

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

##### 3.1.1 Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dimulai pada bulan Januari 2024 dan akan berlangsung hingga tahapan penelitian dan pengembangan selesai dilaksanakan. Adapun rancangan waktu penyusunan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 3.1 Timeline Penyusunan Penelitian Pengembangan di bawah ini:

**Tabel 3.1 Timeline Penyusunan**

No	Kegiatan Penelitian	Alokasi Waktu						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1.	Bab I	■						
2.	Bab II		■					
3.	Bab III			■				
4.	Seminar Proposal				■			
5.	Pembuatan Produk					■		
6.	Penyebaran Kuesioner						■	
7.	Bab IV							■
8.	Bab V							
9.	Skripsi							■

Sumber : Diolah oleh Penulis (2024)

##### 3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 25 Jakarta. Sekolah ini terletak di Jl. Raya Ragunan Pasar Minggu No. 6, Kel. Jati Padang, Kec. Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran di sekolah tersebut.

### 3.2 Validator dan Subjek Penelitian

Pada dasarnya penelitian memerlukan sumber penelitian yang menjadi subjek penelitian dengan mengumpulkan informasi dan keterangan yang diharapkan. Dalam proses penelitian ini, melibatkan validator ahli dengan dua ahli materi dari guru mata pelajaran produktif manajemen perkantoran SMKN 25 Jakarta dan satu ahli media dari dosen Universitas Negeri Jakarta. Kemudian untuk subjek uji praktikalitas media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan adalah 30 (tiga puluh) peserta didik kelas XI (Fase F) jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 25 Jakarta.

### 3.3 Jenis Penelitian

Dalam konteks pengembangan ini, peneliti menerapkan metode *Research and Development*. Pendekatan *R&D* dipergunakan dalam usaha menciptakan produk tertentu yang spesifik melalui pengujian efektivitas produk yang dibuat. Sugiyono (2019), mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode dalam kegiatan menghasilkan produk yang didasarkan dengan adanya analisis kebutuhan dan uji keefektifan produk tersebut, sehingga dapat diimplementasikan dalam praktik pada lapangan.

Sementara itu, *Research and Development* menurut Winaryati et al., (2021), didefinisikan sebagai konsepsi dan implementasi terhadap ide-ide sebuah produk terbaru maupun perbaikan terhadap produk yang telah ada. Jika produk sudah ada, kemudian produk tersebut memerlukan perbaikan, maka

produk tersebut perlu disempurnakan. Gagasan dalam membuat produk tersebut dapat muncul karena terdapat masalah yang dapat dijadikan sebagai bahan solusi, pengembangan berlanjut, dan dapat terjadi karena menemukan ide baru dalam menciptakan produk baru.

Berdasarkan, pengertian metode *R&D* di atas, peneliti menyimpulkan metode penelitian dan pengembangan ialah metode yang dipergunakan dalam kegiatan penciptaan produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada, namun perlu dilakukan penyempurnaan produk, serta dilakukan uji keefektifan pada produk tersebut. Hal ini dilakukan agar produk tersebut mampu memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi atau inovasi lebih baik pada produk, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi penggunanya. Pada penelitian ini menciptakan produk pembelajaran yakni media pembelajaran *Google sites* berbantuan platform *Wordwall* untuk elemen pengelolaan kearsipan.

### **3.4 Model Pengembangan**

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menerapkan metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model ini lebih lengkap daripada model Four-D. Menurut Mulyatiningsih dalam Rusmayana (2021), model pengembangan ADDIE dirancang untuk mendesain sistem pembelajaran dengan kelima proses prosedur yang terstruktur, diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

Menurut Firda dan Nurhadi (2023), model pengembangan ADDIE merupakan salah satu metode R&D yang memperhatikan dasar tahapan penelitian pengembangan secara sederhana dan dapat dipahami dengan mudah. Model ADDIE mempunyai tahapan yang dinamis, efektif, dan mendukung hasil kinerja proyek yang dihasilkan secara optimal. Dengan lima tahapan yang saling berkaitan mulai dari tahap analisis sampai evaluasi dengan struktur sistematis.

Berdasarkan hal-hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE, karena model ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis, sehingga memudahkan dalam perencanaan, pengimplementasian dan pengevaluasian produk media pembelajaran. Dengan struktur yang jelas dan lengkap dari analisis kebutuhan sampai dengan evaluasi, model ADDIE memungkinkan peneliti untuk memahami dengan baik apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru, serta bagaimana efektifnya pengembangan media pembelajaran.

### **3.5 Prosedur Pengembangan**

Dalam prosedur pengembangan model ADDIE pada penelitian ini mempunyai lima tahapan, sebagai berikut :

#### **3.5.1 *Analysis (Analisis)***

Pada tahap analisis ini, peneliti melaksanakan pengumpulan informasi berupa data, dengan melakukan pengamatan dan penyebaran kuesioner terhadap peserta didik Fase F Manajemen Perkantoran untuk mengidentifikasi permasalahan pada kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan terkait bahan ajar, metode, media, dan fasilitas digunakan belum dapat memenuhi kegiatan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan pengembangan produk yang diperlukan. Adapun beberapa hal yang menjadi pertimbangan perlu adanya pengembangan produk media pembelajaran, antara lain :

**a. Analisis Media Pembelajaran**

Pada analisis ini terkait dengan media ajar yang akan diaplikasikan pada kegiatan belajar mengajar. Platform website yang dipilih oleh peneliti sebagai media pembelajaran adalah *Google Sites* dan *Wordwall*. Kedua platform tersebut dipilih karena platform tersebut mudah untuk digunakan peserta didik tanpa harus menginstall aplikasi atau software tambahan pada perangkat gawai. Dengan kedua platform tersebut, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran, modul materi, dan penugasan yang interaktif dan efektif.

**b. Analisis Kebutuhan**

Dalam menganalisis hal ini, dilakukan kegiatan mengidentifikasi aspek-aspek yang menjadi isu dasar, yakni berkaitan dengan kendala yang menghambat proses pembelajaran. Adapun beberapa kendalanya, yaitu belum tersedianya materi ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka belajar, fasilitas ruang kelas yang belum memadai, metode pembelajaran yang didominasi

ceramah, media pembelajaran yang bersifat konvensional. Dari permasalahan tersebut tentu dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peserta didik membutuhkan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall*, agar pembelajaran dapat diakses secara fleksibel, efektif, dan menyenangkan.

### c. Analisis Kurikulum

Dari hasil observasi diketahui bahwa SMKN 25 Jakarta menerapkan kurikulum Merdeka Belajar dan mata pelajaran produktif kearsipan masih tetap ada namun terbagi menjadi dua elemen. Elemen pengelolaan kearsipan pada semester satu dan elemen pengelolaan arsip digital pada semester dua. Tujuan utama dilakukannya analisis kurikulum adalah agar peneliti dapat menyesuaikan modul materi yang dibuat dalam website media pembelajaran pengelolaan kearsipan dengan tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang termuat pada kurikulum Merdeka Belajar yang diterapkan.

#### 3.5.2 *Design (Desain)*

Pada tahap desain ini, peneliti mulai merancang konten untuk produk pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan. Tahapan desain ini meliputi sebagai berikut :

- a. Peneliti membuat diagram alur website media pembelajaran pengelolaan kearsipan berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall*.
- b. Peneliti merancang komponen fitur yang terdapat pada menu halaman website media pembelajaran *Google Sites*. Komponen-komponen fitur menu pada media pembelajaran *Google Sites* dapat dilihat pada Tabel 3.2 Komponen Fitur Pada Media Pembelajaran *Google Sites* di bawah ini :

**Tabel 3.2 Komponen Fitur Pada Media Pembelajaran *Google Sites***

No.	Ikon Fitur	Keterangan Fitur
1.		<b>Tujuan Pembelajaran</b> Pada fitur ini menyajikan Capaian Pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) elemen pengelolaan kearsipan
2.		<b>Petunjuk Penggunaan</b> Fitur yang menyajikan informasi terkait tata cara dalam mengakses website media pembelajaran pengelolaan kearsipan.
3.		<b>Modul Materi</b> Pada fitur ini menyajikan materi bahan ajar digital yang dapat diakses dalam bentuk <i>e-modul</i> .
4.		<b>Tugas</b> Fitur ini berisikan penugasan individu dengan soal materi yang dikemas dalam bentuk kuis berbantuan platform <i>Wordwall</i> dan penugasan kelompok.
5.		<b>Referensi</b> Pada fitur ini berisi semua buku, bahan ajar, jurnal, dan referensi lainya yang menjadi sumber acuan dalam penyusunan materi pada media pembelajaran ini.
6.		<b>Profil Pengembang</b> Pada fitur ini berisi informasi profil pengembang media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbantuan <i>Wordwall</i> pada elemen Pengelolaan Kearsipan

Sumber : Diolah oleh Penulis (2024)

- c. Peneliti menyusun tujuan pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang didasarkan pada alur tujuan pembelajaran (ATP) elemen pengelolaan kearsipan. RPP ini dibuat untuk beberapa pertemuan sesuai dengan materi yang dikembangkan pada

media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan.

- d. Peneliti merancang bahan ajar berupa modul materi, yakni modul materi sistem penyimpanan arsip; penggunaan arsip; pemeliharaan dan perawatan arsip; retensi arsip; dan penyusutan arsip.
- e. Peneliti mencari gambar yang relevan untuk setiap halaman menu dan modul materi. Kemudian peneliti juga merancang beberapa desain sebagai pendukung tampilan desain pada website media pembelajaran *Google Sites* pada elemen Pengelolaan Kearsipan, yakni dengan : 1) Mendesain komponen ikon fitur menu; 2) Merancang beberapa desain cover untuk RPP dan *e-modul* materi; 3) Rancangan desain untuk instruksi pengerjaan tugas individu dan tugas kelompok; 4) Gambar ilustrasi dan sebagainya menggunakan software Canva.
- f. Peneliti membuat soal tugas individu untuk kuis *Wordwall* dan tugas kelompok.
- g. Peneliti membuat instruksi pengerjaan untuk tugas individu kuis *Wordwall* dan penugasan kelompok.

### **3.5.3 Development (Pengembangan)**

Setelah melakukan proses desain untuk konten website media pembelajaran pengelolaan kearsipan, maka tahap berikutnya adalah pengembangan. Dalam tahap *development* ini, peneliti melakukan pembuatan produk website media pembelajaran pengelolaan kearsipan

dengan menggunakan software *Google Sites* sebagai media utama website dan platform *Wordwall* sebagai pembuatan kuis. Produk website media pembelajaran pengelolaan kearsipan yang telah dirancang desainnya, akan direalisasikan melalui beberapa tahap di bawah ini :

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan konten untuk website yang sudah terkumpul sesuai dengan diagram alur website media pembelajaran pengelolaan kearsipan. Kemudian peneliti melakukan pengecekan ulang media hasil produk pengembangannya sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk siap untuk dilakukan validasi.
- b. Peneliti membuat lembar instrumen validitas penilaian untuk uji kelayakan pada produk pengembangan yang akan diuji oleh ahli materi (guru) dan ahli media (dosen yang ahli pada bidang tersebut). Lembar instrumen validasi penilaian ahli materi terdiri dari aspek materi, penugasan, kebahasaan, dan penyajian dalam media. Kemudian, pada lembar instrumen validasi penilaian ahli media terdiri dari aspek *usability*, *functionality*, kegrafisan (desain), dan kebahasaan. Selain itu, peneliti juga membuat instrumen praktikalitas peserta didik yang terdiri dari konten isi, pengoperasian media, reaksi pemakaian, tampilan media, dan bahasa.
- c. Peneliti melakukan validasi media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli

media. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media mengenai kualitas media dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

- d. Peneliti melakukan perbaikan produk yang dibuat berdasarkan rekomendasi berupa saran dan hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil produk yang telah disempurnakan dengan revisi dan memperoleh hasil kelayakan dengan kategori kriteria penilaian yang baik, maka dapat diteruskan ke tahap berikutnya.

#### **3.5.4 Implementation (Pelaksanaan atau Implementasi)**

Pada tahapan ini, peneliti akan melaksanakan kegiatan uji praktikalitas produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan. Tahapan ini dilaksanakan setelah produk media pembelajaran telah dinyatakan valid dan layak oleh penilaian para validator, sehingga siap untuk dilakukan uji coba produk kepada peserta didik fase F (kelas XI) MP SMKN 25 Jakarta. Tujuan dari kegiatan uji coba produk ini adalah untuk mengetahui dan menilai seberapa praktis media pembelajaran yang sudah dibuat dan dikembangkan. Kegiatan uji pratikalisasi media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall*, dilakukan dengan melalui dua tahap uji coba, yaitu :

##### **a. Uji Coba Kelompok Kecil**

Tahap uji kelompok kecil didefinisikan sebagai bagian dari proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk

mengidentifikasi kekurangan maupun kesalahan yang terdapat pada produk media yang dikembangkan (Mahyuddin et al., 2018). Subjek dalam uji coba ini terdiri dari 10 (sepuluh) peserta didik kelas XI MP. Subjek pada kelompok kecil ini dipilih dengan secara acak tanpa mempertimbangkan tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai masukan untuk melakukan tahap revisi kedua, sebelum produk media diuji cobakan pada tahap berikutnya.

**b. Uji Coba Kelompok Besar**

Selanjutnya, pada tahap uji coba yang kedua, yakni uji coba kelompok besar yang dilakukan untuk menguji kepraktisan secara lebih luas (Evang et al., 2023). Pada uji coba kelompok besar, ukuran sampel peserta jumlahnya relatif besar, yang mencakup seluruh siswa dalam satu kelas. Subjek pada kelompok besar ini diikuti sebanyak 30 (tiga puluh) peserta didik kelas XI (Fase F) MP SMK Negeri 25 Jakarta di luar sampel uji coba kelompok kecil. Tujuannya dilakukan uji coba kelompok besar adalah untuk memperoleh data dan mengevaluasi produk, serta ketercapaian dari tujuan pengembangan produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan.

Dengan demikian, pelaksanaan uji coba lapangan pada kelompok kecil dan besar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Selain itu, hasil dari uji coba ini akan digunakan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki beberapa kelemahan, kekurangan, maupun kesalahan yang terdapat pada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan,

### **3.5.5 Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan ini didasarkan dari hasil skor angket validasi ahli materi dan media, serta hasil angket praktikalitas peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan ini tercapai atau tidak dengan tujuan pengembangannya. Selain itu, untuk revisi produk didasarkan dari saran masukan para ahli, dengan tujuan untuk menyempurnakan produk website media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan.

### **3.6 Jenis Data**

Dalam penelitian pengembangan ini, menggunakan dua jenis data yang digunakan, antara lain :

#### **A. Data Kualitatif**

Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk deskripsi kalimat. Pada penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil validasi oleh para validator (ahli materi dan ahli media). Data ini mencakup

kritik dan saran terhadap produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan.

## **B. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif merupakan data yang diukur dan dianalisis menggunakan *numerik* (angka). Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh menggunakan teknik pengisian angket yang berisi butir-butir soal yang diberikan kepada responden (sumber data). Peneliti memperoleh data kuantitatif dari angket kuesioner validitas yang diisi oleh dua guru mata pelajaran kearsipan SMKN 25 sebagai ahli materi dan satu dosen Universitas Negeri Jakarta sebagai ahli media. Selain itu, juga dari hasil angket praktikalitas yang diisi oleh 30 (tiga puluh) peserta didik Fase F (Kelas XI) jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 25 Jakarta. Hal tersebut guna mengukur kelayakan dan keefektifan dari produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan membagikan angket (kuesioner) yang berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab oleh responden (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, peneliti membagikan angket validasi kepada ahli materi dan ahli media, serta angket

praktikalitas kepada peserta didik. Angket ini diberikan, setelah para validator dan peserta didik menggunakan produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan. Melalui angket ini, peneliti dapat mendapatkan data yang diperlukan untuk menilai kelayakan produk website media pembelajaran pengelolaan kearsipan dan mengetahui seberapa efektif penggunaannya.

### **3.8 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mendapatkan atau mengumpulkan data yang diperlukan. Instrumen ini dapat berbentuk berbagai macam, seperti angket (kuesioner), wawancara, observasi, tes atau metode lainnya. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket (kuesioner) validasi oleh validator (ahli materi dan ahli media) dan angket praktikalitas peserta didik. Angket (kuesioner) yang disebarkan bertujuan untuk mendapatkan masukan berupa pendapat, kritik, dan saran, serta penilaian terhadap kelayakan pada produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan fase F. Berikut ini penjelasan mengenai instrumen dalam penelitian pengembangan :

#### **A. Instrumen Validasi Oleh Ahli Materi**

Instrumen validasi ahli materi adalah alat yang digunakan untuk memperoleh validitas kelayakan atas materi pada media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan fase F. Pada instrumen validasi materi ini akan divalidasi oleh

guru elemen pengelolaan kearsipan SMKN 25 Jakarta. Dengan menggunakan instrumen ini, peneliti dapat mengevaluasi apakah materi pada media tersebut memenuhi standar yang diharapkan, seperti kesesuaian materi, kelengkapan materi, dan kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga dapat mengidentifikasi kekurangan dalam materi dan mengetahui perbaikan apa yang diperlukan. Adapun kisi-kisi penilaian ahli materi pada Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi, sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Variabel	Aspek Penilaian	No. Pertanyaan	Jumlah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Google Sites</i>	Materi	1, 2, 3, 4, 5	5
Berbantuan <i>Wordwall</i> Pada Elemen Pengelolaan Kearsipan di SMKN 25 Jakarta	Penugasan	6, 7, 8, 9	4
	Kebahasaan	10, 11	2
	Penyajian dalam Media	12, 13, 14, 15	4
<b>Total Pertanyaan</b>			<b>15</b>

Sumber : Dimodifikasi dari Yasra (2023)

## B. Instrumen Validasi Oleh Ahli Media

Instrumen validasi ahli media adalah alat yang digunakan untuk memperoleh validitas kelayakan atas kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan fase F. Pada instrumen validasi media ini akan divalidasi oleh satu dosen dari Universitas Negeri Jakarta. Dengan menggunakan instrumen ini, peneliti dapat memperoleh masukan berupa pendapat, kritik, dan saran dari ahli media mengenai berbagai aspek dari media yang dikembangkan tersebut. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan tersebut dapat layak

digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi penilaian ahli media pada Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media, berikut ini:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

Variabel	Aspek Penilaian	No. Pertanyaan	Jumlah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Google Sites</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Pada Elemen Pengelolaan Kearsipan di SMKN 25 Jakarta	Usability (Kegunaan)	1, 2, 3, 4, 5	5
	Functionality (Fungsional)	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	8
	Kegrafisan (Desain)	14, 15, 16, 17, 18	5
	Kebahasaan	19, 20	2
<b>Total Pertanyaan</b>			<b>20</b>

Sumber : Dimodifikasi dari Yasra (2023)

### C. Instrumen Praktikalitas Peserta Didik

Instrumen praktikalitas peserta didik adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon atau tanggapan peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan fase F. Pada instrumen praktikalitas ini akan diisi oleh 30 (tiga puluh) peserta didik jurusan Manajemen Perkantoran SMKN 25 Jakarta. Dengan menggunakan instrumen ini, peneliti dapat mengetahui apakah media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan yang dikembangkan ini dapat memenuhi kriteria praktis atau tidak praktis digunakan dalam pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen praktikalitas yang dapat dilihat pada Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik, sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik**

Variabel	Aspek Penilaian	No. Pertanyaan	Jumlah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Google Sites</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Pada Elemen Pengelolaan	Kemudahan	1, 2, 3, 4, 5	5
	Penggunaan		
	Tampilan Media	6, 7, 8, 9	4
	Konten Isi	10, 11, 12, 13, 14,	5
	Kebahasaan	15	1

Variabel	Aspek Penilaian	No. Pertanyaan	Jumlah
Kearsipan di SMKN 25 Jakarta	Manfaat Media	16, 17, 18, 19, 20	5
<b>Total Pertanyaan</b>			<b>20</b>

Sumber : Dimodifikasi dari Artalia (2022)

### 3.9 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media menggunakan angket sebagai berikut

#### A. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif meliputi pengolahan data informasi yang bersifat kualitatif, berupa masukan, kritik, dan saran perbaikan. Analisis data ini didapatkan dari masukan, kritik, dan saran perbaikan dari lembar instrumen validasi (ahli materi dan ahli media) dan lembar instrumen praktikalitas peserta didik. Melalui analisis data ini, peneliti mengidentifikasi kekurangan pada produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan yang dikembangkan untuk dilakukan perbaikan.

#### B. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dengan mencakup pengolahan dan penyajian data berupa angka (*numerik*) dari hasil angket. Pada angket ini menggunakan pengukuran dengan Skala Likert. Skala Likert adalah metode pengukuran yang diterapkan guna menilai tingkat persetujuan maupun ketidaksetujuan responden terhadap serangkaian pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2019). Skala ini biasanya dilakukan untuk mengukur dan menganalisis

pendapat, persepsi, maupun sikap responden secara kuantitatif. Kategori penilaian skala likert yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala Likert berikut ini :

**Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala Likert**

<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2019).

Kemudian untuk melihat hasil kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan diperoleh dari data hasil validasi ahli (ahli materi dan ahli media) dan praktikalitas peserta didik. Data tersebut diukur menggunakan rumus persentase kelayakan dan praktikalitas, sebagai berikut :

$$PK = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil dari persentase kelayakan dan praktikalitas tersebut disimpulkan menjadi rentang skor dengan beberapa kategori yang tertuang pada Tabel 3.7 Kriteria Persentase Kelayakan dan Pratikalitas di bawah ini :

**Tabel 3.7 Kriteria Persentase Kelayakan dan Praktikalitas**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori Kelayakan Ahli Materi dan Ahli Media</b>	<b>Kategori Praktikalitas Peserta Didik</b>
81 – 100 %	Sangat Layak	Sangat Praktis
61 – 80 %	Layak	Praktis
41 – 60 %	Cukup Layak	Cukup Praktis
21 – 40 %	Kurang Layak	Kurang Praktis
0 – 20 %	Tidak Layak	Tidak Praktis

Sumber : Triani dan Pratiwi (2023)