

Analisis Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Linktree* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Dalam Mata Pendidikan Pancasila Peserta Didik SMA N 1 Gamping

Sumantin Sitorus ^{a,1}, Puji Wulandari Kuncorowati ^{b,2},

¹ (sumantinsitorus.2021@student.uny.ac.id) Mahasiswa Departemen PKnH, FISIP, UNY

² (puji_wulandari@uny.ac.id) Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UNY

^a Mahasiswa (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISIP UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISIP UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi linktree terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Gamping. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh metode ceramah yang monoton serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen (nonequivalent control group). Pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, dan angket minat belajar. Analisis data mencakup uji instrumen (validitas dan reliabilitas) serta uji hipotesis menggunakan uji-t (independent sample t-test). Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,553, yang berarti tidak ada perbedaan signifikan pada tingkat 0,553. Maka penetapan hipotesis nilai Sig < 0,05. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Gamping antara yang menggunakan pembelajaran “Aplikasi linktree” (kelas eksperimen) dengan media konvensional (kelompok kontrol).

Kata Kunci: Media Linktree, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of using Linktree-based learning media on students' interest in learning Pancasila Education at SMA Negeri 1 Gamping. The research is motivated by the low student interest, which is influenced by monotonous lecture methods and the lack of engaging and interactive learning media. The approach used is quantitative with a quasi-experimental design (nonequivalent control group). Data were collected through pre-tests, post-tests, and learning interest questionnaires. Data analysis included instrument tests (validity and reliability) and hypothesis testing using the t-test (independent sample t-test). The test result showed a significance value of 0.553, which means there is no statistically significant difference at the 0.05 level. However, the hypothesis states that Sig < 0.05. Therefore, the t-test result indicates that there is a difference in students' learning interest at SMA Negeri 1 Gamping between those who used the “Linktree Application” (experimental class) and those who used conventional media (control group).

Keywords: Linktree Media, Learning Interest, Pancasila Education.

Sejarah Artikel

Diterima : 13-07-2025

Disetujui : 15-07-2025

Kata kunci:

Linktree, Minat Belajar, SMA N 1 Gamping

Keywords:

Linktree, learning interests, SMA N 1 Gamping

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran esensial dalam kurikulum pendidikan nasional karena berperan penting dalam membentuk karakter warga negara yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Namun, kenyataannya, minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila di berbagai jenjang masih tergolong rendah (Masrita, 2017). Hal ini dipicu oleh dominasi metode ceramah dalam pengajaran serta kurangnya variasi media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa (Fahrina, et al., 2020). Pendidikan Pancasila yang tentu mengalami beberapa perubahan secara signifikan, sebagian siswa yang tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena dianggap sulit memahami materi dan mendapatkan nilai melalui proses pembelajaran PKn (Masrita, 2017). Perlu diketahui dalam Pendidikan Kewarganegaraan bagi peserta didik akan memberikan dampak-dampak yang positif bagi diri peserta didik. Maka dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi peserta didik untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa menjadi lebih baik (Adisel, et al., 2021). Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan bagi peserta didik yaitu menumbuhkan sikap yang baik, positif yang terdapat dalam Pancasila. Maka dari itu

sebagai pendidik kita harus bisa menjadi contoh yang baik bagi mereka, karena setiap perilaku seorang pendidik akan dicontoh oleh peserta didik, jadi jika seorang guru berperilaku tidak baik, maka siswa akan mencontoh perilaku tersebut begitu pun sebaliknya .

Banyak siswa ketika guru sedang mengajar atau menjelaskan Pembelajaran Pancasila siswa malah tidak memperhatikan guru tersebut, mereka banyak bermain dan mengacuhkan penjelasan-penjelasan yang guru terangkan. Dalam hal ini, ada beberapa pertanyaan yang terlintas, bila kita melihat kenyataan bahwa sebagian besar siswa menganggap remeh pembelajaran Pancasila ini. Seperti mengapa siswa sangat kurang meminati pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, apakah dari siswanya sendiri yang mungkin tidak ingin tau dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila . Atau mungkin kesalahan dari guru karena guru masih kurang efektif dalam menjelaskan materinya yang masih sering monoton, banyak ceramah, lalu sering banyak hafalan, dan mungkin kerena gurunya galak. (Adisel, et al., 2021)

Proses pembelajaran telah mengikuti kemajuan teknologi, termasuk melalui pembelajaran online. Penerapan pembelajaran melalui internet (e-learning) menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi sikap pasif peserta didik dengan tegas menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat penting karena pemahaman peserta didik banyak bergantung pada penggunaan media tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya memberikan dukungan kepada guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih efektif. Bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran, kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat meningkat, diikuti dengan pencapaian minat belajar yang lebih tinggi setelah penerapan media tersebut.

Pentingnya peran guru dan praktik pengajaran sangat terlihat dalam kesuksesan proses belajar-mengajar. Interaksi yang masih terbatas pada metode ceramah cenderung memberikan dampak buruk pada pemahaman peserta didik. Sistem pembelajaran satu arah yang dominan selama ini dapat membuat peserta didik kehilangan motivasi belajar, dengan hasil belajar yang terpengaruh (Akhmad, et al., 2018). Oleh karena itu, penting untuk mengatasi permasalahan ini agar peserta didik tetap termotivasi dan mencapai minat belajar yang optimal. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang oleh guru memiliki dampak positif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang pada akhirnya menghasilkan prestasi belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Peran utama guru dan praktik pengajaran mereka memegang peranan yang sangat signifikan dalam mencapai keberhasilan proses belajar-mengajar bagi sebagian besar peserta didik. Namun, disayangkan bahwa interaksi yang masih bersifat satu arah, terutama melalui metode ceramah, dapat memberikan dampak negatif terhadap pemahaman peserta didik, potensial menimbulkan rasa bosan, dan mengurangi motivasi belajar.

Masalah utama yaitu dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran memiliki. Meskipun penggunaan media presentasi seperti PPT dapat membantu menyampaikan materi, namun ketergantungan yang berlebihan pada metode ceramah dan kurangnya interaksi yang mendalam membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan bagi siswa. Fokus pada keterbatasan metode ceramah: "Kurangnya variasi metode, terutama dominasi metode ceramah, membuat siswa cenderung pasif dan sulit untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, minat belajar mereka menurun dan pemahaman konsep menjadi kurang optimal. Menghubungkan dengan gaya belajar siswa yang dimana setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda (Sorensen, 2015).

Berdasarkan hasil pra-observasi yang Saya lakukan, Metode ceramah yang monoton tidak mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa, sehingga banyak siswa yang merasa kesulitan untuk mengikuti dan memahami materi pelajaran. Adanya Penambahan aspek psikologis dimana Monotonnya metode pembelajaran dapat memicu rasa bosan dan jenuh pada siswa. Hal ini dapat

menghambat perkembangan kognitif dan emosional siswa, serta menurunkan motivasi belajar mereka. Jika dibandingkan dengan metode canva ataupun media pembelajaran interaktif lainnya dengan metode pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, seperti diskusi kelompok atau proyek, metode ceramah cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa."Jadi kesimpulan kurangnya variasi metode, terutama dominasi metode ceramah, membuat siswa cenderung pasif dan sulit untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, minat belajar mereka menurun dan pemahaman konsep menjadi kurang optimal. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga metode ceramah yang monoton tidak mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa.

Menurut profesor Bent Meier Sorensen (Sorensen, 2015) di Copenhagen Business School, Denmark, yang melarang PowerPoint karena itu membuat mahasiswa kurang paham dan dosen bosan. Hal ini ia tuangkan dalam artikel di The Conversation. Menurut beliau PowerPoint cenderung menyajikan materi dalam format yang sederhana, sering kali hanya berupa poin-poin penting. Hal ini dapat menghambat siswa untuk berpikir kritis dan mendalami materi secara lebih mendalam. Siswa mungkin hanya menerima informasi tanpa menganalisis atau mempertanyakan konten yang disajikan (Sorensen, 2015) dan Penggunaan PowerPoint yang berlebihan dapat mengurangi interaksi antara guru dan siswa. Siswa lebih fokus pada mencatat informasi dari slide, sehingga kurang terlibat dalam diskusi atau pertanyaan yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Interaksi yang minim ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi monoton. (Djamarah, 2018) dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa penggunaan media pembelajaran *linktree* secara umum dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan telah menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti *linktree* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Misalnya, pada pembelajaran IPS dalam penelitian yang dilakukan oleh (Amalia & Adi 2020) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *linktree* dan Wordwall dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *linktree* dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Kurniawati et al., 2021; Nurafni & Ninawati, 2021).

Dengan demikian, judul skripsi yang disarankan di atas dapat menjadi acuan untuk penelitian yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang pengaruh media pembelajaran *linktree* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Gamping.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *linktree* dan Wordwall dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa kelas V sebesar 19,3% (dengan skor signifikansi 0,010 atau $< 0,05$) sedangkan sisanya sebesar 80,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini. Penelitian oleh Nera (Afriyane, 2023) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *linktree* melalui Discovery Learning kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar geografi di SMA. Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan ADDIE model dan menunjukkan bahwa media ini memiliki validitas tinggi dari segi material, media, dan desain pembelajaran. Namun, hasil belajar yang diperoleh hanya sekitar 54,38% mencapai KKM, dan beberapa siswa belum mencapai KKM karena dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dan internal. Penelitian oleh (N. Kinanti, 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-learning berbantuan *linktree* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Logistik. Hasil belajar pada uji coba kelompok besar menunjukkan perbedaan hasil belajar di mana kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan survei pra observasi penelitian dan kondisi yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *linktree* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMA N 1 Gamping. Dengan demikian, peneliti berfokus akan meneliti terkait “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *linktree* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Negeri 1 Gamping”. Penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti PowerPoint juga dinilai tidak efektif karena mengurangi interaksi antara guru dan siswa serta membuat pembelajaran monoton (Sorensen, 2015; Djamara, 2023). Kurangnya media pembelajaran yang menarik menghambat keterlibatan siswa, mempengaruhi motivasi belajar mereka, dan berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila. Seiring perkembangan teknologi informasi, muncul berbagai platform pembelajaran digital yang potensial untuk dimanfaatkan. Salah satunya adalah *linktree*, sebuah aplikasi agregator tautan yang memungkinkan guru menyusun berbagai sumber belajar dalam satu wadah digital. Pemanfaatan media ini menjadi solusi strategis dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Kinanti, 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *linktree* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Amalia & Adi, 2020; Kurniawati et al., 2021). Namun, sebagian besar riset sebelumnya masih terbatas pada bidang studi lain seperti Geografi atau IPS, serta banyak yang menggunakan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi kekosongan tersebut melalui pendekatan kuantitatif di bidang Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai dasar dan ideologi bangsa, serta panduan dalam membentuk karakter bangsa yang religius, humanis, demokratis, dan adil (Muslimin, 2016:30; Febriansyah, 2017:4). Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk ditanamkan melalui proses pendidikan sejak dini (Syamsudin, 2019:82). Media pembelajaran yang efektif harus memenuhi kriteria kemudahan penggunaan, relevansi, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Pratiwi & Meilani, 2018). Dalam konteks ini, *linktree* dinilai memiliki keunggulan karena dapat menyajikan materi dalam berbagai format (teks, video, audio) dan diakses dengan mudah oleh siswa (Kinanti, 2022). Penelitian sebelumnya seperti oleh (Prayogo, 2021) dan (Afriyose, 2023) mengindikasikan bahwa *linktree* memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar, namun belum secara spesifik diuji dalam konteks Pendidikan Pancasila di tingkat SMA.

Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *linktree* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Gamping. Serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif di lingkungan sekolah menengah. Pengembangan akan hipotesis berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka di atas, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *linktree* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Gamping.

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *linktree* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Gamping.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti berasumsi bahwa terdapat pengaruh dalam pelaksanaan media pembelajaran “Aplikasi *linktree*” dan pembelajaran

konvensional (Poster) terhadap minat belajar yaitu perasaan atau motivasi siswa dari angket kepuasan dari pentingnya penggunaan aplikasi dalam pembelajaran dalam minat belajar siswa. Untuk mengetahui hal tersebut, penelitian pada media pembelajaran “Aplikasi *linktree*” dan pembelajaran konvensional (poster). Hasil Penelitian yang memperkuat minat belajar dengan media oleh (Friskawati, et al., 2024) Minat belajar siswa dalam yang dimaksud dalam penelitian ini bagaimana motivasi belajar siswa dengan adanya media aplikasi. siswa juga memiliki ketertarikan dalam belajar dengan adanya media pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran maka dapat membuka wawasan siswa dalam menanggapi hal sedemikian rupa dan memiliki pemikiran yang kritis dan berusaha meyakinkan dirinya untuk ingin tahu. Media pembelajaran yang membuat siswa untuk lebih tertarik dalam belajar adalah misalnya media pembelajaran yang berbasis video, gambar, peta dan globe, grafik, herbarium dan lain sebagainya, memancing siswa untuk lebih tertarik untuk mengetahui suatu pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, menurut (Arsyad, 2014) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Oleh karena itu minat serta motivasi yang berasal dari dorongan dari penggunaan media pembelajaran tersebut sangat mempunyai peran penting yang dominan lebih positif dan efektif.

Menurut Teori (Sardiman, 2016) tekun dalam menyelesaikan tugas yakni peserta didik yang tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar menunjukkan motivasi yang tinggi. Bekerja keras dalam mengatasi kesulitan yakni peserta didik yang bekerja keras dalam mengatasi kesulitan menunjukkan kemampuan untuk tetap termotivasi. Menunjukkan minat pada berbagai masalah yakni peserta didik yang menunjukkan minat pada berbagai masalah menunjukkan kemampuan untuk tetap termotivasi dalam belajar mengerjakan pertanyaan secara mandiri yakni peserta didik yang bekerja secara mandiri menunjukkan kemampuan untuk mengelola waktu dan tugas belajarnya sendiri. Mudah bosan dengan tugas berarti peserta didik yang mudah bosan dengan tugas menunjukkan perluasan indikator untuk memahami tingkat konsentrasi dan minat belajar. Mempertahankan pendapat yang artinya peserta didik yang mempertahankan pendapatnya menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berpendapat. Peserta didik yang sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini menunjukkan komitmen dan kepercayaan diri dalam apa yang mereka lakukan. Senang menemukan dan mencari masalah yang artinya peserta didik yang senang menemukan dan mencari masalah menunjukkan minat dan keinginan untuk belajar lebih dalam.

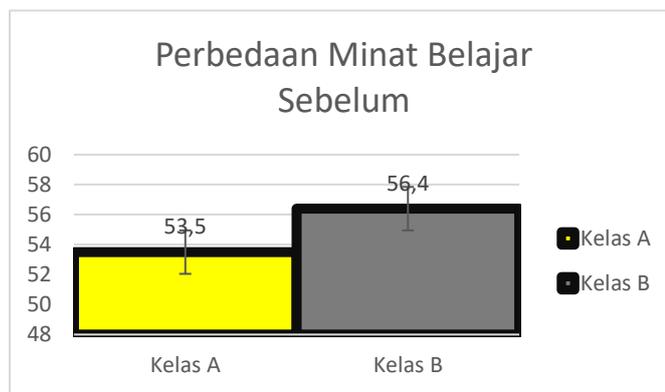
Menurut Morgan, sebagaimana dikutip oleh (Purwanto, 2014, p. 85) dalam buku *Introduction to Psychology*, mengemukakan “Belajar adalah perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil latihan dan pengalaman.” Menurut Witherington, sebagaimana dikutip oleh (Chariyah 1994, p. 86) dalam *Educational Psychology* mengemukakan: “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Sehingga penelitian ini membuat instrumen angket penelitian yang dimana memperbandingkan kelas eksperimen (A) dan Kelas Kontrol (B). Penelitian melakukan sebelum melakukan treatment atau perlakuan menggunakan media pembelajaran untuk melihat, Apakah siswa minat dan terdorong akan penggunaan media pembelajaran dan melihat apakah sebelum menggunakan media pembelajaran siswa itu bosan atau ingin menggunakan media pembelajaran. Sehingga di berikan pretest terdahulu ke siswa kelas A dan B. Pre test diberikan pada siswa sebelum kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Sedangkan post test diberikan pada siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan siswa. Setelah hasil pre test dan post test didapatkan selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji independent sample t test seperti pada tabel 1.

Tabel 1.

Perbedaan Minat Belajar Angket

Hasil Belajar	N	Mean	Mean Difference
Kelas Kontrol	36	53.58	2.90
Kelas Eksperimen	36	56.42	

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari nilai post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan pembelajaran “Aplikasi *linktree*” pada kelas eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari selisih rata-rata post-test kelas kontrol dengan pos-test kelas eksperimen yaitu sebesar 2.90, dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata 53.58 dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 56.42.



Gambar 1. Perbedaan Minat Belajar Sebelum

Berdasarkan gambar 1, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mengalami signifikan yang lebih besar yaitu sebesar 56,4 dibandingkan dengan kelas Kontrol yang hanya 53,5 Selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui perbedaan Angket minat belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji independent sample t test.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pelaksanaan pembelajaran “Aplikasi *linktree*” dan metode konvensional (poster) terhadap Keterampilan berpikir siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila SMA Negeri 1 Gamping. Hal ini dijumpukan melalui hasil nilai uji-T dengan bantuan software SPSS versi 22 sebesar .290 dan nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,005 < 0,05$). Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media *linktree* terhadap minat belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari Hasil Penelitian ini dapat di lihat bahwa Kelas A sangat membutuhkan media pembelajaran dan ini kesempatan yang menarik untuk di berikan tretmean atau perlakuan media Aplikasi *linktree* untuk melihat apakah ada pengaruh setelah menggunakan media aplikasi tersebut dan kelas kontrol juga di berikan media konvensional. Tabel histogram post test sebagai berikut.

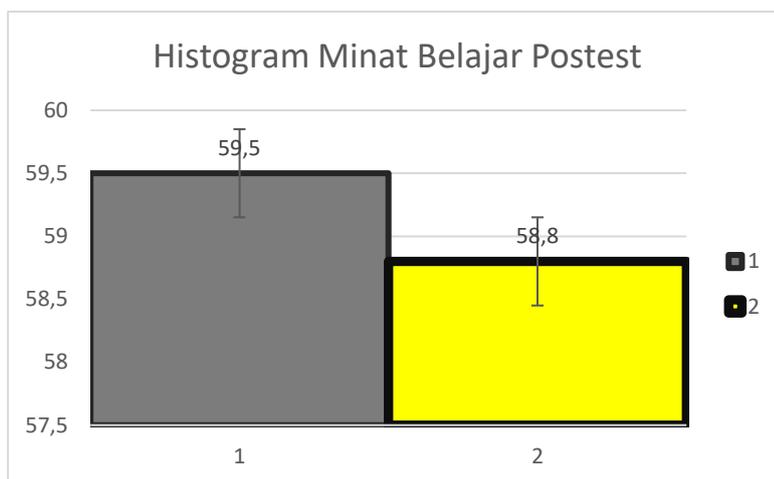
Tabel 2.

Perbedaan Minat Belajar Angket

Hasil Belajar	N	Mean	Mean Difference
Kelas Kontrol	36	58,83	0,75

Kelas Eksperimen	36	59,58	
------------------	----	-------	--

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari nilai post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan pembelajaran “Aplikasi *linktree*” pada kelas eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari selisih rata-rata post-test kelas kontrol dengan post-test kelas eksperimen yaitu sebesar 0,75, dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata 58,83 dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 59,58.



Gambar 2. Perbedaan Minat belajar sesudah memberikan perlakuan

Berdasarkan gambar 2, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar setelah di berikan treatment atau perlakuan yang lebih besar yaitu sebesar 59,5 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 58,8. Selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui perbedaan Minat Belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji independent sample t test. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pelaksanaan pembelajaran “Aplikasi *linktree*” dan metode konvensional (poster) terhadap Minat Belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila SMA Negeri 1 Gamping sangat efektif .

Hasil penelitian ini menunjukan melalui hasil nilai uji-T dengan bantuan software SPSS versi 22 sebesar .214 dan nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,005 < 0,05$). Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat Pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran linktree terhadap minat belajar peserta didik pada mata pendidikan pancasila.

Rendahnya rata-rata Minat belajar pada kelas kontrol dibandingkan dengan kelas eksperimen tentu dilatarbelakangi oleh beberapa hal diantaranya yaitu siswa sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran di karenakan waktu pembelajaran di jam terakhir atau jam siang, siswa lebih suka dengan disertai media dalam pembelajaran berbasis online dan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke peserta didik, berbeda dengan aplikasi *linktree* yang dimakna jika berkomunikasi bisa lewat online ataupun membuat pertanyaan dari situs web di aplikasi yang terjadinya interaksi 2 arah antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa.

Media pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi. Tidak hanya itu, peserta didik secara pasif menerima informasi, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis serta

tidak bersandar pada realitas kehidupan, memberikan hanya tumpukan beragam informasi kepada peserta didik, cenderung fokus pada bidang tertentu, waktu belajar peserta didik sebagian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah guru, dan mengisi latihan (kerja individual) (Fadillah, 2016)

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran "Aplikasi *linktree*" memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Gamping. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh pemanfaatan media aplikasi *linktree* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA N 1 Gamping. Latar belakang penelitian menunjukkan rendahnya minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh metode ceramah yang monoton dan kurangnya media pembelajaran interaktif. Dengan pendekatan kuantitatif dan desain kuasi-eksperimen, data dikumpulkan melalui pretest, posttest, dan angket minat belajar.

Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran "Aplikasi *linktree*" menunjukkan rata-rata post-test lebih tinggi (56.42) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional (53.58), dengan selisih rata-rata 2.90. Meskipun nilai signifikansi uji awal adalah 0,553 yang berarti tidak ada perbedaan signifikan pada tingkat 0.05, namun dengan penetapan hipotesis Sig < 0.05, uji-t menunjukkan adanya perbedaan minat belajar. Lebih lanjut, hasil analisis angket minat belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang lebih besar (59.5) dibandingkan kelas kontrol (58.8). Uji-T dengan nilai signifikansi 0,005 (lebih kecil dari 0,05) menegaskan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media *linktree* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa *linktree* menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan motivasi serta interaksi siswa dalam pembelajaran.

Saran

1. Bagi Guru Pendidikan Pancasila: Diharapkan guru dapat mengadopsi dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti *linktree* secara lebih luas. Hal ini penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Guru juga disarankan untuk mengeksplorasi berbagai fitur *linktree* atau aplikasi sejenis untuk menyajikan materi dalam berbagai format (teks, video, audio) yang mudah diakses siswa.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah, khususnya SMA Negeri 1 Gamping, disarankan untuk menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Ini termasuk ketersediaan akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung penggunaan aplikasi digital dalam proses belajar mengajar. Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru-guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
3. Bagi Penelitian Selanjutnya: Penelitian selanjutnya dapat memperdalam kajian mengenai pengaruh *linktree* atau media digital serupa pada aspek lain dari pembelajaran, seperti kemampuan berpikir kritis, hasil belajar kognitif, atau keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, dapat juga dilakukan penelitian dengan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai persepsi dan pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Penelitian di bidang studi lain selain Pendidikan Pancasila juga bisa dilakukan untuk melihat efektivitas *linktree* secara lebih luas.

Referensi

- Adisel, A. A., Syafri, F. S., & Suryati. (2021). Pengaruh Model Paikem Gembrot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 197-204
- Afriani, S., & Yanti, R. T. (2023). *The Influence Of Digital Payment On Consumptive Behavior (Case Study Students of the Faculty Economics, UNIVED Bengkulu)*. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 7(1), 1–11. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBAR%0ATHE>
- Akhmad, R., Sugandi, D., & Nandi, N. (2018). *Infographics in Higher Education: Instructional Media for Students' Writing Proficiency*. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 145(1).
- Amalia, et al. (2020). Efektifitas Kompres Hangat Terhadap Intensitas Nyeri Punggung Pada Ibu Hamil *Trimester III*. *Journal Of Holistic Nursing And Health Science*. Vol 3(1). Hal 24-31.
- A.M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Chariyah Hasan, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya : Al-Ikhlash, 1994), hlm. 86.
- Dedy, Prayogo (2021) 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. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Djamarah, S. B. (2018). *Pengelolaan Kelas yang Efektif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrina, A., Amelia, K., & Zahara, C. R. (2020). *Minda Guru Indonesia: Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan, dan Kreativitas Guru* (Vol. 153). Syiah Kuala University Press.
- Fadillah, Nadya, Nur. (2016). *Pengaruh Motivasi dan Disiplin Terhadap Prestasi Kerja Karyawan PT. Dirgantara Indonesia Bandung*. Skripsi. Universitas Pasundan.
- Febriansyah, F. I. (2017). Keadilan Berdasarkan Pancasila Sebagai Dasar Filosofis dan Ideologis Bangsa. *Jurnal Ilmu Hukum*. Volume 13 (25), pp. 1-27. Dari: <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/dih/article/view/1545/1310>.
- Kinanti, A. S., & Imran, A. I. (2021). PENGARUH DIGITAL MARKETING TERHADAP BRAND AWARENESS LEMONILO MELALUI INSTAGRAM *THE INFLUENCE OF DIGITAL MARKETING ON BRAND AWARENESS THROUGH INSTAGRAM*. *EProceedings of Management*, 8(2).
- Muslimin, H. (2016). Tantangan Terhadap Pancasila Sebagai Ideologi dan Dasar Negara Pasca Reformasi. *Jurnal Cakrawala Hukum*. Volume 7 (1), pp. 30-38. Dari : <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jch/article/viewFile/1791/1155>.
- Pratiwi, S. (2018). Pengaruh Prestasi Belajar Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mlati. Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan , 9(2), 104
- Sorensen, K., Pelikan, J., Rothlin, F., Ganahl, K., Slonska, Z., Doyle, G., et al. (2015). *Health literacy in Europe: Comparative results of the European health literacy survey (HLS-EU)*. *European Journal of Public Health*, 25(6), 1053–1058.
- Syamsuddin, Rahman. (2019). *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Toolif, F., Nurfaika, N., & Rusiyah, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Web Linktree Pada Mata Pelajaran Geografi Dinamika Kependudukan Di SMA Negeri I Biluhu. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 9(1), 38–46.