

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana Dan Prasarana Kelas XI Di SMK Tunas Pembangunan

Nur Diana Cahya Ningrum ¹⁾, Roni Faslah ²⁾, Puji Wahono ³⁾

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta

nurdianacahyann@gmail.com¹⁾, ronifaslah@unj.ac.id²⁾, wahono@unj.ac.id³⁾

Abstract

This research aims to develop and determine the feasibility of wordwall-based interactive learning media using research and development (RnD) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method. This research only reached development because it took a very short time and took place at Tunas Pembangunan Vocational School. Based on research that has been carried out on wordwall-based interactive learning media which has been developed as a result of expert validation, it is known that interactive learning media using wordwall in class XI office facilities and infrastructure subjects is very suitable for use. The average result for media experts was 87.83% and material experts 88.69%, therefore it was categorized as "very suitable" as an interactive learning media.

Article History

Submitted: 25 Juli 2024

Accepted: 1 Agustus 2024

Published: 2 Agustus 2024

Key Words

learning media, wordwall, research and development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dengan menggunakan jenis penelitian research and development (RnD) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Penelitian ini hanya sampai Development karena waktu yang sangat singkat dan bertempat di SMK Tunas Pembangunan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall yang telah dikembangkan hasil validasi ahli diketahui bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan wordwall pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran kelas XI sangat layak untuk digunakan. Hasil rerata ahli media 87,83% dan ahli materi 88,69% maka dengan itu dikategorikan "sangat layak" sebagai media pembelajaran interaktif.

Sejarah Artikel

Submitted: 25 Juli 2024

Accepted: 1 Agustus 2024

Published: 2 Agustus 2024

Kata Kunci

media pembelajaran, wordwall, research and development.

Pendahuluan

Proses pendidikan di sekolah saat ini menjadi lebih dinamis , tidak terbatas pada penggunaan buku teks dan lembar kerja saja. Kemajuan pesat teknologi membuat pengajar serta peserta didiknya harus selalu mengikuti. Menurut (Gultom, 2022) hal ini menyebabkan untuk pergeseran dalam pendidikan dan praktik pendidikan yang awalnya berfokus pada evaluasi informasi, pembelajaran yang standar dan sekarang melibatkan siswa paradigma mencari pengetahuan , literasi digital , keterampilan memecahkan masalah , dan kreativitas.

Namun Dalam Permendikbud disebutkan bahwa pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan dalam bidang pendidikan merupakan salah satu asas dasar pengajaran (Pratama et al., 2020). Untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pengetahuan yang disampaikan secara efektif dan diterima oleh siswa, media pendukung diperlukan untuk membantu proses pembelajaran di kelas yang interaktif. Oleh Karena itu, media

sangat penting untuk proses pembelajaran karena suatu media pembelajaran belum tentu cocok untuk semua materi, media yang digunakan tidak harus sama untuk setiap materi dan Guru dapat menggunakan berbagai media. Dikatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dan berperan penting dalam mencapai pembelajaran (Fajriani et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilaksanakan pada hari Jum'at 15 Mei 2024 di SMK Tunas Pembangunan, Ibu Nurul selaku mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran, bahwa kesulitan siswa ketika menyelesaikan pemecahan masalah terhadap pembelajaran sarana dan prasarana dalam mengingat materi sarana dan prasarana perkantoran. Proses pembelajaran saat ini menggunakan media buku sehingga masih ada beberapa siswa yang lupa dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya. Selain itu proses belajar mengajar masih menggunakan TCL (*Teacher Centered Learning*) dikenal sebagai pembelajaran berpusat pada guru yang masih digunakan dalam proses pendidikan. Menurut (Amandus Hutasoit, 2021) dalam model ini, guru bertindak sebagai pendidik dan menyampaikan pengetahuan kepada siswa.

Hal ini membuktikan bahwa konsep dasar mengenai sarana dan prasarana perkantoran kurang dikuasai siswa. (Heryani et al., 2022) Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam mata pelajaran manajemen perkantoran dengan materi sarana dan prasarana perkantoran pada siswa yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik. Dengan bantuan media pembelajaran diyakini bahwa pembelajaran akan lebih menarik, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa (Anggraeny et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan yaitu media berbasis website. (Heryani et al., 2022) mengatakan hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan perangkat gadget dan sudah terbiasa dengan akses internet. Dalam penelitian ini digagas sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall.

Wordwall website yang dapat digunakan sebagai alat penilaian online dan media pembelajaran berbasis daring yang dapat menarik siswa (Herta et al., 2023). Menurut (Dina Destari, 2023) penggunaan wordwall dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini berdampak positif pada peningkatan keinginan belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana Dan Prasarana Kelas XI di SMK Tunas Pembangunan”.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yang terdiri satu ahli media dan satu ahli materi yang masing-masing ahli dari dosen dan guru. Dalam pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Namun peneliti hanya sampai dengan tahapan development dikarenakan waktu penelitian yang terbatas. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan produk yang akan dikembangkan selain itu model ini memberikan tahapan

yang memiliki keterkaitan antara tahap dengan tahap lainnya. Sehingga pada setiap tahapan akan menghasilkan standar yang sesuai dengan pengembangan produk.

Setelah data berhasil dikumpulkan maka dilakukan analisis secara deskriptif dalam penelitian ini. analisis tersebut menggunakan perhitungan persentase kelayakan.

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi} \times 100\%}{\text{Skor yang diharapkan}}$$

Dan sudah dapat menghitung data berdasarkan rumus persentase di atas, diperoleh perkiraan yang menentukan kesesuaian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kategori kelayakan penelitian ini dibagi menjadi 5 kategori

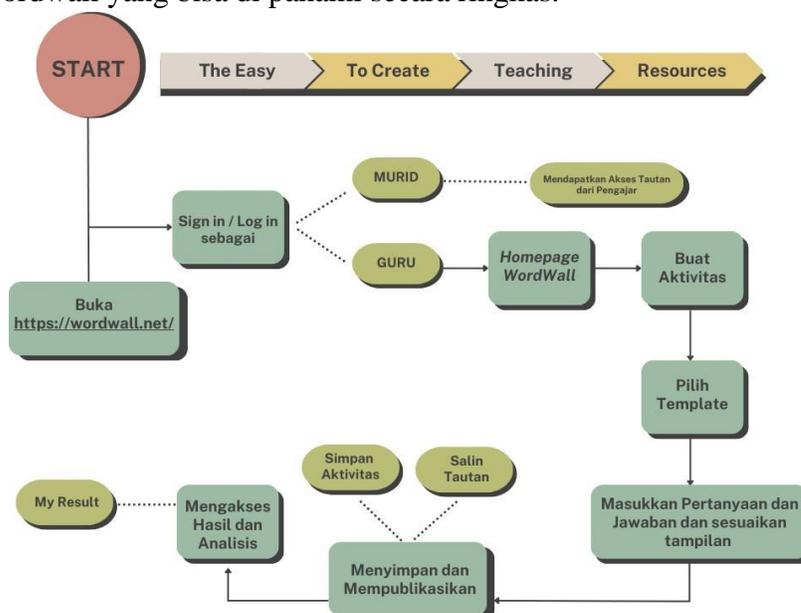
Table 1. Kategori Kelayakan

| Jawaban | Skor |
|--------------------|------------|
| Sangat Layak | 81% - 100% |
| Layak | 61% - 80% |
| Cukup Layak | 41% - 60% |
| Tidak Layak | 21% - 40% |
| Sangat Tidak Layak | 0% - 20% |

Sumber: Ernawati, 2017

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan ini merupakan tahapan yang mulai dirancang kerangka dari website. Dalam perencanaan juga dibuat panduan guna membantu pengajar serta peserta didik. Adanya *flowchart* wordwall yang bisa di pahami secara ringkas.



Gambar I flowchart wordwall
Sumber : flowchart peneliti (2024)

Pada gambar diatas bisa dilihat alur yang berguna untuk memudahkan pembaca dalam memahami penggunaan WordWall dari mulai pengajar membuka link untuk pembuatan kuis yang interaktif sampai akhir penilaiannya sedangkan untuk murid hanya membuka link yang diberikan oleh pengajar.

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media

Penelitian ini menggunakan analisis media untuk menentukan media yang tepat untuk pembelajaran tentang ruang kantor dan infrastruktur. Pada analisis lingkungan pembelajaran, peneliti berhasil mengumpulkan data ketika guru menjelaskan materi di kelas dan mengajukan pertanyaan, guru masih menggunakan papan tulis sebagai alat bantu, dan guru juga menggunakan sumber visual seperti power point dalam pembelajaran. Namun terkadang penggunaan media seperti itu saja menimbulkan kebosanan atau pembelajaran pasif pada sebagian siswa sehingga menurunkan keinginan belajar.

Tabel II Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | No Butir | Skor Ahli Media | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan |
|----|---------------------|----------|-----------------|------------------------|-----------------------------|
| 1 | <i>Usability</i> | 1 | 4 | 36 | 40 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 4 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| | | 7 | 5 | | |
| | | 8 | 5 | | |
| 2 | <i>Functionaliy</i> | 1 | 5 | 32 | 35 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 4 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 4 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| | | 7 | 5 | | |
| 3 | Komunikasi | 1 | 4 | 33 | 40 |
| | | 2 | 4 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 4 | | |

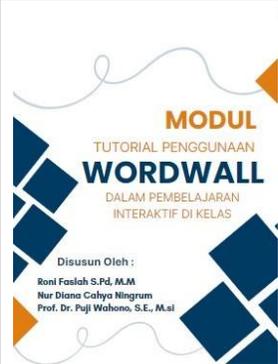
| | | | | | |
|--|--------|---|---|--|--|
| | Visual | 6 | 4 | | |
| | | 7 | 4 | | |
| | | 8 | 4 | | |

Tabel III Analisis Hasil Penilaian Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan | Presentase Kelayakan |
|-----------------------|-------------------|--------------|---------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| 1 | Usability | 8 | 36 | 40 | 90,00% |
| 2 | Functionality | 7 | 32 | 35 | 91,42% |
| 3 | Komunikasi Visual | 8 | 33 | 40 | 82,5% |
| Jumlah | | 23 | 101 | 115 | |
| Skor Rata-Rata | | | | | 87,83% |

Dalam uji kelayakan oleh ahli media menggunakan 3 aspek penilaian yang di adaptasi menentukan kelayakan website yaitu aspek usability (penggunaan), functionality (fungsional), dan komunikasi visual. Data tersebut diperoleh dari satu orang ahli media yang terdiri dari satu dosen. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh satu ahli media didapatkan hasil rata-rata pada aspek Usability **90%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”, aspek Functionality **91,42%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”, dan aspek Komunikasi Visual sebesar **82,5%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu **87,83%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”. Validator ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 85,7% diinterpretasikan ke dalam kategori sangat layak. Aspek media merujuk pada berbagai elemen atau karakteristik yang terkait dengan media, baik dalam konteks komunikasi, teknologi informasi, atau pengajaran dan pembelajaran. Bagian dari modul media pembelajaran yang direvisi dan diperbaiki.

Tabel IV Revisi Ahli Media

| No | Revisi | Sebelum Revisi | Sudah Revisi |
|----|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Menambahkan cover dengan logo UNJ dan Kampus Merdeka |  |  |



Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Materi

Adapun analisis penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan perhitungan hasil media pembelajaran oleh ahli materi. Analisis materi merupakan mengidentifikasi capaian pembelajaran mata pelajaran Sarana dan Prasarana Perkantoran. Dengan identifikasi tersebut akan dihasilkan pembelajaran yang nantinya pembelajaran tersebut disusun kedalam website yang akan dikembangkan dengan pemahaman peserta didik.

Tabel V Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | No Butir | Skor Ahli Materi | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan |
|----|-------------------------------|----------|------------------|------------------------|-----------------------------|
| 1 | Desain Pembelajaran | 1 | 5 | 30 | 30 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 5 | | |
| 2 | Isi Materi (<i>Content</i>) | 1 | 5 | 40 | 40 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 5 | | |
| | | 7 | 5 | | |
| | | 8 | 5 | | |
| 3 | Bahasa dan Komunikasi | 1 | 5 | 32 | 35 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 4 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 4 | | |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| | | 6 | 5 | | |
| | | 7 | 5 | | |

Tabel VI Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan | Presentase Kelayakan |
|-----------------------|-----------------------|--------------|------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1 | Desain Pembelajaran | 6 | 30 | 30 | 100% |
| 2 | Isi Materi (Content) | 8 | 40 | 40 | 100% |
| 3 | Bahasa dan Komunikasi | 7 | 32 | 35 | 91,42% |
| Jumlah | | 21 | 102 | 115 | |
| Skor Rata-Rata | | | | | 88,69% |

Sumber : Data diolah peneliti

Data tersebut diperoleh dari satu orang ahli materi yang terdiri dari satu guru. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh satu ahli materi didapatkan hasil rata-rata pada aspek Desain Pembelajaran **100%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”, aspek Isi Materi (*Content*) **100%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar **91,94%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu **88,69%** termasuk kedalam kategori “**sangat layak**”. Untuk ahli materi tidak ada revisi yang dapat mengubah keseluruhan modul.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis WEB pada mata pelajaran dasar manajemen menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan Research and Development (RnD) yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dalam pengembangan website menggunakan bantuan WordWall, yang didalamnya disediakan banyak template bisa digunakan dan disesuaikan dengan mata pelajarannya.

Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis WEB pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran kelas XI manajemen perkantoran di SMK Tunas Pembangunan oleh ahli media mendapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 87,83% termasuk kedalam kategori

“sangat layak”. Sedangkan hasil kelayakan oleh ahli materi didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 88,69% termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Pada penelitian ini hanya sampai pada *development* dikarenakan waktu yang sangat terbatas dan Penelitian ini hanya melakukan uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi. Diharapkan penelitian berikutnya melengkapi untuk penelitian selanjutnya bisa diaplikasikan kepada peserta didik dan para ahli pengembangan.

Referensi

- Amandus Hutasoit, S. (2021). Pembelajaran Teacher Centered Learning (TCL) dan Project Based Learning (PBL) dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1775–1799. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.294>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Dina Destari. (2023). Pendidikan Global di Era Digital: Transformasi dalam Skala Internasional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 538–553. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.602>
- 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>
- Fajriani, G., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Evaluasi berbasis game edukasi Wordwall untuk meningkatkan berpikir kritis siswa generasi Z kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 36–42.
- Gultom, A. F. (2022). Bahasa Rasis Pemimpin Perguruan Tinggi Dalam Paradigma Historis Eddie Cole. *Metahumaniora*, 12(2), 181. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v12i2.38682>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>

