

Lampiran 01. Hasil Wawancara Guru

Lembar Wawancara Guru

Nama Guru Informatika : I Putu Astawa Wiraguna, S.Pd
Nama Sekolah : SMKN 1 Kubutambahan
Hari / Tanggal : 4 Januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja tantangan utama yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengajar mata pelajaran Informatika di kelas?	Tantangan utama yang saya hadapi adalah mengubah pola pikir peserta didik. Meskipun mereka mahir dalam mengoperasikan gawai, tingkat berpikir kritis mereka terhadap informasi digital masih perlu ditingkatkan.
2	Strategi atau solusi apa yang sudah Bapak/Ibu terapkan untuk mengatasi tantangan tersebut?	Strategi yang saya terapkan sejauh ini adalah mengintegrasikan contoh-contoh kasus nyata yang sedang relevan ke dalam diskusi kelas. Namun, saya menyadari bahwa presentasi standar, yang belum sepenuhnya efektif untuk mendorong partisipasi aktif dari seluruh peserta didik.
3	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kesesuaian materi Informatika dengan kebutuhan peserta didik di SMK?	Materi Informatika sangat relevan dan esensial. Peserta didik SMK dipersiapkan untuk segera memasuki dunia kerja. Pembekalan mengenai literasi digital sangat penting agar mereka tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga memiliki profesionalisme dan pemahaman etika kerja yang baik di lingkungan digital.
4	Apa saja kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi Informatika?	Kesulitan paling signifikan terlihat pada penguasaan materi Literasi Digital. Peserta didik cenderung mudah memercayai dan menyebarkan informasi tanpa memverifikasi kebenarannya terlebih dahulu. Terlebih dengan kesadaran mengenai batasan berinteraksi di dunia maya, seperti etika berkomunikasi dan plagiat konten dan masih banyak belum disadari terkait perlindungan data pribadi dalam ruang digital.
5	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana cara meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Informatika?	Pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran teori harus diimbangi dengan simulasi praktis atau studi kasus, sehingga mereka dapat mempraktikkan langsung.
6	Bagaimana ketersediaan media dan sarana pembelajaran Informatika di sekolah? Apakah	Ketidakseimbangan antara tingginya jumlah kelas dengan fasilitas laboratorium komputer yang hanya tersedia satu ruangan mengakibatkan proses pembelajaran sering kali harus dialihkan ke ruang kelas reguler dengan mengandalkan perangkat pribadi masing-masing peserta didik.

	sudah memadai?	Meskipun menggunakan gawai, bahan ajar yang kami berikan masih terbatas pada buku teks, (LKS), dan presentasi satu arah. Belum ada media pembelajaran interaktif yang secara khusus dioptimalkan untuk perangkat gawai peserta didik, sehingga proses belajar mengajar terasa kurang memadai dan belum optimal.
7	Media pembelajaran seperti apa yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk membantu siswa memahami materi Informatika?	Media pembelajaran yang paling efektif adalah media yang bersifat interaktif. Contohnya meliputi aplikasi pembelajaran terintegrasi, modul digital interaktif, atau media berbasis gamifikasi. Media-media tersebut mampu memfasilitasi interaksi dua arah dan mendorong kemampuan pemecahan masalah secara langsung.
8	Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran?	Pada awalnya, peserta didik menunjukkan antusiasme. Namun, karena media digital yang saat ini kami gunakan kurang interaktif sering kali hanya sebatas pemindahan teks dari buku ke layar presentasi sehingga antusiasme tersebut cepat menurun, dan fokus mereka mudah teralihkan selama proses pembelajaran berlangsung.
9	Apa saja kendala yang dihadapi peserta didik dalam belajar Informatika, baik dari aspek motivasi maupun keterampilan teknologi?	Secara keterampilan operasional dasar, peserta didik sudah cukup mumpuni. Kendala utamanya terletak pada aspek motivasi. Minat belajar mereka cenderung menurun ketika dihadapkan pada materi yang membutuhkan analisis kognitif, seperti keamanan dan etika digital. Penggunaan metode yang konvensional membuat materi tersebut terkesan sangat teoretis dan membosankan bagi mereka.
10	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran Informatika?	Saya sangat berharap adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang secara khusus difokuskan pada penguasaan Literasi Digital. Media yang mampu memvisualisasikan konsep menjadi simulasi nyata akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi komprehensif dan menarik.

Kesimpulan:

Pembelajaran Informatika di SMKN 1 Kubutambahan saat ini terkendala oleh rendahnya literasi digital siswa dan keterbatasan fasilitas laboratorium, dan penggunaan media pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan dan harapan yang besar untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui gawai siswa, dengan fokus khusus pada materi Literasi Digital. Media berupa simulasi atau studi kasus interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan kritis siswa secara komprehensif dan menarik.

Lampiran 02. Lembar Angket Kuisisioner Peserta Didik
Lembar Angket Kuisisioner Peserta Didik

Petunjuk Pengisian

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman dan kendala peserta didik dalam pembelajaran Informatika. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda dengan memberikan tanda (✓) pada kolom pilihan yang tersedia.

Skala Penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Netral (N)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya merasa materi pelajaran Informatika mudah untuk dipahami.					
2	Saya sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran Informatika.					
3	Guru memberikan solusi atau bimbingan yang membantu saya ketika mengalami kesulitan dalam belajar Informatika.					
4	Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Informatika membantu saya memahami materi lebih baik.					
5	Saya merasa mampu memahami materi informatika secara mandiri					
6	Saya merasa lebih tertarik belajar Informatika jika menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.					
7	Saya kesulitan mengakses atau menggunakan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Informatika.					
8	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan membangun pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan penyelidikan dibandingkan dengan metode ceramah?					
9	Apakah usia Anda membuat Anda merasa nyaman dengan penggunaan teknologi dalam belajar?					
10	Media visual interaktif lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran biasa?.					

Hasil Angket Kuisioner

No	Pernyataan	Rata-rata	Keterangan
1	Saya merasa materi pelajaran Informatika mudah untuk dipahami.	2,63	Netral
2	Saya sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran Informatika.	3,5	Setuju
3	Guru memberikan solusi atau bimbingan yang membantu saya ketika mengalami kesulitan dalam belajar Informatika.	3,54	Setuju
4	Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Informatika membantu saya memahami materi lebih baik.	3,54	Setuju
5	Saya merasa mampu memahami materi informatika secara mandiri	2,79	Netral
6	Saya merasa lebih tertarik belajar Informatika jika menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.	3,96	Setuju
7	Saya kesulitan mengakses atau menggunakan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Informatika.	3,38	Netral
8	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan membangun pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan penyelidikan dibandingkan dengan metode ceramah?	3,54	Setuju
9	Apakah usia Anda membuat Anda merasa nyaman dengan penggunaan teknologi dalam belajar?	3,42	Setuju
10	Media visual interaktif lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran biasa?.	3,5	Setuju

Kesimpulan:

1. Pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi Informatika yang diajarkan cukup sulit untuk dipahami;
2. Media pembelajaran yang digunakan cukup efektif, tetapi terkendala dalam mengakses media pembelajaran digital karena keterbatasan fasilitas;
3. Sebagian besar peserta didik merasa nyaman dengan penggunaan teknologi dalam belajar;
4. Belajar dengan membangun pengetahuan sendiri melalui eksplorasi mandiri dan penyelidikan dianggap lebih mudah dalam memahami materi

Lampiran 03. Kisi-kisi Validasi isi

No.	Aspek Validasi Isi	Indikator Pernyataan	Nomor Pernyataan
1	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Materi disusun sedemikian rupa agar sejalan dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang saling berkaitan.	1, 2, 3
2	Kedalaman dan Ketercapaian Materi	Materi diurutkan dan disajikan berdasarkan tingkat keluasan serta kedalaman materi dengan tepat.	4
3	Keakuratan Materi	Materi yang disajikan memiliki dasar yang valid dan bersumber dari referensi terpercaya.	5
4	Kemudahan Pemahaman	Materi disajikan dengan menggunakan tata bahasa, gaya penulisan, istilah, dan tanda baca yang tepat agar sistematis dan mudah dipahami.	7, 8, 9, 10
5	Relevansi dengan Peserta Didik	Materi disajikan agar sesuai dengan karakteristik, tingkat pemahaman, dan tingkat kesulitan peserta didik.	11, 12, 13
6	Relevansi Konteks Pembelajaran	Konten dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi dan kebutuhan pembelajaran.	15
7	Keseimbangan dan Objektivitas	Informasi disajikan secara seimbang tanpa keberpihakan atau bias tertentu.	6
8	Kesesuaian dengan Strategi Pembelajaran	Kegiatan yang disajikan mendukung asesmen dan pencapaian kompetensi yang diharapkan.	4
9	Keterlibatan dan Ketertarikan Peserta Didik	Penyajian konten menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.	14

Lampiran 04. Hasil Review Ahli Isi Materi Pembelajaran

Instrumen Review Produk Untuk Ahli Isi Materi Pembelajaran

Judul Produk: Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Materi Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Informatika Fase E

Pengembang: I Kadek Wihendradinata

Petunjuk:

Berikanlah tanda centang (✓) pada salah satu kolom nomor yang dipilih!

Keterangan Kolom:

Skor 1: Sangat tidak setuju

Skor 2: Tidak setuju

Skor 3: Kurang setuju

Skor 4: Setuju

Skor 5: Sangat tidak setuju

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran saling berkaitan					✓
2	Dibuktikan dengan tujuan pembelajaran saling berkaitan					✓
3	Materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran					✓
4	Materi diurutkan berdasarkan keluasan dan kedalaman materi dengan tepat					✓
5	Materi yang disiapkan secara akurat					✓
6	Materi yang disajikan tepat berdasarkan fakta yang ada					✓
7	Materi yang disajikan menggunakan tata bahasa yang tepat					✓
8	Materi yang disajikan menggunakan penulisan yang tepat					✓
9	Materi yang disajikan menggunakan penulisan istilah yang tepat					✓
10	Materi yang disajikan menggunakan tanda baca yang tepat				✓	
11	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
12	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓
13	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik					✓
14	Ilustrasi pada materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
15	Materi yang disajikan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari					✓

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	JUMLAH					
	TOTAL SKOR					

Komentar / Saran Perbaikan

No	Deskripsi Halaman / Bagian	Komentar / Saran Perbaikan
1	Capaian Pembelajaran	Pada “Capaian Pembelajaran” penggunaan tanda baca “;” bisa diganti ke “.” mengingat kalimat berikutnya menggunakan huruf besar.
2	Capaian Pembelajaran	Pada “Capaian Pembelajaran” yang ke-2 “Mengetahui ekosistem periksa fakta untuk memilah fakta dan bukan;” bisa diperbaiki kalimatnya menjadi “Mengetahui ekosistem periksa fakta untuk memilah fakta dan bukan fakta ,” sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang ambigu.
3	Capaian Pembelajaran	Pada “Capaian Pembelajaran” sebaiknya dibuat untuk 1 kata kerja operasional
4	Video	Setiap video yg di-embedd sebaiknya disertai link url nya (sumbernya)

Pedoman Penskoran:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Validitas Produk:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Sangat Valid
80 – 89	Baik	Valid
65 – 79	Cukup	Cukup Valid
40 – 64	Kurang	Kurang Valid
0 – 39	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid

Kesimpulan Penguji:

Konten Materi sudah sangat baik, tantangannya adalah dari sisi penggunaan akses, Secara konsep, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dituliskan, hanya saja masih ada revisi sedikit dalam penulisan CP. Setelah dilakukan perbaikan minor, silakan dilanjutkan ke tahap penelitian selanjutnya.

Singaraja, 13 Maret 2026
Ahli Isi Materi Pembelajaran,



Dr. Nyoman Sugihartini, S.Pd.,
M.Pd. NIP. 1987050820150420

Instrumen Review Produk Untuk Ahli Isi Materi Pembelajaran

Judul Produk: Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Materi Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Informatika Fase E

Pengembang: I Kadek Wihendradinata

Petunjuk:

Berikanlah tanda centang (✓) pada salah satu kolom nomor yang dipilih!

Keterangan Kolom:

Skor 1: Sangat tidak setuju

Skor 2: Tidak setuju

Skor 3: Kurang setuju

Skor 4: Setuju

Skor 5: Sangat tidak setuju

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran saling berkaitan					✓
2	Dibuktikan dengan tujuan pembelajaran saling berkaitan					✓
3	Materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran					✓
4	Materi diurutkan berdasarkan keluasaan dan kedalaman materi dengan tepat					✓
5	Materi yang disiapkan secara akurat					✓
6	Materi yang disajikan tepat berdasarkan fakta yang ada					✓
7	Materi yang disajikan menggunakan tata bahasa yang tepat					✓
8	Materi yang disajikan menggunakan penulisan yang tepat					✓
9	Materi yang disajikan menggunakan penulisan istilah yang tepat					✓
10	Materi yang disajikan menggunakan tanda baca yang tepat					✓
11	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
12	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓
13	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik					✓
14	Ilustrasi pada materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
15	Materi yang disajikan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari					✓
	JUMLAH					
	TOTAL SKOR					

Komentar / Saran Perbaikan

No	Deskripsi Halaman / Bagian	Komentar / Saran Perbaikan

Pedoman Penskoran:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

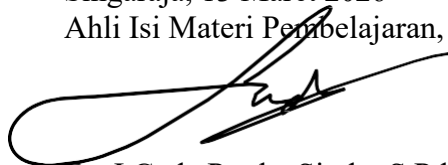
Kriteria Validitas Produk:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Sangat Valid
80 – 89	Baik	Valid
65 – 79	Cukup	Cukup Valid
40 – 64	Kurang	Kurang Valid
0 – 39	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid

Kesimpulan Penguji:

Konten Materi sudah sangat baik, tantangannya adalah dari sisi penggunaan akses, terutama jika tidak ada akses internet dan smartphone yang digunakan siswa. Perlu diperhatikan penggunaan aplikasi Genially Gratis ini tidak bisa mengunduh hasil karya dalam bentuk PDF atau JPG (hanya bisa dibagikan via tautan/embed), dan terdapat watermark Genially, sehingga disarankan menggunakan yang versi Paket berbayar.

Singaraja, 13 Maret 2026
Ahli Isi Materi Pembelajaran,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870907201 5041001

Lampiran 05. Kisi-kisi Validasi Media

Aspek Validasi	Indikator Pernyataan	Nomor Pernyataan
Umpan Balik dan Adaptasi	Media memfasilitasi peserta didik dalam beradaptasi untuk menganalisis informasi dan mengidentifikasi masalah secara mendalam.	1, 2
	Media memberikan umpan balik langsung terhadap interaksi pengguna (dalam menarik kesimpulan dan menilai validitas informasi).	4, 5
	Sistem media dapat beradaptasi untuk mendukung kebutuhan belajar peserta didik.	9
Daya Tarik Visual	Interaktivitas dalam media membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif	11
	Konten dalam media dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan tidak membosankan	7
	Warna, tata letak, dan tipografi dalam media dirancang untuk memberikan kenyamanan visual bagi pengguna	6
	Konten dalam media disajikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna	15
Aksesibilitas	Media memiliki aksesibilitas yang baik sehingga mudah dijalankan pada berbagai perangkat keras.	12
Keamanan dan Standar	Media memenuhi standar teknis operasional sehingga aman dan mudah dijalankan di berbagai perangkat lunak.	13

Lampiran 06. Kisi-kisi Validasi Desain

Aspek Validasi	Indikator Pernyataan	Nomor Pernyataan
Desain Presentasi	Penggunaan elemen presentasi (tulisan, gambar, dan suara) saling berkaitan dan mendukung secara keseluruhan.	3
	Penyajian materi menarik dan mudah dipahami	8
	Konsistensi elemen desain di seluruh tampilan	10
	Ilustrasi/grafik mendukung isi materi dan sesuai dengan karakteristik pengguna	9
Kemudahan Interaksi	Tampilan dan penataan antarmuka (<i>interface</i>) dirancang agar mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna.	6
	Tombol navigasi pada media dirancang sesuai dan fungsional untuk kemudahan interaksi pengguna.	14
	Animasi atau efek visual tidak mengganggu proses belajar	11
	Tombol navigasi memiliki ukuran yang sesuai dan mudah diklik	15

Lampiran 07. Hasil Review Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Instrumen Review Produk Untuk Ahli Media Pembelajaran

Judul Produk: Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Materi Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Informatika Fase E

Pengembang: I Kadek Wihendradinata

Petunjuk:

Berikanlah tanda centang (✓) pada salah satu kolom nomor yang dipilih!

Keterangan Kolom:

Skor 1: Sangat tidak setuju

Skor 2: Tidak setuju

Skor 3: Kurang setuju

Skor 4: Setuju

Skor 5: Sangat tidak setuju

Tabel Penilaian Ahli Media

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media membantu peserta didik menganalisis informasi untuk dipahami secara mendalam					✓
2	Media membantu peserta didik mengidentifikasi suatu masalah					✓
3	Penggunaan tulisan, gambar dan suara pada media saling berkaitan dan mendukung				✓	
4	Media membantu peserta didik menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang telah dijelaskan					✓
5	Media membantu peserta mendidik validitas sebuah informasi					✓
6	Tampilan media antarmuka mudah digunakan dan tidak membingungkan				✓	
7	Penggunaan tulisan, gambar, suara dan video pada media memiliki kualitas yang baik				✓	
8	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi yang disajikan					✓
9	Media mendukung kebutuhan belajar peserta didik					✓
10	Tulisan yang disajikan dalam media yang mudah dibaca				✓	
11	Tidak ada elemen visual atau audio pada media yang mengganggu proses belajar					✓
12	Media mudah dijalankan diberbagai perangkat				✓	

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	keras					
13	Media mudah dijalankan diberbagai perangkat lunak					✓
14	Media memiliki tombol navigasi yang sesuai dan mudah digunakan				✓	
15	Penataan antar muka pada media membuat media mudah untuk digunakan					✓
	Jumlah					
	Total					

Komentar / Saran Perbaikan

No	Deskripsi Halaman / Bagian	Komentar / Saran Perbaikan
1	cover	tambahkan sasaran program (misal, untuk siswa SD/SMP/SMA)
2	Penggunaan Audio/Suara (Item 3 & 7)	Media sangat kaya akan elemen visual (tulisan, gambar, ikon) dan interaktivitas. Namun, tidak ada elemen suara atau audio Narasi. Penambahan audio (misalnya, narasi pengantar atau penguatan pada poin-poin penting) dapat lebih mendukung peserta didik dengan gaya belajar auditori dan membuat penyampaian materi makin hidup.
3	Kualitas dan Konsistensi Antarmuka (item 6 & 10)	Secara umum, antarmuka sudah baik dan mudah digunakan. Namun, pada beberapa bagian, terdapat teks dengan ukuran yang relatif kecil, terutama teks penjelasan di dalam <i>pop-up window</i> . Sebaiknya ukuran font pada <i>pop-up</i> diperbesar atau dibuat lebih kontras dengan latar belakang agar lebih ramah bagi keterbacaan di berbagai ukuran layar.
4	Navigasi Kembali (item14)	Navigasi tombol sudah cukup jelas. Namun, setelah membuka <i>pop-up window</i> , tidak semua <i>pop-up</i> memiliki indikator yang sangat jelas untuk menutupnya (hanyamengandalkan tanda "X" atau klik di luar area). Untuk pengalaman pengguna yang lebih baik, konsistensi penempatan tombol "Tutup" atau "Kembali" di setiap <i>pop-up</i> perlu diperhatikan.
5	Informasi Progres Belajar	Fitur progres dan konfirmasi belajar adalah inovasi yang sangat baik. Namun, pastikan tampilan progres ini dapat diakses dan dipantau dengan mudah oleh peserta didik di setiap tahap, bukan hanya di halaman tertentu.

Pedoman Penskoran:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Validitas Produk:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Sangat Valid
80 – 89	Baik	Valid
65 – 79	Cukup	Cukup Valid
40 – 64	Kurang	Kurang Valid
0 – 39	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid

Kesimpulan Penguji:

Media ini dirancang dengan baik, inovatif, dan interaktif. Penggunaan elemen seperti *pop-up window*, kartu flip, studi kasus, kuis berjenjang, serta sistem progres dan leaderboard, secara efektif mampu membimbing peserta didik untuk menganalisis, mengidentifikasi masalah, dan menarik kesimpulan. Kontennya relevan dengan kebutuhan Literasi Digital saat ini. Beberapa saran perbaikan minor diberikan untuk semakin menyempurnakan kualitas media ini, terutama dalam hal aksesibilitas dan pengalaman pengguna.

Singaraja, 14 Maret 2026
Ahli Media Pembelajaran,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001



Instrumen Review Produk Untuk Ahli Media Pembelajaran

Judul Produk: Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Materi Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Informatika Fase E

Pengembang: I Kadek Wihendradinata

Petunjuk:

Berikanlah tanda centang (✓) pada salah satu kolom nomor yang dipilih!

Keterangan Kolom:

Skor 1: Sangat tidak setuju

Skor 2: Tidak setuju

Skor 3: Kurang setuju

Skor 4: Setuju

Skor 5: Sangat tidak setuju

Tabel Penilaian Ahli Media

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media membantu peserta didik menganalisis informasi untuk dipahami secara mendalam				✓	
2	Media membantu peserta didik mengidentifikasi suatu masalah					✓
3	Penggunaan tulisan, gambar dan suara pada media saling berkaitan dan mendukung					✓
4	Media membantu peserta didik menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang telah dijelaskan					✓
5	Media membantu peserta didik validitas sebuah informasi					✓
6	Tampilan media antarmuka mudah digunakan dan tidak membingungkan				✓	
7	Penggunaan tulisan, gambar, suara dan video pada media memiliki kualitas yang baik					✓
8	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
9	Media mendukung kebutuhan belajar peserta didik					✓
10	Tulisan yang disajikan dalam media yang mudah dibaca				✓	
11	Tidak ada elemen visual atau audio pada media yang mengganggu proses belajar					✓
12	Media mudah dijalankan diberbagai perangkat keras					✓
13	Media mudah dijalankan diberbagai perangkat lunak					✓

No	Komponen yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
14	Media memiliki tombol navigasi yang sesuai dan mudah digunakan					✓
15	Penataan antar muka pada media membuat media mudah untuk digunakan					✓
	Jumlah					
	Total					

Komentar / Saran Perbaikan

No	Deskripsi Halaman / Bagian	Komentar / Saran Perbaikan
1.	Pada bagian paling awal	Tambahkan sasarannya
2.	Pada bagian pengembang atau profile	Tambahkan dosen pembimbingnya

Pedoman Penskoran:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Validitas Produk:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Sangat Valid
80 – 89	Baik	Valid
65 – 79	Cukup	Cukup Valid
40 – 64	Kurang	Kurang Valid
0 – 39	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid

Kesimpulan Penguji:

Secara umum media sangat baik. Silakan revisi sesuai masukan.

Singaraja, 14 Maret 2026
Ahli Media Pembelajaran,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 08. Kisi-kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Kompetensi Dasar	Aspek Literasi Digital	Indikator Soal	Materi	Nomor Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
Menganalisis informasi digital dengan menggunakan teknik pencarian yang efektif dan bertanggung jawab	Digital Skills (Keterampilan Digital)	Mencari informasi menggunakan kata kunci spesifik, memverifikasi kredibilitas sumber (domain, penulis, dll.), dan membandingkan beberapa sumber	Pencarian informasi digital	1	C4 (Analisis)	Uraian
Menilai kebenaran informasi digital dengan menggunakan teknik evaluasi dan periksa fakta	Digital Ethics & Culture (Etika dan Budaya Digital)	Mengecek fakta melalui situs periksa fakta, cross-check dengan sumber primer/kredibel, dan mengevaluasi kredibilitas media	Evaluasi informasi & ekosistem periksa fakta	2	C4 (Analisis)	Uraian
Mengelola file dan penyimpanan digital secara terstruktur untuk mendukung efisiensi dan kolaborasi	Digital Skills (Keterampilan Digital)	Mengorganisir file/folder di cloud dengan sistem penamaan konsisten, pembuatan folder bertingkat, dan pengaturan izin akses	Pengelolaan file & cloud	3	C4 (Analisis)	Uraian
Memahami hak cipta dan penerapan etika digital dalam penggunaan materi digital	Digital Ethics & Culture (Etika dan Budaya Digital)	Mencantumkan atribusi/sumber, memahami lisensi (Creative Commons), dan menghormati Hak Kekayaan Intelektual	Hak Kekayaan Intelektual & etika digital	4	C4 (Analisis)	Uraian
Menerapkan praktik keamanan akun digital untuk melindungi data pribadi	Digital Safety (Keamanan Digital)	Menggunakan kata sandi unik dan kuat serta mengaktifkan autentikasi dua langkah (2FA)	Keamanan akun digital	5	C5 (Evaluasi)	Uraian

Lampiran 09. Rubrik Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

Rubrik Analitik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)	Tidak Ada(0)
1	Analisis Masalah / Pemahaman Kasus	4	Analisis sangat tajam, mendalam, dan tepat mengidentifikasi semua masalah yang ada dalam kasus.	Analisis tepat dan jelas mengidentifikasi masalah utama.	Analisis masih umum atau kurang mendalam.	Analisis lemah, salah, atau hampir tidak ada.	Tidak ada analisis.
2	Kelengkapan & Relevansi Jawaban (dengan poin kunci)	4	Semua poin utama dalam kunci jawaban tercakup secara lengkap, akurat, dan sangat relevan.	Sebagian besar poin kunci tercakup dengan baik.	Hanya sebagian poin kunci yang disebutkan.	Sedikit atau hampir tidak ada poin kunci yang relevan.	Jawaban tidak relevan.
3	Kedalaman Penjelasan & Kualitas Solusi	4	Penjelasan sangat rinci, logis, sistematis, solusi praktis, inovatif, dan sesuai konteks literasi digital.	Penjelasan jelas, logis, dan solusi relevan.	Penjelasan kurang rinci, solusi bersifat umum.	Penjelasan sangat minim atau solusi tidak relevan/tidak logis.	Tidak ada penjelasan solusi.
4	Penggunaan Terminologi dan Konsep Digital	4	Menggunakan banyak istilah dan konsep Informatika/Literasi Digital secara tepat dan variatif.	Menggunakan istilah dan konsep secara cukup tepat.	Penggunaan istilah terbatas atau ada kesalahan kecil.	Banyak kesalahan konsep atau tidak menggunakan istilah yang tepat.	Tidak ada penggunaan konsep yang tepat.
5	Kejelasan, Sistematika, dan Bahasa	4	Jawaban sangat terstruktur, rapi, jelas, dan menggunakan bahasa yang baik serta mudah dipahami.	Jawaban cukup terstruktur dan mudah dipahami.	Jawaban kurang terstruktur.	Jawaban tidak jelas, acak, atau sulit dipahami.	Jawaban tidak dapat dipahami.

Total Skor Maksimal per Soal = 20

Konversi Skor Kualitatif

Skor	Kategori	Deskripsi Singkat
17 – 20	Sangat Baik	Jawaban sangat lengkap, analisis tajam, solusi logis & sistematis, terminologi tepat.
13 – 16	Baik	Jawaban benar dan jelas, analisis tepat, namun kurang detail di beberapa bagian.
9 – 12	Cukup	Pemahaman konsep dasar ada, namun analisis dangkal dan solusi umum.
1 – 8	Kurang	Jawaban kurang tepat, hanya poin-poin singkat tanpa analisis yang memadai.
0	Tidak Ada	Tidak menjawab atau jawaban sama sekali tidak relevan.

Perhitungan Nilai Akhir:

Skor per nomor maksimal 20

Nilai = $\sum$ skor per nomor soal 1-5

Lampiran 10. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

NO	Nama	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Ket
1	Kadek Devi Lestari	X LK 1	67	95	Tuntas
2	Kadek Dwi Wahyu Mahendra	X LK 1	62	84	Tuntas
3	Kadek Herlan Saryanta	X LK 1	50	69	Belum Tuntas
4	Kadek Izzy Cantika Wardani	X LK 1	75	89	Tuntas
5	Ketut Wili Smarti	X LK 1	68	79	Tuntas
6	Komang Ari Septiani	X LK 1	85	92	Tuntas
7	Komang Ayu Budihartini	X LK 1	70	84	Tuntas
8	Komang Cahya Artati	X LK 1	73	91	Tuntas
9	Komang Devi Jenita	X LK 1	62	90	Tuntas
10	Luh Dian Apriliyanti	X LK 1	43	67	Belum Tuntas
11	Luh Febriani	X LK 1	77	92	Tuntas
12	Luh Laura Chantika Kamila Putri	X LK 1	59	86	Tuntas
13	Luh Windy Cahya Pratiwi	X LK 1	79	87	Tuntas
14	Luh Yeni Suarsini	X LK 1	49	74	Tuntas
15	Made Wijaya Sentana	X LK 1	73	88	Tuntas
16	Made Yesita Mahartini	X LK 1	86	100	Tuntas
17	Ni Komang Tri Astiti Yadnya Sari	X LK 1	72	100	Tuntas
18	Ni Luh Aurelly Jesica Wiliani	X LK 1	54	70	Tuntas
19	Ni Luh Putu Anggar Dewi Lestari	X LK 1	75	89	Tuntas
20	Ni Luh Putu Reva Aprilesa	X LK 1	42	62	Belum Tuntas
21	Ni Luh Putu Riasdani Saraswati	X LK 1	72	86	Tuntas
22	Ni Made Santinyari	X LK 1	52	88	Tuntas
23	Putu Ayu Trisna Dewi	X LK 1	83	93	Tuntas
24	Ni Luh Anita Kencana Dewi	X LK 1	76	85	Tuntas
25	Luh Ayu Wiriastuti	X LK 1	46	69	Belum Tuntas
26	Putu Julia Franssisca	X LK 1	75	77	Tuntas
27	Kadek Devi Sari Purwaningsih	X LK 1	39	68	Belum Tuntas
28	Putu Apriani	X LK 1	72	83	Tuntas