
Pengembangan Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis Wizer.me Materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta

Aufa Hijrah^{1)*}, Roni Faslah²⁾, Eka Dewi Utari³⁾

^{1, 2, 3)} Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

Email : upaaupa28@gmail.com
ronifaslah@unj.ac.id
ekadewiutari@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan, mengetahui tingkat validitas, dan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran E-LKPD berbasis Wizer.Me pada materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli desain pembelajaran, serta peserta didik kelas X SMKN 46 Jakarta yang mengikuti uji one-to-one dan small group. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 93,75%, sedangkan validasi ahli media dan ahli desain pembelajaran masing-masing memperoleh 90%, seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Wizer.Me yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta.

Kata kunci: ADDIE, E-LKPD, Media Pembelajaran, Otomatisasi Perkantoran, Wizer.Me.

Abstract

This study aimed to describe the development stages and determine the validity and practicality of Wizer.Me-based Electronic Student Worksheets (E-LKPD) for Office Automation materials at SMKN 46 Jakarta. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects involved one material expert, one media expert, one instructional design expert, and tenth-grade students of SMKN 46 Jakarta who participated in one-to-one and small-group trials. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the material expert validation obtained a score of 93.75%, while media expert and instructional design expert validations each obtained 90%, all categorized as highly feasible. The practicality test obtained a score of 92%, categorized as highly practical. Therefore, the Wizer.Me-based E-LKPD developed in this study met the criteria of validity and practicality and was suitable for use as a learning medium for Office Automation materials at SMKN 46 Jakarta.

Keywords: ADDIE, E-LKPD, Learning Media, Office Administration Automatio, Wizer.Me.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Kemudahan akses terhadap informasi mendorong pendidik untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi agar kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif. Guru diharapkan mampu menyesuaikan perannya sebagai fasilitator dengan merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Saraswati et al., 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan berbagai bentuk media digital, seperti kuis daring, tugas berbasis gambar, presentasi, dan video pembelajaran yang dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar (Herlina et al., 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

2024

sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan dalam membantu penyampaian materi serta mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi memungkinkan media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menyediakan aktivitas dan evaluasi yang dapat dilakukan secara lebih fleksibel. Pemanfaatan teknologi digital dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh sumber belajar dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih optimal (Fricticarani et al., 2023). Dalam pendidikan vokasi, penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menjadi penting karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan.

Permasalahan tersebut ditemukan dalam pembelajaran Otomatisasi Perkantoran pada kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 46 Jakarta. Berdasarkan hasil pengamatan awal, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dari sepuluh peserta didik yang diamati, terdapat tiga peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 60, sedangkan kriteria ketuntasan yang digunakan adalah 75. Selain permasalahan pencapaian belajar, proses pembelajaran juga masih menunjukkan kecenderungan teacher-centered. Peserta didik yang aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat hanya sekitar 10%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media yang dapat memberikan kesempatan untuk belajar dan berlatih secara lebih aktif.

Permasalahan lainnya berkaitan dengan keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran, proses pembelajaran masih banyak menggunakan dokumen elektronik sederhana yang dipadukan dengan PowerPoint. Media tersebut belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan penyajian langkah kerja secara sistematis dan latihan yang dapat dilakukan secara mandiri. Keterbatasan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi salah satu kendala dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung permasalahan tersebut adalah pengembangan Electronic Student Worksheet (E-LKPD). E-LKPD memungkinkan lembar kerja disajikan dalam bentuk digital dengan mengintegrasikan materi, aktivitas pembelajaran, latihan, dan evaluasi. Penggunaan E-LKPD yang interaktif dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Habsyi et al., 2022). Dalam penelitian ini, E-LKPD dikembangkan menggunakan platform Wizer.Me yang memiliki berbagai fitur untuk mendukung kegiatan pembelajaran interaktif, seperti pilihan ganda, isian, uraian, pencocokan jawaban, penyisipan video dan dokumen, serta respons dalam bentuk audio. Fitur tersebut memberikan peluang untuk menyajikan materi dan aktivitas pembelajaran dengan bentuk yang lebih bervariasi.

Pemilihan Wizer.Me didukung oleh hasil analisis kebutuhan terhadap 36 peserta didik kelas X SMKN 46 Jakarta. Berdasarkan hasil pra-survei, sebanyak 83,3% peserta didik menyatakan setuju terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik seperti Wizer.Me pada materi Otomatisasi Perkantoran. Hasil tersebut menunjukkan adanya kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan media yang selama ini digunakan. Selain itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena E-LKPD berbasis Wizer.Me dikembangkan secara khusus untuk materi Otomatisasi Perkantoran pada peserta didik kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 46 Jakarta. Produk yang dikembangkan memanfaatkan fitur interaktif Wizer.Me berupa integrasi video, audio, dokumen digital, dan evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbasis Wizer.Me pada materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta, mengetahui tahapan pengembangannya, serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dihasilkan. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE

yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Melalui penelitian ini diharapkan dihasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital pada materi Otomatisasi Perkantoran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis Wizer.Me pada materi Otomatisasi Perkantoran untuk peserta didik kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 46 Jakarta. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kondisi pembelajaran yang ditemukan di sekolah.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, permasalahan pembelajaran, kurikulum, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Data awal diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan E-LKPD, meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, materi, aktivitas pembelajaran, video, serta instrumen evaluasi. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk pada platform Wizer.Me, kemudian produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik menggunakan evaluasi *one-to-one* dan *small group*. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai hasil pengembangan dan memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi serta uji coba yang telah dilakukan.

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli desain pembelajaran, serta peserta didik kelas X SMKN 46 Jakarta yang terlibat dalam uji *one-to-one* dan *small group*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan kuesioner respons peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi ahli untuk menentukan tingkat kelayakan media dan persentase respons peserta didik untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Kriteria penilaian validitas dan kepraktisan digunakan untuk menentukan kategori hasil pengembangan. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan produk serta pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga tidak dilakukan pengujian efektivitas melalui eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran E-LKPD berbasis Wizer.Me pada materi Otomatisasi Perkantoran untuk peserta didik kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 46 Jakarta. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dilakukan secara berurutan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa E-LKPD yang dihasilkan telah melalui proses perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba terbatas sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap *Analysis*, diperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik dan permasalahan dalam pembelajaran Otomatisasi Perkantoran. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebelumnya masih

didominasi oleh dokumen elektronik dan PowerPoint, sedangkan peserta didik membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam menentukan karakteristik E-LKPD yang dikembangkan. Hasil ini sejalan dengan Habsyi et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD interaktif dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan memberikan dasar yang jelas dalam menentukan bentuk dan fitur media yang dikembangkan.

Pada tahap *Design*, rancangan E-LKPD disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah. Perancangan meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, materi pembelajaran, video, aktivitas interaktif, dan instrumen evaluasi. Wizer.Me dipilih karena dapat mengintegrasikan materi, gambar, video, lembar kerja digital, kuis, serta umpan balik dalam satu media. Produk juga dirancang agar dapat diakses menggunakan komputer maupun telepon pintar sehingga sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Rancangan visual menggunakan kombinasi warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak yang disesuaikan agar media mudah dibaca dan menarik bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Branch (2009) bahwa tahap *design* dalam model ADDIE berfungsi menghasilkan rancangan yang menjadi pedoman dalam proses pengembangan produk.

Tahap *Development* menghasilkan produk E-LKPD berbasis Wizer.Me yang memuat materi, video pembelajaran, gambar, aktivitas interaktif, kuis, dan umpan balik. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi untuk mengetahui kesesuaian produk sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran E-LKPD

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	93,75%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi aspek tampilan, desain pembelajaran, isi materi, dan kemudahan penggunaan. Beberapa masukan validator, seperti penyederhanaan tampilan, penambahan tujuan pembelajaran, serta perbaikan bahasa dan petunjuk soal, digunakan sebagai dasar revisi produk. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses validasi dan revisi membantu menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *Implementation*, produk yang telah direvisi diuji melalui *one-to-one* dan *small group* untuk mengetahui kepraktisannya.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan E-LKPD

Uji Coba	Persentase	Kategori
<i>One-to-One</i>	100%	Sangat praktis
<i>Small group</i>	92%	Sangat praktis

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Hasil uji coba menunjukkan bahwa E-LKPD mudah digunakan dan dapat mendukung peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Nur Elisa et al. (2024) dan Prayitno et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap *Evaluation* dilakukan dengan meninjau hasil validasi dan uji coba untuk memastikan produk telah diperbaiki sesuai masukan yang diberikan. Secara keseluruhan, E-LKPD berbasis Wizer.Me memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital pada materi Otomatisasi Perkantoran. Penelitian ini terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan sehingga belum mengukur

efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD berbasis Wizer.Me pada materi Otomatisasi Perkantoran berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan telah melalui proses perancangan, validasi, revisi, dan uji coba terbatas kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media, desain pembelajaran, dan materi, sedangkan hasil uji coba menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kepraktisan. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Wizer.Me dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital pada materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta. Penelitian ini terbatas pada pengembangan serta pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik belum menjadi bagian dari penelitian.

REFERENSI

- Azizah, N. F. B., Saenab, S., & Hasanuddin. (2026). Enhancing learning outcomes and independence through Wizer.Me-based student worksheets. *Jurnal IPA Terpadu*. <https://doi.org/10.35580/dzjzcal2>
- Budiningtyas, H., & Nugrananda, J. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis website Wizer.Me pada topik membaca cerita dan memahami bacaan kelas IV SDN 1 Trenggeng. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(3), 3062–3074. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3931>
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2024). Pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi Wizer.Me pada mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di sekitar kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Fahmi, S., Priwantoro, S. W., & Virdasari, A. (2023). Electronic students worksheet on linear equations and inequalities. *Polynom: Journal in Mathematics Education*. <https://doi.org/10.14421/polynom.2022.023-01>
- Fitriarahmah, S. S., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2025). Pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi Wizer.Me pada mata pelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38779>
- Ganitri, N. K. J. S., Agustika, G. N. S., & Anzelina, D. (2026). Electronic student worksheet based on APOS theory to improve the strategic competence of fourth grade elementary school students. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/tscj.v8i1.94143>
- Ghaisani, N. R. T., & Setyasto, N. (2023). The development of Liveworksheets-based electronic student worksheets (E-LKPD) to improve science learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6147–6156. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4571>
- Mahendra, A. (2024). Design and implementation of interactive learning media using SAC 3 application for basic electronics subject at State Vocational High School 5 Padang. *International Journal of Engineering and Collaborative Learning*, 1(1).
- Nildasari, N., & Nur, R. (2024). The effectiveness of Wizer.Me in developing electronic learning materials: A study with English teacher. *JELITA*, 5(2). <https://doi.org/10.56185/jelita.v5i2.649>
- Pamenang, F. D. N., & Ngetje, B. F. (2024). Development of electronic student worksheets assisted with Wizer.Me on redox reactions learning. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 12(1), 75–84. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v12i1.10322>
- Pitriyani, F., Rostikawati, T., & Zen, D. S. (2025). Pengembangan E-LKPD menggunakan website Wizer.Me pada materi pengaruh gaya terhadap benda. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33365>
- Rahayu, S., Ladamay, I., Wiyono, B. B., Susanti, R. H., & Purwito, N. R. (2021). Electronics student worksheet based on higher order thinking skills for grade IV elementary school. *International Journal of Elementary Education* 5(3).

- <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36518>
- Safitri, A. D., MZ., A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.Me untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 389–401. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p389-401>
- Septiana, S., Rizal, R., & Makiyah, Y. S. (2023). Development of electronic student worksheet using problem-based learning model with the Wizer.Me platform on momentum and impulse materials. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 202–214. <https://doi.org/10.26618/jpf.v11i2.10909>
- Widodi, B., Dwandaru, W. S. B., & Nyirahabimana, P. (2026). Developing a guided inquiry electronic student worksheet to foster students' creative thinking and collaboration skills. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.26740/jpps.v15n1.p1-16>