

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITES* BERBANTUAN *WORDWALL* PADA ELEMEN PENGELOLAAN KEARSIPAN DI SMKN 25 JAKARTA

Suwantini¹⁾, Corry Yohana²⁾, Maulana Amirul Adha³⁾

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta

suwantinibie782@gmail.com¹⁾, corryyohana@unj.ac.id²⁾, maulanaamirul@unj.ac.id³⁾

Abstract

This study aims to analyze the feasibility and practicality of Google Sites learning media supported by Wordwall in Records Management Elements. The research was conducted at SMK Negeri 25 Jakarta among students in the 11th grade majoring in Office Management. The type of research used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data analysis techniques included validation tests and practicality tests. Validators in this study consisted of two subject matter experts and one media expert. The validity test results indicated that the developed learning media was rated "very feasible," with an average validity percentage of 96% by subject matter experts and 92% by the media expert. Practicality testing involved 40 students in the 11th grade of Office Management through small-group trials with 10 students and large-group trials with 30 students. The practicality test results demonstrated that the developed learning media is highly practical, with practicality percentages of 91% and 95%, respectively, categorized as "very practical." Thus, the study findings indicate that the development of Google Sites Learning Media Supported by Wordwall in Records Management Elements is highly feasible and practical for use in educational activities.

Article History

Submitted: 7 Juli 2024

Accepted: 12 Juli 2024

Published: 13 Juli 2024

Key Words

Learning Media, Google Sites, Wordwall, and Archive Management Elements

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada Elemen Pengelolaan Kearsipan. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 25 Jakarta pada siswa kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik analisis data mencakup uji validitas dan uji praktikalitas. Validator pada penelitian ini terdiri dari dua ahli materi dan satu ahli media. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan "sangat layak" oleh ahli materi dengan rerata persentase kelayakan sebesar 96% dan ahli media sebesar 92%. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 40 siswa kelas XI MP melalui uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 30 siswa. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini sangat praktis digunakan dengan persentase kepraktisan masing-masing sebesar 91% dan 95% dalam kategori persentase "sangat praktis". Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbantuan *Wordwall* Pada Elemen Pengelolaan Kearsipan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sejarah Artikel

Submitted: 7 Juli 2024

Accepted: 12 Juli 2024

Published: 13 Juli 2024

Kata Kunci

Media Pembelajaran, *Google Sites*, *Wordwall*, dan Elemen Pengelolaan Kearsipan

PENDAHULUAN

Dengan digitalisasi yang maju saat ini, dunia telah terhubung secara global dengan teknologi digital menjadi pusat sistem informasi modern dalam Revolusi Industri Keempat. Hal ini ditandai dengan globalisasi pendidikan yang mengharuskan penerapan teknologi digital yang dapat mempermudah pembuatan materi pembelajaran dan menyediakan metode baru

untuk belajar dan berkolaborasi (Haleem et al., 2022). Dengan pertumbuhan teknologi yang pesat, internet telah menjangkau hampir seluruh dunia dan perangkat pintar semakin terhubung. Guru harus memanfaatkan potensi teknologi digital untuk inovasi pengajaran. Pada tahun 2020, sekolah di Indonesia mulai menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar yang dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan beragam keterampilan relevan, yakni kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi dalam era digital dan globalisasi (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum ini menempatkan siswa sebagai subjek utama, dengan guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping, serta memberikan kebebasan dalam memilih perangkat media pembelajaran dengan teknologi digital.

Saat ini *e-learning* telah menjadi bagian dari transformasi pendidikan digital dengan memanfaatkan perangkat elektronik dan internet untuk akses pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses. *E-learning* sebagai bentuk inovasi dari kemajuan ICT yang mendukung pembelajaran melalui platform online, video, audio, dan media interaktif, serta mendukung kolaborasi dan komunikasi antara guru dan siswa melalui forum diskusi dan *chat*, serta menyediakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu (Niaz et al., 2021). Selain itu, *e-learning* memungkinkan penyampaian materi melalui platform *online* dan media interaktif, mendukung kolaborasi dan komunikasi antara guru dan siswa, serta mengatasi batasan *geografis*. Salah satu bentuk *e-learning* yang populer untuk pembelajaran berbasis website adalah *Google Sites*.

Google Sites sebagai platform *populer* dari *Google* yang memudahkan guru dalam merancang, menerapkan, dan mengelola situs web pembelajaran dengan mengintegrasikan fitur *Google* lainnya (Panah et al., 2022). Platform ini dapat mempercepat proses pembuatan situs sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam memudahkan akses siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan Norelyn (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan *Google Sites* efektif untuk pembelajaran mandiri dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran, memberikan kesempatan untuk memahami materi lebih mendalam, dan memudahkan akses terhadap materi pelajaran.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, teknologi informasi memainkan peran penting dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif menjadi sarana yang mengaktifkan siswa dalam proses belajar, memungkinkan pengajar menerima *feedback* dari peserta didik mengenai materi yang disampaikan (Ong & Quek, 2023). Maka dari itu, pentingnya pemilihan media pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pengajar dan siswa tidak dapat diabaikan. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah platform permainan edukasi *Wordwall*. Oleh karena itu, di samping penggunaan media pembelajaran *Google Sites* juga disematkan dengan platform *Wordwall* berbasis permainan edukasi.

Wordwall diinterpretasikan sebagai platform berbasis permainan kata yang *multifungsi* digunakan untuk membuat materi interaktif atau tugas berupa kuis. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan yang membantu guru merancang materi atau tugas interaktif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta memudahkan pengajar memantau kinerja siswa (Bilova, 2023). Hal ini sejalan dengan Wafiqni dan Putri (2021), menunjukkan *Wordwall* dapat mengatasi kejenuhan selama pembelajaran dan dapat

mendorong motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak positif pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pada SMK Negeri 25 Jakarta terdapat salah satu kompetensi keahlian yang berfokus pada bidang administrasi perkantoran, yaitu jurusan Manajemen Perkantoran (MP). Dalam kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran terdapat salah satu mata pelajaran produktif bidang kearsipan, yaitu elemen Pengelolaan Kearsipan. Pada konteks pengajaran kearsipan, elemen pengelolaan kearsipan ini penting untuk mempersiapkan siswa jurusan administrasi perkantoran menjadi calon sekretaris yang kompeten dan meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja, sehingga pengajaran yang efektif dan optimal sangat diperlukan (Rodiana & Pahlevi, 2020). Dalam penelitian ini materi elemen Pengelolaan Kearsipan yang dikembangkan hanya berfokus pada lima materi, diantaranya 1) sistem penyimpanan arsip; 2) penggunaan arsip; 3) pemeliharaan dan perawatan arsip; 4) retensi arsip; dan 5) penyusutan arsip.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 25 Jakarta ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya guru dan siswa masih mengandalkan buku cetak kurikulum lama yang terbatas jumlahnya, keterbatasan ruang kelas yang mengharuskan siswa berpindah-pindah, metode pembelajaran yang didominasi ceramah sehingga kurang interaktif, serta media pembelajaran yang masih konvensional (papan tulis, *power point*, buku cetak) yang tidak dapat diakses di luar jam pelajaran. Keadaan tersebut dapat menghambat fokus dan produktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang relevan dengan Kurikulum Merdeka Belajar dan pemanfaatan teknologi digital sebagai solusi *inovatif* untuk meningkatkan *fleksibilitas* dan keterampilan pembelajaran. Peneliti juga melihat peluang mengintegrasikan media pembelajaran digital dengan fasilitas internet yang memadai di sekolah, sehingga merancang media pembelajaran berbasis website yang dilengkapi unsur permainan daring untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dan melihat peluang yang mendukung, maka peneliti melakukan inovasi pada media pembelajaran elemen Pengelolaan Kearsipan dengan mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* dan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan. *Google Sites* digunakan untuk menyajikan *e-modul* materi dan penugasan yang sistematis, serta dapat diperbaharui dengan mudah. Kemudian, *Wordwall* diintegrasikan sebagai penugasan individu berupa kuis interaktif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan evaluasi pemahaman siswa. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah : 1) Mendeskripsikan tahapan atau proses pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan; 2) Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan; dan 3) Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Sugiyono (2019), menyatakan bahwa *Research and Development* didefinisikan sebagai metode yang dipergunakan dalam menghasilkan produk yang didasarkan dengan adanya analisis kebutuhan dan untuk uji keefektifan produk tersebut, sehingga dapat diimplementasikan di

lapangan. Produk yang diciptakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan.

Adapun model desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Branson, Rayner, Cox, Furman, Raja, dan Hannum pada tahun 1975 dan merupakan salah satu model yang paling umum digunakan dalam desain instruksional sebagai panduan untuk menghasilkan desain yang efektif (Candiasa, 2022). Model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahapan yang sistematis, diantaranya Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 25 Jakarta dengan subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Manajemen Perkantoran. Penelitian melibatkan dua tahap uji coba, yaitu 1) Uji Coba Kelompok Kecil dengan 10 siswa dan 2) Uji Coba Kelompok Besar dengan 30 siswa. Teknik analisis data diperoleh dari hasil angket (kuesioner) yang dibagikan oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Lembar angket diberikan kepada para ahli yang sesuai dengan bidangnya untuk memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan lembar praktikalitas diberikan kepada peserta didik. Data yang sudah didapatkan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dengan langkah sebagai berikut :

1. Hasil uji 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. Hasil perolehan data tersebut diukur menggunakan rumus persentase kelayakan dan praktikalitas, sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan \& Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Selanjutnya, hasil dari persentase kelayakan dan praktikalitas disimpulkan menjadi rentang skor dengan beberapa kategori yang tertuang pada Tabel 1. Kriteria Persentase Kelayakan dan Praktikalitas di bawah ini :

Tabel 1. Kriteria Persentase Kelayakan dan Praktikalitas

Persentase (%)	Kategori Kelayakan	Kategori Praktikalitas
	Ahli Materi dan Ahli Media	Peserta Didik
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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbantuan *Wordwall*

Proses pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan di SMKN 25 Jakarta menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun penjabaran dari tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE ini, diantaranya :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi beberapa hal yang menjadi pertimbangan perlu adanya pengembangan produk media pembelajaran. Analisis ini terdiri dari tiga analisis, yaitu analisis media pembelajaran, kebutuhan, dan kurikulum. Adapun penjabaran dari ketiga analisis tersebut, antara lain :

a. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran, yaitu mengevaluasi terhadap berbagai jenis media yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memilih media yang tepat dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih mengintegrasikan *Google Sites* berbantuan *Wordwall* sebagai platform media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan, kedua platform tersebut mudah untuk digunakan tanpa instalasi aplikasi tambahan pada perangkat gawai dan memungkinkan pengembangan *e-modul* materi dan penugasan interaktif.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan, yaitu menentukan dan mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang mendasari dari pengembangan ini. Analisis kebutuhan pada penelitian ini didasarkan dari permasalahan kebutuhan yang belum dapat memenuhi proses pembelajaran secara optimal. Permasalahan tersebut di antaranya, keterbatasan sumber belajar, fasilitas ruang kelas yang kurang memadai, serta metode dan media pembelajaran yang monoton.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum, yaitu mengidentifikasi mata pelajaran dan program pendidikan yang terdapat pada kurikulum. SMK Negeri 25 Jakarta menerapkan kurikulum Merdeka Belajar. Dengan mata pelajaran produktif kearsipan yang terbagi menjadi, elemen Pengelolaan Kearsipan dan arsip digital. Analisis ini memastikan bahwa *e-modul* materi yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang tertuang pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah ditetapkan.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain ini, peneliti melakukan desain pada produk yang dikembangkan. Tahap ini meliputi perancangan konten isi media pembelajaran dengan beberapa langkah di antaranya, membuat diagram alur media pembelajaran dan komponen fitur menu pembelajaran. Komponen fitur menu pembelajaran yang disiapkan adalah menyusun tujuan pembelajaran (RPP), menyusun isi petunjuk penggunaan website, menyusun bahan ajar berupa *e-modul* materi, mencari gambar yang relevan untuk setiap halaman menu dan isi *e-modul* materi, dan menyusun soal penugasan dan instruksi pengerjaan tugas.

3. Development (Pengembangan)

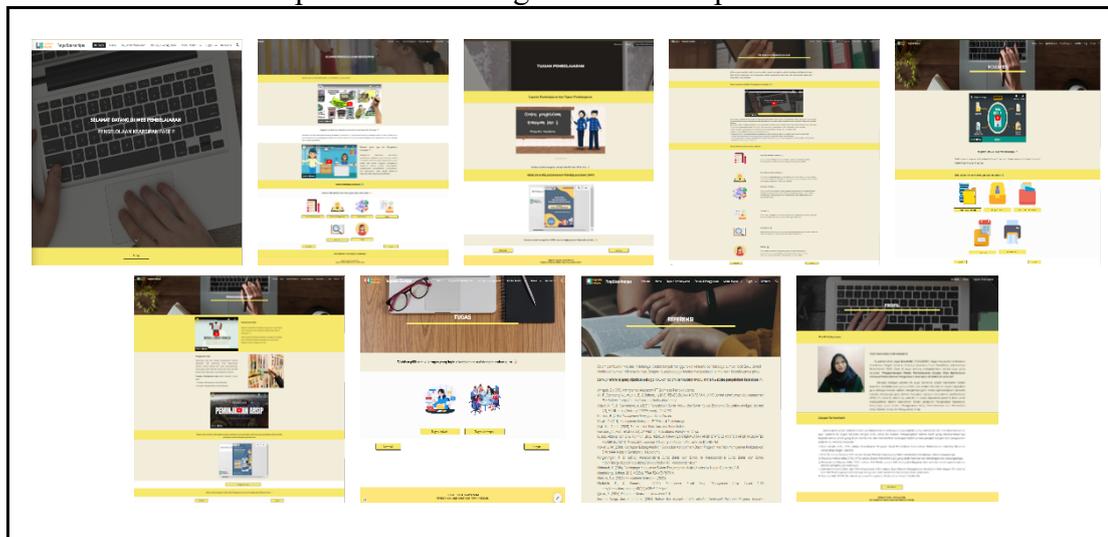
Tahapan pengembangan ini dilakukan untuk merealisasikan desain website media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini melibatkan beberapa langkah, sebagai berikut :

a. Pembuatan Website

Setelah membuat desain website media pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembuatan produk keseluruhan menggunakan *Google Sites* sebagai platform utama dan *Wordwall* untuk kuis interaktif. Dalam kegiatan ini melibatkan penggabungan rancangan berbagai konten seperti e-modul, rencana pelaksanaan pembelajaran, video, gambar, dan kuis *Wordwall* ke dalam website. Adapun link website media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan yang dapat diakses melalui link di bawah ini :

<https://sites.google.com/view/pengelolaan-kearsipan/beranda>.

Berikut ini Gambar 1. Tampilan dari media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan :



Gambar 1. Tampilan Website Media Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

b. Uji Validitas

Dari tahap pengembangan ini akan menghasilkan produk awal berupa *prototype* media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan yang akan dilakukan uji validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. *Prototype* diserahkan kepada para ahli untuk dinilai dengan menggunakan angket yang sudah dirancang. Hasil yang didapatkan dari angket ini berupa penilaian dan saran serta masukan para ahli yang digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Para ahli materi dalam penelitian ini adalah dua guru mata pelajaran Pengelolaan Kearsipan jurusan Manajemen Perkantoran di SMKN 25 Jakarta. Validasi dilakukan dengan menilai beberapa aspek, yaitu kesesuaian materi, penugasan, kebahasaan, dan penyajian dalam media. Adapun hasil uji validitas dari para ahli materi yang dapat dilihat pada Tabel 2. dan hasil rekapitulasi saran dan masukan yang dapat dilihat pada Tabel 3, berikut ini :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Materi 1 dan 2

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	Materi	100%	Sangat Layak
2.	Penugasan	97,5%	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	90%	Sangat Layak
4.	Penyajian dalam Media	95%	Sangat Layak
Rerata Persentase Kelayakan		96%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Tabel 3. Saran dan Masukan Ahli Materi

No	Validator	Saran dan Masukan Ahli Materi
1.	Gati Krisnamurti, S.Pd. Ahli Materi 1	Secara umum materi sudah cukup lengkap, penugasan sesuai dan menarik, dan penyajian dalam Media sudah inovatif. Untuk penyempurnaan materi pada Fase F Elemen Pengelolaan Kearsipan, bisa ditambahkan materi Sistem Penyimpanan Kearsipan.
2.	Titin Khumedah, S.Pd. Ahli Materi 2	Sudah sangat bagus dan menarik

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen dari Universitas Negeri Jakarta. Validasi media ini dilakukan dengan menilai beberapa aspek, termasuk aspek *usability*, *functionality*, kegrafisan, dan bahasa. Adapun hasil uji validitas dari para ahli materi yang dapat dilihat pada Tabel 4. dan hasil rekapitulasi saran dan masukan yang dapat dilihat pada Tabel 5, berikut ini :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	<i>Usability</i>	96%	Sangat Layak
2.	<i>Functionality</i>	92,5%	Sangat Layak
3.	Kegrafisan	88%	Sangat Layak
4.	Kebahasaan	90%	Sangat Layak
Rerata Persentase Kelayakan		92%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Tabel 5. Saran dan Masukan Ahli Media

Validator	Saran dan Masukan Ahli Materi
Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.M. Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <i>E-modul</i> materi sebaiknya menggunakan media <i>canva</i> kemudian diintegrasikan dengan platform <i>e-modul</i> berbentuk <i>flipbook</i>. Warna pada logo sebaiknya dibuat kontras dengan pemilihan warna tema website. Video materi sebaiknya menggunakan video presentasi yang terdapat suara penjelasan materi.

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil penilaian validasi kelayakan dan saran masukan di atas dapat disimpulkan bahwa produk sudah “sangat layak” digunakan. Namun, memerlukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Sesudah revisi produk selesai dilakukan, maka produk tersebut siap untuk diimplementasikan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap yang melibatkan uji praktikalitas produk media pembelajaran *Google Sites berbantuan Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan. pada tahap implementasi ini dilakukan melalui dua tahap uji coba pada kelompok kecil dan besar. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan dan mendapatkan saran dan masukan dari siswa.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil pada penelitian ini dilakukan dengan sampel sebanyak 10 siswa kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 25 Jakarta. Adapun hasil persentase kepraktisan uji coba kelompok kecil, yang ditunjukkan pada Tabel 6. berikut ini :

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
1.	Kemudahan Penggunaan	90%	Sangat Praktis
2.	Tampilan Media	92%	Sangat Praktis
3.	Konten Isi	89%	Sangat Praktis
4.	Bahasa	90%	Sangat Praktis
5.	Manfaat Media	92%	Sangat Praktis
Rerata Persentase Kepraktisan		91%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar pada penelitian ini dilakukan dengan sebanyak 30 siswa yang mencakup jumlah dalam satu kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 25 Jakarta. Adapun hasil persentase kepraktisan uji coba kelompok besar, yang ditunjukkan pada Tabel 7. berikut ini :

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
1.	Kemudahan Penggunaan	94%	Sangat Praktis
2.	Tampilan Media	95%	Sangat Praktis
3.	Konten Isi	94%	Sangat Praktis
4.	Bahasa	95%	Sangat Praktis
5.	Manfaat Media	97%	Sangat Praktis
Rerata Persentase Kepraktisan		95%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada Pengelolaan Kearsipan. Tahapan ini dilakukan setelah uji validitas dan uji praktikalitas terlaksana. Pada tahapan ini dilakukan untuk merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari validator dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan produk dan meningkatkan kualitas pada produk.

Kelayakan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbantuan *Wordwall*

Analisis Kelayakan Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Materi 1 dan 2, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan "valid" untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli materi 1 mencapai persentase 99% dalam kategori "sangat layak", dan ahli materi 2 mencapai persentase kelayakan 93% dalam kategori "sangat layak". Rerata hasil validasi kelayakan dari kedua ahli materi mencapai persentase 96%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan layak dan siap untuk dikembangkan. Dewi et al., (2023) menyatakan hasil isi materi pada media pembelajaran tersebut valid, apabila telah mencapai hasil persentase ahli materi sebesar 94% yang termasuk dalam kategori "sangat layak".

Analisis Kelayakan Validasi Ahli Media

Berdasarkan Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan "valid" untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli media mencapai persentase kelayakan rata-rata sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan layak untuk dikembangkan. Hal ini didukung dengan pernyataan Uleng

et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Google sites* berbantuan *Wordwall* valid, praktis digunakan dalam pembelajaran dan mempunyai efek potensial.

Kepraktisan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbantuan *Wordwall*

Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbantuan *Wordwall*

Kepraktisan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan di dapatkan dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dapat dilihat pada Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan “sangat praktis” digunakan dengan memperoleh persentase sebesar 91%. Dengan perolehan hasil persentase tersebut, maka dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba kelompok Besar. Selanjutnya, hasil uji kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 7. yang memperoleh hasil persentase kepraktisan sebesar 95% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Adapun hasil rerata persentase kepraktisan dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, yang ditunjukkan pada Tabel 8. Hasil Rerata Persentase Uji Praktikalitas, di bawah ini :

Tabel 8. Hasil Rerata Persentase Uji Praktikalitas

No	Uji Coba	Skor Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
1.	Kelompok Kecil	91%	Sangat Praktis
2.	Kelompok Besar	95%	Sangat Praktis
Hasil Rerata Persentase Kepraktisan		93%	Sangat Praktis

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 8. Hasil Rerata Persentase Uji Praktikalitas di atas menunjukkan hasil uji pratikalitas mencapai persentase rerata-rata kepraktisan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbantuan oleh *Wordwall* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran elemen Pengelolaan Kearsipan. Zega et al., (2022), menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dinyatakan praktis dan valid, maka media tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang mudah diakses secara mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan di SMKN 25 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil memperoleh kriteria "sangat layak" dan "sangat praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil uji validitas oleh ahli materi dan media menunjukkan rerata persentase kelayakan sebesar 94%, dengan hasil persentase ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 92% yang masing-masingnya termasuk dalam kategori "sangat layak". Uji praktikalitas oleh 40 peserta didik fase F (kelas XI) MP menunjukkan hasil rerata persentase praktikalitas mencapai persentase sebesar 93% yang termasuk dalam kategori "sangat praktis", dengan respon positif berupa *antusiasme* siswa. Peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya memperdalam dan memperluas lingkup penelitian, serta mengembangkan media pembelajaran ini untuk cakupan materi yang lebih luas dan menyeluruh.

REFERENSI

Bilova, A. (2023). *Implementing Enjoyable Learning Strategy With Wordwall in The Efl Classroom. English and American Studies*, 20, 58–64. <https://doi.org/10.15421/382308>

- Candiasa, I. M. (2022). *Application of Instructional Design Models by Prospective Teacher Students*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(3), 640–652. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.54946>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). *Understanding The Role of Digital Technologies in Education: A review*. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Niaz, S., Memon, S., & Khokhar, S. (2021). *Development of E-learning: A Historical Review with Global Perspective*. *International Research Journal of Arts and Humanities (IRJAH)*, 49(49), 2021. <https://www.researchgate.net/publication/355737261>
- Norely, H. (2022). *Maximum Utilization of Google Sites (MUGS) in Teaching English for Academic and Professional Purposes*. *AJARCDE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)*, 6(3), 68–72. <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v6i3.109>
- Ong, S. G. T., & Quek, G. C. L. (2023). *Enhancing Teacher–Student Interactions and Student Online Engagement in An Online Learning Environment*. *Learning Environments Research*, 26(3), 681–707. <https://doi.org/10.1007/s10984-022-09447-5>
- Panah, E., Ee, N. L., Matsom, H., & Jalil, N. A. M. (2022). *ESL Students' Use of Google Sites in Language Learning through Heutagogy Approach*. *Asian TESOL Journal*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.35307/asiantj.v2i1.30>
- Puspita Dewi, D., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). *Development of Website-Based Learning Media on the Practice of Pancasila on Student Learning Motivation*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4735>
- Rodiana, S., & Pahlevi, T. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Kearsipan Jurusan OTKP Di SMKN 1 Sooko Mojokerto*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 82–95. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p82-95>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed). Alfabeta Bandung.
- Ulung, I., Rohana, R., & Isroqmi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Menggunakan Web Google Sites Berbantuan Game Edukasi Wordwall*. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 466–484. <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1462>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Widy Triani, & Vivi Pratiwi. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Diakty (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 267–284. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1916>
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>