

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE UNTUK EDUKASI PENDIDIKAN POLITIK BAGI SISWA

**Elvaretta Raisy Ismail¹, Aini Risma Wardhani², Abdul Wafi³, Dwi Prasetyo Wijaya⁴
& Umi Julaihah⁵**

^{1,2,3,4}SMAS Modern Al-Rifaie, Kabupaten Malang, Indonesia

⁵Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

elvarettaismail@gmail.com, ainirismawardhani@gmail.com, abdulwafi432@gmail.com,

dwipw75@gmail.com, julaihah@pips.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Political literacy among Indonesia's younger generation, especially Gen Z, is still relatively low. This is indicated by low public awareness of and concern about politics, especially among younger people. As for the younger generation, especially Gen Z, interactive media, such as websites, are usually used. Thus, this study aims to enhance Gen Z's political literacy by developing website-based learning media with comprehensive and concise materials tailored to Gen Z's needs at the high school level. This study uses a Research and Development (R&D) approach to refine existing innovations with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The study's results indicate that almost all students are satisfied with the learning on the website (with an average rating of 4.57 out of a maximum scale of 5). Many students understand the learning on the website because we use formal yet relaxed language that is easy to understand. The website can still be further developed by measuring its effectiveness over a longer period and by improving visuals and language to better support students' understanding of political literacy more broadly. It is suggested that this website can be widely accessed as a means of political education for the general younger generation.

Keywords: Political Education; ADDIE; Educational Website

ABSTRAK

Literasi politik di kalangan generasi muda Indonesia, khususnya Gen Z, masih relatif rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya kesadaran dan kepedulian publik terhadap politik, terutama di kalangan anak muda. Sedangkan untuk generasi muda, khususnya Gen Z, media interaktif, seperti situs web, biasanya digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi politik Gen Z dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis situs web dengan materi yang komprehensif namun ringkas dan disesuaikan dengan kebutuhan Gen Z di tingkat sekolah menengah atas. Penelitian ini menggunakan pendekatan Riset dan Pengembangan (R&D) untuk menyempurnakan inovasi yang ada dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua siswa merasa puas dengan pembelajaran di situs web tersebut (dengan rata-rata 4,57 dari skala maksimum 5). Banyak siswa memahami pembelajaran di situs web karena media menggunakan bahasa formal namun santai yang mudah dipahami. Situs web ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan

mengukur efektivitasnya dalam jangka waktu yang lebih lama dan dengan meningkatkan visual dan bahasa untuk lebih mendukung pemahaman siswa tentang literasi politik secara lebih luas. Disarankan agar website ini dapat diakses secara luas sebagai sarana pendidikan politik bagi generasi muda secara umum.

Kata-Kata Kunci: Pendidikan Politik; ADDIE; Website Edukasi

PENDAHULUAN

Di Indonesia, pemahaman politik yang tergolong masih rendah disebabkan dengan ditunjukkan kurangnya kepedulian serta keterlibatan publik dalam proses bernegara. Padahal, bangunan demokrasi akan dianggap kokoh apabila bersandar pada kesadaran politik rakyat. Pentingnya pendidikan politik juga terekam pada survei Litbang Kompas yang menyatakan bahwa sekitar 88,3 persen responden menganggap pendidikan politik kursial untuk diusahakan sebagai bahan penguatan demokrasi (Kompas.com., 2024). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pendidikan politik dari seluruh jenjang pendidikan penting untuk menghindari sasaran kebodohan politik terutama jenjang SMA (Gobel, E. Y., Yunus, R., & Mahmud, R., 2021) yang mana merupakan usia yang dijadikan target untuk mendulang suara dalam kegiatan politik seperti pada saat pemilu (Kompas.com.,2024; Fajar W. N., 2014)

Pendidikan politik tidak hanya terkait dengan pemilihan umum (pemilu), akan tetapi juga terkait hak dan kewajiban warga negara. Indonesia pada dasarnya telah memperkenalkan pelajaran terkait politik mulai jenjang sekolah dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) (Gobel, E. Y., Yunus, R., & Mahmud, R., 2021). Literasi politik dan politik praktis adalah dua hal yang berbeda, namun keduanya saling terkait untuk membentuk karakteristik masyarakat mencapai tujuan yang sama dan saling mendukung satu sama lain. Dengan pemahaman yang baik tentang literasi politik, maka diharapkan publik akan disiapkan untuk berpartisipasi aktif dan lebih termotivasi dalam proses politik serta membangun kesadaran publik tentang pentingnya partisipasi politik.

Dalam perkembangannya, tantangan pendidikan politik di Indonesia juga bertumpu pada keterbukaan masyarakat untuk berpartisipasi dalam pendewasaan politik. Terdapat hal penting yang perlu dijadikan perhatian dalam pengembangan materi pendidikan politik saat ini antara lain tantangan atas sebaran berita hoax politik. Sehingga masyarakat di semua lapisan, termasuk generasi muda juga dituntut untuk memiliki kemampuan kritis dalam menghadapi perkembangan kenegaraan dan politik dewasa ini. Tanpa daya pikir kritis masyarakat dan peran aktif masyarakat, maka upaya menguatkan kultur politik yang demokratis tidak dapat terjadi begitu saja (Kompas.com. N.d. 2024; Nurdin P.H. 2019).

Model pendidikan politik yang paling tepat untuk generasi muda adalah pendidikan politik berbasis media digital. Hal ini dikarenakan saat ini generasi muda memiliki interaksi dan konektivitas yang tinggi dengan segala hal yang terkait digital (Prasetyo, et al, 2020). Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Sudiarja. 2006) yang menyebutkan bahwa menyampaikan informasi dengan gaya yang berbeda melalui media sosial dan dengan isu yang relevan dengan generasi muda dapat meningkatkan peran aktif dari pihak pihak yang bertanggung jawab terhadap hidupnya demokrasi secara struktural maupun substansial. Ronni Juwandi juga pernah memaparkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan pendidikan politik. Dalam penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa eksistensi media sosial memberi kontribusi besar sebagai sarana pembelajaran bagi warga

Indonesia (Juwandi et al., 2019). Media sosial juga dapat mencerminkan perilaku pengguna melalui konten sebagaimana penelitian (Randyca et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media sosial memiliki keterlibatan dalam komunikasi politik sebagai alat informasi dan edukasi dengan adanya dampak positif maupun negatif.

Selain edukasi melalui media sosial, beberapa penelitian tentang pendidikan politik di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sangat berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan siswa terhadap politik melalui sarana sarana pendidikan di sekolah dan melalui sarana di sekolah seperti program kesiswaan dan ekstrakurikuler mampu membantu siswa dalam meningkatkan Pendidikan politik pada kalangan siswa di sekolah (Sila, 2024; Yuniyanto et al., 2020). (Kartikasari et al., 2022) melakukan penelitian penerapan *blended learning* untuk pendidikan politik di OSIS di Tuban, hasilnya menunjukkan bahwa sekolah telah melakukan pendidikan politik baik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas maupun kegiatan ekstra OSIS (Kartikasari et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, terlihat bahwa edukasi pendidikan politik di sekolah masih belum banyak yang menggunakan media digital. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website tentang pendidikan literasi politik yang memiliki materi sesuai kebutuhan siswa pada jenjang sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Kurt, 2017). Hasil penelitian diharapkan mampu dijadikan media bagi siswa-siswa di jenjang sekolah menengah pada umumnya untuk mengasah pemahaman dan kemampuan berpikir kritis terkait literasi politik dan berkewarganegaraan

KAJIAN LITERATUR

Pendidikan Politik dan Media Digital

Pendidikan politik ialah proses di mana murid/siswa diajarkan mengenai nilai-nilai sosial, serta politik melalui sekolah ataupun organisasi dalam berbagai kegiatan terbuka seperti seminar dan keikutsertaan dalam suatu forum. Pendidikan politik diperlukan untuk mengedepankan pengetahuan siswa terhadap kesadaran politik di sekitar mereka (Sukmawati & Rafni, 2020). Pendidikan politik merupakan salah satu aspek penting untuk membangun kesadaran masyarakat tentang hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap politik (Kesbangpol Balikpapan, 2024, Nurdin, 2019). Namun, selain pendidikan politik, pemahaman politik juga terikat pada beberapa faktor lain. Maran R. R. dalam bukunya yang berjudul pengantar sosiologi politik (2001) mengutip pendapat Milbrath yang menyebutkan tentang beberapa faktor pemahaman politik, antara lain (1) adanya pengaruh atau perangsang; (2) karakteristik pribadi; (3) karakteristik sosial; dan (4) situasi lingkungan politik.

Pendidikan politik seharusnya sudah diajarkan disekolah dengan pemahaman politik yang baik, karena tak jarang setiap perbedaan perilaku politik disebabkan oleh mutu pendidikan dasar sebelum mereka memasuki pendidikan politik (Susanto, 2022). Hingga disimpulkan bahwa pendidikan politik merupakan hal yang krusial dan bukan pelengkap saja. Seperti yang telah disebutkan bahwa pendidikan politik itu sangat penting untuk diajarkan dari semua jenjang pendidikan untuk menghindari kebutaan terhadap politik (Fajar, 2014).

Seiring berjalannya waktu, internet kian meroket dengan memberikan akses kepada warga untuk berkomunikasi maupun bertukar informasi. Dikutip dari Asosiasi

Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa jumlah pengguna internet warga negara Indonesia pada tahun 2024 mencapai sekitar 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.96.200 jiwa, dengan mayoritas pengguna internet ialah Gen Z sebanyak 34.40%. Dalam menyelesaikan survei ini, APJII bekerja sama dengan Konsultan Indektat, untuk melancarkan wawancara tatap muka yang menyertakan 8.720 responden sejak 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024 (APJII, 2024).

Media digital sangat memudahkan pihak pendidikan dan pihak siswa untuk mengakses pendidikan politik di mana saja dan kapan saja. Pemikiran, pemahaman, dan praktik politik yang baru akan lebih mudah diakses melalui media digital dengan jangkauan yang luas. Dalam pendidikan politik, media digital akan membantu pendidikan yang bersifat lebih individual dan personal karena media digital mampu menampilkan banyak informasi politik. Hal ini memiliki pengaruh besar terhadap anak sekolah sebab pendidikan sosial melalui media digital bisa memberikan wawasan yang besar karena jangkauan media digital yang luas. Mereka menjadi lebih mudah mengetahui dan memahami keadaan politik yang sedang terjadi (Waluyo, 2019; Bashori, 2018).

Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah jurnal menyebutkan bahwa Vasiliu (2020) telah meneliti tentang pengetahuan politik yang menunjukkan bahwa pengetahuan politik yang terbatas memiliki kecenderungan untuk tidak berpartisipasi dalam kegiatan kewarganegaraan. Selain itu, Boulianne dan Brailey (2014) tingkat pengetahuan politik yang lebih tinggi akan lebih mungkin terlibat kegiatan kewarganegaraan ditunjukkan oleh siswa yang menerima instruksi kewarganegaraan yang komprehensif (Karolčík, Š., et al., 2025).

Beberapa peneliti seperti Sa'ban menganalisa dalam penelitiannya dengan judul 'Sosialisasi Pendidikan Politik untuk Pemilih Pemula Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Menghadapi Pilkada Kota Baubau Tahun 2024' bahwa dengan adanya kegiatan PKM (Program kegiatan Mahasiswa), siswa dapat memperoleh pemahaman terkait pentingnya berpartisipasi dalam acara politik semacam pemilihan kepala daerah (Sa'ban et al., 2022).

Ichsanul Alam juga telah menganalisa dalam penelitiannya berjudul 'Identitas Akun Detik.com di Media Sosial Facebook' terhadap pola edukasi politik di media sosial melalui akun Detik.com dengan pendekatan kualitatif dan analisis. Penelitian ini menyatakan bahwa akun Detik.com menggunakan dua pola edukasi, yaitu edukasi mengenai golput (golongan putih) serta identitas politik beserta pencegahannya. Adanya edukasi tersebut bertujuan untuk memberi wawasan lebih luas mengenai dunia politik serta pemahaman hak suara masyarakat (Ichsanul Amal & Muhaimin, 2023).

Partisipasi politik yang rendah terkadang menunjukkan kurangnya kepedulian atau keterlibatan warga dengan urusan pemerintahan. (Kartikasari et al., 2022) meneliti tentang penerapan metode blended learning pada pendidikan politik di Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dalam menanamkan sikap tanggung jawab bagi siswa SMA di Kabupaten Tuban. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah sudah mengajarkan pendidikan politik baik di dalam kelas melalui Pendidikan PKN dan luar kelas melalui kegiatan OSIS untuk menanamkan sikap tanggung jawab.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMAS Modern Al-Rifa'ie untuk mengembangkan media pendidikan literasi politik dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan

(Research & Development - R&D) dengan model model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket/kuesioner. Kuesioner berupa uji kelayakan materi akan diberikan pada para ahli materi, kuesioner berupa uji kelayakan media akan diberikan pada para ahli media. Selanjutnya, kuesioner tentang kemenarikan media akan berikan pada siswa.

Setelah data kuesioner diperoleh, selanjutnya akan dianalisa secara kuantitatif dan kaulitatif. Analisa kuantitatif berasal dari kuesioner dengan skala Likert dan juga analisa kualitatif berupa saran perbaikan media. Adapun hasil dari analisa data dari para ahli akan menghasilkan informasi penilaian terkait media edukasi apakah layak atau tidak layak, sedangkan hasil dari analisa data dari siswa akan menghasilkan rekomendasi apakah media edukasi efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang pendidikan politik.

Secara rinci, tahapan ADDIE dipaparkan sebagai berikut: **Pertama**, yaitu melakukan analisis terhadap guru dan siswa di SMAS Modern Al-Rifa'ie untuk mengetahui bagaimana persepsi dan pendapat mereka terkait kebutuhan pendidikan politik. **Kedua**, ialah merancang dan mendesain konsep website edukatif beserta penyampaian materi di dalamnya. **Tahap ketiga**, yaitu mengembangkan media edukatif berbasis website. Setelah tahap pengembangan, dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, baik itu dosen dan guru pengajar yang terkait. Untuk validator materi terdapat dua validator, yaitu dosen dengan keahlian Ilmu Politik dan guru pengajar PPKn. Sedangkan untuk validator media dosen keahlian Pengembangan Media Pembelajaran IPS dan Pembina Media SMAS Modern Al-Rifa'ie. Uji validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media berdasarkan tampilan, penyampaian materi, kemudahan penggunaan, serta ketertarikan visual. sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor asesmen } (\sum x)}{\text{Total idealskor asesmen } (\sum xi)} \times 100$$

Adapun kriteria kelayakan menggunakan klasifikasi berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Kelayakan

Kategori	Persentase (%)
Sangat tidak layak	1-20
Tidak layak	21-40
Cukup	41-60
Layak	61-80
Sangat layak	81-100

Uji validasi digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, baik itu terkait kesesuaian materi hingga kemudahan penggunaan media. Setelah media dinyatakan layak, maka media akan diujicobakan (tahap implementasi) pada siswa kelas XII-6 SMAS Modern Al-Rifa'ie sejumlah 23 orang. Tahap terakhir adalah evaluasi berdasar hasil dari uji coba pada siswa. Penelitian ini telah mendapat Surat Layak Etik dari Komite Etik Universitas Negeri Malang dengan No.02.09.16/UN32.14.2.8/LT/2025.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media interaktif untuk edukasi mengenai pendidikan politik dasar serta meningkatkan literasi politik siswa, khususnya siswa menengah atas (MA/SMA/K Sederajat). Materi Pendidikan politik dasar meliputi topik bahasan terkait kewarganegaraan, sistem pemerintahan, dan demokrasi yang terdapat pada mata pelajaran di kelas X, XI dan XII. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE dengan paparan sebagai berikut.

Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap ini, dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis mengapa pembelajaran melalui website edukatif terkait pendidikan politik terhadap siswa sekolah menengah atas itu diperlukan. Tahap ini hanya terdiri dari dua bagian, yaitu studi literasi dan studi lapangan. Pada studi lapangan, dilakukan observasi dan wawancara pada guru dan siswa di sekolah SMAS Modern Al-Rifa'ie yang ditemukan bahwa mayoritas siswa minim kesadaran akan pendidikan politik didalam negeri ini. Pembelajaran terkait pendidikan politik yang terbatas pada media buku dan pada mata Pelajaran PPKn, masih belum menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pendidikan politik.

Hasil studi pustaka yang diperoleh peneliti yaitu menganalisis pentingnya pendidikan politik terhadap masyarakat untuk membentuk kesadaran akan sistem politik dalam negeri. Beberapa hasil penelitian juga telah menunjukkan bahwa media digital berperan penting sebagai sarana penyampaian informasi bagi masyarakat, dikarenakan mampu menjangkau wawasan yang lebih luas serta membuat masyarakat lebih paham akan informasi yang disampaikan. Penelitian ini dilakukan dengan mengangkat materi dasar mengenai pendidikan politik bagi siswa menengah atas, dipadukan dengan website edukatif yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam memahami materi. Website edukatif ini diharapkan mampu menjadi alat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar mengenai pendidikan politik.

Selanjutnya, dilakukan analisa terkait website yang akan digunakan, mengingat ada beberapa website yang menawarkan fitur menarik untuk pembelajaran seperti Google site dan Wix. Setelah dianalisa lebih detail, maka diputuskan untuk menggunakan website Wix karena memiliki fitur yang lebih professional, interaktif dan lebih mudah digunakan seperti website umumnya.

Desain (*Design*)

Terdapat dua bagian pada tahap ini, yaitu perancangan tampilan website dan perancangan tampilan materi.

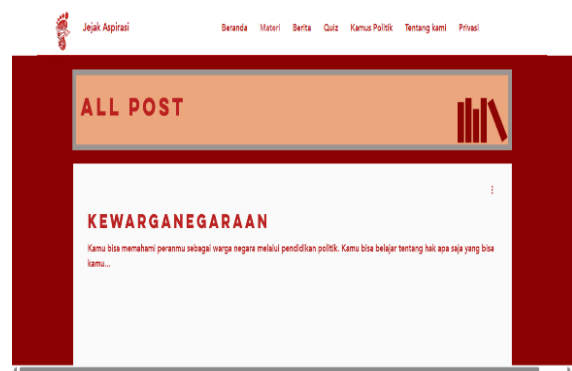
Desain Tampilan Website

Desain tampilan website memiliki menu beranda, materi, berita, quiz, kamus politik, tentang kami/pengembang media edukasi, dan privasi. Website berwarna merah putih dengan sentuhan cream dan gradasi di beberapa bagian, website menggunakan font Lulo clean untuk tulisan selamat datang dan font Avenir untuk isi. Terdapat gambar garuda dan Monas yang mana keduanya adalah simbol negara Indonesia untuk menyambut siswa yang akan belajar. Selain itu juga didesain ikon untuk memudahkan pengguna mengingat website edukasi ini. Ikon logo disusun dari elemen kaki/ jejak yang menggambarkan proses atau rekam historis, arah panah menggambarkan tujuan yang jelas dalam pendidikan politik, nama aspirasi menggambarkan tujuan dan visi masa depan (lihat Gambar 1a dan 1b).

Gambar 1a. Halaman Muka Website



Gambar 1b. Halaman Muka Topik Bahasan



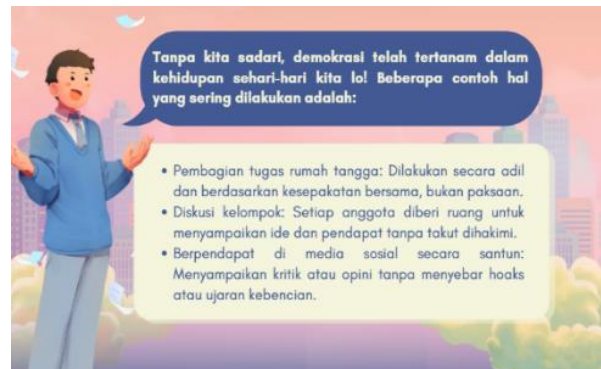
Desain Tampilan Materi

Untuk keseluruhan materi, digunakan Canva sebagai media pembuatannya agar terlihat menarik. Dengan menggunakan Canva, kita merancang materi pembelajaran agar dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca pembahasan terkait pendidikan politik, serta memadukan gambar dan teks yang mudah dipahami bagi siswa. Adapun pemilihan kombinasi warna yang hangat seperti biru, cream dan pink dengan tujuan agar siswa tidak bosan dan dapat diterima baik siswa laki-laki maupun perempuan (lihat Gambar 2a dan 2b)

Gambar 2a. Halaman Muka Materi



Gambar 2b. Tampilan Isi Materi



Pengembangan (Development)

Sebagaimana tahap desain, maka tahap pengembangan ini dapat dipaparkan dalam dua bagian, yaitu pengembangan website dan pengembangan materi.

Pengembangan Website

Pada awalnya, visual website terlihat terlalu cerah karena hanya menggunakan warna merah dan putih. Tidak hanya itu, tampilan terlihat membosankan karena hanya menggunakan 2 warna. Setelah ditelaah oleh ahli media, disarankan warna website dikombinasikan dengan warna lain agar tidak terlalu membosankan dan cerah. Ahli media juga menyarankan agar tampilan awal backgroundnya sedikit diubah karena beberapa bagian yang tidak perlu. Tampilan muka/beranda sebuah website dapat memengaruhi persepsi awal, sehingga dalam tahap ini kita harus merancang website ini semenarik mungkin agar siswa/generasi muda tertarik untuk belajar politik menggunakan website ini.

Berikut ini merupakan tampilan konsep/desain website awal hingga setelah divalidasi dan diskusi dengan para ahli media.

Gambar 3a. Halaman Muka Beranda



Gambar 3b. Tampilan Halaman Muka Beranda

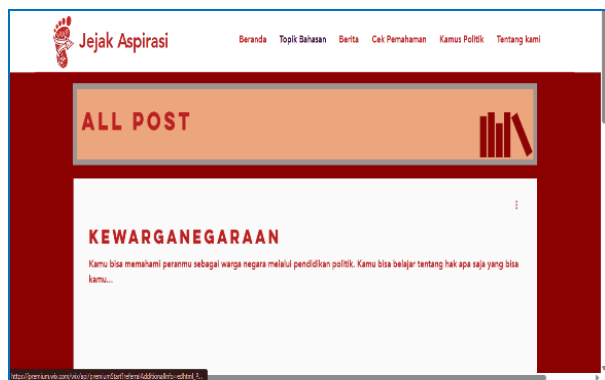


Selanjutnya, pada tahap ini dilakukan pengembangan website dimana konsep website sudah terlihat. Website dikembangkan dengan tema merah putih dengan sentuhan cream dan gradasi agar tidak terlalu kaku dan cerah. Nama menu juga terdapat perubahan agar bahasa tidak diperuntukkan khusus untuk materi pelajaran. Adapun nama menu yang diubah adalah yang awalnya materi menjadi topik bahasan dan kuis menjadi cek pemahaman.

Gambar 4a. Halaman Muka Cek Pemahaman



Gambar 4b. Halaman Muka Topik Bahasan



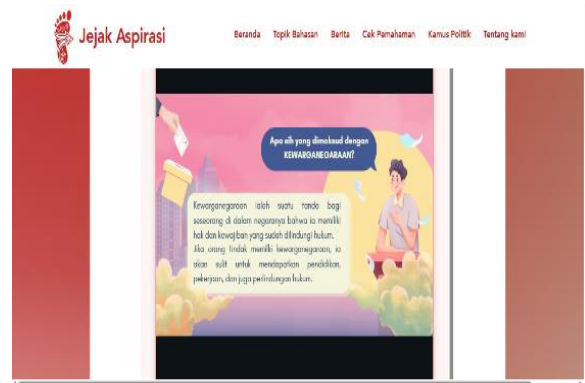
Setelah melakukan penyesuaian menu, pengembangan media dilanjutkan pada beberapa bagian, yaitu mengembangkan visual website, memposting materi dan berita, membuat game dari Wordwall kemudian mempostingnya di website agar menjadi acuan seberapa paham mereka terhadap politik. Kuis yang dikembangkan dengan menggunakan Wordwall dipilih karena lebih interaktif dan memiliki banyak pilihan game yang menarik. Cek pemahaman dengan kuis ini menekankan bukan untuk penilaian pembelajaran, hanya untuk menambah pemahaman literasi politik siswa. Hal ini akan membuat siswa lebih relaks karena tidak ditekankan pada penilaian.

Saat mengembangkan visual website, game wordwall digabungkan dengan dan presentasi Canva menggunakan '*Embed link*', dimana itu membutuhkan pemrograman yang cukup sederhana. Selain itu, web ini dilengkapi dengan berita/ isu politik yang sedang hangat agar siswa/i bisa mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia politik. Selain materi presentasi Canva, materi juga didukung dengan materi video Youtube yang kekinian, dilengkapi dengan Iframe yang menarik dan kekinian.

Gambar 5a. Tampilan Video Topik Bahasan



Gambar 5b. Tampilan *Slideshow* Materi



Gambar 5c. Halaman Muka Berita



Gambar 5d. Tampilan Isi Berita



Tidak hanya berpacu pada tampilan web, gaya bahasa pada topik bahasan dan berita juga kita susun sesuai gaya bahasa Gen Z namun tetap formal. Selain materi, juga ditambahkan kamus politik yang mana berisi tentang kosakata politik yang mungkin siswa belum memahaminya, kamus ini bertujuan untuk memudahkan siswa mencari maksud dari kosakata politik yang belum dipahami. Selain itu, isi dari kuisnya meliputi uji pengetahuan untuk materi kewarganegaraan sistem pemerintahan, dan demokrasi. Untuk kuis terakhir meliputi isu politik yang mana kita melatih pemikiran kritis siswa tentang bagaimana cara menghadapi masalah masalah isu politik yang sedang terjadi. Iframe kuis bisa diganti sesuai keinginan siswa dengan 5 tema yang berbeda, yaitu default, dark mode, emas, galaxy, dan taman bunga. Tema ini akan menambah kesenangan siswa saat mengerjakan kuis.

Gambar 6a. Halaman Muka Glosarium



Gambar 6b. Halaman Muka Cek Pemahaman



Pengembangan Materi

Setelah mendesain tampilan media, dilakukan pengembangan materi. Berikut akan ditampilkan pengembangan materi edukasi yang telah mendapat saran dari validator ahli materi. Tampilan awal ditambahkan visual yang dapat membangkitkan semangat cinta tanah air (Gambar 7a). Selanjutnya, materi di topik bahasan disusun dengan Canva, dengan menambahkan keseluruhan materi (kewarganegaraan, sistem pemerintahan, dan demokrasi). Kita menggunakan bahasa yang santai, tujuannya yaitu agar siswa mampu memahami materi dengan mudah. Tidak hanya itu, kita menambahkan video agar siswa lebih paham dengan materi yang diangkat.

Gambar 7a. Tampilan Visual Beranda



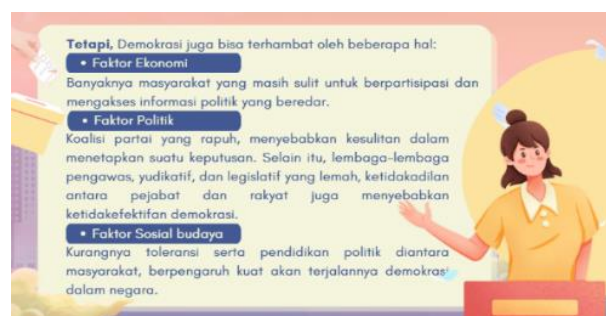
Gambar 7b. Tampilan Isi Materi



Gambar 7c. Tampilan Video Dalam Materi



Gambar 7d. Tampilan Isi Materi

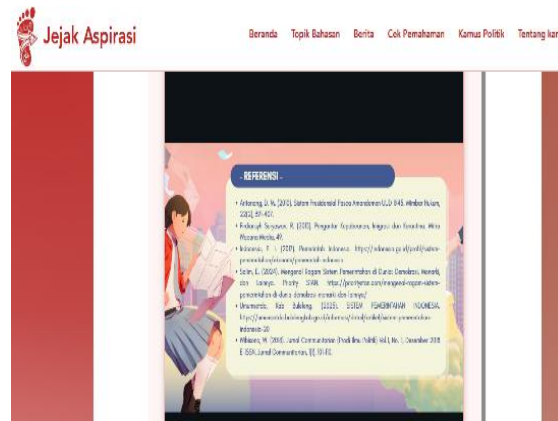


Versi awal dari materi edukasi masih belum mencantumkan kesimpulan dan referensi.
Saran dari validator ditindak lanjuti agar materi edukasi memiliki sumber yang terpercaya.

Gambar 8a. Tampilan Kesimpulan Dalam Materi



Gambar 8b. Tampilan Referensi Dalam Materi



Pada tahap akhir pengembangan materi, website ini dilengkapi dengan analisa berita/ isu politik yang sedang hangat agar siswa bisa mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia politik. Selain itu, belajar menganalisa berita juga sebagai salah satu Upaya untuk terbiasa mencek berita yang beredar dan tidak termakan hoax.

Berikut disajikan hasil validasi oleh validator yang terdiri oleh ahli materi dan ahli media yang teridri dari dua tahap. Hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi dari Ahli Materi

Validator Materi	Tahap 1	Tahap 2
Validator 1	93,33	97,78
Validator 2	91,11	95,56
Rata-rata	92,22	96,67

Berdasarkan validasi para ahli materi telah memiliki nilai kelayakan untuk diujicobakan. Adapun penilaian validator atas kesembilan pertanyaan yang diajukan adalah berada di angka 4 dan 5 (baik dan sangat baik). Namun, validator menyarankan untuk memperbaiki beberapa hal sebagaimana pada tabel 3.

Tabel 3. Saran Perbaikan dari Ahli Materi

No.	Saran	Tindakan Perbaikan
1.	Materi dapat diberi contoh pengaplikasian dalam sehari-hari	Menambah contoh pengaplikasian dalam sehari-hari
2.	Sumber berita, materi dapat dicantumkan	Mencantumkan sumber berita dan materi
3.	Glosarium dapat diberi contoh (e.g. <i>'demokrasi liberatif'</i> dapat diberi contoh siswa menerapkan saat berdiskusi di kelas)	

Analisa di atas juga diterapkan pada validasi ahli media, seperti berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Validator Materi	Tahap 1	Tahap 2
Validator 1	91,11	97,78
Validator 2	84,44	97,78
Rata-rata	87,78	97,78

Berdasarkan validasi para ahli materi e-media telah memiliki nilai kelayakan untuk diujicobakan. Adapun penilaian validator atas kesembilan pertanyaan yang diajukan adalah berada di angka 4 dan 5 (baik dan sangat baik). Namun, validator menyarankan untuk memperbaiki beberapa hal sebagaimana pada tabel 5.

Tabel 5. Saran Perbaikan dari Ahli Media

No.	Saran	Tindakan Perbaikan
1.	Font dapat dipilih yang lebih santai (jenis 'calibri' atau 'arial' yang tidak berkaki) pada bagian materi slideshow	Font pada materi slide show diganti dengan font 'Glacial Indifference'
2.	Warna tidak terlalu monoton dengan merah (dapat dikombinasikan)	Perpaduan antara merah, cream dan putih

Implementasi (Implementation)

Media yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian diujicobakan kepada siswa. Uji coba ini dilakukan di SMAS Modern Al-Rifa'ie di Jl. Raya Ketawang no. 01, Ketawang-Gondanglegi, Kab. Malang, Prov. Jawa Timur, Indonesia. Implementasi ini ditujukan pada kelas XII-6 dengan jumlah siswa 23 orang. Respon siswa terhadap media edukatif terkait pendidikan politik diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh siswa. Respon yang diperoleh dari siswa kelas XII-6 saat melakukan uji coba beragam, yang kemudian dianalisis kelayakannya dari beberapa aspek, seperti yang dilampirkan di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Kuesioner dari Siswa Kelas XII-6

No.	Aspek	Respon Keseluruhan	Rata-Rata
1	Tampilan website menarik	105	4.57
2	Kombinasi tulisan, animasi, dan background	104	4.52
3	Kesesuaian antara gambar dan caption	101	4.39
4	Petunjuk pengerjaan soal	91	3.96
5	Pemberian motivasi belajar	95	4.13
6	Pemberian umpan balik	91	3.96
7	Bahasa yang digunakan	105	4.57

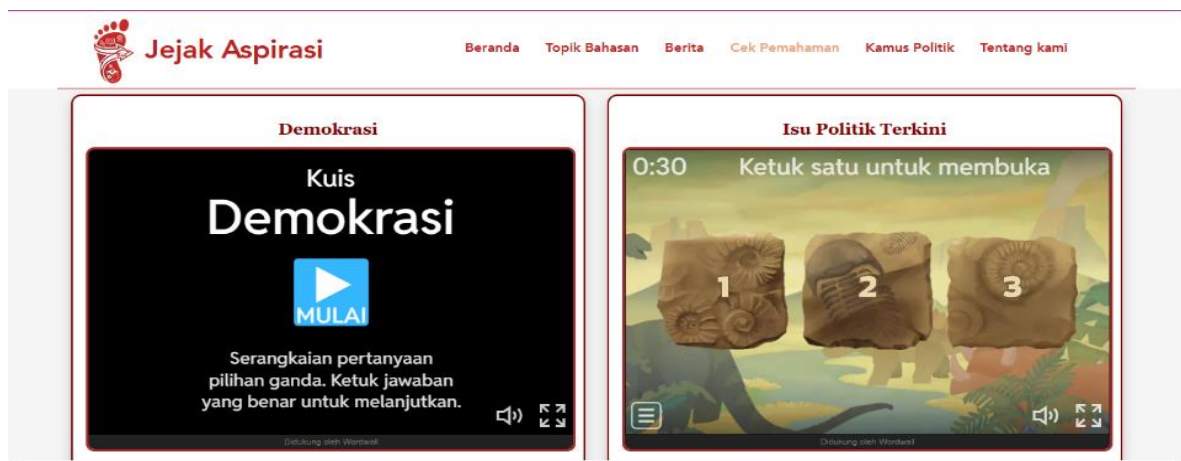
Berdasarkan hasil tabel diatas, dijelaskan bahwa respon siswa saat menggunakan website edukatif sudah baik. Dapat dilihat dalam tabel respon tertinggi siswa pada aspek tampilan website yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami, yaitu dengan rata-rata 4,57 dari skala maksimum 5. Sedangkan pada aspek petunjuk soal dan umpan balik mendapat rata-rata terendah dengan 3,96 dari skala maksimum 5.

Saat pengambilan kuesioner, kita mendapat beberapa saran terhadap website edukatif yang telah dikembangkan. Diantara lainnya ialah, soal kuis isu politik yang kurang memahami dari segi materi, membuat para siswa kesulitan dalam menjawab kuis terkait.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian ini ialah evaluasi. Tahap ini penting sebagai penyempurnaan akhir yang diperoleh dari hasil uji coba dan umpan balik pengguna. Evaluasi menunjukkan bahwa website edukatif merupakan sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa menengah atas, dikarenakan dengan visual yang menarik serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Para ahli media dan ahli materi juga memaparkan beberapa saran, yang telah diperbaiki. Namun setelah uji coba terhadap para siswa, ada beberapa yang perlu diperbaiki khususnya pada kuis literasi politik, yang menurut siswa masih terlalu asing dengan bahasanya sehingga tidak mampu memahami dengan jelas. Hal tersebut sudah diperbaiki setelah berdiskusi bersama (lihat Gambar 9).

Gambar 9. Tampilan Kuis Setelah Uji Validasi Dan Uji Coba



Produk akhir pengembangan website edukatif dapat diakses melalui tautan berikut: <https://jejakaspirasi.wixsite.com/website-1>, dan disarankan untuk menggunakan PC atau laptop untuk tampilan lebih baik. Produk akhir juga telah dilengkapi beberapa tautan penting yang terkait dengan pendidikan politik bagi generasi muda.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada paparan sebelumnya, dapat dianalisa lebih lanjut sebagaimana tahapan ADDIE. Tahapan analisa, aspek dasar dalam pengembangan website edukatif ialah melakukan analisis kebutuhan pengembangan media. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kurang tertarik dengan pendidikan politik. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Kompas bahwa sekitar 88,3 persen responden menganggap pendidikan politik kursial untuk diusahakan sebagai bahan penguatan demokrasi (Kompas, 2024) dan beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pendidikan politik dari seluruh jenjang pendidikan penting untuk menghindari sasaran kebodohan politik terutama jenjang SMA (Gobel, E. Y., Yunus, R., & Mahmud, R., 2021). Sehingga memang diperlukan media edukasi yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar pendidikan politik. Berdasar hasil wawancara juga diperoleh jika media edukasi yg

diharapkan siswa adalah berbasis teknologi. Sehingga penelitian ini menggunakan website sebagai media edukasi. Penelitian terdahulu juga menyatakan media digital sesuai untuk anak-anak muda Hal ini memiliki pengaruh besar terhadap anak sekolah sebab pendidikan sosial melalui media digital bisa memberikan wawasan yang besar karena jangkauan media digital yang luas. Mereka menjadi lebih mudah mengetahui dan memahami keadaan politik yang sedang terjadi (Waluyo, 2019; Bashori, 2018).

Pada tahapan desain, temuan yang ada merupakan tahapan penting agar menyesuaikan media pembelajaran dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan selera siswa dalam pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan oleh Medhitya, bahwa media pembelajaran video dapat dijadikan saran pembelajaran yang mampu mengajak audiens untuk antusias terhadap proses pembelajaran (Apriliani et al., 2021). Hal ini cukup penting mengingat bahwa tahap ini ialah perancangan website edukatif yang bertujuan untuk memberi pemahaman sekaligus meningkatkan minat siswa agar belajar terkait pendidikan politik. Dengan adanya website edukatif, siswa mampu memahami tentang pendidikan politik dengan cara interaktif dan menarik.

Tahapan pengembangan merupakan tahap mengembangkan konsep-konsep yang telah dirancang pada tahap desain. Dalam mengembangkan website edukatif, ditambahkan materi slideshow dan kuis interaktif sebagai sistem cek pemahaman. Pada penelitian terdahulu, dapat dibuktikan bahwa penggunaan media 'Wordwall' dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta meningkatkan kompetensi belajar siswa. Dengan adanya media 'Wordwall', guru juga mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar dan mengajar (Aini & Rulviana, 2023). Hal ini juga disampaikan oleh Andarusni (Alfansyur & Universitas Sriwijaya, 2019) bahwa pemanfaatan 'Kahoot' dapat meringankan proses pembelajaran guru dan siswa dikarenakan media Kahoot yang interaktif dengan efek gambar, suara dan soal variative yang mampu menggugah minat siswa untuk belajar.

Pada tahap implementasi website edukatif pada kelas XII-6 SMAS Modern Al-Rifa'ie terdapat tujuan yang ingin dicapai, yaitu mengetahui kelayakan website edukatif. Tujuan utama yaitu mendapatkan respon dari siswa terhadap tampilan website, kelayakan isi materi, kesesuaian gambar, serta bahasa yang mudah dipahami. Hasil implementasi mendapat nilai yang telah tercantum pada Tabel 6 dengan menunjukkan kelayakan atas penggunaan website edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa website edukatif tidak hanya menarik secara visual, akan juga mampu menyampaikan pembelajaran yang efektif kepada siswa menengah atas. Hasil implementasi website edukatif sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan keberhasilan pembelajaran ke siswa/pendidikan dapat dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif. Disampaikan oleh Rai Sujanem (2012) bahwa dengan melalui pengembangan produk Modul Fisika berbasis website memiliki tingkat keefektifan dan kelayakan yang baik bagi modul belajar siswa kelas I SMA, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga telah disebutkan bahwasanya media pembelajaran berbasis website dianggap sebagai metode yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses edukasi (Suryaningrat et al., 2023).

Tahap evaluasi dilakukan setelah uji coba website edukatif, dapat dinyatakan bahwa produk akhir memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya ialah dengan adanya

website edukatif terkait pendidikan politik, siswa mampu memahami materi dasar pendidikan politik dengan cara yang interaktif dan menarik. Website edukatif menyediakan materi yang mudah dipahami, pembahasan terkait bahasa Pendidikan politik yang mungkin asing di telinga siswa, serta menyediakan kuis interaktif bagi siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Harapannya, dengan banyaknya edukasi dan literasi politik dapat memengaruhi kualitas hasil penyelenggaraan dan hasil pemilu yang lebih baik. Maka dari itu, diberikan saran bahwa untuk meningkatkan literasi politik Gen Z dapat melalui media digital karena Gen Z identik dengan hal hal yang berbau digital (Hasna & Candrasari, 2023).

SIMPULAN

Rendahnya literasi politik kerap membuat generasi muda khususnya Gen Z memiliki pola pikir yang salah terhadap politik. Banyak yang mengira bahwa politik hanya tentang partai politik dan pemerintahan, padahal macam macam politik itu ada banyak. Hal tersebut akan menyebabkan generasi tersebut jadi mudah termakan hoaks dan mudah untuk terprovokasi. Untuk mencegah dan menghindari hal tersebut, diperlukan media belajar yang cocok untuk Gen Z yang lebih menyukai hal yang berbasis digital, yaitu media edukasi website interaktif. Media tersebut merupakan salah satu cara dinilai sesuai sehingga dibuatlah website tersebut.

Setelah diidentifikasi, website merupakan media yang sesuai untuk dikembangkan sebagai salah satu solusi atas rendahnya literasi politik siswa. Website dengan platform Wix kemudian dipilih untuk merancang dan mengembangkan media edukasi literasi politik dasar bagi siswa. Setelah divalidasi kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi, media edukasi diujicobakan kepada siswa dan mayoritas siswa mengatakan bahwa website sudah bagus dan menarik dengan bahasa yang mudah dipahami. Diharapkan website ini dapat digunakan secara merata sehingga bisa meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya peran mereka dalam pembangunan. Lebih lanjut, menu berita dalam website dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa sehingga siswa tidak mudah termakan hoax. Namun, meskipun website ini sudah dinilai layak dan menarik, masih terdapat keterbatasan. Di antaranya materi hanya fokus pada literasi politik dasar seperti kewarganegaraan, sistem pemerintahan, dan demokrasi. Sehingga, penelitian ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi materi pendidikan politik tingkat lanjut, mengingat media ini masih berfokus mengembangkan literasi politik dasar.

REFERENSI

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep ips siswa melalui media game interaktif wordwall. *Accident Analysis and Prevention*, 183(2), 153–164.
- Alfansyur, A., & Universitas Sriwijaya, F. (2019). Use of Ict-Based Media “Kahoot” in Ppkn Learning To Increase Student Learning Motivation. *Kajian Teori Dan Praktik PKN*, 6(2), 208–216.
- Al-Hamdi, R., & Khairiyah, M. (2023). Efektivitas Pendidikan Politik Tingkat SMA/Sederajat dengan Aplikasi E-Pemilos di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 8(1), 43-57.
- APJII. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk

- mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Boulianne, S., & Brailey, M. (2014). Attachment to community and civic and political engagement: A case study of students. *Canadian Review of Sociology/Revue canadienne de sociologie*, 51(4), 375-388.
- Fajar, W. N. (2014). Pelaksanaan Pendidikan Politik Di Sekolah Dalam Meningkatkan Kesadaran Politik Siswa. *Khazanah Pendidikan*, 6(2).
- Hasna, A. N., & Candrasari, Y. (2023). Terpaan Informasi Politik Pada Media Sosial Jelang Pemilu 2024 dalam Mengembangkan Literasi Politik Generasi Z. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 146–152. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10074046>
- Ichsanul Amal, M., & Muhaimin, A. (2023). Identitas Akun Detikcom Di Media Sosial Facebook. *Jurnal Studi Ilmu Politik (JSIPOL)*, 2(1), 210–222.
- Juwandi, R., Nurwahid, Y., & Lestari, A. (2019). Media Sosial Sebagai Sarana Pendidikan Politik Untuk Mengembangkan Literasi Digital Warga Negara. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, 2(1), 369–378.
- Kartikasari, D. W., Bulqiyah, H., Purba, G. H., & Zaki, A. (2022). Metode Blended Learning pada Pendidikan Politik di Organisasi Intra Sekolah Dalam Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Bagi Siswa SMA Di Kabupaten Tuban. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.31764/civicus.v10i2.10239>
- Kurt, D. S. (2017). *ADDIE Model: Instructional Design*.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86– 100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasetyo, K. B., Putri, N. A., & Pramono, D. (2020). Pendidikan Politik Generasi Muda Melalui Gerakan Voluntarisme Komunitas Milenial. *Konservasi Pendidikan*, 3(1), 1–29.
- Randycy, P., Xaverius, F., & Janson, C. (2024). Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Massa dan Partisipasi Politik Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(5), 96–105.
- Sa'ban, L. M. A., Nastia, N., & Wijaya, A. A. M. (2022). Sosialisasi Pendidikan Politik untuk Pemilih Pemula Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Menghadapi Pilkada Kota Baubau Tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 31–37. <https://doi.org/10.51214/japamul.v2i1.207>
- Septiani, S., Vitasari, M., Taufik, A. N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2025). *Pengembangan Website pembelajaran berbasis google sites topik explore our world berorientasi kecakapan*.
- Sila, I Made. (2024). Membangun Kesadaran Hukum Warga Negara Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *JOCER: Journal of Civic Education Research*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.60153/jocer.v2i1.49>
- Sudiarja. (2006). Sudiarja, Agama (Di Zaman) Yang Berubah (Yogyakarta: Kanisius, 2006). 119. *Politik*, 119–130.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Sujanem, R. (2012). Abstrak. *Janapati*, 1(2), 103–117.
- Sukmawati, A., & Rafni, A. (2020). Peran Organisasi Kepemudaan Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah dalam Melaksanakan Pendidikan Politik Bagi Pemuda di Kota Padang. *Journal of Civic Education*, 3(2), 191–199. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i2.349>

- Suryaningrat, R. R., Basrowi, B., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA berbasis Website di SMPN 6 Cilegon. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 10(2), 62–68. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.175>
- Susanto. (2022). Pengaruh Politik dalam Bidang Pendidikan di Indonesia. *Kompasiana*, 02, 1–11. <https://www.kompasiana.com/fivie44956/62921a3053e2c36c0c35f742/pengaruh-politik-dalambidang-pendidikan-di-indonesia>
- Vasiliu, R. M. (2020). The Political and Civic Involvement of Students: a sociological research. *Technium Soc. Sci. J.*, 9, 501.
- Waluyo, D. (2019). Pemahaman Komunikasi Politik Pada Era Digital. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 2(2), 160–167. <https://doi.org/10.17933/diakom.v2i2.63>
- Yunianto, K., Dea, M., Yeni, D., & Trisiana, A. (2020). Pentingnya Peran Sekolah Dalam Pendidikan Politik Bagi Siswa Tentang Kajian Berita Hoax Di Indonesia. *Research Fair Unisri*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.33061/rsfu.v4i2.4399>
- Zakiyah, A., Riyanto, Y., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Education and development*, 9(2), 572–579. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2805>