

Pengembangan Media Pembelajaran Arsip *Digital* Berbasis *Microsoft Access* pada SMK Program Keahlian Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis (MPLB)

Mery Octavia Sari^{1*}, Roni Faslah², Nadya Fadillah Fidhyallah³

¹⁻³ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: merysari15@gmail.com¹

Abstract. *This research aims to develop and assess the feasibility of Microsoft Access-based learning media as a digital archive tool. Using a Research and Development (R&D) approach, the study follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The participants included one media expert, one material expert, one language expert, and 33 class X MPLB students at SMK Negeri 49 Jakarta. Data collection was conducted through observations, interviews, and questionnaires rated on a Likert scale, evaluated by experts and students. The findings show that: 1) The Microsoft Access-based media, developed for the MPLB basics subject, can be run on laptops or computers; 2) The media suitability received an 81.3% rating ("Very Appropriate"), material suitability 89.3% ("Very Appropriate"), and language suitability 100% ("Very Appropriate"). In the trials, individual testing with three students yielded 89.6% ("Very Eligible"), small group testing with 10 students received 75.7% ("Decent"), and field testing with 20 students reached 86.8% ("Very Eligible"). 3) The product is deemed highly suitable by experts, with strong support from small group and field trials, confirming its effectiveness as a learning tool.*

Keywords: *ADDIE; Digital Archives; Learning Media; Microsoft Access; Archives.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran berbasis Microsoft Access sebagai alat arsip digital. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D), studi ini mengikuti model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Partisipan meliputi satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli bahasa, dan 33 siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 49 Jakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang dinilai dengan skala Likert, yang dievaluasi oleh para ahli dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media berbasis Microsoft Access, yang dikembangkan untuk mata pelajaran dasar MPLB, dapat dijalankan di laptop atau komputer; 2) Kesesuaian media mendapat peringkat 81,3% ("Sangat Sesuai"), kesesuaian materi 89,3% ("Sangat Sesuai"), dan kesesuaian bahasa 100% ("Sangat Sesuai"). Dalam uji coba, pengujian individual dengan tiga siswa menghasilkan 89,6% ("Sangat Layak"), pengujian kelompok kecil dengan 10 siswa menerima 75,7% ("Cukup Baik"), dan pengujian lapangan dengan 20 siswa mencapai 86,8% ("Sangat Layak"). 3) Produk ini dianggap sangat cocok oleh para ahli, dengan dukungan kuat dari uji coba kelompok kecil dan lapangan, yang menegaskan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran.

Kata Kunci: *ADDIE; Arsip; Arsip Digital; Media Pembelajaran; Microsoft Access.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia sedang mengalami perkembangan teknologi informasi yang sangat maju dan mulai memasuki era digitalisasi yang cepat. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai pembangunan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) di Indonesia mengalami perbaikan pada tahun 2020 dan 2021, ditandai dengan peningkatan nilai indeks pembangunan TIK dari 5,59 pada tahun 2020 menjadi 5,76 pada tahun 2021 pada skala 0–10, dengan peningkatan sebesar 3,04% (meningkat 0,17 poin). Hal serupa juga terjadi pada ketiga subindeks penyusun indeks pembangunan TIK, yang semuanya meningkat pada tahun 2021.

Subindeks keahlian TIK mencapai nilai tertinggi pada tahun 2021, dengan nilai 5,97, diikuti oleh subindeks akses dan infrastruktur TIK sebesar 5,76, dan subindeks penggunaan TIK sebesar 5,66.. Dari ketiga subindeks tersebut, pertumbuhan paling pesat selama dua tahun terakhir terjadi pada subindeks penggunaan TIK yaitu tumbuh sebesar 5,99 persen (meningkat 0,32 poin). Adapun subindeks akses dan infrastruktur TIK tumbuh sebesar 1,59 persen (meningkat 0,09 poin) serta subindeks keahlian TIK tumbuh sebesar 0,84 persen (meningkat 0,05 poin).

Dengan masuknya teknologi informasi dan era digitalisasi khususnya komputer telah banyak merubah tatanan dan peran dalam bidang pendidikan. Sebagai contoh, guru dahulunya merupakan sumber informasi utama bagi siswa. Namun, sekarang dengan komputer dan jaringan internet, guru bukan satu-satunya sumber informasi; siswa sekarang dapat mengakses informasi melalui komputer dan jaringan internet. Proses belajar mengajar yang sebelumnya disampaikan secara konvensional dengan metode ceramah membuat bosan, tapi dengan adanya teknologi komputer menyebabkan pembelajaran dapat dilakukan secara individual dan menyenangkan (Sunardi et al., 2022). Peranan teknologi komputer pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi komputer merupakan konsep yang sangat luas, kompleks dan komprehensif serta memberikan kekuatan baru dalam meningkatkan kemampuan guru (Bukhori, 2022). Sehingga komputer telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan termasuk dalam bidang pendidikan.

Media pembelajaran sangat berperan penting bagi kelancaran proses kegiatan pembelajaran (Nurfadillah, 2021). Hal ini dikarenakan, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan kemauan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media dengan hasil belajar yang lebih baik (Yaumi, 2018). Oleh karena itu, media sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran yang dialami peserta didik serta memberi kontribusi terhadap pengoptimalan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam jenjang pendidikan SMK, terdapat program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis atau disingkat dengan MPLB. Program keahlian ini merupakan program keahlian yang terdapat pada kurikulum merdeka dan salah satunya terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 49 Jakarta. Peserta didik di Program Keahlian MPLB akan memperoleh berbagai pengetahuan dan praktik tentang berbagai aspek pengelolaan bisnis dan

administrasi. Program ini akan memberikan penekanan khusus pada keahlian dalam manajemen perkantoran dan manajemen logistik, kewirausahaan, dan kemampuan untuk mengelola administrasi bisnis, baik secara *offline* maupun *online*.

Program keahlian MPLB hanya terdapat di tingkat X pada jenjang SMK dan terdapat capaian per elemen. Salah satu elemen yang terdapat dalam pembelajaran MPLB adalah dokumen berbasis *digital*. Capaian elemen tersebut adalah peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar prosedur penanganan dokumen, jenis peralatan pengelolaan dokumen, dan prosedur penyimpanan dokumen berbasis *digital* sesuai sistem yang digunakan di dunia kerja. Karena dalam elemen dokumen berbasis *digital*, guru harus menciptakan media pembelajaran yang setara yaitu berbasis *digital*. Salah satunya adalah aplikasi yang dikeluarkan oleh *Microsoft Office*. Dalam konferensi yang diadakan Microsoft Build perusahaan tersebut mengungkapkan bahwa saat ini pengguna *Office* mencapai 1,2 miliar. *Microsoft* menyebutkan bahwa pengguna menghabiskan rata-rata 3 hingga 4 jam menggunakan perangkat lunak aplikasi perkantoran *Microsoft* tersebut. Beberapa aplikasi di dalam *Microsoft Office* salah satunya adalah *Microsoft Access*. *Microsoft Access* adalah suatu program aplikasi basis data komputer relasional untuk kalangan kecil hingga menengah. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data *Microsoft Jet Database Engine* dan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna.

Dalam perkembangan di era komputerisasi, berkembang dengan sistem penyimpanan dokumen/arsip secara komputerisasi atau sering disebut arsip *digital*. Keberadaan arsip *digital* membantu terwujudnya pengelolaan arsip yang efisien dan menghemat waktu yang digunakan untuk penyimpanan dokumen serta untuk menemukan kembali dokumen yang ingin digunakan (Rifauddin, 2016). Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran dokumen berbasis *digital*. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah program aplikasi *database* mengenai pengelolaan penyimpanan dokumen berbasis *digital* khususnya pengelolaan surat masuk dan keluar menggunakan buku agenda.

Sejalan dengan hal itu, peneliti telah melakukan observasi dan pra riset kepada peserta didik serta wawancara kepada guru program keahlian MPLB di SMK Negeri 49 Jakarta. Hasil dari observasi dan pra riset yang dilakukan kepada peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan hanya berupa teori menggunakan Power Point dan menggunakan modul ajar. Selain itu, permasalahan saat ini yang ditemui di lapangan yaitu para peserta didik masih menggunakan dokumen manual seperti buku agenda manual ketika praktik atau hanya menggunakan *software* Microsoft Excel. Media pembelajaran yang menarik dan beragam

menjadikan siswa lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Siska Cahya, 2019).

Dari hasil wawancara oleh salah satu guru program keahlian MPLB di SMK Negeri 49 Jakarta, media pembelajaran mengenai penyimpanan dan penanganan dokumen/arsip *digital* ini juga masih kurang dan belum banyak dipraktikan dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang digunakan hanya berupa penayangan video dan penggunaan Power Point. Sehingga efektivitas pembelajaran dan media yang digunakan di sekolah menjadi kurang efektif. Kemudian untuk itu, penggunaan media pembelajaran dokumen/arsip *digital* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Access* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta mempraktikan secara langsung tentang dokumen/arsip *digital*. Selain itu, peserta didik mampu bersaing dalam dunia kerja dan dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan nyata.

2. KAJIAN PUSTAKA

Media

Menurut Gerlach dan Ely dalam Kristanto secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Kristanto, 2016). Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Gunawan & Ritonga, 2019). Menurut Rohani media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Sejalan dengan itu, Blake dan Horalsen dalam (Fikri & Madona, 2018) juga mengemukakan pendapatnya tentang media. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa/menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.

Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Gunawan & Ritonga pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Gunawan & Ritonga, 2019). Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Knowles mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses mengatur siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Sementara Slavin mengatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman (Fikri & Madona, 2018). Pembelajaran, proses terkecil secara formal, menentukan apakah dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi teratur antara sumber belajar, guru, dan siswa. Model pembelajaran yang akan diterapkan sebelumnya telah ditetapkan, dan interaksi komunikasi ini terjadi baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung melalui penggunaan media.

Media Pembelajaran

Menurut Firmadani media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik.

Menurut Pratiwi dalam Novita et al., mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Novita et al., 2019). Media Pembelajaran menurut Arsyad merupakan segala peralatan komunikasi berupa hardware dan juga *software* yang di rancang, dimanfaatkan serta diatur untuk memenuhi kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2010).

Arsip

Arsip merupakan salah satu sumber yang terkuat akan kebenaran yang dimiliki oleh organisasi maupun instansi. Menurut Barthos Arsip (record) yang dalam istilah bahasa Indonesia ada yang menyebutkan sebagai “warkat”, setiap catatan tertulis baik dalam bentuk gambar ataupun bagan yang memuat keterangan-keterangan mengenai sesuatu subyek (pokok persoalan) ataupun peristiwa yang dibuat orang untuk membantu daya ingatan orang pula. Menurut Gie yang mengemukakan bahwa arsip adalah sekumpulan warkat yang disimpan secara sistematis dan mempunyai suatu nilai guna yang setiap kali dapat dipergunakan.

Microsoft Access

Menurut Erhans dalam (Sovia, 2020) *Microsoft Access* adalah program yang dipergunakan dalam merancang, membuat dan mengolah *database*/basis data. Program *Access* ini merupakan salah satu aplikasi basis data yang banyak digunakan dalam mengolah basis data, karena pengaplikasiannya yang mudah dan fleksibel untuk diintegrasikan dengan program lain.

Sedangkan menurut Arif dan Purwoko merupakan sebuah program aplikasi basis data komputer yang berbasis data relasional (sekumpulan informasi yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki tujuan tertentu) (Arif & Purwoko, 2017). Aplikasi ini merupakan salah satu anggota dari beberapa aplikasi keluaran *Microsoft Office*. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data bernama *Microsoft Jet Database Engine*, dan juga menggunakan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan para pengguna.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran arsip *digital* menggunakan *Microsoft Access* dilaksanakan di SMK Negeri 49 Jakarta yang berlokasi di Jalan Sarang Bango No. 1 Rt. 006 Rw. 004, Cilincing, Jakarta Utara, 14150 dengan responden peserta didik program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – September 2023. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian riset dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Pada penelitian ini model yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Google Form* yaitu melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik yang mempelajari materi dokumen/arsip berbasis *digital* di SMK Negeri 49.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Media Pembelajaran Arsip *Digital*

Media pembelajaran arsip *digital* khususnya prosedur pencatatan surat masuk dan keluar dikembangkan dengan *software* berbasis *Microsoft Access*. Proses pengembangan produk ini dimulai dengan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai permasalahan untuk mengembangkan media pembelajaran. Selain itu peneliti juga menganalisis tentang kurikulum, media pembelajaran dan materi. Analisis dilakukan dengan observasi, pra riset dengan peserta didik dan wawancara dengan guru MPLB.

Setelah menemukan permasalahan-permasalahan yang ditemukan di lapangan maka selanjutnya adalah merumuskan tujuan dari pengembangan arsip *digital*. Tahap selanjutnya adalah menentukan cakupan isi data yang terdapat pada media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan yaitu materi pengolahan surat masuk dan surat keluar serta disposisi pada media pembelajaran. Setelah tahap penentuan cakupan isi data maka selanjutnya adalah tahap *desain*. Pada tahap ini dibuat *Flowchart* dan *Storyboard*. Pembuatan *Flowchart* dan *Storyboard*

bertujuan untuk menjelaskan produk yang dibuat dan dapat dikembangkan, baik itu untuk tampilan produk serta isi dari aplikasi arsip *digital*.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan dan implementasi, yaitu pembuatan produk dan validasi oleh para ahli. Selanjutnya produk di revisi tahap pertama dan tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi adalah penilaian oleh peserta didik melalui 3 tahap yaitu: uji perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil, revisi tahap kedua dan terakhir yaitu uji coba lapangan.

Karakteristik Media

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi yang berbasis *Microsoft Access*. Produk ini berjudul “Arsip *Digital* Pencatatan Surat Masuk dan Keluar” sehingga berfokus pada pengarsipan dalam pencatatan surat masuk dan keluar. Produk ini dapat digunakan pada perangkat komputer atau laptop. Tampilan awal pada produk ini adalah halaman *Login* dengan memasukkan *username* dan *password*. Pada produk ini terdapat menu pengisian data surat masuk, surat keluar, tujuan disposisi, disposisi dan laporan.

Kemudian dalam menu tersebut terdapat tombol *previous*, tambah, simpan, hapus, *next* dan cari data. Untuk melihat hasil pengisian, maka dalam menu laporan terdapat sub menu yaitu laporan surat masuk, laporan surat keluar, laporan tujuan disposisi dan laporan disposisi. Hasil dari laporan tersebut dapat di *print out*. Untuk keluar dari produk tersebut dapat menekan *x* pada bagian kanan atas layar.

Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli

Pada kelayakan media di validasi oleh para ahli sebagai berikut:

Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, maka dapat dianalisis tiap butirnya berdasarkan aspek *desain*/tampilan dan aspek teknis/pemrograman. Hasil yang diperoleh dari aspek *desain*/tampilan adalah sebesar 36 dan aspek teknis/pemrograman adalah sebesar 25. Sehingga total yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah 61. Untuk *persentase* kelayakan pada uji kelayakan media ini mendapatkan skor 81,3% terdapat pada interval “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran arsip *digital* yang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, maka dapat dianalisis tiap butirnya berdasarkan aspek isi dan tujuan dan aspek pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari aspek isi dan tujuan adalah sebesar 35 dan aspek pembelajaran adalah sebesar 32. Sehingga total diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 67. Untuk *persentase* kelayakan pada uji kelayakan materi ini

mendapatkan skor 89,3% terdapat pada interval “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran arsip *digital* yang dikembangkan menurut penilaian ahli materi termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, maka dapat dianalisis tiap butirnya berdasarkan aspek penggunaan bahasa, aspek ketepatan bahasa dan aspek keterbacaan dan komunikatif. Hasil yang diperoleh dari aspek penggunaan bahasa adalah sebesar 15, aspek ketepatan bahasa adalah sebesar 20 dan aspek keterbacaan dan komunikatif adalah sebesar 15. Sehingga total diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa adalah 50. Untuk *persentase* pada uji kelayakan bahasa ini mendapatkan skor 100% terdapat pada interval “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran arsip *digital* yang dikembangkan menurut penilaian ahli bahasa termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Respon Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Terdapat 3 tahap pada penilaian peserta didik sebagai berikut:

Uji Perorangan (one to one)

Hasil dari uji coba perorangan (*one to one*) dari 3 peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi melalui angket yaitu diperoleh rata-rata sebesar 89,6. Sehingga *persentase* pada uji coba perorangan ini mendapatkan skor 89,6% terdapat pada interval “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran arsip *digital* yang dikembangkan dan di uji coba perorangan termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 peserta didik melalui angket dengan metode *sampling* yaitu diperoleh rata-rata sebesar 68,2. Sehingga *persentase* pada uji coba kelompok kecil ini mendapatkan skor 75,7% terdapat pada interval “Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran arsip *digital* yang dikembangkan dan di uji coba kelompok kecil termasuk ke dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada 20 peserta didik melalui angket dengan metode *sampling* yaitu diperoleh rata-rata sebesar 78,2. Sehingga *persentase* pada uji coba lapangan ini mendapatkan skor 86,8% terdapat pada interval “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran arsip *digital* yang dikembangkan dan di uji coba lapangan termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran arsip *digital* menggunakan *Microsoft Access* pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat dijalankan pada perangkat laptop atau komputer. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mengacu pada metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Access* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Kelayakan media memperoleh persentase sebesar 81,3% dengan kategori “Sangat Layak”, kelayakan materi sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Layak”, dan kelayakan bahasa sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil uji coba perorangan terhadap tiga peserta didik memperoleh persentase sebesar 89,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan sepuluh peserta didik diperoleh persentase sebesar 75,7% dengan kategori “Layak”, sedangkan pada uji coba lapangan dengan dua puluh peserta didik diperoleh persentase sebesar 86,8% dengan kategori “Sangat Layak”.

Dengan demikian, produk media pembelajaran arsip *digital* ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli, dinyatakan layak berdasarkan uji coba kelompok kecil, serta dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan keterbatasan penelitian, produk media pembelajaran arsip *digital* ini disarankan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna membantu guru dan peserta didik dalam proses praktik pengelolaan surat masuk, surat keluar, serta pendisposisian arsip. Guru juga diharapkan dapat menggunakan produk ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menunjang dan mempermudah proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas kepada guru agar lebih mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya melalui pemanfaatan perangkat lunak *Microsoft Access* dalam pengembangan media pembelajaran arsip *digital*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. M., & Purwoko, H. (2017). Sistem informasi MSDM menggunakan Microsoft Access dan OneDrive pada Politeknik LP3I Kampus Depok. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/string.v2i1.1735>
- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran* (Vol. 1). Azhar Arsyad.
- BPS RI. (2022). *Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) 2021*. Badan Pusat Statistik.
- Bukhori, A. (2022). Meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran melalui in house training di SMP Negeri 9 Bogor. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 2(2), 119-123. <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i2.7134>
- Fadillah F Nadya, Pratama Aditya, F. S. (2021). Pengembangan desain pelatihan penggunaan digital learning platform bagi mahasiswa bidang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1-7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4726326>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif* (pp. 1-199). Samudera Biru. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Raja Grafindo Persada. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurfadillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak.
- Rifauddin, M. (2016). Pengelolaan arsip elektronik berbasis teknologi. *Khizanah Al-Hikmah Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*.
- Siska Cahya, S. U. K. (2019). Pengaruh metode mengajar dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X mata pelajaran kearsipan kompetensi keahlian administrasi perkantoran. *News.Ge*, 1.
- Sovia, R. (2020). Rancang bangun sistem informasi e-arsip berbasis Microsoft Access dalam penanganan arsip inaktif (storing, placing, finding) di Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kota Malang. *Vokasindo*, 1, 39-56.
- Sunardi, O., Suchyadi, Y., & Suhardi, E. (2022). The use of multimedia as an effort to improve elementary teacher comprehension ability and creative thinking skills in following science study courses. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 6(2), 201-205. <https://doi.org/10.33751/jhss.v6i2.5392>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenata Media Group.