



Analisis Tingkat Validitas Media Prezi Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI SD

Jihan Amalya Rosyida¹, Ina Agustin²

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima Mei 2025 Revisi Juni 2025 Dipublikasikan Juli 2025</p> <p>Keywords : Prezi Augmented Reality Pendidikan Pancasila</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 1 Babat yang memperlihatkan rata-rata nilai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada di bawah kriteria ketuntasan minimal, dimana hal tersebut dinyatakan dalam kategori rendah. Sebagian besar mengalami kesulitan memahami materi karena penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menguji serta menganalisis tingkat validitas media pembelajaran Prezi berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memakai jenis penlitian serta pengembangan R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4-D (Four D) yakni, <i>define, design, development, dan disseminate</i>, yang melibatkan beberapa para pakar atau ahli dalam media, materi, dan bahasa untuk meninjau, memberi masukan, dan menilai media. Instrumen yang dibutuhkan pada penelitian ini ialah lembar angket penilaian validasi para ahli. Berdasarkan hasil analisis data yang diraih dari semua validator, setiap ahli memberikan penilaian dengan persentase skor di atas 81%. Rata-rata total dari penilaian tersebut mencapai angka 92,3%. Jika mengacu pada kriteria interpretasi validitas, skor tersebut tergolong pada kategori “sangat valid” serta layak untuk dipakai pada pembelajaran.</p>
How to Cite :	ABSTRACT
<p>Roayida J H., Agustin I.. (2025). nalisis Tingkat Validitas Media Prezi Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI SD. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, vol(no), pp. 163-172. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025.pp163172</p>	<p>Analysis of the Validity Level of Augmented Reality-Based Prezi Media on Pancasila Education Learning Outcomes of Grade VI Elementary School Students. This research is motivated by the problem of learning outcomes of students in class VI SDN 1 Babat which shows that the average score in Pancasila Education subjects is below the minimum completeness criteria, which is stated in the low category. Most students have difficulty understanding the material due to the use of less innovative learning media. The purpose of this study was to test and analyze the validity level of Augmented Reality-based Prezi learning media in improving student learning outcomes. This research uses the type of research and development R&D (Research and Development) with the 4-D (Four D) development model, namely, <i>define, design, develop, and disseminate</i>, which involves several experts or experts in media, material, and language to review, provide input, and assess the media. The instrument needed in this research is a questionnaire sheet for expert validation assessment. Based on the results of data analysis obtained from all validators, each expert gave an assessment with a percentage score above 81%. The total average of the assessment reached 92.3%. When referring to the validity interpretation criteria, the score is included in the “very valid” category and is suitable for use in learning.</p>
<p>✉ Alamat korespondensi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Tuban, Indonesia</p> <p>✉ E-mail: jihanamalya15@gmail.com¹; inaagustin88@gmail.com²</p>	

Copyright © 2025 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Belajar ialah proses meraih pengetahuan serta pengalaman yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku dan kemampuan bereaksi, yang sifatnya relatif permanen akibat interaksi pada lingkungan (Bastian & Reswita, 2020). Sementara itu,

mengajar adalah kegiatan menyampaikan ilmu atau pengetahuan kepada orang lain untuk memenuhi kebutuhan tertentu, yang biasanya dilakukan oleh guru atau pengajar.

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar

negara, pandangan hidup, dan ideologi bangsa Indonesia kepada peserta didik. Menurut (Sulastri dkk., 2022), nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar pendidikan bangsa perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Penanaman nilai-nilai tersebut akan membentuk karakter anak sehingga tercermin dalam perilakunya yang selaras dengan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. Selain itu, Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk moralitas peserta didik melalui pembelajaran nilai-nilai luhur bangsa. Maka, dibutuhkannya contoh nyata atau contoh media visual pembelajaran yang dapat mengajarka siswa untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan dan kebersamaan. Pendidikan pancasila

Guru merupakan salah satu sumber ilmu bagi siswa dan berperan penting dalam keberhasilan belajar mereka (Kemdikbud, 2018). Namun, pesatnya perkembangan informasi menuntut perubahan pola pembelajaran menjadi lebih aktif dan melibatkan partisipasi siswa. Guru kini tidak lagi bisa berperan selaku satu-satunya sumber informasi, mengingat pengetahuan terus berkembang dengan sangat cepat (Damayanti & Anando, 2021)

Berdasarkan hal tersebut keberhasilan peserta didik pada belajar pada suatu sekolah disumbang pengaruh oleh sejumlah faktor, salah satunya ialah penggunaan media belajar yang inovatif. (Vidiasti, 2019) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan merangsang kreativitas siswa. Maka sebabnya, hasil belajar siswa bisa ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif serta inovatif.

Media pembelajaran ialah sarana untuk menyampaikan pesan melalui berbagai jalur komunikasi yang bisa merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi siswa, sehingga proses belajar menjadi efektif dan tujuan pembelajaran tercapai (Ani Daniyati dkk., 2023). Tanpa adanya media pembelajaran, komunikasi pada guru serta siswa bisa kurang efektif, sehingga penyampaian materi tidak maksimal dan pemahaman siswa pun bisa terhambat.

Sebaliknya, ketiadaan media pembelajaran dapat menghambat efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Penyampaian materi cenderung menjadi monoton dan kurang menarik, yang berisiko menurunkan tingkat konsentrasi dalam

penyerapan dan pengimplementasian materi pada siswa dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa sangat diperlukan agar proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih bermakna.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Peningkatan hasil belajar menjadi hal yang sangat krusial agar pencapaian siswa dapat selaras dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dengan hasil belajar yang baik, guru dan sekolah dapat memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara formal, tetapi juga efektif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

Secara umum, hasil belajar memiliki tiga fungsi utama, yaitu sebagai alat untuk mengevaluasi sejauh mana kemajuan belajar yang telah dicapai oleh siswa, sebagai dasar untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih terarah dan efisien, serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap strategi atau metode pembelajaran yang digunakan (Artama dkk., 2023). Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, termasuk pemilihan media, pendekatan pembelajaran, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan dalam hasil belajar siswa kelas VI di SDN 1 Babat, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. Pada hasil observasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada di bawah kriteria ketuntasan minimal dan dapat dikategorikan rendah guru biasanya hanya menggunakan buku atau LKS sebagai sumber belajar. Guru juga mengaku kesulitan memakai media interaktif karena terbatasnya kemampuan mengakses teknologi. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, siswa kurang tertarik, dan tidak mendapat gambaran visual yang jelas sehingga daya ingat mereka terhadap materi menjadi kurang. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, maka terjadi kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar (Tambunan, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan dalam mendukung pemahaman siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pada pengidentifikasian rumah adat dan titik wilayah provinsi di Indonesia. Materi ini bersifat konkret dan visual, sehingga membutuhkan media yang mampu menyajikan gambar, bentuk, dan ciri khas rumah adat secara jelas dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual, siswa dapat lebih mudah mengenali perbedaan serta keunikan dari masing-masing rumah adat di berbagai daerah, yang pada akhirnya akan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh (Suci dkk., 2023) mendukung temuan ini, di mana dijelaskan bahwa media visual sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang memerlukan pemahaman visual dan spasial. Media yang melibatkan keterpaduan teknologi tidak hanya menjadi sumber ketertarikan siswa untuk belajar, namun juga dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi yang lebih terarah dan terkonsep serta dapat menyampaikan contoh ilustrasi dengan mudah. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat merupakan strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam memperkenalkan kekayaan budaya bangsa kepada generasi muda.

Pada permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan analisis yang bertujuan menguji dan menganalisis tingkat validitas media pembelajaran Prezi berbasis *Augmented Reality* untuk membuat meningkat hasil belajar siswa. Dimana kelebihan pada media tersebut adalah, Prezi yang dapat memaparkan presentasi pada efek *zoom-in* dan juga *zoom-out* membantu penyampaian materi lebih menarik dan cocok pada materi yang menjelaskan tentang provinsi di Indonesia. Selain untuk presentasi (Fitriyah dkk., 2021) juga menjelaskan Prezi dapat menjadi alat atau media untuk siswa bisa menjelajahi berbagai ide pada teknologi yang memudahkan dalam belajar seperti dalam gambaran virtual. Dengan fitur prezi yang banyak khususnya kelebihannya dalam metode Zooming User Interface (ZUI), memungkinkan siswa untuk berimajinasi dan lebih terarah.

Prezi kemudian dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* dapat memaparkan lebih jelas contoh visual yang terkesan nyata pada materi. Selain menjelaskan tentang provinsi di Indonesia yang disajikan dalam media prezi, didalam contoh gambar provinsi Indonesia menjelaskan tentang berbagai macam rumah adat yang ada di setiap provinsi, dimana pada contoh gambar 3D rumah adat tersebut disajikan melalui *Augmented Reality* melalui akses scan *qr-code*. Penelitian dari (Acesta & Nurmaylany, 2018) juga menjelaskan yakni penggunaan *augmented reality* terhadap hasil belajar lebih menarik serta lebih efektif sehingga hasil belajar siswa bisa naik

Kesimpulannya, Media Prezi berbasis *Augmented Reality* (AR) adalah inovasi dalam teknologi presentasi yang menggabungkan fitur interaktif dari platform Prezi dengan kemampuan AR untuk memproyeksikan elemen visual, seperti objek 3D, ke dalam lingkungan nyata secara real-time. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan imersif dengan memanfaatkan visualisasi yang dinamis dan interaktif.

Prezi berbasis AR memungkinkan pengguna untuk memasukkan elemen digital seperti grafik, animasi 3D, atau model interaktif ke dalam presentasi mereka. Hal ini dapat diterapkan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan, promosi, atau pelatihan profesional. Teknologi ini menjadikan penyampaian informasi lebih efektif karena menggabungkan dunia nyata dan virtual secara seamless.

Harapan dari analisis ini adalah, guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media yang lebih mengikuti perkembangan teknologi. Guru bisa menggunakan media Prezi berbasis *Augmented Reality* untuk kebutuhan mengajar agar hasil belajar siswa bisa meningkat.

METODE

Penelitian ini memakai jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4-D (Four D). Model 4D merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian serta pengembangan (R&D) yang sering dimanfaatkan di bidang pendidikan. Pendekatan ini mempunyai tujuan untuk membuat perangkat pembelajaran, baik berupa

media, modul, maupun instrumen lainnya (Winaryati dkk., 2021). Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dengan empat tahap inti, yaitu: *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan kerangka model dan perangkat), *Develop* (pengembangan dan uji validasi), serta *Disseminate* (penyebaran dan implementasi kepada subjek penelitian) (Maydiantoro, 2020).

Pemilihan model ini didasarkan pada prosedurnya yang tergolong sederhana dan terstruktur dengan baik, sehingga selaras dengan tujuan peneliti, yaitu menganalisis validitas media Prezi berbasis *Augmented Reality* sehingga layak dipakai pada pembelajaran. Selain itu, proses pengembangan model ini juga melibatkan evaluasi dari para ahli, sehingga media yang dikembangkan akan direvisi terlebih dahulu berdasarkan hasil penilaian, saran, dan masukan mereka sebelum akhirnya diuji coba.

Dalam penelitian ini, digunakan sebuah instrumen khusus untuk mengukur tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu **instrumen angket penilaian validator**. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data penilaian dari para ahli yang berkompeten, mencakup aspek-aspek penting seperti kualitas isi, desain media, dan penggunaan bahasa. Melalui instrumen ini, validator dapat memberikan penilaian secara objektif serta menyampaikan saran dan masukan yang berguna untuk penyempurnaan media pembelajaran.

Angket merupakan sebuah instrumen berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada individu tertentu yang bersedia memberikan jawaban sesuai dengan kebutuhan pihak pengguna (Rohmad, 2021). Angket ini berisikan beberapa pertanyaan dengan menggunakan penilaian skala likert. Skala penilaian ini terdiri dari lima tingkat, yakni: Sangat Valid (SV) pada skor 5, Valid (V) skor 4, Cukup Valid (CV) skor 3, Kurang Valid (KV) skor 2, dan Tidak Valid (TV) skor 1 (Ph.D. Ummul Aiman dkk., 2022). Skor ini digunakan untuk menilai kelayakan sebuah media atau instrumen berdasarkan kualitas dan tingkat revisi yang dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu

Define (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Setiap tahap dijalankan secara sistematis untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan berkualitas tinggi.

Tahap *Define* berfokus pada identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran, serta penentuan tujuan pengembangan media. Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan konsep dan skenario media pembelajaran yang akan dibuat. Selanjutnya, tahap *Develop* merupakan proses produksi dan pengujian media berdasarkan rancangan yang telah dibuat, termasuk validasi dari para ahli. Terakhir, tahap *Disseminate* mencakup penyebarluasan dan implementasi media pembelajaran kepada pengguna sasaran, yaitu guru dan siswa, agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran

Define (pendefinisian)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa capaian belajar siswa kelas VI di SDN 1 Babat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih di bawah KKM. Guru hanya mengandalkan buku teks dan kesulitan menggunakan media interaktif, sehingga pembelajaran monoton dan kurang efektif. Diperlukan media pembelajaran yang menarik serta inovatif untuk membuat meningkat minat dan pemahaman siswa (Wardani dkk., 2024).

Peneliti menganalisis bahwa siswa mengalami kesulitan mengidentifikasi wilayah, tempat, bentuk, dan jumlah provinsi di Indonesia. Selain itu, siswa juga kesulitan membedakan dan memberikan penjelasan tentang keidentikan setiap rumah adat atau bentuk ciri khas rumah adat karena tidak adanya contoh visual yang nyata dan hanya berlandaskan pada tulisan atau materi di buku.

Pada materi Pendidikan Pancasila yang mengharuskan siswa untuk mencapai capaian pembelajaran tentang pemahaman wilayah provinsi di Indonesia serta mengenal berbagai rumah adat Indonesia, sangat dibutuhkan contoh pemahaman yang kontekstual seperti penggunaan media pembelajaran yang bisa menyampaikan materi secara visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Yulia Safitri & Jupriyanto, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif sangat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan memajukan metode pembelajaran yang inovatif serta memudahkan pengajar untuk

memberikan sumber yang lebih luas untuk siswa.

Kebutuhan mencapainya capaian pembelajaran pendidikan pancasila tentang materi provinsi dan rumah adat, tidak hanya sekedar mengidentifikasi dan mengetahui macam-macam provinsi dan rumah adat, namun pada media ini juga dijelaskan dan memiliki tujuan bahwa dengan tersampainya materi pada media siswa dapat menumbuhkan rasa cinta air, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan, serta menerapkan nilai-nilai pancasila khususnya pada sila ke-3 yakni, persatuan Indonesia. Ilmu Pancasila memiliki peranan penting dalam menghadapi era globalisasi, salah satunya adalah menjaga nilai-nilai kehidupan. Meskipun negara terus mengalami kemajuan, nilai-nilai persatuan dan saling menghargai harus dijunjung tinggi. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia diharapkan untuk tetap ikut serta menjaga, menghargai, dan mencintai tanah airnya (Muhammad Jakak dkk., 2023).

Peneliti merumuskan solusi terhadap permasalahan dalam pembelajaran dengan mengembangkan dan menguji coba sebuah media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Media yang dikembangkan adalah Prezi berbasis *Augmented Reality* (AR), yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya menampilkan konten secara visual menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif bagi siswa.

Sebelum media pembelajaran ini diimplementasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah, terlebih dahulu dilakukan tahap uji validasi oleh sejumlah ahli yang memiliki kompetensi di bidang masing-masing, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kualitas isi, kelayakan penyajian materi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa dan guru telah terpenuhi sesuai standar pengembangan media pembelajaran yang baik.

Setelah melalui proses validasi dan memperoleh hasil penilaian dengan kategori "sangat valid", media Prezi berbasis *Augmented Reality* (AR) kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas pada peserta didik di lingkungan sekolah dasar. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media

dalam mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan dilaksanakannya tahap ini, peneliti dapat mengevaluasi secara langsung respons peserta didik, serta mengamati sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Design (perancangan)

Peneliti merancang media agar mudah dipahami dan digunakan secara efektif, dengan langkah: (a) mengumpulkan bahan ajar relevan dari buku dan internet; (b) merancang media Prezi berbasis *Augmented Reality* bertema peta provinsi di Indonesia beserta rumah adat; dan (c) menyusun angket validasi untuk ahli materi, media, dan bahasa.

Pada tahap pengumpulan bahan ajar, peneliti membaca berbagai macam bacaan dari berbagai sumber, dimana materi tersebut disesuaikan dengan materi yang dapat dimasukkan pada media. Peneliti juga mencari gambar 3D tentang rumah adat untuk dimasukkan dan digabungkan pada teknologi *augmented reality*, dimana pada *augmented reality* tersebut bisa menampilkan 3D bangunan rumah adat secara nyata pada lingkungan sekitar pengguna. Fitur *augmented reality* tersebut juga dapat diakses dan dihasilkan melalui *gadget* atau *handphone* pengguna, dimana pada era teknologi yang sangat pesat ini, pembelajaran dengan penggunaan *gadget* sangat menunjang motivasi belajar siswa. Hal ini dijelaskan oleh (Ayunda dkk., 2025) bahwa minat belajar siswa sangat berpengaruh dengan adanya penggunaan atau penggabungan *gadget* dengan proses belajar.

Proses selanjutnya yakni merancang media Prezi berbasis *Augmented Reality* bertema peta provinsi di Indonesia beserta rumah adat. Proses ini dilakukan dengan mengakses link web prezi yang bisa dicari secara publik, peneliti merancang dengan mengawali dengan mencari *template* yang tersedia pada web prezi yang dinilai sesuai. Peneliti kemudian menyusun materi dan memasukkan didalam media beserta membuat qr-code yang menghubungkan untuk mengakses atau melihat contoh bangunan rumah adat 3D secara *augmented reality*.

Proses pembuatan *augmented reality* ini sendiri bisa dibuat dengan langkah yang pertama mencari model atau gambar 3D

bangunan pada web 3D *warehouse*, *sketchfab*, dan aplikasi *Assemblr*. (Carolina, 2022) menjelaskan penggunaan media pembelajaran 3D sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang sangat tinggi, walaupun ada sedikit kendala pada siswa yang kesulitan dalam mengakses jaringan internet karena media ini bersifat *online* atau dalam jaringan.

Tahap penyusunan angket validasi untuk para ahli ini dilakukan untuk memudahkan pada proses penilaian dengan mengkategorikan indikator penilaian yang sesuai dengan isi materi dan kelayakan media. Peneliti membuat tiga angket dengan indikator penilaian yang berbeda, yakni untuk validasi media, materi, dan bahasa. Pada indikator penilaian ahli media, peneliti memfokuskan pada kemenarikan media, kejelasan gambar, komposisi warna, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan tampilan media yang sesuai dengan kriteria ahli. Pada indikator penilaian ahli materi, peneliti memfokuskan pada kesesuaian materi, kejelasan materi, dan juga kesesuaian gambar dan contoh visual dengan materi. Kemudian, pada indikator penilaian ahli bahasa, peneliti memfokuskan pada kesesuaian kalimat, bahasa, ejaan, dan kaidah bahasa yang sesuai dengan kriteria ahli bahasa.

Develop (pengembangan)

Proses validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui uji kelayakan oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Uji validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria dari segi materi, tampilan, bahasa, dan teknis penggunaan. Dalam proses ini, peneliti secara langsung menghubungi dan mewawancarai para ahli yang memiliki pengalaman dan kompetensi di bidang yang relevan, seperti ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli media pembelajaran, serta ahli bahasa.

Setiap ahli memberikan penilaian berdasarkan instrumen yang telah disiapkan, serta menyampaikan saran dan masukan yang bersifat konstruktif guna menyempurnakan media yang dikembangkan. Penilaian ini sangat penting dilakukan agar media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dari segi isi, mudah dipahami oleh siswa, dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya uji validasi ini, kualitas dan kelayakan media

dapat terjamin sebelum digunakan pada tahap uji coba kepada siswa.

Perhitungan skor dilaksanakan dengan cara membagi jumlah hasil skor pada jumlah skor maksimal, lalu dikalikan dengan 100%, maka akan mendapatkan hasil presentase skor validitas (Ernawati, 2017). Media Prezi berbasis *Augmented Reality* dikatakan valid bila nilai akhir dari lembar validasi $\geq 61\%$, serta masuk kategori sangat valid apabila nilai akhir mencapai $\geq 81\%$, berikut pemaparan tabel kriteria validasi:

Tabel 1. Kriteria Presentase Valid

Presentase (%)	Kriteria Valid
81-100	Sangat valid (tidak perlu revisi)
61-80	Valid (tidak perlu revisi)
41-60	Cukup valid (revisi)
21-40	Kurang valid (revisi)
< 21	Tidak valid (revisi)

Sumber: (Fitriani dkk., 2022)

Hasil Validasi Ahli Media

Nilai yang diperoleh merupakan hasil dari proses validasi yang dilakukan terhadap aspek desain dan isi media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana tampilan visual, tata letak, keterbacaan, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran telah terpenuhi. Penilaian dilakukan oleh ahli menggunakan instrumen validasi yang telah disusun secara sistematis.

Seluruh data hasil validasi kemudian dirangkum dan disajikan dalam bentuk tabel guna memudahkan analisis serta memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun rekapitulasi hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Komposisi warna	4
2.	Kemenarikan dalam desain	5
3.	Keterpaduan ilustrasi	5
4.	Kesesuaian pemilihan gambar	4
5.	Kejelasan teks dan struktur	4
6.	Kesesuaian ukuran <i>font</i> dan jenis huruf	4
7.	Kemudahan akses	4

8.	Tampilan AR terintegrasi dan tidak mengganggu	4
9.	Penyajian pembelajaran	4
10.	Tampilan jelas	5
Jumlah skor		43
Hasil Presentase		86%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, produk media pembelajaran Prezi berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase penilaian sebesar 86%. Nilai dapat dikatakan masuk dalam kategori “sangat valid”, yang berarti media ini memenuhi kriteria kevalidan dari segi desain, tampilan visual, dan aspek teknis lainnya.

Selain memberikan penilaian kuantitatif, validator juga menyampaikan tanggapan dan masukan kualitatif. Dalam evaluasinya, ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran ini sudah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu melalui tahap revisi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Saleh dkk., 2023).

Dengan validasi yang positif dari ahli media ini, dapat disimpulkan bahwa media Prezi berbasis *Augmented Reality* siap untuk dilanjutkan ke tahap uji coba kepada siswa guna mengetahui tingkat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil Validasi Ahli Materi

Nilai yang diperoleh merupakan hasil dari proses validasi yang mencakup beberapa aspek penting, yaitu kesesuaian tujuan pembelajaran, kelengkapan dan kebenaran isi materi, serta kejelasan dalam penyampaian materi. Ketiga aspek tersebut dinilai oleh ahli untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar relevan, tepat sasaran, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang telah disusun sebelumnya, dan setiap butir penilaian diberi skor sesuai tingkat ketercapaiannya. Hasil validasi yang telah dikumpulkan kemudian dirangkum dan disajikan dalam bentuk tabel agar memudahkan dalam menganalisis tingkat

kevalidan media pembelajaran secara keseluruhan.

Adapun rekapitulasi hasil penilaian dari para validator dapat dilihat pada tabel yakni:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Tujuan pembelajaran	5
2.	Komponen materi	4
3.	Kejelasan	5
4.	Langkah-langkah	4
5.	Materi menarik	5
6.	Gambar sesuai dengan materi	5
7.	Latihan soal menarik	4
8.	Materi runtut dan logis	4
9.	Tampilan AR sesuai isi materi	5
10.	Kejelasan materi lebih baik dibanding media konvensional	5
Jumlah skor		46
Hasil Presentase		92%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian sebesar 92%. Ketika dikonversikan ke dalam tabel kriteria kevalidan, nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, kesesuaian materi, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, validator juga memberikan komentar dan saran dalam kolom tanggapan. Salah satu catatan yang disampaikan adalah bahwa beberapa soal kuis dianggap terlalu mudah untuk siswa kelas VI. Menurut validator, soal-soal tersebut belum sepenuhnya mencerminkan tingkat kompetensi yang sesuai dengan jenjang peserta didik.

Sebagai tindak lanjut, validator menyarankan agar soal-soal kuis disusun dengan mengacu pada Taksonomi Bloom, yang mencakup berbagai level kognitif mulai dari pemahaman dasar hingga analisis dan evaluasi. Taksonomi bloom adinilai mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk mampu lebih berfikir kritis dan lebih berorientasi (Zulhafizh

dkk., 2024). Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum.

3. Hasil Validasi ahli bahasa

Hasil nilai yang diraih merupakan hasil validasi terhadap kesesuaian bahasa, kalimat, dan tanda baca. Adapun hasil yang telah dirangkum dan disajikan pada tabel yakni:

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian kata	5
2.	Kesesuaian tata bahasa	5
3.	Struktur kalimat mudah dipahami	5
4.	Ejaan sesuai dengan EYD	5
5.	Kalimat sesuai dengan kaidah bahasa	5
6.	Kesesuaian tanda baca bahasa	5
Jumlah skor		30
Hasil Presentase		99%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa, media pembelajaran Prezi berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase skor sebesar 99%. Angka tersebut, jika merujuk pada kriteria interpretasi validitas, termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang berarti media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu melalui tahap revisi dari aspek kebahasaan.

Selanjutnya, hasil pengolahan data dari seluruh validator, baik dari ahli materi, ahli media, maupun ahli bahasa, menunjukkan bahwa masing-masing memberikan penilaian dengan persentase di atas 81%. Dari keseluruhan penilaian tersebut, diperoleh rata-rata nilai sebesar 92,3%, yang juga berada pada kategori “sangat valid”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Prezi berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Oleh karena itu, media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari aspek isi, tampilan, kebahasaan, maupun teknis penyajiannya.

Disseminate (penyebaran)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan akan disalurkan ataupun diberikan kepada siswa selaku target pengguna (Johan dkk., 2023). Sebagai tindak lanjut dari hasil pengembangan, dilakukan penyebarluasan informasi dan pemanfaatan media pembelajaran kepada subjek penelitian, yaitu guru dan pihak sekolah SDN 1 Babat, serta kepada khalayak umum. Langkah ini menjadi upaya untuk mengimplementasikan hasil pengembangan secara lebih luas dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menjadi salah satu sumber yang efektif untuk kebutuhan dan peningkatan hasil belajar siswa.

Penyebarluasan ini didasarkan pada hasil validasi para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran Prezi berbasis *Augmented Reality* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat “sangat valid”. Dengan demikian, media tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan berpotensi untuk memajukan metode pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik dan berkualitas.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan atau kelayakan produk yang telah dikembangkan, yakni sebuah media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, yaitu Prezi yang dipadukan dengan *Augmented Reality* (AR), yang ditujukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VI SDN 1 Babat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Dalam proses pengembangannya, media pembelajaran tersebut telah melalui tahap validasi oleh tiga orang validator ahli, masing-masing memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran, isi materi, dan kebahasaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa setiap ahli memberikan penilaian dengan persentase di atas 81%, yang menandakan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan yang ditetapkan.

Setelah seluruh data penilaian dianalisis, diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 92,3%, yang menurut

acuan interpretasi validitas termasuk dalam kategori “sangat valid”. Artinya, media pembelajaran Prezi berbasis Augmented Reality yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Validitas yang tinggi dari para ahli menegaskan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun penggunaan bahasa, sehingga sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran yang menuntut pendekatan digital dan visual interaktif.

Melalui temuan ini, peneliti berharap media pembelajaran prezi berbasis augmented reality ini dapat menjadi produk bantuan yang memberikan dampak yang baik dan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa alam belajar khususnya pada materi mengenal provinsi dan rumah adat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan terdapat pengembangan lebih lanjut baik dari segi konten, tampilan visual, maupun cakupan materi yang lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengujicobakan media ini di berbagai jenjang pendidikan dan konteks sekolah yang berbeda, agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh terkait efektivitas dan kepraktisan media. Tak hanya itu, pengembangan media juga bisa diarahkan pada integrasi dengan teknologi lain dengan menyesuaikan kebutuhan kebutuhan pada proses pembelajaran peserta didik di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.79>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, Yulianti, R., Mukarramah, Mardin, H., Ibrahim, M. B., Fatih, T. A., Holifah, L., & Diana, P. Z. (2023). Evaluasi hasil belajar. In *PT. Mifandi Mandiri Digital*.
- Ayunda, K., Ruslan, & Ridayani. (2025). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran. *JPK :Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 77–86.
- Bastian, A., & Reswita. (2020). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. 1–17.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Damayanti, H. L., & Anando, A. A. (2021). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 52–59. <https://doi.org/10.53696/27219283.59>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fitriani, E., Waspodo, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini*.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Kemdikbud. (2018). *Evaluasi Pembinaan Guru Melalui Program Guru Pembelajar Guna*

- Menuju Tingkat Keterampilan Bepikir Tinggi (HOTS).*
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Muhammad Jakak, P., Nanang Rifa'i, M., & Azizah, B. (2023). Peranan Pancasila dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan Di Era Gelobalisasi. *JPK :Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 11–21.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Rohmad, S. S. (2021). Pengembangan Istrumen Angket. In *K-Media* (Vol. 7, Issue 2).
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Suci, A., Aisyah, A., Ramadhan B A Smpn, H., & Kabupaten Tangerang, S. /. (2023). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 220–225.
<http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/index>
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 583.
<https://doi.org/10.29210/30032075000>
- Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27.
<https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883>
- Vidiasti, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif prezi pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (tik) kelas xi di sman 1 pakel. *Joeict, (Jurnal of Education Andinformasi Communication Teknology)*, 3(1), 90.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Model R&D Pendidikan dan Sosial*.
- Yulia Safitri, & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Zulhafizh, Septyanti, E., & Mustika, T. P. (2024). Melacak Kemajuan Belajar Bahasa Indonesia : Inovasi Evaluasi Berbasis Taksonomi Bloom. *SANDIBASA II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 64–83.