

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APPSHEET PADA
MATA PELAJARAN KEPEGAWAIAN DI SMKN 40 JAKARTA**

Imelda Bekay Zharya¹, Christian Wiradendi Wolor², Eka Dewi Utari³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

Imeldazharya014@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the suboptimal use of digital learning media in the subject of personnel administration at SMKN 40 Jakarta. The existence of practice-based learning media is expected to influence the understanding and skills of personnel administration of students. This study aims to develop AppSheet-based learning media and analyze the level of validity and practicality. This type of research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects involved material experts, media experts, instructional design experts, and class XI students of Office Management SMKN 40 Jakarta. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that the media obtained a validity percentage of material experts of 100%, media experts 93.33%, and instructional design experts 93.75% with an average of 95.69% with a very valid category. The practicality test achieved a 94.11% score in the individual trial and 95.95% in the small group trial, with an average of 95.03%, categorized as very practical. Thus, the AppSheet-based learning media meets the criteria for validity and practicality, making it suitable for use as a learning medium for the civil service subject at SMKN 40 Jakarta.

Keywords: AppSheet, Learning Media, Civil Service, ADDIE Model.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi belum optimalnya penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta. Adanya media pembelajaran berbasis praktik diharapkan dapat memengaruhi pemahaman dan keterampilan administrasi kepegawaian peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AppSheet serta menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Jenis penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, ahli desain

instruksional, serta peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validitas ahli materi sebesar 100%, ahli media 93,33%, dan ahli desain instruksional 93,75% dengan rata-rata 95,69% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase 94,11% pada uji coba perorangan dan 95,95% pada uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 95,03% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *AppSheet* memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta.

Kata Kunci : *AppSheet*, Media Pembelajaran, Kepegawaian, Model ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sistem yang senantiasa berkembang seiring dengan dinamika kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, sehingga menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik di era digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik (Pujiriyanto, 2020). Selain itu, media pembelajaran berbasis *e-learning* memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara fleksibel tanpa dibatasi ruang

dan waktu sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Wafa et al., 2025).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media yang sesuai tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Hal ini menjadi semakin penting pada pendidikan vokasi, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang menekankan keseimbangan antara penguasaan konsep dan keterampilan praktik sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Rohima (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, media pembelajaran mampu mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui penyajian visual sehingga memudahkan peserta didik memahami materi secara mendalam (Manik et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada pendidikan vokasi yang menekankan penguasaan kompetensi praktik.

Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Penggunaan teknologi di sekolah umumnya masih terbatas pada aplikasi sederhana seperti *PowerPoint*, *Canva*, *Google Drive*, atau *Google Classroom* yang lebih banyak dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi dan pemberian tugas, tanpa adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif

(Wuryanto et al., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis sehingga peserta didik cenderung pasif menerima informasi. Penelitian Kurniawan & Zabeta (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pembelajaran interaktif, sedangkan Maryam & Yasin (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang monoton berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik. Selain itu, keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi serta keterbatasan sarana dan prasarana menjadi faktor yang menghambat implementasi pembelajaran digital di sekolah (Barokah et al., 2025; Nurhayati & Mulyanti, 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 40 Jakarta, proses pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian kelas XI Manajemen Perkantoran masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis dengan memanfaatkan LKPD sebagai bahan ajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan

peserta didik belum memiliki kesempatan untuk melakukan praktik administrasi kepegawaian secara digital, seperti penginputan data pegawai, pengelolaan absensi, penyusunan laporan, maupun pengarsipan dokumen kepegawaian. Akibatnya, peserta didik belum terbiasa melakukan aktivitas administrasi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja sehingga proses pembelajaran masih berorientasi pada penyampaian teori dibandingkan penguasaan keterampilan praktik.

Hasil observasi awal di SMKN 40 Jakarta menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian kelas XI Manajemen Perkantoran masih didominasi penggunaan media konvensional berupa buku cetak yang terbatas kepemilikannya pada guru dan media presentasi *PowerPoint*. Penyampaian materi cenderung bersifat teoritis sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik belum pernah melakukan praktik atau simulasi penginputan data kepegawaian secara langsung, meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung berupa laboratorium komputer,

jaringan internet, LCD proyektor, dan fasilitas teknologi lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis digital.

Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi administrasi kepegawaian karena pembelajaran lebih berorientasi pada penyampaian teori daripada praktik. Hasil pra-riset yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi kepegawaian, tertarik menggunakan media berbasis *AppSheet* dalam kegiatan praktik, serta menginginkan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital yang telah mereka gunakan dalam aktivitas belajar sehari-hari. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi dan praktik dalam satu platform digital sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih aktif dan mandiri.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah *AppSheet*, yaitu platform *no-code* yang memungkinkan pengembangan

aplikasi tanpa kemampuan pemrograman dan dapat diintegrasikan dengan *Google Spreadsheet* sebagai basis data. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *AppSheet* memiliki potensi untuk mendukung kegiatan administrasi maupun pembelajaran. Basuki et al. (2025) menyatakan bahwa *AppSheet* mampu memberikan pengalaman praktik administrasi secara langsung, sedangkan Haerani et al. (2025). menjelaskan bahwa integrasi dengan *Google Spreadsheet* mempermudah pengelolaan data secara *real-time*. Selain itu, Al-Fajri et al. (2023) menyatakan bahwa aplikasi berbasis *AppSheet* memiliki antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh pengguna.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi dan kajian penelitian yang relevan, pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian masih berfokus pada penyampaian teori menggunakan buku cetak dan *PowerPoint* sehingga belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan simulasi pengelolaan administrasi kepegawaian secara digital. Dengan demikian, terdapat kesenjangan

antara kondisi ideal, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif untuk mendukung praktik administrasi kepegawaian, dengan kondisi nyata di sekolah yang masih terbatas pada penggunaan media konvensional. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* yang diberi nama *KepSmart* sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi, simulasi praktik administrasi kepegawaian, *Google Spreadsheet*, *Google Drive*, dan *Canva* dalam satu aplikasi sehingga peserta didik dapat memahami sekaligus mempraktikkan materi secara digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran Kepegawaian di SMKN 40 Jakarta serta menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi pendidik, membantu peserta didik memahami sekaligus mempraktikkan administrasi kepegawaian secara digital, serta menjadi referensi bagi

pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan berorientasi pada penyempurnaan produk melalui evaluasi pada setiap tahapan sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran (Zide, 2024).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru Manajemen Perkantoran sebagai ahli materi, dosen Universitas Negeri Jakarta sebagai ahli media dan ahli desain instruksional, serta peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 40 Jakarta.

Tahap analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis

terhadap ruang lingkup guru mata pelajaran kepegawaian, ruang lingkup peserta didik, lingkungan pembelajaran serta analisis kurikulum di SMKN 40 Jakarta. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran kepegawaian masih memerlukan media yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan praktik yang terintegrasi dengan teknologi digital.

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media, menyusun *flowchart* dan *storyboard*, membuat desain tampilan media, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan buku panduan penggunaan. Selain itu, ikon, banner, ilustrasi, dan elemen visual media dirancang menggunakan *canva* agar tampilan lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Penggunaan *canva* dalam pengembangan media pembelajaran mampu menghasilkan tampilan visual yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan ketertarikan keterampilan belajar peserta didik (Azizah & Ratnaningrum, 2025). Struktur media yang dikembangkan terdiri dari beberapa menu diantaranya adalah menu login, data

pegawai, absensi pegawai, arsip pegawai, data pelamar, formasi pegawai, seleksi pegawai, data penggajian dan tunjangan, data sertifikasi, rekap penggajian, dan sertifikasi.

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran berbasis *AppSheet*. Pada tahap ini peneliti menyusun basis data menggunakan *Google Spreadsheet* kemudian mengintegrasikan seluruh komponen tersebut ke dalam platform *AppSheet* sehingga terbentuk media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet* dan komputer. Selanjutnya dilakukan pengujian validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional. Masukan yang diperoleh dari para validator digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan tampilan, isi materi, navigasi, maupun fungsi media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah itu, tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh para ahli. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis

AppSheet diimplementasikan kepada peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta melalui uji coba perorangan (*one to one*) yaitu kepada 3 peserta didik untuk memperoleh masukan awal terhadap media dan uji coba kelompok kecil (*small group*) yaitu kepada 12 peserta didik untuk mengetahui respons dan kemudahan penggunaan media guna mengetahui tingkat kepraktisan media dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Uji coba produk dilakukan melalui tahap uji perorangan (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*) karena penelitian ini bertujuan menilai kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *AppSheet*. Tahap uji coba perorangan (*one to one*) bertujuan memperoleh masukan awal untuk menyempurnakan media, sedangkan uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan respons peserta didik sebelum digunakan secara lebih luas. Penelitian ini tidak dilanjutkan hingga *field test* atau uji efektivitas karena pengukuran efektivitas memerlukan penerapan pada kelas penuh serta analisis pengaruh media terhadap

hasil belajar, yang berada di luar ruang lingkup penelitian ini.

Tahap terakhir evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan maupun pada akhir penelitian. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil uji coba peserta didik sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Proses tersebut untuk memastikan bahwa seluruh fitur telah berfungsi dengan baik, materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta media memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik yang disusun menggunakan skala likert 4 poin. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif melalui rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Skala likert dimodifikasi oleh peneliti menggunakan empat pilihan yaitu, sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Setiap pernyataan pada instrumen dinilai oleh validator melalui skala likert yang memuat empat kategori skor penilaian sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Hasil perhitungan persentase yang diperoleh dari tanggapan validator digunakan sebagai dasar uji kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan kategori sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Kevalidan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Tidak Valid
0% - 40%	Sangat Tidak Valid

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Tidak Praktis
0% - 40%	Sangat Tidak Praktis

Media pembelajaran berbasis *AppShet* dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional memperoleh persentase yang termasuk dalam kategori valid berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Selain itu, kepraktisan media dianalisis melalui hasil angket respons peserta didik pada uji perorangan (*one to one*) dan uji kelompok kecil (*small group*). Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari setiap instrumen penilaian menggunakan skala likert. Selanjutnya, hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian. Hasil penelitian diuraikan ke dalam tiga bagian, yaitu hasil pengembangan media pembelajaran, hasil uji kevalidan

media, dan hasil uji kepraktisan media.

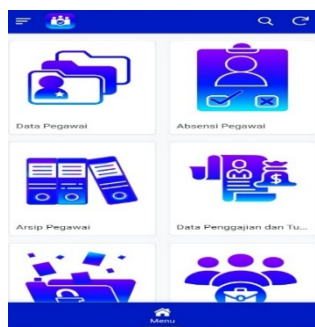
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *AppSheet* yang diberi nama *KepSmart* pada mata pelajaran kepegawaian kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta. Media dikembangkan menggunakan platform *AppSheet* yang terintegrasi dengan *Google Drive* dan *Google Spreadsheet* sebagai basis data utama. Desain tampilan media menggunakan *Canva* yang memuat pembuatan ikon, banner, ilustrasi, elemen visual media dan buku panduan penggunaan agar tampilan lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet* dan komputer dengan jaringan internet harus stabil dan lancar. Media yang dihasilkan memuat menu Login, Absensi Pegawai, Arsip Pegawai, Data Pelamar, Data Penggajian dan Tunjangan, Data Sertifikasi, Formasi Pegawai, Rekap Penggajian, Seleksi Pegawai, Sertifikasi, *About* dan *Feedback*. Tujuan pengembangan media ini sebagai media pendukung yang dapat membantu peserta didik

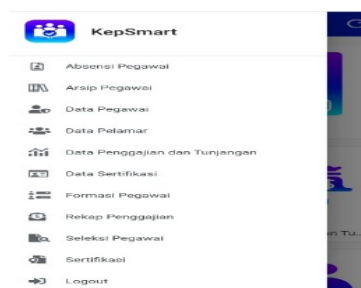
untuk mempelajari dan mempraktikkan simulasi praktik administrasi kepegawaian secara digital. Beberapa tampilan hasil pengembangan produk disajikan pada Gambar 1 sampai Gambar 4 berikut :



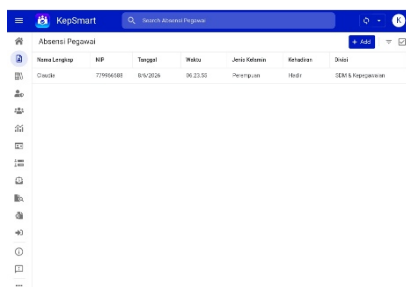
Gambar 1 Menu Login



Gambar 2 Dashboard



Gambar 3 Sidebar Aplikasi



Gambar 4 Tampilan Pada Saat Penginputan Data

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* yang dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran kepegawaian. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga menyediakan fitur praktik administrasi kepegawaian yang dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar secara langsung.

2. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

Pada uji kevalidan media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta desain pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan memenuhi aspek validitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli :

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
2	Ahli Media	93,33 %	Sangat Valid
3	Ahli Desain Instruksional	93,75 %	Sangat Valid
Rata-Rata		95,69 %	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4 , hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *AppSheet* memperoleh rata-rata persentase 95,69% dengan kategori Sangat Valid. Penilaian ahli materi mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kompetensi pada mata pelajaran kepegawaian. Validasi ahli media memperoleh persentase 93,33%, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, kualitas visual, navigasi, serta fungsi media telah memenuhi kriteria kelayakan. Sementara itu, validasi ahli desain instruksional memperoleh persentase 93,75%, yang mengindikasikan bahwa penyajian materi, alur pembelajaran, dan aktivitas pembelajaran telah dirancang secara sistematis sehingga mendukung proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis *AppSheet* memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun memperoleh kategori Sangat Valid, proses validasi juga menghasilkan beberapa masukan untuk penyempurnaan media. Pada aspek media, validator memberikan saran terkait peningkatan kualitas gambar, konsistensi tampilan, penggunaan warna, serta penyempurnaan aspek teknis untuk meminimalkan potensi *error*. Sementara itu, pada aspek desain instruksional, perbaikan difokuskan pada kejelasan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan keterkaitan antara kegiatan praktik dengan tujuan pembelajaran. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam merevisi produk sehingga media yang dikembangkan semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nuryadin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis *AppSheet* memperoleh tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama et al. (2023) yang menyatakan bahwa media

pembelajaran yang memperoleh hasil validasi pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa aspek isi, media, dan desain pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tingginya persentase kevalidan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media melalui model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta memenuhi aspek materi, tampilan, dan desain pembelajaran.

3. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Pada uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *AppSheet* dinilai berdasarkan hasil uji coba peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta yang dibagi menjadi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil melalui angket respons peserta didik. Berikut adalah rekapitulasi hasil repons peserta didik :

No	Peserta Didik	Persentase	Kriteria
1	<i>One to One</i>	94,11 %	Sangat Praktis
2	<i>Small Group</i>	95,95 %	Sangat Praktis
Rata-Rata		95,03 %	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5 , hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *AppSheet* memperoleh persentase 94,11% pada uji perorangan (*One to One*) dan 95,95% pada uji kelompok kecil (*Small Group*), yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik, baik dari aspek kemudahan pengoperasian, tampilan antarmuka, penyajian materi, maupun kemudahan dalam melakukan praktik administrasi kepegawaian. Tingginya persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian.

Selama pelaksanaan uji coba, peserta didik juga memberikan beberapa saran sebagai bahan penyempurnaan media. Pada uji perorangan, peserta didik

Tabel 5 Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik

menyarankan penambahan logo pada header menu utama agar tampilan aplikasi lebih menarik. Sementara itu, pada uji kelompok kecil disarankan penambahan nama tampilan pada *header* ketika aplikasi diakses melalui perangkat *mobile* dan *tablet* untuk memudahkan pengguna dalam mengenali halaman yang sedang dibuka. Seluruh saran tersebut dijadikan dasar revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian digital Sahri et al. (2025) yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *AppSheet* memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi sehingga memperoleh respons positif dari pengguna. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Darojah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis *AppSheet* memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik. Dengan demikian, hasil uji kepraktisan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *AppSheet* mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran kepegawaian sesuai dengan karakteristik peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis *AppSheet* yang diberi nama *KepSmart* pada mata pelajaran kepegawaian berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,69% dengan kategori Sangat Valid, yang terdiri atas penilaian ahli materi sebesar 100%, ahli media sebesar 93,33%, dan ahli desain instruksional sebesar 93,75%. Sementara itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 94,11% pada uji perorangan (*one to one*) dan 95,95% pada uji kelompok kecil (*small group*), yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Dengan demikian, media pembelajaran *KepSmart* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung kegiatan praktik administrasi kepegawaian bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fajri, M., Wiratmaka, C. S., & Mustika. (2023). Implementasi Aplikasi Appsheet Berbasis Android Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Di Sdn 6 Metro Utara. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(2), 159–167. <https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v4i2.4187>
- Azizah, N. N., & Ratnaningrum, I. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Ide Utama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*, 9(1), 68–78. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.89778>
- Barokah, T., Meideka, M. S. J. C., Astin, H., Negara, M. C., Melany, S. D., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2025). Kesulitan Guru Dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23819>
- Basuki, A., Churiyah, M., Arief, M., & Nurfaizana, D. R. (2025). AppSheet Based Administration System as A Learning Simulation Media for Office Management Students. *Journal of Applied Business, Taxation and Economics Research (JABTER)*, 4(4), 588–596. <https://doi.org/10.54408/jabter.v4i4.378>
- Darojah, Nurkholis, & Aryanto, L. (2025). AppSheet-Based Digital Attendance System Innovation to Improve Student Discipline Management. *Journal of Education Technology*, 9. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i3.10190>
- Haerani, R., Devi, P. A. P., Hendriyati, P., & Ansor, A. S. (2025). Implementation of Elementary School Student Attendance Information System Based on Android using AppSheet. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer*, 14(2), 136–140. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v14i2.2351>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 163–167. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Manik, S. A. R., Humairoh, A. P., Annisa, S., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2024). Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa Sekolah Dasar. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 759–763. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4425>
- Maryam, S., & Yasin, M. (2025). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Analisis Tantangan dan Potensi. *AL-AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 02(01), 107–114. <https://doi.org/10.71382/aa.v2i01.230>

- Mdodana Zide, L. (2024). Using ADDIE model for scaffolded learning and teaching intervention. *Jurnal Interdisipliner Penelitian Pendidikan*, 6, 1–15. <https://doi.org/10.38140/ijer-2024.vol6.28>
- Nurhayati, & Mulyanti, D. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan di Era Digital: Optimalisasi Infrastruktur, SDM, dan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pelita Nusantara*, 2(4), 376–383. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v2i4.698>
- Nuryadin, C. A., Rusdiyani, I., & Sholih. (2024). Development of a Student Handling Book Based on AppSheet Platform for the Effectiveness of Responsive Services by Guidance and Counseling Teachers. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v13i0.9992>
- Pratama, M. P., Karuru, P., & Ruruk, S. (2023). Validitas media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah dasar-dasar komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 354–362. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.60376>
- Pujiriyanto, P. (2020). Teknologi Informasi Pada Perpustakaan Untuk Mendukung Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/5971>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/axe2>
- Sahri, A., Akbar, M. R., & Nurkhozin. (2025). Perancangan Absensi Guru dan Tenaga Kependidikan Menggunakan Aplikasi Appsheet di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Mandah Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Sisfortek*. <https://ojs.stmikin.ac.id/index.php/sisfortek/article/view/6>
- Wafa, M. F. A., Mardiyah, S., & Agustina. (2025). Strategi penggunaan media pembelajaran e-learning untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 529–540. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.748>
- Wuryanto, E., Mukhibat, M., & Sidiq, U. (2024). Manajemen Pelatihan Canva untuk Peningkatan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru dalam Pembelajaran. *Excelencia: Journal of Islamic Education & Management*, 4(02), 160–175. <https://doi.org/10.21154/excelencia.v4i02.3749>