



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 4299-4312

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google *Site* Berbantuan Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang

Novita Eka Andira<sup>1✉</sup>, Durinda Puspasari<sup>2</sup>

S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya

Email: [novita.19027@mhs.unesa.ac.id](mailto:novita.19027@mhs.unesa.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan; menganalisis kelayakan; dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif google site berbantuan game wordwall. Jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran interaktif Google Site berbantuan Game Wordwall dibuat melalui website google site dan disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Kearsipan; hasil kelayakan dari validasi ahli materi memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat kuat dan ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat kuat; dan hasil angket respon siswa memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif google site berbantuan game wordwall layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Game Wordwall, Google Site, Kearsipan, Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan*

## Abstract

This study aims to describe the development process; analyze feasibility; and student responses to the development of interactive learning media google site assisted by wordwall games in class X OTP archival subjects at SMK Negeri 1 Jombang. This type of research uses research and development (R&D) with a 4-D development model. The results showed that the process of developing interactive learning media Google Site assisted by Wordwall Game was made through the Google Site website and adjusted to the Syllabus of Archives subjects; the feasibility results from the validation of material experts obtained a percentage of 96% with very strong criteria and media experts of 95% with very strong criteria; And the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 96% with very strong criteria. So it can be concluded that the interactive learning media google site assisted by wordwall games is suitable for use in learning activities.

Keyword: *Wordwall Games, Google Site, Archives, Interactive Learning Media, Development*

## PENDAHULUAN

Setiap insan manusia membutuhkan suatu pendidikan sepanjang hayatnya. Pendidikan dibutuhkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan daya saing tinggi. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Olisna, dkk (2022: 4134) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk membantu siswa dalam meraih cita – cita dan pekerjaan di masa depan melalui didikan dan arahan. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan salah satunya yaitu melauai perubahan dan perbaikan kurikulum pendidikan. Perubahan dan perbaikan kurikulum dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia agar sistem pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dengan negara lain. Saat ini kementerian pendidikan mulai memberlakukan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Namun pada nyatanya tidak semua sekolah di Indonesia mulai melakukan kebijakan menerapkan kurikulum terbaru ini, salah satunya yaitu SMK Negeri 1 Jombang. Sehingga saat ini sekolah tersebut masih menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif agar model pembelajaran tersebut dapat terwujud.

Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru untuk memaparkan informasi dan pesan dari materi yang ingin disampaikan kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Dewi, Murtinugraha & Arthur, 2018: 29). Menurut Inawati & Puspasari (2021: 98) fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai penunjang dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem yang digunakan untuk berkomunikasi secara interaktif dengan menggunakan sebuah

media berupa komputer untuk menyajikan pembelajaran melalui tampilan gambar, animasi atau video, teks, dan audio dalam sekali penayangan (Annisa, Saragih & Mursid, 2018: 213). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran diharapkan akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan secara cepat.

Media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi positif terhadap siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Puspitarini & Hanif (2019: 59) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan apa yang sedang guru sampaikan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu google *site*.

Google *site* menjadi salah satu platform pembelajaran berbasis daring yang disediakan oleh Google dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Google *site* sendiri adalah layanan *website* profesional ataupun pribadi yang mudah untuk dibuat dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Lutfiah, 2023: 94). Penggunaan google *site* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Suparti, Poni, & Rosulina (2021: 51) yang menyatakan bahwa penggunaan google *site* sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain dapat meningkatkan minat belajar siswa google *site* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Japrizal & Irfan (2021: 106) yang menyatakan bahwa google *site* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran google *site* disamping dapat ditambahkan materi juga dapat dikombinasikan dengan *game wordwall* agar media pembelajaran interaktif yang digunakan menjadi lebih kreatif dan inovatif. Penambahan *game wordwall* dalam google *site* akan semakin membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena *game wordwall* memiliki kontribusi positif dalam menghidupkan suasana kelas melalui peningkatan partisipasi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mazelin, et al. (2022: 277) yang menyatakan bahwa *game wordwall* dapat membuat siswa berperan aktif dalam memberikan pendapatnya dan terlibat langsung dalam diskusi kelas karena merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk bergabung dalam pembelajaran yang menggunakan *game wordwall*.

Pengembangan google *site* sebagai media pembelajaran hanya sebatas dilakukan dengan menambahkan materi, soal evaluasi dan gambar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Suhaya, & Fujiawati (2022) jika media pembelajaran

yang dikembangkan melalui google *site* hanya dilakukan dengan menambahkan materi berupa teks, gambar dan video. Sedangkan untuk penggunaan *game wordwall* juga hanya dilakukan dengan memanfaatkan beberapa template dan fitur yang tersedia sehingga penyajiannya hanya berisi soal – soal dan hanya dilakukan pada mata pelajaran umum seperti IPS dan matematika. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Anugrah, Istiningih, & Zain (2022) yang menggunakan *game wordwall* dengan memanfaatkan template *gameshow quiz* dan *open the box* dalam menyajikan pertanyaan untuk materi pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan dua penelitian di atas mengenai pengembangan google *site* dan *game wordwall* maka dalam penelitian ini dilakukan pembaharuan melalui penggabungan atau pengkombinasian antara google *site* dan *game wordwall* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran khusus di sekolah menengah Kejuruan.

SMK Negeri 1 Jombang adalah sekolah kejuruan yang sudah bersertifikat ISO sejak tahun 2006 dari lembaga URS London. SMK Negeri 1 Jombang juga sudah berakreditasi A. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Jombang adalah Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Dalam kompetensi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, mata pelajaran peminatan yang diberikan yaitu Simulasi dan Komunikasi Digital, Ekonomi Bisnis, Administrasi Umum, Teknologi Perkantoran, Korespondensi, Kearsipan, OTK Kepegawaian, OTK Keuangan, OTK Sarana dan Prasarana, dan OTK Humas dan Keprotokolan. Mata pelajaran kearsipan diberikan kepada siswa agar siswa dapat memiliki pengetahuan dan keahlian dalam menangani surat masuk dan keluar, menangani dokumen kantor, dan mengelola sistem kearsipan. Dalam kurun waktu dua semester ada 13 KD yang harus diberikan oleh guru kepada siswa, namun dalam penelitian ini hanya dibatasi pada KD 3.9 tentang prosedur pemeliharaan arsip, KD 3.10 tentang masa retensi arsip, dan KD 3.11 tentang prosedur penyusutan arsip.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi karena guru hanya berfokus pada penggunaan media papan tulis dan power point. Akibatnya siswa menjadi lebih cepat bosan sehingga tidak memperhatikan guru dan sibuk dengan kegiatan lain. Selain itu di SMK Negeri 1 Jombang juga sarana dan prasarana yang mendukung seperti kemudahan dalam akses wifi dan semua guru juga sudah memiliki laptop pribadi. Namun karena guru merasa repot untuk merancang dan mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga media pembelajaran yang digunakan menjadi kurang kreatif dan bervariasi.

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini bertujuan untuk 1). Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game*

*wordwall* pada mata pelajaran kearsipan kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang; 2). Menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* pada mata pelajaran kearsipan kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang; 3). Menganalisis respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* pada mata pelajaran kearsipan kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014: 297) "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang diadaptasi dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Al-Tabany, 2014: 232) yang terdiri dari tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Develop* (pengembangan), karena dalam penelitian ini tidak sampai pada pengukuran keefektifan produk atau hasil belajar siswa.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 20 siswa Kelas X OTP 1 di SMK Negeri 1 Jombang yang dipilih secara acak (*random sampling*). Menurut Sadiman, dkk (2014: 184) media yang dikembangkan perlu dilakukan uji coba kepada 10 sampai 20 orang siswa untuk mewakili populasi target. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan standar penilaian melalui skala pengukuran Likert dengan skala penilaian (5) untuk jawaban sangat sesuai, (4) untuk jawaban sesuai, (3) untuk jawaban kurang sesuai, (2) untuk jawaban tidak sesuai, dan (1) untuk jawaban sesuai. Sedangkan pada lembar angket respon siswa menggunakan standar penilaian melalui skala pengukuran Guttman dengan skala penilaian (1) untuk jawaban Ya dan (0) untuk jawaban Tidak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis validasi ahli materi, analisis validasi ahli media, dan analisis angket respon siswa yang kemudian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor semua validator}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015: 15)

Melalui hasil analisis di atas maka diperoleh persentase kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif dengan kriteria interpretasi yang bisa dilihat dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0 % - 20%	Sangat Lemah

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015: 15)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google *Site* Berbantuan *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D dengan empat tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *desseminate* (penyebaran), namun dalam penelitian pengembangan ini hanya dibatasi sampai pada tahap *develop* (pengembangan) sehingga untuk tahap *desseminate* (penyebaran) tidak dilakukan. Adapun penjabaran tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

#### a. *Define* (pendefinisian)

*Define* (pendefinisian) adalah sebuah tahapan yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran (Ariani & Puspasari, 2022: 14804). Dalam tahap *define* (pendefinisian) ada 5 langkah yang dilakukan yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Analisis awal akhir dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Hasil analisis melalui wawancara dengan guru mata pelajaran kearsipan di SMK Negeri 1 Jombang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa merasa cepat bosan

seingga keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung pun menurun. Permasalahan tersebut terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum interaktif dan kurang menarik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif akan membuat siswa menjadi lebih terbantu dalam memahami materi sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuannya (Thohuroh & Puspasari, 2018: 16).

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari siswa kelas X OTP 1 di SMK Negeri 1 Jombang. Hasil analisis siswa menunjukkan bahwa siswa kelas X OTP 1 di SMK Negeri 1 Jombang yaitu menyukai hal – hal yang menarik dan menyenangkan serta inovatif seperti adanya sebuah media yang berisi materi dan *games*. Pada masa kini siswa lebih suka bermain *game* dari pada belajar, oleh sebab itu dibutuhkan inovasi dan variasi baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan penambahan sebuah *game* edukasi (Kariyati & Kusumaningrum, 2023: 9).

Analisis tugas dilakukan untuk menentukan tugas bagi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam analisis tugas ini siswa dapat mengerjakan dan memahami soal – soal yang disajikan dalam bentuk *game* secara individu dan sudah disesuaikan dengan materi dari KD 3.9 menerapkan prosedur pemeliharaan arsip, KD 3.10 mengevaluasi arsip dalam rangka menentukan retensi arsip dan KD 3.11 menerapkan prosedur penyusutan arsip. Menurut Permatasari & Puspasari (2020: 74) dengan adanya penyajian soal akan membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari sehingga siswa menjadi lebih paham.

Analisis konsep dilakukan dengan merancang sebuah konsep untuk materi dan media yang akan disajikan. Penyusunan konsep media dan materi telah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran kearsipan.

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menyusun tujuan pembelajaran. Pada langkah ini ditetapkan tujuan apa saja yang harus dicapai yang disesuaikan dengan silabus Mata Pelajaran Kearsipan pada KD 3.9 menerapkan prosedur pemeliharaan arsip, KD 3.10 mengevaluasi arsip dalam rangka menentukan retensi arsip dan KD 3.11 menerapkan prosedur penyusutan arsip.

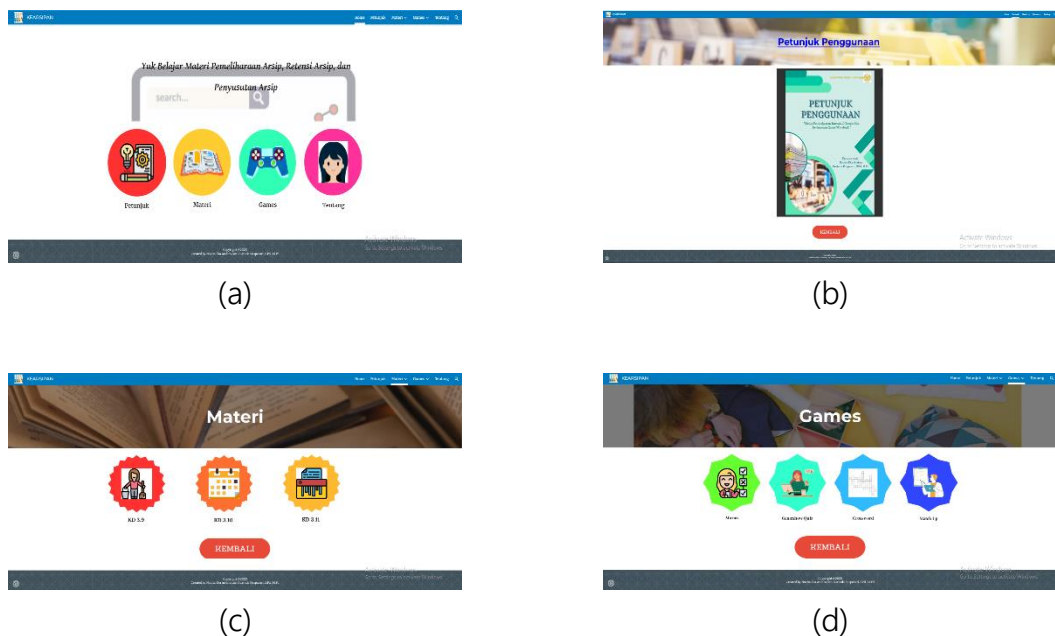
b. *Design* (perancangan)

*Design* (perancangan) adalah sebuah tahapan yang dilakukan untuk menyusun rancangan media pembelajaran sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang ada (Ariani & Puspasari, 2022: 14804). Dalam tahap ini ada 3 langkah yang dilakukan yaitu penyusunan tes yang dilakukan dengan menyusun 20 soal berdasarkan materi dari KD 3.9; KD 3.10; dan KD 3.11 dengan 3 jenis soal

yaitu pilihan ganda, jawaban singkat, dan menjodohkan. Pemilihan media didasarkan pada hasil analisis tahap *define* dan sudah disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan siswa. Pemilihan format media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* dirancang menggunakan google chrome dengan berbagai macam pilihan menu, seperti menus petunjuk, materi, games, dan tentang.

c. *Develop* (pengembangan)

*Develop* (pengembangan) adalah sebuah tahapan pengembangan sebuah produk melalui modifikasi untuk menghasilkan produk baru (Ariani & Puspasari, 2022: 14804). Dalam tahap ini ada 3 langkah yang dilakukan yaitu rancangan awal yang dilakukan dalam dua bagian yaitu rancangan materi dan rancangan media. Rancangan materi dilakukan dengan menyusun materi Mata Pelajaran Kearsipan pada KD 3.9; KD 3.10; dan KD 3.11. Rancangan media dibuat melalui website dibuat melalui website google site <https://sites.google.com> yang diakses melalui google chrome. Hasil rancangan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* hanya dapat diakses melalui link <https://sites.google.com/view/media-pembelajaran-kearsipan-x/home>. Berikut merupakan gambar produk media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall*:



Gambar 1. Tampilan Media: (a) Tampilan Fitur Home, (b) Tampilan Menu Petunjuk, (c) Tampilan Menu Materi, dan (d) Tampilan Menu Games.

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Prodi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran FEB UNESA dan guru Mata pelajaran Kearsipan SMK Negeri 1 Jombang. Sedangkan untuk validasi ahli media dilakukan oleh dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNESA dan guru Multimedia SMK Negeri 1 Jombang.

Uji pengembangan yang dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang Uji pengembangan dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran × 40 menit dan pembagian angket respon siswa sebelum kegiatan pembelajaran berakhir untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall*.

d. *Desseminate* (penyebaran)

*Desseminate* (penyebaran) adalah sebuah tahapan dalam penggunaan sebuah produk melalui promosi dan penyebarluasan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang telah dikembangkan (Ariani & Puspasari, 2022: 14804). Dalam penelitian pengembangan ini untuk tahap *desseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena mengingat bahwa dalam penelitian ini tidak sampai pada pengukuran keefektifan produk atau hasil belajar siswa.

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google *Site* Berbantuan *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang

Kelayakan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* ditentukan melalui hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang kemudian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria interpretasi yang diadaptasi dari Riduwan (2015). Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Prodi S1 Pendidikan Administrasi Perakntoran FEB UNESA Ibu Durinda Puspasari, S.Pd. M.Pd dan guru mata pelajaran kearsipan di SMK Negeri 1 Jombang Bapak Nur Maksum, S.Pd.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi pada aspek kualitas isi dan tujuan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Jumlah Skor	Jumlah Skor Tertinggi	Hasil Persentase	Kriteria Interpretasi
Validator 1	52	110	96%	Sangat Kuat
Validator 2	54			

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 2 di atas diperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang tersaji dalam media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan FIP UNESA Ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd dan guru Multimedia di SMK Negeri 1 Jombang Ibu Maria Sukma Lidyana, S.Pd. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dua ahli media pada aspek kualitas instruksional dan kualitas teknis maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media	Jumlah Skor	Jumlah Skor Tertinggi	Hasil Persentase	Kriteria Interpretasi
Validator 1	65	140	95%	Sangat Kuat
Validator 2	68			

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 3 di atas diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang mendukung kelayakan dari media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* adalah penelitian dari Fitria, Ansari, & Adisputera (2021) yang menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran google *site* mendapatkan hasil skor validasi ahli materi sebesar 94,12% dan ahli desain untuk kualitas penyajian media sebesar 97,32% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran google *site* baik untuk digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dan penelitian dari Kariyati & Kusumaningrum (2023) yang menunjukkan bahwa *game wordwall* layak digunakan untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan kosa kata siswa dengan perolehan jumlah skor 92% dari ahli media, 94% dari ahli materi dan 95% dari ahli bahasa yang masuk dalam kategori sangat baik.

### 3. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google *Site* Berbantuan *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang

Respon siswa adalah suatu tanggapan atau pendapat yang diberikan oleh siswa kepada guru terhadap rangsangan yang berupa media pembelajaran saat proses

pembelajaran sedang berlangsung (Permatasari & Puspasari, 2020: 71). Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* diperoleh melalui uji pengembangan yang dilakukan dengan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X OTP 1 di SMK Negeri 1 Jombang. Berdasarkan angket respon siswa pada aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Skor	Jumlah Skor Tertinggi	Hasil Persentase	Kriteria Interpretasi
Ya (1)	327	96%	Sangat Kuat
Tidak (0)	13		

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tabel 4 di atas diperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang mendukung respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* adalah penelitian dari Salsabila & Aslam (2022) yang menunjukkan hasil respon dari siswa pada aspek tampilan media memperoleh skor sebesar 91%, aspek media memperoleh skor sebesar 92%, dan manfaat produk media memperoleh skor sebesar 92%. Dan penelitian dari Mazelin, et al. (2022) yang menunjukkan bahwa 46% siswa percaya bahwa *game wordwall* dapat membantunya untuk terlibat aktif dalam pembelajaran interaktif di kelas. Beberapa siswa setuju bahwa *game wordwall* dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran dengan baik (50%) dan juga setuju bahwa *game wordwall* membuatnya lebih termotivasi untuk bergabung dalam kegiatan pembelajaran di kelas (54%).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* pada mata pelajaran kearsipan kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang proses pengembangan media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan website google *site* <https://sites.google.com> yang diakses melalui google chrome. Media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase validasi ahli materi sebesar 96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan

hasil persentase validasi ahli media sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Dari hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, sehingga media pembelajaran interaktif google *site* berbantuan *game wordwall* baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran kearsipan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221. <http://digilib.unimed.ac.id/46286/2/Article.pdf>.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81/55>.
- Ariani, D. P., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Live Quiz pada Materi Mail Handling di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14800-14815. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4759/4032>.
- Dewi, E. M., Suhaya, & Fujiawati, F. S. (2022). Pengembangan Google Site Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bernyanyi Unisono di Kelas VII Smp Islam Pariskian Kota Serang. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 7(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/13175/8865>.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7 (2), 95-104. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/8487/5842>.
- Fitria, Ansari, K., & Adisaputera, A. Development of Learning Media for Google Sites Writing Poetry with a Contextual Approach to Class X Students of SMA Negeri 16 Medan. In *6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)* (pp. 665-667). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/aisteel-21/125962740>.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Ular Tangga Berbasis Unity 3D pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4

- Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (1), 96-108.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9282/4197>.
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google *Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3), 100-107.  
<http://javit.ppj.unp.ac.id/index.php/javit/article/view/33/17>.
- Kariyati, A., & Kusumaningrum, I. (2023). Development of the Wordwall *Game* for Learning Mandarin Vocabulary for Grade VI Elementary School. *Central Asian Journal of Theoretical and Applied Science*, 4(1), 9-14.  
<https://www.cajotas.centralasianstudies.org/index.php/CAJOTAS/article/view/1057/1030>.
- Lutfiah, D. (2023). Penggunaan Aplikasi Google *Sites* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Ips Kelas 4 Sdn Ngaglik 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 93-118.  
<https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/112/129>.
- Mazelin, N., et al. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8), 273-280  
<https://archive.aessweb.com/index.php/5007/article/view/4558/7151>.
- Olisna, dkk. (2022). Pengembangan *Game* Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2737/pdf>.
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 68-81.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8103/3908>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244451.pdf>.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Google *Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.  
<https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3155/pdf>.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suparti, L. S., Poni, P. P., & Rohsulina, P. R. (2021). Use Google Sites to Increase Interest Learning Geography High School in Sukoharjo. *Journal of Geography Science and Education*, 3(2), 44-52.  
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jgse/article/view/2063/pdf>.
- Thohuroh & Puspasari, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yu-Gi-Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 16-29.  
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jupeko/article/view/619/320>.