

## Mini Web Linktree Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa

Ni Made Widya Padmini<sup>1\*</sup>, I Wayan Widiana<sup>2</sup>, Ni Wayan Rati<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [widya.padmini@undiksha.ac.id](mailto:widya.padmini@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran guru belum menekankan unsur-unsur kebudayaan khususnya kearifan lokal Bali dalam materi pelajaran yang relevan dan kurangnya media belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan media pembelajaran mini web linktree berbasis kearifan lokal Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 2 ahli isi dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba kepraktisan yaitu 2 praktisi dan 10 siswa. Populasi penelitian ini berjumlah 197 siswa. Metode pengumpulan data adalah angket/kuesioner. Instrumen yang digunakan berupa lembar kelayakan. Teknik yang digunakan menganalisis data yaitu analisis kualitatif, kuantitatif, dan statistic inferensial. Hasil penelitian yaitu hasil validitas dari ahli media sebesar 95% (sangat baik) dan ahli materi 98,75% (sangat baik). Hasil respon guru 98% (sangat praktis) dan siswa 96,2% (sangat praktis). Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai sebesar 0,017, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi budaya antara siswa yang menggunakan media pembelajaran mini web Linktree. Hasil menunjukkan mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali efektif meningkatkan literasi budaya siswa. Implikasi penelitian ini web dapat digunakan guru. Implikasi penelitian ini diharapkan Mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali dapat meningkatkan kearifan lokal siswa.

**Kata Kunci:** Mini Web Linktree, literasi budaya, kearifan lokal

### Abstract

*Teacher learning has not emphasized cultural elements, especially Balinese local wisdom in relevant subject matter and the lack of student learning media. The purpose of this research is to create a mini web linktree learning media based on Balinese local wisdom to increase students' cultural literacy. This type of research is development with the ADDIE model. The research subjects were 2 content experts and 2 learning media experts. Practicality trial subjects were 2 practitioners and 10 students. The population of this study amounted to 197 students. The data collection method is a questionnaire / questionnaire. The instrument used is a feasibility sheet. The techniques used to analyze the data are qualitative, quantitative and statistical inferential analysis. The results of the research are the results of the validity of the media experts by 95% (very good) and material experts 98.75% (very good). The results of the teacher's response were 98% (very practical) and 96.2% students (very practical). Based on the hypothesis test, a value of 0.017 was obtained, so that there was a significant difference in cultural literacy skills between students using the Linktree mini web learning media. The results show that the Linktree mini web based on Balinese local wisdom is effective in increasing students' cultural literacy. The implication of this research is that the web can be used by teachers. The implications of this research are that it is hoped that the Mini web Linktree based on Balinese local wisdom can increase students' local wisdom.*

**Keywords:** Mini Web Linktree, Cultural Literacy, Local Wisdom

## 1. PENDAHULUAN

Literasi mengacu pada kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah (El Islami et al., 2016; Herlanti et al., 2019). Literasi tidak hanya berupa kemampuan utama atau penunjang dalam proses pembelajaran, tetapi literasi telah menjadi faktor pendukung kebutuhan setiap individu akan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah, serta sikap etis dan sosial dalam berinteraksi antar kelompok dalam kehidupan sehari-hari. masyarakat (Quaicoe & Pata, 2020; Shliakhovchuk, 2021). Ada berbagai jenis literasi dasar, salah satunya literasi budaya. Secara umum literasi budaya adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan berperilaku dalam budaya Indonesia (Helaluddin, 2018; Tohani & Sugito, 2019). Literasi budaya juga diartikan sebagai mengetahui dan mengenali budaya nasional dan kearifan lokal yang

#### History:

Received : March 03, 2022  
Revised : March 04, 2022  
Accepted : April 16, 2022  
Published : April 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 3.0 License



dimiliki bangsa serta keinginan untuk melestarikan budaya tersebut (Ahsani & Azizah, 2021; Colombi, 2015). Budaya adalah keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, ilmu pengetahuan, hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lain dalam masyarakat (Fika et al., 2020; Ramadhani et al., 2019; Suprpto et al., 2021). Oleh karena itu, agar budaya tersebut tetap lestari, diperlukan kemampuan yang disebut literasi budaya (Resterina et al., 2020; Subhan et al., 2021). Keterampilan literasi budaya sangat penting untuk dikuasai siswa sejak usia dini di abad 21 karena abad ini sedang mengalami era globalisasi yang dapat menyebabkan berbagai perubahan dan perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk budaya. Pemerintah saat ini sedang mengintensifkan literasi budaya agar siswa dapat mencintai dan melestarikan budaya Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki keterampilan literasi budaya yang mencakup kemampuan untuk menjadi bijak, berpikir cerdas, dan menerima serta beradaptasi dengan keragaman ini sejak usia dini agar tetap lestari (Helaluddin, 2018; Tohani & Sugito, 2019; Yuki, 2020). Literasi budaya dapat diajarkan sejak dini melalui berbagai media dan institusi, seperti sekolah, keluarga, acara televisi, dan media online.

Namun pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya siswa sekolah di Bali yang kurang mengetahui kearifan lokal Bali itu sendiri. Banyak siswa yang tidak mengetahui kearifan lokal Bali seperti kebudayaan *magibung*, *megetet pandan*, *Dharmaghita*, *Tri Hita Karana*, *mesatua Bali*, tari Bali, dan berbagai macam kearifan lokal Bali lainnya. Padahal sebagai masyarakat Bali peserta didik sepatutnya mengenal kearifan lokal Bali utamanya kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Hal tersebut mencirikan bahwa kemampuan literasi budaya siswa Sekolah Dasar cenderung rendah Berdasarkan hasil observasi di Gugus III Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem khususnya di SD Negeri 1 Culik dan SD Negeri 3 Kertha Mandala, diketahui bahwa guru kelas khususnya kelas IV belum menekankan unsur-unsur kebudayaan khususnya kearifan lokal Bali dalam materi pelajaran yang relevan, dalam proses pembelajaran baik secara dalam jaringan (daring) maupun saat pembelajaran tatap muka terbatas dan hanya terfokus pada materi yang ada pada buku Tematik. Akibatnya pada saat dilaksanakannya wawancara dengan siswa, siswa mengaku kurang mengenal kearifan lokal dan kurang tertarik untuk mempelajarinya. Hasil observasi di Gugus III Kecamatan Abang khususnya SD Negeri 1 Culik dan SD Negeri 3 Kertha Mandala diketahui juga bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dan efektif ketika menyampaikan suatu topik pembelajaran baik dalam pembelajaran daring maupun saat pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas IV, 100% guru menyatakan menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 50% guru membagikan materi berupa teks yang ada di buku Tematik, 100% memanfaatkan papan tulis. Minimnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa tidak memiliki pilihan dalam memilih media pembelajaran yang ingin mereka gunakan sehingga pembelajaran hanya berlangsung secara monoton dan kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan siswa kelas IV menjadi kurang mengenal dan kurang tertarik untuk mempelajari kearifan lokal Bali.

Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal Bali kedalam materi pembelajaran yang relevan. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai kearifan lokal Bali (Dewi et al., 2016; Primayanti et al., 2019). Salah satu materi yang cocok untuk diintegrasikan dengan kearifan lokal adalah materi mengenai Keanekaragaman Budaya Indonesia. Materi ini membahas tentang keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia beserta upaya-upaya pelestariannya dan sikap sebagai warga masyarakat yang heterogeny (Amirin, 2013; Hutama, 2016). Kearifan lokal Bali yang dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran ini adalah kearifan mengenai konsep *Tri Hita Karana*, *Dharmaghita*, dan kearifan lokal lainnya seperti pakaian adat Bali. *Tri Hita Karana* diartikan

sebagai konsep hubungan manusia terhadap tiga unsur penyebab kebahagiaan (Dewi et al., 2019; Kusumayani, 2019; Sanjaya et al., 2019). Konsep tersebut dapat dihubungkan dengan topik materi mengenai rumah adat, mengingat rumah adat Bali pada umumnya menggunakan konsep *Tri Hita Karana* dalam pembangunannya. Dari konsep itu juga peserta didik diajarkan untuk menghargai dan menjaga hubungan baik (Hutasoit, 2017; Narayani, 2019; Udayana, 2017). *Dharmagitha* dapat dikaitkan dengan topik materi kesenian daerah. Selain kedua kearifan lokal Bali tersebut, kearifan lokal Bali lainnya juga pada patut untuk ditekankan, misalnya mengenai makna-makna yang terkandung dalam pakaian/busana adat Bali. Selain mengintegrasikan kearifan lokal Bali dengan topik pembelajaran, juga diperlukan adanya media dengan unsur-unsur kearifan lokal Bali. Salah satu media pembelajaran yang cocok adalah media web Linktree. Linktree merupakan mini web digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang berfungsi untuk berbagai link (tautan) (Amaliah et al., 2021; Nurafni & Ninawati, 2021). Guru bisa mendapatkan berbagai konten pembelajaran yang terintegrasi dengan solusi lokal Bali berupa teks, video, power, dan lain-lain dalam satu link ringkasan. Selain itu, dengan berbagai konten yang dapat disajikan dalam satu link, siswa dapat memilih pembelajaran yang ingin digunakan dalam pembelajaran sehingga menarik (Amaliah et al., 2021; Nurafni & Ninawati, 2021). *Linktree* dapat diakses secara berulang-ulang setelah dibagikan. Dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh untuk mempelajari materi Keanekaragaman Budaya Indonesia yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali.

Temuan sebelumnya menyatakan media digital menyebabkan pembelajaran praktis (Maijarn et al., 2018; Putrawangsa & Hasanah, 2018; Wooten, 2020). Temuan lain menyatakan bahwa mengintegrasikan kearifan local dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan pemahaman local siswa (Joyo, 2018; Khaerunnisa & Pamungkas, 2019; Primayanti et al., 2019). Penelitian lain menyatakan bahwa perpaduan pendekatan pembelajaran kearifan dapat meningkatkan pemahaman siswa (Prasedari et al., 2019; Suryantari et al., 2018; Weda et al., 2016). Belum adanya kajian mengenai media pembelajaran mini web linktree berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Kelebihan penelitian ini yaitu *Linktree* merupakan mini web yang dapat digunakan dengan sangat mudah termasuk oleh pemula. Perpaduan pendekatan belajar kearifan local dengan media juga dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap budaya local. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan media pembelajaran mini web linktree berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan pembelajaran mengenai kearifan lokal Bali dapat lebih optimal, agar siswa dapat lebih mengenal dan memahami kearifal lokal Bali sehingga literasi budaya siswa kelas IV dapat berkembang dengan baik.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Alnajdi, 2018). Subjek penelitian yaitu 2 ahli isi dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba kepraktisan yaitu 2 praktisi dan 10 siswa. Populasi penelitian ini berjumlah 197 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik group random sampling. Metode pengumpulan data adalah angket/kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data skor yang diberikan ahli dan praktisi. Instrumen yang digunakan berupa lembar kelayakan, kisi-kisi disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah butir
1.	Materi	Relevansi materi yang disajikan.	3
		Penyajian materi.	2

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah butir
3.	Penggunaan Bahasa	Relevansi materi terhadap muatan literasi budaya	4
		Kualitas penggunaan bahasa.	4
		Kualitas susunan kalimat.	3
<b>Jumlah Butir</b>			<b>16</b>

(Modifikasi dari Amaliah et al., 2021)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah butir
1.	Materi Soal	Pemahaman materi.	3
2.	Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media dalam belajar.	5
<b>Jumlah Butir</b>			<b>10</b>

(Modifikasi dari Amaliah et al., 2021)

Butir instrumen divalidasi keempat penilai, selanjutnya uji validitas instrumen ini akan menggunakan metode validasi jenis *Content Validity Ratio* (CVR) dan CVI (*Content Validity Index*). Teknik yang digunakan menganalisis data yaitu analisis kualitatif, kuantitatif, dan statistic inferensial. Dalam penelitian ini metode analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa saran dan masukan dari ahli dan praktisi terhadap media mini web Linktree yang dikembangkan. Analisis kuantitatif menganalisis skor yang diberikan. Statistic inferensial untuk menganalisis efektivitas pengembangan media pembelajaran mini web Linktree berbasis kearifan lokal Bali

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku untuk meningkatkan literasi budaya menggunakan model ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis yaitu guru masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dan efektif ketika menyampaikan suatu topik pembelajaran baik dalam pembelajaran daring maupun saat pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas IV, 100% guru menyatakan menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 50% guru membagikan materi berupa teks yang ada di buku Tematik, 100% memanfaatkan papan tulis. Minimnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa tidak memiliki pilihan dalam memilih media pembelajaran yang ingin mereka gunakan sehingga pembelajaran hanya berlangsung secara monoton dan kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan siswa kelas IV menjadi kurang mengenal dan kurang tertarik untuk mempelajari kearifan lokal Bali. Hasil analisis kurikulum disajikan pada [Tabel 3](#).

Kedua, perancangan. Pada tahap ini dibuat suatu rancangan konsep produk yang berupa media pembelajaran secara terperinci. Kemudian dilanjutkan dengan memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan lapangan dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai. Hasil perancangan web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali disajikan pada [Gambar 1](#).

Tabel 3. KD dan Indikator

KD	Indikator
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menghargai berbagai bentuk keragaman rumah adat di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	1.4.2 Menghayati berbagai bentuk keragaman rumah adat di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
	1.4.3 Mengamalkan sikap toleransi atas berbagai bentuk keragaman rumah adat di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.



Gambar 1. Hasil perancangan Web Linktree Berbasis Kearifan Lokal Bali

Keempat, pengembangan. Media pembelajaran mini web Linktree terdiri dari 3 konten pembelajaran, yaitu teks materi, powerpoint, dan video pembelajaran. Pada masing-masing konten memuat materi pembelajaran yang sama yaitu materi mengenai keragaman budaya Indonesia khususnya mengenai rumah adat, pakaian adat, dan kesenian (tari) daerah yang terdapat pada tematik kelas IV Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku, pembelajaran 3, 4, dan 5. Selain itu, dalam media mini web Linktree juga memuat profil peneliti dan petunjuk penggunaan media. Adapun tampilan depan Linktree, profil mahasiswa, petunjuk penggunaan media, sampul depan teks materi, powerpoint, dan video, tampilan materi pada teks, powerpoint, dan video pembelajaran, hasil pengembangan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Web Linktree Berbasis Kearifan Lokal Bali

Media pembelajaran mini web *Linktree* dilanjutkan dengan uji validitas. Perhitungan dapat diperoleh bahwa masing-masing butir penilaian mendapat rata-rata skor dengan rentang  $4.01 < X \leq 5.01$  dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 95% (sangat baik) dan ahli materi 98,75% (sangat baik). Penilaian dari praktisi 98% (sangat praktis) dan dari siswa 96,2% (sangat praktis). Disimpulkan Media pembelajaran mini web *Linktree* layak untuk diterapkan. Keempat, implementasi. Hasil produk yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil analisis perhitungan uji normalitas nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,857, sehingga data hasil kemampuan literasi budaya siswa dinyatakan normal. Hasil perhitungan uji homogenitas sebesar 0,726, sehingga data homogen. Hasil analisis perhitungan uji-t dengan *Independent Samples T Tes* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,017. Hasil ini menunjukkan besar signifikansi lebih kecil dari 0,05. Sehingga hasilnya adalah signifikan. Disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD antara siswa yang menggunakan media pembelajaran mini web *Linktree* dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran mini web *Linktree*.

## Pembahasan

Hasil analisis data didapatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD antara siswa yang menggunakan media pembelajaran mini web *Linktree*. Pertama, mini web *Linktree* dapat meningkatkan literasi budaya siswa. Mini web *Linktree* dibuat dengan memanfaatkan website *Linktree* yang sudah tersedia di internet. Pemanfaatan website dalam membuat media juga sangat praktis (Bakri et al., 2016; Rahayu et al., 2019; Serevina & Meyputri, 2021). Adapun konten-konten yang dapat diakses pada media pembelajaran mini web *Linktree*, seperti teks materi, *powerpoint*, dan video pembelajaran dibuat dengan aplikasi *Canva* dan *Kinemaster* untuk mengedit video. Video menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan memiliki daya tarik tersendiri (Bekagama et al., 2016; Mutia et al., 2018; Wang et al., 2020). Konten-konten pembelajaran tersebut memuat materi mengenai keragaman budaya Indonesia, khususnya mengenai keragaman rumah adat, pakaian adat, dan kesenian (tari) daerah yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai kearifan lokal Bali (Dewi et al., 2016; Primayanti et al., 2019). Kearifan lokal Bali yang diangkat seperti konsep *Tri Hita Karana*, *Dharmagita*, *Asta Kosala Kosali*, dan sebagainya. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi, mengenalkan kearifan lokal Bali, serta dapat membantu siswa untuk menumbuhkan dan mengasah kemampuan literasi budaya dari aspek sikap.

Kedua, mini web *Linktree* meningkatkan motivasi belajar. Kelengkapan dan kejelasan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan disajikan agar siswa terbantu saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini (Biard et al., 2018; Herawati et al., 2018; Li et al., 2020). Materi yang tersedia juga dikaitkan dengan kearifan lokal Bali dan disajikan dengan baik sehingga menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis budaya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada aspek kemudahan penggunaan media, indikator yang disajikan yaitu kemudahan penggunaan media dan kejelasan penggunaan media (Febliza & Okatariyani, 2020; Muslihatun et al., 2019). Kemudahan dan kemenarikan konten pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan disajikan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali dengan maksimal. Kejelasan ini juga memotivasi belajar. Media pembelajaran *Linktree* dapat

dengan mudah digunakan oleh peserta pemula yang dalam hal ini adalah pendidik dalam pelatihan. Media pembelajaran *Linktree* memiliki desain yang tidak rumit sehingga memotivasi siswa belajar.

Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan keterampilannya untuk mencapai kompetensi esensial yang diharapkan (Ajinomoto, 2021; Ariyanto et al., 2020; Suprianto et al., 2019). Media pembelajaran menempati posisi esensial sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Dwihartanti et al., 2019; Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019). Tanpa media, komunikasi dalam proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Dengan mengembangkan media pembelajaran terkait topik yang telah terintegrasi dengan kearifan lokal Bali, siswa dapat lebih mengenal dan memahami materi secara lebih efisien untuk mengembangkan keterampilan literasi budaya. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media dapat menumbuhkan sikap minat belajar siswa (Septiani & Hasanah, 2019; Suryawan et al., 2021). Temuan lainnya menyatakan media digital akan membuat daya tarik meningkatkan semangat belajar (Divayana et al., 2016; Prasasti et al., 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media yang praktis akan meningkatkan minat belajar (Lisdayanti et al., 2014; Samat & Aziz, 2020). Berdasarkan temuan tersebut, media Mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali tepat digunakan. implikasi penelitian ini yaitu media Mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali dapat digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini diharapkan Mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali dapat meningkatkan kearifan lokal siswa.

#### 4. SIMPULAN

Mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali mendapatkan kualifikasi sangat baik dan praktis. Hasil analisis data, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi budaya antara siswa yang menggunakan media pembelajaran mini web *Linktree*. Disimpulkan bahwa Mini web *Linktree* berbasis kearifan lokal Bali dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>.
- Ajinomoto, A. S. (2021). Penggunaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229–235. <https://doi.org/10.51878/TEACHING.V1I3.525>.
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>.
- Amaliah, N., Jirana, J., & Damayanti, M. (2021). Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *Jurnal Jati Emas*, 5(3). <https://doi.org/10.36339/je.v5i3.510>.
- Amirin, T. M. (2013). implementasi Pendekatan Pendidikan Multikultural Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v1i1.1047>.
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game

- Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>.
- Bakri, F., Siahaan, B. Z., & Permana, A. H. (2016). Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika Menggunakan 3D PageFlip Professional. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(2), 113–118. <https://doi.org/10.21009/1.02215>.
- Bekagema, M. D., Mahadewi, L. P. P., & Tastra, I. D. K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Budaya Masyarakat Hindu Bali Kelas IV SDN 3 Banjar Tegal. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i3.8561>.
- Biard, N., Cojean, S., & Jamet, E. (2018). Effects of Segmentation and Pacing on Procedural Learning By Video. *Computers in Human Behavior*, 89, 411–417. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.002>.
- Colombi, M. C. (2015). Academic and cultural literacy for heritage speakers of Spanish: A case study of Latin@ students in California. *Linguistics and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2015.05.006>.
- Dewi, Asri, & Suniasih. (2019). Pengaruh Model Quantum Teaching Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(1), 33–34. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i1.20790>.
- Dewi, N. K. R., Tastra, I. D. K., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7630>.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>.
- Dwihartanti, M., Mardiyah, S. U. K., & Ramadhan, A. N. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning di Fakultas Ekonomi UNY. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 51–63. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24494>.
- El Islami, R. A. Z., Nahadi, N., & Permanasari, A. (2016). Membangun Literasi Sains Siswa Pada Konsep Asam Basa Melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 110. <https://doi.org/10.30870/jppi.v2i2.662>.
- Febaliza, A., & Okatariyani, O. (2020). The Development of Online Learning Media by Using Moodle for General Chemistry Subject. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.26858/est.v6i1.12339>.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>.
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.1164/rccm.200607-984PP>.
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>.
- Herlanti, Y., Mardiaty, Y., Rahmawati, R., Putri, A. M. K., Jamil, N., Miftahuzzakiah, M., Sofyan, A., Zulfiani, Z., & Sugiarti, S. (2019). Finding Learning Strategy in Improving Science Literacy. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 5(1), 59. <https://doi.org/10.30870/jppi.v5i1.4902>.

- Hidayah, I. N., & Fathimatuzzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>.
- Hutasoit, H. (2017). Menuju Sustainability Dengan Tri Hita Karana (Sebuah Studi Interpretif Pada Masyarakat Bali). *Jurnal Manajemen Pendidikan Perkantoran*, 13(2), 85–191. <https://doi.org/10.30813/bmj.v13i2.917>.
- Joyo, A. (2018). Gerakan Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Menuju Siswa Berkarakter. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 1(2). <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i2.193>.
- Khaerunnisa, E., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Instrumen Kecakapan Matematis Dalam Konteks Kearifan Lokal Budaya Banten Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.11210>.
- Kusumayani, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi IPA Siswa IV SD. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20805>.
- Li, H., Cryer, S., Acharya, L., & Raymond, J. (2020). Video and Image Classification Using Atomisation Spray Image Patterns and Deep Learning. *Biosystems Engineering*, 200(2014), 13–22. <https://doi.org/10.1016/j.biosystemseng.2020.08.016>.
- Lidayanti, N. P., Ardana, I. K., & Suryaabadi, I. B. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sd Gugus 4 Baturiti. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.1962>.
- Maijarern, T., Chaiwut, N., & Nobnop, R. (2018). Augmented reality for science instructional media in primary school. *3rd International Conference on Digital Arts, Media and Technology, ICDAMT*. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2018.8376523>.
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa', E. U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>.
- Narayani, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Nht Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia.*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i1.20785>.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 9(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>.
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High SchoolHarapan Mekar-1 Medan. *Bir-Le Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.548>.
- Prasedari, L. P. E., Pudjawan, K., & Suranata, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Tri Pramana Terhadap Hasil Belajar

- Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 50–60. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20771>.
- Primayanti, P. E., Suarjana, I. M., & Astawan, I. G. (2019). Pengaruh Model Pbl Bermuatan Kearifan Lokal terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V di Gugus V Kecamatan Sukasada. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20417>.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.
- Quaicoe, J. S., & Pata, K. (2020). Teachers' digital literacy and digital activity as digital divide components among basic schools in Ghana. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10158-8>.
- Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F. (2019). Pengembangan Media Website Hybrid Learning berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130–142. <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>.
- Ramadhani, A., Putri, Y. S. C., Ramadhan, A., Maulida, S., & Muhliansyah, M. (2019). Psikodrama: Budaya Kalimantan Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Gen Milenial. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v7i1.2394>.
- Resterina, R. A., Untari, S., & Atok, A. R. Al. (2020). Pengembangan Buku Pengayaan Tema Budaya Lokal Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter dan Literasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i11.14146>.
- Samat, M. S., & Aziz, A. (2020). The Effectiveness of Multimedia Learning in Enhancing Reading Comprehension Among Indigenous Pupils. *Arab World English Journal*, 11(2), 290–302. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no2.20>.
- Sanjaya, N. M. W. S., Nopiyani, P. E., & Rianita, N. M. (2019). Kualitas Laporan Keuangan Ditinjau dari Budaya Tri Hita Karana, GCG, Kompetensi SDM dan Manajemen Risiko Lembaga Perkreditan Desa. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 7(3). <https://doi.org/10.17509/jrak.v7i3.17628>.
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.17977/um007v3i12019p031>.
- Serevina, V., & Meyputri, C. U. (2021). Development of Blended Learning Based on Website on Fluid Mechanic Material to Improve Student's Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1876(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012070>.
- Shliakhovchuk, E. (2021). After cultural literacy: new models of intercultural competency for life and work in a VUCA world. *Educational Review*, 73(2), 229–250. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566211>.
- Subhan, Y. A., Sunardi, S., Hani, U., & Aziz, K. (2021). Memperkenalkan Budaya Literasi Melalui Kegiatan Membaca Puisi Berbahasa Inggris. *Madaniya*, 2(4). <https://doi.org/10.53696/27214834.103>.
- Suprpto, S., Hamzah, S., Yulistio, D., & Susetyo, S. (2021). The Relationship Organizational Culture, Motivation, Resilience and Leadership of Principals with the Work Ethic of Indonesian Language Teachers. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 192–210. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i1.1293>.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115>.
- Suryantari, N. M. E., Suadnyana, I. N., & Wulandari, I. G. A. . (2018). Pengaruh Model Time

- Token Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20773>.
- Suryawan, I. P. P., Pratiwi, K. A. M., & Suharta, I. G. P. (2021). Development of Flipped Classroom Learning Combined with Google Classroom and Video Conference to Improve Students' Learning Independent and Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 5(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34466>.
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya Bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.4>.
- Udayana, A. A. G. B. (2017). Marginalisasi Ideologi Tri Hita Karana Pada Media Promosi Pariwisata Budaya Di Bali. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 32(1). <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.4>.
- Wang, J., Antonenko, P., & Dawson, K. (2020). Does Visual Attention To The Instructor in Online Video Affect Learning and Learner Perceptions? An Eye-Tracking Analysis. *Computers and Education*, 146, 103779. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103779>.
- Weda, I. W., Putra, G., Parmiti, D. P., Suwatra, I. I. W., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i1.7166>.
- Wooten, J. J. (2020). Integrating Discussion and Digital Media to Increase Classroom Interaction. *International Review of Economics Education*, 33(July 2019), 100174. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2020.100174>.
- Yuki, L. K. (2020). Implementasi Literasi Budaya Kuda Kosong dalam Meningkatkan Minat Membaca pada Mahasiswa Universitas Putra Indonesia. *Jurnal Soshum Insentif*. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.215>.