J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, Vol. 4, No. 3, P. 839, 2021, Doi: 10.31764/Jpmb.V4i3.5393.
- [20] Z. M. Mardhatilla, “Inovasi Media Pembelajaran *Linktree* Dan Evaluasi Quizizz Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas Viii Smp,” *Proceeding Integr. Sci. Educ. Semin.*, Vol. 1, Pp. 441–448, 2021.
- [21] Nurafni And M. Ninawati, “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Linktree* Dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Pemikir. Dan Pengemb. Sekol. Dasar*, Vol. 9, No. 2, Pp. 217–225, 2021, [Online]. Available: <https://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jp2sd/Article/View/17317>
- [22] A. F. Syafi’i, E. Mujiwati, And N. Primasatya, “Pengembangan E-Learning Berbantu *Linktree* Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas Iv Mi Sabilillah Tanjung ...,” 2022, [Online]. Available: http://Repository.Unpkediri.Ac.Id/5934/%0ahttp://Repository.Unpkediri.Ac.Id/5934/1/Rama_86206_18101100149_0725076201_0722039001_01_Front_Ref.Pdf
- [23] D. Prayogo, “Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis Media Link Tree Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Di Mi Al- Irsyad Darusalam Lampung Barat,” 2021, [Online]. Available: <http://Repository.Radenintan.Ac.Id/16108/>
- [24] M. T. Student Et Al., *Pengembangan Bahan Ajar Information And Communication Technology (Ict) Dengan Menggunakan Link Tree Pada Materi Statistika Kelas X Smk Imelda Medan T.P. 2020-2021*, Vol. 14, No. 1. 2021.
- [25] I. Putu, W. Andika, And K. Yudiana, “Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media

- Linktree* Meningkatkan Literasi Sains Dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan Ipa Kelas Iv A R T I C L E I N F O,” *J. Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 1, Pp. 52–60, 2022, [Online]. Available:
<https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.47635>
- [26] R. A. Firda And P. Rachmadyanti, “Analisis Pembelajaran Ips Berbasis Web Dengan *Linktree* Pada Materi Karakteristik Ruang Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, Vol. 10, No. 5, Pp. 948–958, 2022, [Online]. Available:
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46661>
- [27] A. Pujiono, “Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z,” *Didache J. Christ. Educ.*, Vol. 2, No. 1, P. 1, 2021, Doi: 10.46445/Djce.V2i1.396.