

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi nilai-nilai pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan negara Indonesia

Oleh:
Infantri Yunus Brawijaya*,
Rista Ayu Mawarti

Tingginya penggunaan media pembelajaran konvensional dan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran era digital harus diperhatikan oleh guru menjadi latar belakang utama dalam kajian ini, terutama materi Nilai-Nilai Pancasila pada penyelenggaraan pemerintahan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung konvensional. Tujuan kajian ini ialah menghasilkan produk dan kevalidan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif guna memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan ialah penelitian & pengembangan (R&D) dengan model 4D, yaitu *define, design, development, & disseminate*. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil produk media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang dihasilkan memenuhi syarat kategori valid untuk digunakan 2) Hasil uji kevalidan yang meliputi uji ahli materi menunjukan (91%), Ahli media (100%), dan calon pengguna (98%), Serta pengujian kepraktisan dengan melibatkan 175 peserta didik menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan rata-rata skor antara 92,59% hingga 95,27%, yang mengidentifikasi bahwa media ini sangat mudah digunakan, sesuai dengan materi, menarik, dan memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi. Dapat

dikatakan bahwa, media *PowerPoint* Interaktif yang telah dikembangkan memenuhi standar kepraktisan yang diinginkan.

Kata kunci:

4D, kepraktisan, media pembelajaran, Nilai-Nilai Pancasila, PPKn, validitas.

Pendahuluan

Pancasila memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, serta sebagai dasar negara. Kelima sila dalam Pancasila mengandung makna dan fungsi strategis. Sila pertama mencerminkan keyakinan bangsa Indonesia terhadap keberadaan Tuhan Yang Maha Esa. Sila kedua, menegaskan menghormati hak asasi manusia serta martabat setiap individu. Sila ketiga, mengajak seluruh rakyat untuk menjaga persatuan di tengah keberagaman. Sila keempat, menjadi landasan penyelenggaraan pemerintahan yang demokratis. Adapun sila kelima, mengutamakan pemerataan serta kesejahteraan bagi semua warga negara. Selain berfungsi sebagai pedoman moral, Pancasila juga menjadi dasar dalam pelaksanaan pemerintahan dan pembangunan masyarakat (Sukardi, 2018).

Pendidikan Pancasila di sekolah merupakan bagian dari Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman nilai-nilai Pancasila serta rasa kebangsaan. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah, khususnya SMA, sering dianggap kurang menarik dan kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang membosankan dan kurang memanfaatkan teknologi. Penelitian (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019) menunjukkan bahwa 60% pembelajaran di Indonesia masih menggunakan metode konvensional, yang berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Mulyasa (2019) juga

menyatakan bahwa pendidikan Pancasila sering disampaikan dengan metode ceramah dan teks buku yang cenderung membosankan, sehingga sulit untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran era digital harus diperhatikan oleh pendidik. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, kurikulum mengharuskan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Wulandari (2019) menekankan bahwa pendidik perlu memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran, agar materi dapat lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman. Prastowo dalam (Tubagus, 2022) menerangkan peserta didik lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui media audio-visual, yang dapat menggabungkan unsur suara dan gambar untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan daya ingat peserta didik.

Sejalan dengan tuntutan kurikulum 2013, yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk menghadapi tantangan abad 21, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting. Pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi dengan cara yang menarik dan relevan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Mulyasa (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif dapat membantu mencapai tujuan, dengan memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan dan interaktif. Generasi muda saat ini sudah terbiasa dengan teknologi digital, namun belum sepenuhnya menggunakannya untuk mengembangkan potensi diri mereka. Sulianta (2020) menyatakan bahwa meskipun mereka mahir mengakses media digital, banyak dari mereka yang belum memanfaatkannya untuk belajar dan mengembangkan kemampuan diri secara optimal.

Penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa (Wulandari, 2022). Maka, pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas dan mutu pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dan berperan aktif selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih optimal. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, seperti

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang Nomor 5, Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia

*Korespondensi:
infantri.yunus.2107116@students.um.ac.id

kemampuan fiksatif, manipulatif, dan *distributive*.

Kemampuan fiksatif memungkinkan media untuk menyimpan dan menampilkan kembali objek atau peristiwa yang telah diamati. Kemampuan manipulatif memberikan fleksibilitas untuk menampilkan objek atau kejadian dalam bentuk yang lebih menarik, seperti menambahkan suara atau mengubah warna. Kemampuan *distributive* mengacu pada kemampuan media untuk menjangkau *audiens* dalam jumlah besar, meskipun berada di lokasi yang jauh. Hal ini dijelaskan oleh Gerlach & Ely dalam (Prayoga, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa (Landa et al., 2021), dan Hanim & Sumarni (2016) menemukan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Menanggapi fenomena di atas, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dianggap sangat relevan. *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang fleksibel dan memiliki fitur multimedia lengkap, yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Herlina & Saputra, 2022). Dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti *HyperLink*, animasi, dan kuis, *PowerPoint* interaktif bisa membuat pembelajaran lebih menarik dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi abstrak dalam Pancasila, yang sering kali sulit dipahami, dengan cara yang lebih mudah dicerna.

Pengembangan media *PowerPoint* interaktif menggunakan *hyperlink* untuk memindahkan halaman dan mengakses materi secara lebih mendalam, memberikan cara yang efektif untuk mengajarkan materi Pancasila dalam konteks penyelenggaraan pemerintahan. Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, materi pembelajaran yang lengkap, kuis untuk mengukur kemampuan kognitif, serta rangkuman sebagai penguat materi. Dengan pengembangan media ini, guru maupun peserta didik diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan guru PPKn di SMA Negeri 2 Probolinggo menunjukkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku teks, yang cenderung tidak cukup interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan kajian ini

ialah untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan materi Nilai-Nilai Pancasila dalam Praktik Penyelenggaraan Pemerintahan Negara Indonesia.

Kajian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Probolinggo, yang menjadi tempat implementasi pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pengembangan media ini, diharapkan guru dan peserta didik dapat lebih mudah mengakses materi pembelajaran. Penggunaan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan tidak membosankan.

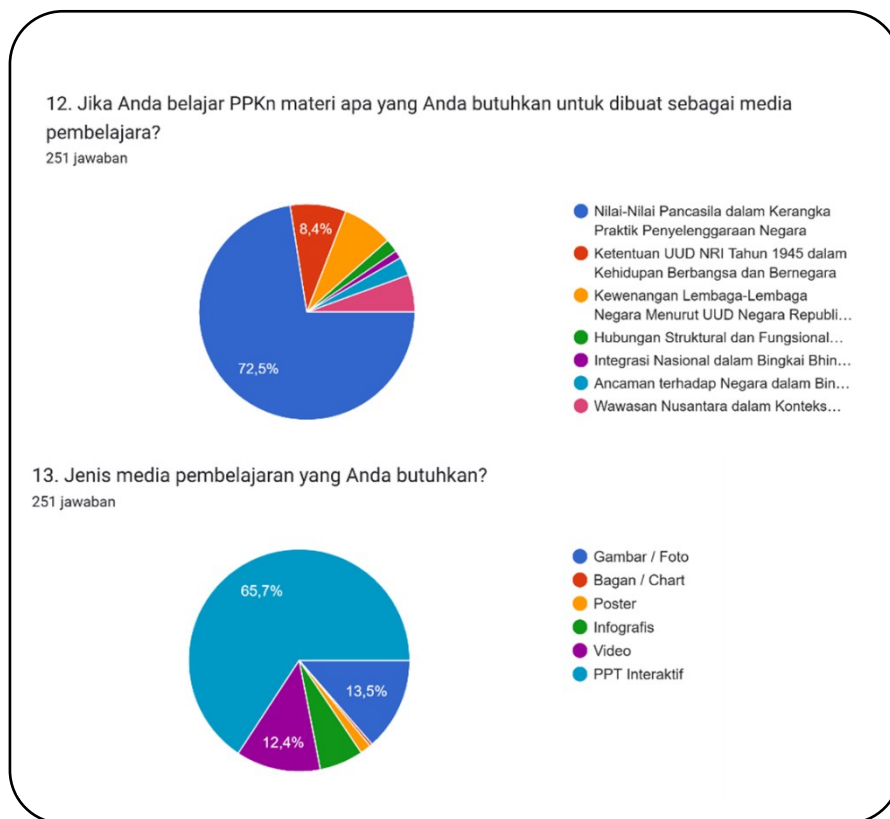
Metode Riset

Metode yang diterapkan pada kajian ini ialah metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif dalam mata pelajaran PPKn, dengan penekanan pada materi nilai-nilai Pancasila dalam penyelenggaraan

pemerintahan. Model yang diterapkan ialah model 4D dari Thiagarajan, yang mencakup empat tahap yaitu: *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Teknik analisis menggunakan angket/kuis dengan skala *Likert* (skala 5), yang dianalisis secara deskriptif persentase. Data kuantitatif diubah menjadi bentuk persentase (%) dan diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Data deskriptif persentase diperoleh melalui analisis hasil uji kevalidan dan uji kepraktisan peserta didik.

Pada tahap **define**, berisikan perumusan atau penetapan produk yang dikembangkan beserta spesifikasi. Tahap ini menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dan mengumpulkan literatur yang relevan dengan tema penelitian. Gambar 1 menunjukkan hasil analisis dari kebutuhan peserta didik.

Tahap desain, yaitu membuat rancangan awal literasi digital berbentuk media interaktif (prototype). Pengembangan *PowerPoint* interaktif dilakukan dengan



Gambar 1. Hasil analisis perumusan dan penetapan produk yang dikembangkan beserta spesifikasinya.

membuat kerangka konseptual sesuai dengan analisis kebutuhan pada tahap *define*. Tahapan dari perencanaan dan perancangan ditampilkan pada Gambar 2.

Tahap *development*, merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk:

1. Expert Appraisal (Penilaian Ahli)

Produk media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang disusun peneliti kemudian divalidasi oleh ahli (*judgement expert*) dengan kriteria *validator* ahli yang memiliki kompetensi di bidang materi PPKn terkhususnya pada topik Nilai-Nilai Pancasila, serta *validator* ahli desain pembelajaran atau teknologi pendidikan. Selanjutnya melakukan revisi produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berdasarkan saran dan masukan *validator* ahli materi dan media. Saran dan masukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Setelah diberikan saran dan masukan dari *validator* ahli materi dan media peneliti melakukan revisi dari media yang telah dikembangkan. Hasil revisi saran dan masukan dari *validator* media dan materi disajikan pada Lampiran 1.

Berdasarkan masukan dan umpan balik dari *validator* Media dan Materi diperoleh data sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Bapak N.W. selaku *validator* media dari Univrsitas Negeri Malang yang berkompeten di bidang media pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan mendapatkan skor 100% dengan kategori “Valid” atau “Sangat Valid”, sehingga media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan layak digunakan tanpa memperlakukan perubahan besar (Lampiran 2).

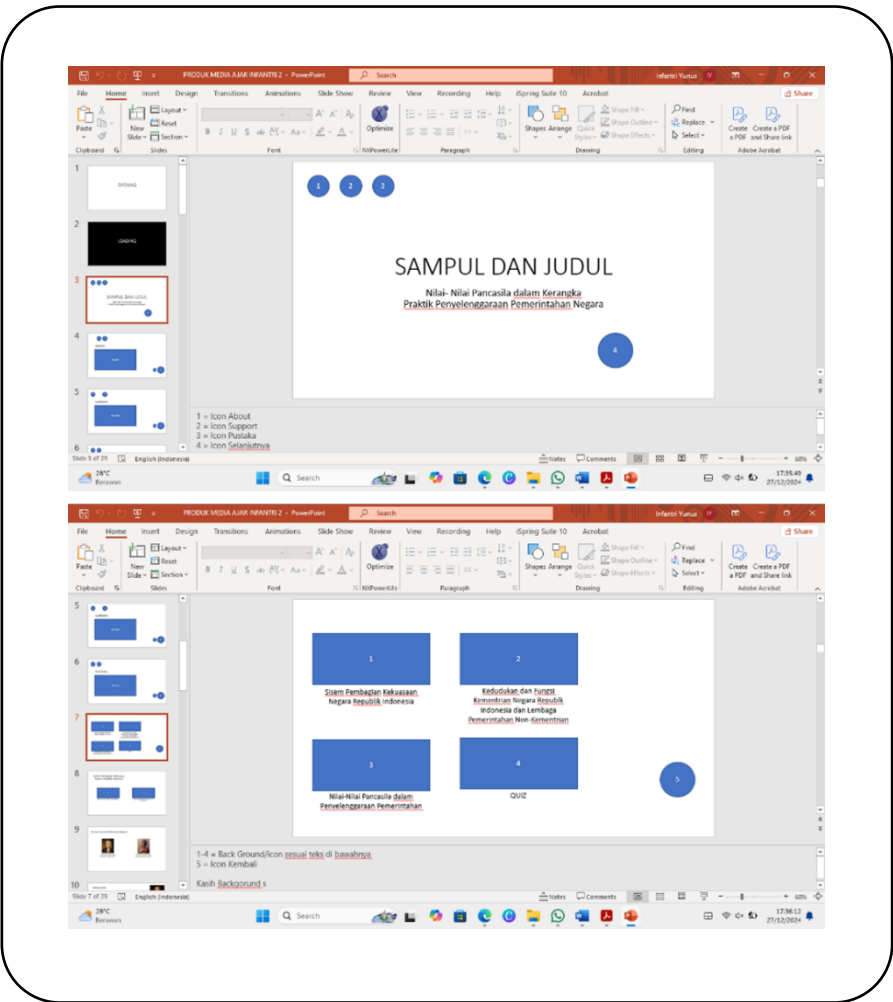
b. Validasi Ahli Materi

Bapak S. selaku *validator* media dari Dosen Universitas Negeri Malang yang berkompeten di bidang materi pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan mendapatkan skor 100% dengan kategori “Valid” atau sangat valid, sehingga media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan layak digunakan tanpa memperlakukan perubahan besar (Lampiran 3).

c. Validasi Calon Pengguna

Uji validasi oleh guru PPKn menunjukkan skor 98%, yang mengindikasikan bahwa produk ini diterima dengan baik oleh calon pengguna, yaitu guru yang akan mengimplementasikan media ini di kelas (Lampiran 4).

2. Developmental testing (Uji Coba Pengembangan).



Gambar 2. Tahapan perencanaan dan perancangan desain media interaktif. Desain awal dari sampul depan (atas), dan slide halaman menu (bawah).

Tabel 1. Saran dan Masukan dari Validator Ahli

Saran dan Masukan Ahli Media	Saran dan Masukan Ahli Materi
1. Pemberian warna yang mencolok atau variasi warna dan tulisan	1. Pemberian studi kasus yang positif dan negatif
2. Isi dengan 6 baris dan 6 kata	2. Fokus kepada materi pembelajaran yang terkait
3. Insert foto, gambar, animasi dan lain-lain	3. Pilih kata yang lebih mudah dipahami
4. Tidak hanya berisi teks	4. Jika gambar/video bisa di sajikan tersendiri (1 slide) dengan ukuran tampilan yang lebih besar.
5. Fokus ke topik pembahasan	
6. Pemberian link atau sejenisnya untuk membuka forum diskusi	
7. Unsur interaktif masih belum sempurna.	

Tahap *development*, produk diuji coba yang melibatkan 175 peserta didik kelas 10 di SMA Negeri 2 Probolinggo. Data kepraktisan yang diperoleh dari peserta didik ditunjukkan pada Lampiran 5. Hasil uji coba kepraktisan tersebut menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan

memperoleh nilai rata-rata antara 92,59% hingga 95,27% dari semua aspek yang telah diuji.

Tahap *disseminate* dilaksanakan untuk mendistribusikan produk kepada calon pengguna yang lebih luas setelah



Gambar 3. a) Tampilan awal media pembelajaran, b) Tampilan menu materi, c) Tampilan video studi kasus pada materi, d) Tampilan menu kuis.

divalidasi dan diuji coba kepada peserta didik agar dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil dan Pembahasan

Spesifikasi Produk Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

Produk Media Pembelajaran yang telah dikembangkan dan dihasilkan dalam kajian ini menggunakan perangkat lunak *PowerPoint*. Produk ini dirancang agar mempermudah peserta didik mengakses melalui berbagai jenis *device*. Berikut ini dijelaskan produk media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang telah di validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik (Gambar. 3).

Halaman awal, media pembelajaran menyajikan judul materi serta tombol *hyperlink* yang mengarah ke berbagai menu, seperti Capaian Pembelajaran, Materi, Kuis, *Support*, Daftar Pustaka, dan Profil Pengembang. Menu "Capaian Pembelajaran" menyajikan capaian pembelajaran dalam bentuk *PowerPoint* yang dapat diakses dengan mengklik tombol.

Menu "Materi" berisi submateri mengenai Nilai-Nilai Pancasila, dan pengguna dapat memilih materi yang ingin dipelajari. Sementara itu, menu "Kuis" menyediakan berbagai latihan soal yang selaras dengan materi yang telah dipelajari, dan menu "*Support*" memberikan panduan penggunaan media. Sedangkan menu "Daftar Pustaka" mencantumkan referensi yang digunakan dalam penyusunan materi, sedangkan menu "Profil Pengembang" berisi informasi tentang pengembang media tersebut.

Berdasarkan paparan spesifikasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah memenuhi syarat dalam kategori kepraktisan dan kevalidan selaras dengan Arsyad (2011), yang membahas prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, termasuk validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Dan senada dengan Sadiman (2019), yang menjelaskan media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Media yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi belajar, mengatasi kejenuhan, dan membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* interaktif dapat memanfaatkan elemen visual, audio, dan animasi untuk memperjelas materi dan membangun keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media yang memenuhi prinsip validitas, kepraktisan, dan efektivitas akan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal dan efisien.

Kevalidan Produk Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

Proses validasi dilakukan oleh dua dosen Universitas Negeri Malang dan satu guru mata pelajaran PPKn SMAN 2 Probolinggo. Sedangkan proses pengujian kepraktisan dilakukan dengan melibatkan 175 responden dari kelas 10. Dari hasil data yang diperoleh hasil uji validitas dari ahli media menunjukkan skor 100%, sementara validitas materi mencapai skor 92%, sehingga keduanya dinyatakan

"Valid" atau sangat baik untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan hasil uji dari *validator* calon pengguna mencapai skor 98%, sehingga dapat dinyatakan "Valid" digunakan. Selain itu, uji keefektifan melalui angket/kuesioner menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan rata-rata skor antara 92,59% hingga 95,27%, yang menandakan bahwa media ini praktis dan efektif serta efisien dalam proses belajar mengajar.

Melalui hasil yang diperoleh, dapat dijelaskan bahwa media *PowerPoint* Interaktif yang telah dikembangkan mencapai standar kepraktisan yang diinginkan, dan hasilnya mengidentifikasi media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini memuaskan. Penilaian ini mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan materi, daya tarik, interaktivitas, dan efisiensi. Hal tersebut selaras dengan Arsyad (2011), yang menegaskan bahwa kepraktisan media berfokus pada sejauh mana media dapat diimplementasikan dengan efisien oleh guru dan peserta didik serta mampu meningkatkan efektivitas dalam penyampaian materi pembelajaran. Dan relevan dengan strategi dan implementasi media pembelajaran interaktif dalam konteks kurikulum (Mulyasa, 2019). Serta dapat mengurai berbagai metode dan teknik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Prastowo, 2018). Dengan adanya media yang praktis, pendidik dapat lebih fokus pada penyampaian konsep yang mendalam, sementara peserta didik lebih mudah menyerap materi yang kompleks melalui penyajian yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada materi Nilai-Nilai Pancasila dalam Praktik Penyelenggaraan Pemerintahan Negara Indonesia dapat memenuhi standar kevalidan dan menjadi alternatif yang strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesimpulan

Hasil validasi dan uji media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, dapat dinyatakan memenuhi kriteria validitas yang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil validasi ahli dan calon pengguna serta uji coba kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. Validasi yang dilakukan oleh dua dosen Universitas Negeri Malang, dan satu *validator* calon pengguna yaitu guru PPKn SMAN 2 Probolinggo, setiap *validator* bertindak sebagai pengamat media dan materi, serta calon pengguna.

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan skor 100%, sementara validitas materi mencapai skor 91%, sehingga keduanya dinyatakan "Valid" untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan hasil uji dari *validator* calon pengguna mencapai skor 98%, sehingga dapat dinyatakan "Valid" digunakan. Selain itu, uji keefektifan melalui angket yang diberikan kepada 175 peserta didik menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan rata-rata skor antara 92,59% hingga 95,27%, yang menandakan bahwa media ini praktis digunakan selama proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa, media *PowerPoint* Interaktif pada materi Nilai-Nilai Pancasila dalam Praktik Penyelenggaraan Pemerintahan Negara Indonesia yang telah dikembangkan memenuhi standar kepraktisan yang diinginkan. Media ini valid dan dapat dikatakan sangat baik untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Bagi peneliti berikutnya sangat disarankan untuk memperbaiki beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, seperti pengembangan media pembelajaran yang masih terbatas pada penggunaan *Microsoft PowerPoint* interaktif saja. Peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan integrasi teknologi yang lebih luas, seperti penggunaan platform *Learning Management System* (LMS) atau aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) agar kegiatan belajar mengajar menarik, efektif, dan efisien. Selain itu, penelitian ini masih berfokus pada aspek kepraktisan dan kelayakan media, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi pengukuran efektivitas media melalui peningkatan hasil belajar jangka panjang peserta didik.

Keterbatasan lainnya adalah cakupan uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah atau satu kelompok kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau peserta didik dari latar belakang yang berbeda, guna memperoleh data yang lebih komprehensif dan representatif. Dan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kepraktisan media pembelajaran dalam berbagai situasi dan konteks pembelajaran yang berbeda.

Konflik Kepentingan:

Penulis menyampaikan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan.

Catatan Editor:

Jurnal Oase Nusantara bersikap netral berkaitan dengan konflik atau klaim informasi dan data yang digunakan dalam setiap artikel yang diterbitkan, termasuk yurisdiksi dan afiliasi institusi.

Hak cipta:

© Penulis (tim), 2025.

Diterbitkan oleh BPPMPV KPTK

Received 07/02/2025

Accepted 30/04/2025

Daftar Pustaka

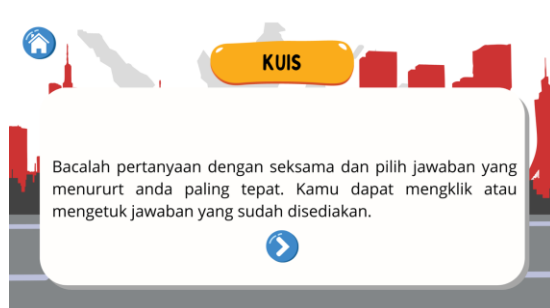
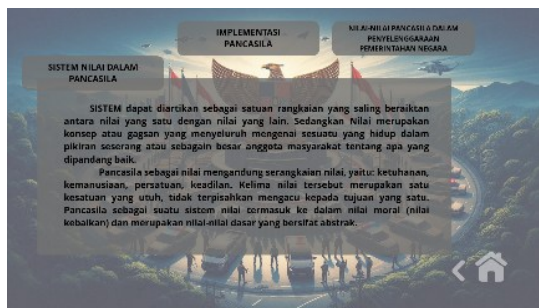
- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran. 23–35.
- Hanim, F., Amirudin, A., & Sumarmi. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 752–757.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Landa, Z. R., Sunaryo, T., & Tampubolon, H. (2021). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Manajemen Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Pelita Rantepao. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 718-734. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.529>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyusuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mulyasa, E. (2019). *Manajemen Pendidikan: Perspektif Praktis untuk Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prayoga, T., Suharto, Y., & Taryana, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran literasi digital interaktif pada materi persebaran flora dan fauna. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(9), 816-830. <https://doi.org/10.17977/um063v2i9p816-830>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito, D. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Sukardi, S. (2018). *Pancasila sebagai Dasar Negara: Relevansi dan Implementasi dalam Kehidupan Berbangsa*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*. [unknown publisher]. Retrieved from

-
- | | | |
|--|--|---|
| <p>https://www.researchgate.net/publication/341990674_Buku_Literasi_Digital_Riset_dan_Perkembangannya_dalam_Perspektif_Social_Studies_oleh_Feri_Sulianta</p> <p>Thiagarajan, S., Semmel, D. S. S., & Semmel, M.I. (1976). <i>Instructional development for</i></p> | <p><i>training teachers of exceptional children: A sourcebook</i>. Bloomington: Indiana University.</p> <p>Tubagus, M. (2022). <i>Media Pembelajaran Online</i>. Manado: IAIN Manado Press.</p> <p>Wulandari, Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). <i>Pengembangan Media</i></p> | <p><i>Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguat Kognitif Siswa X MIA. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan</i>, 2(1), 37–44.</p> <p>Wulandari, E. (2022). PowerPoint hybrid learning. <i>JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial</i>, 1(2), 26–32.</p> |
|--|--|---|

Lampiran 1. Hasil Revisi Saran dan Masukan dari *Validator* Ahli

Sebelum

Sesudah



Lampiran 2. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Total Skor	Rata-Rata (%)	Kategori
Penulisan Teks, kata atau Bahasa	25	25	100%	Sangat Baik
Desain	25	25	100%	Sangat Baik
Pewarnaan	10	10	100%	Sangat Baik
Grafis	25	25	100%	Sangat Baik
Aksesibilitas	10	10	100%	Sangat Baik
Hyperlink	15	15	100%	Sangat Baik
Keinteraktifan, Kualitas Teknis	25	15	100%	Sangat Baik
Total Skor	135	135		
Rata-rata (%)			100%	
Kategori				Sangat Baik

Lampiran 3. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Total Skor	Rata-Rata (%)	Kategori
Kurikulum	15	13	87%	Sangat Baik
Isi Materi	20	18	90%	Sangat Baik
Pembelajaran	10	9	90%	Sangat Baik
Umpan Balik	10	9	90%	Sangat Baik
Kebahasaan	15	13	87%	Sangat Baik
Motivasi	10	10	100%	Sangat Baik
Rujukan	10	10	100%	Sangat Baik
Total Skor	90	82		
Rata-rata (%)			92%	
Kategori				Sangat Baik

Lampiran 4. Validasi Calon Pengguna

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Total Skor	Rata-Rata (%)	Kategori
Materi	45	39	87%	Sangat Baik
Tampilan dan Program	25	25	100%	Sangat Baik
Total Skor	70	82		
Rata-rata (%)			93%	
Kategori				Sangat Baik

Lampiran 5. Hasil Uji Coba Kepraktisan

Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Skor Maksimal	Total Skor	Rata-rata	Kategori
Kemudahan Penggunaan	175	4375	4114	94,03%	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan Materi	175	4375	4077	93,19%	Sangat Praktis
Daya Tarik Visual	175	4375	4051	92,59%	Sangat Praktis
Interaktivitas dan Efisiensi	175	4375	4168	95,27%	Sangat Praktis