

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan formal merupakan suatu keharusan guna merespons eskalasi perkembangan teknologi. Keterbukaan akses informasi saat ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi bahan ajar secara jauh lebih efisien. Fakta tersebut menuntut adanya pergeseran paradigma mengajar. Tenaga pendidik wajib beradaptasi dengan perubahan yang ada dan tidak lagi memposisikan diri sebagai satu-satunya pusat pengetahuan di dalam kelas. Guru diharapkan dapat menyesuaikan perannya sebagai pembimbing dan fasilitator yang efektif, dengan cara memotivasi siswa, merancang pembelajaran yang sesuai, serta memberikan arahan yang tepat agar proses belajar di kelas tetap berjalan optimal (Saraswati et al., 2021).

Interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar kini sangat bergantung pada pemanfaatan perangkat digital. Sistem pendidikan secara otomatis ikut bertransformasi. Adanya *e-learning* merupakan wujud nyata dari pembaruan tersebut. Pendekatan berbasis elektronik ini secara langsung mampu memangkas berbagai hambatan teknis dan menyederhanakan proses akademik secara keseluruhan. Di sini, guru dapat menghasilkan berbagai ide dan pendekatan pengajaran. Berbagai aplikasi dan metode telah mulai diterapkan untuk mencegah monoton dan kebosanan dalam proses pembelajaran, seperti kuis daring, tugas berbasis gambar dan presentasi yang menarik, video pembelajaran, dan berbagai cara lain untuk mengajar dengan menggunakan perangkat

pembelajaran digital (Herlina et al., 2021). Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan *proyektor LCD* untuk menyajikan materi kepada siswa.

Tatanan budaya dan pendidikan merupakan dua aspek yang tidak bisa dipisahkan. Hubungan timbal balik antara kedua elemen ini menjadi landasan utama dalam membentuk dinamika kehidupan bermasyarakat. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sementara kebudayaan berperan dalam memperkuat keterampilan non-akademik atau *soft skill* (M. A. Sari et al., 2021). Rancangan sistem pendidikan harus disusun secara terarah guna mencetak sumber daya manusia yang adaptif terhadap tantangan masa depan. Realisasi dari target instruksional ini tentu sangat bergantung pada aspek teknis di lapangan. Faktor penentu utamanya terletak pada ketepatan pendidik dalam menyeleksi strategi maupun instrumen pengajaran.

Optimalisasi transfer pengetahuan serta komunikasi dua arah di kelas memerlukan instrumen pendukung berupa media ajar. Tingkat pemahaman siswa terhadap suatu konsep sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih alat bantu tersebut. Di samping mempermudah penguasaan materi, pendekatan ini tergolong efektif untuk menekan kebosanan sehingga atmosfer akademik tetap dinamis. Perkembangan teknologi digital juga memberikan peluang yang lebih luas dalam pemanfaatan media pembelajaran, terutama dalam memperoleh informasi dan mengakses berbagai sumber belajar secara lebih mudah dan fleksibel. (Fricticarani et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kemudahan sekaligus mendukung terciptanya proses belajar yang lebih optimal.

Hambatan terkait dimensi ruang dan waktu kini dapat direduksi secara signifikan melalui pemanfaatan instrumen digital. Kondisi ini memberikan otonomi bagi peserta didik untuk mengkaji bahan ajar secara jauh lebih fleksibel. Beragam sumber belajar juga dapat dijangkau dengan lebih mudah, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk memperoleh informasi dari berbagai referensi. Pendekatan ini dapat memfasilitasi kolaborasi dua arah bersama tenaga pendidik. Menghadapi tantangan masa kini, peleburan teknologi ke dalam sistem instruksional merupakan sebuah keharusan. Strategi tersebut sangat dibutuhkan guna merancang lingkungan akademik yang dinamis, adaptif, serta relevan dengan karakteristik pendidikan era modern.

Tuntutan untuk menghadirkan sarana ajar yang relevan dengan karakteristik siswa mendorong guru untuk terus mengasah kompetensi teknisnya. Digitalisasi pendidikan secara otomatis mendesak tenaga pendidik agar mampu merancang instrumen instruksional yang lebih inovatif. Inovasi pembelajaran sangat penting guna meningkatkan kualitas proses belajar. Seorang pendidik dapat dikatakan inovatif apabila mampu merancang pembelajaran dengan pendekatan yang berbeda, memiliki unsur kebaruan, serta disusun berdasarkan perencanaan yang matang dan tujuan yang jelas. Penerapan inovasi dalam pembelajaran dapat diarahkan guna menggantikan pendekatan konvensional. Lewat terobosan ini, efisiensi sumber daya, alokasi dana, hingga pemakaian energi dapat ditekan secara maksimal. Dampak positif lainnya juga terlihat pada pemerataan layanan pendidikan. Ketika jangkauan akses akademik makin terbuka lebar, mutu kegiatan belajar di kelas secara otomatis akan ikut terangkat (Zakiyah et al., 2023).

Penguasaan substansi Otomatisasi Perkantoran rupanya masih menjadi kendala nyata bagi sebagian siswa. Kondisi tersebut terekam langsung dari pencapaian akademik di kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, SMKN 46 Jakarta. Patokan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 nyatanya gagal dipenuhi secara klasikal. Terdapat tiga dari total sepuluh peserta didik yang perolehan nilainya tertahan pada angka rata-rata 60. Celah kognitif yang teridentifikasi dari minimnya skor evaluasi ini menuntut adanya intervensi taktis di lapangan. Penciptaan alat bantu ajar yang lebih segar dan tepat sasaran menjadi sebuah keharusan. Melalui pengembangan media instruksional inovatif tersebut, hambatan belajar siswa diyakini dapat teratasi sekaligus mendorong efektivitas pengajaran secara menyeluruh.

Persoalan di ruang kelas nyatanya tidak terbatas pada rendahnya angka capaian akademik. Dinamika partisipasi siswa turut menjadi sorotan utama. Pengamatan awal memperlihatkan dominasi pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dampaknya sangat terasa. Mayoritas peserta didik cenderung pasif tanpa memberikan umpan balik apa pun. Siswa yang berinisiatif diskusi, merespons pertanyaan pendidik, hingga mengajukan pendapat berkisar di angka 10% saja. Atmosfer satu arah ini dapat menghambat siswa untuk mengkonstruksi pemahamannya.

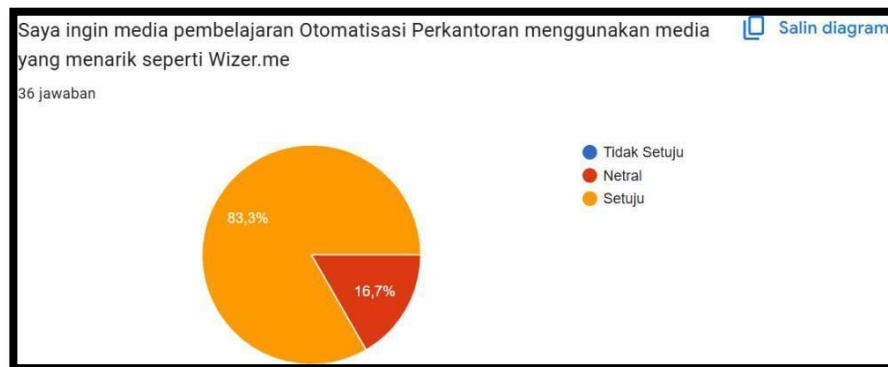
Fakta di lapangan menunjukkan terbatasnya variasi instrumen ajar pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran. Situasi ini tervalidasi secara langsung melalui sesi tanya jawab bersama guru pengampu terkait. Praktik pengajaran di kelas selama ini bergantung pada distribusi dokumen elektronik sederhana yang

sebatas dipadukan dengan tayangan *PowerPoint*. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media tersebut belum mampu mengakomodasi seluruh kebutuhan pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan demonstrasi langkah kerja secara sistematis dan latihan yang dapat dilakukan secara mandiri. Minimnya ketersediaan media pembelajaran yang interaktif menjadi kendala operasional utama bagi tenaga pendidik dalam menstimulasi partisipasi aktif peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar.

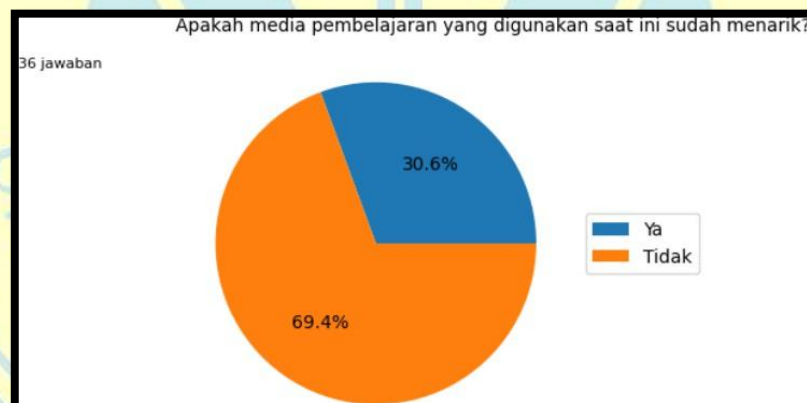
Kendala pengerjaan tugas praktik maupun penyelesaian kasus administrasi digital pada dasarnya merupakan akibat dari lemahnya penguasaan materi. Peserta didik dipastikan kesulitan mengimplementasikan sistem Otomatisasi Perkantoran apabila fondasi teoretis beserta tahapan prosedur kerjanya belum dipahami secara matang. Apabila kondisi ini terus berlanjut, maka kompetensi yang diharapkan dalam capaian pembelajaran berpotensi tidak tercapai secara optimal, sehingga dapat memengaruhi kesiapan peserta didik dalam menghadapi praktik kerja lapangan maupun dunia kerja.

Langkah diagnostik berupa analisis kebutuhan telah dilaksanakan pada peserta didik kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 46 Jakarta. Identifikasi lapangan ini dilakukan guna merumuskan solusi spesifik atas rendahnya tingkat kemandirian serta minimnya partisipasi belajar siswa. Berbekal data empiris tersebut, rancangan media instruksional baru kemudian dikembangkan. Formulasi yang diusulkan berwujud Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*) yang terintegrasi dengan *platform Wizer.Me*. Penciptaan alat bantu ajar ini diproyeksikan mampu menjembatani kendala

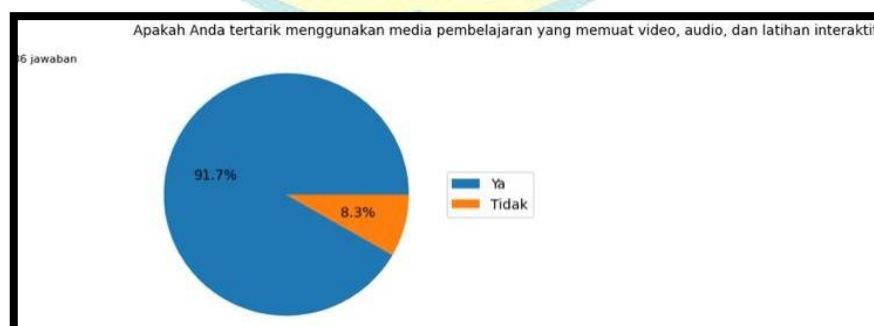
pemahaman konsep di kelas, mengingat desain teknisnya telah diselaraskan secara presisi dengan karakteristik materi sekaligus profil kognitif peserta didik.



Gambar 1. 1 Pra Survei Ketertarikan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wizer.Me*



Gambar 1. 2 Hasil Analisis Kebutuhan Mengenai Kemenarikan Media Pembelajaran



Gambar 1. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Mengenai Ketertarikan Media Interaktif



Gambar 1. 4 Hasil Analisis Kebutuhan Mengenai Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.Me

Penentuan spesifikasi desain instrumen ajar mutlak membutuhkan landasan data empiris. Berpijak pada prinsip tersebut, tahapan pengembangan ini diawali dengan pelaksanaan analisis kebutuhan terhadap 36 peserta didik kelas X di SMKN 46 Jakarta. Asesmen pra-pengembangan ini difokuskan untuk menggali tiga elemen dasar. Ketiga elemen tersebut mencakup karakteristik siswa, hambatan akademis di kelas, serta ekspektasi mereka terhadap sarana instruksional. Pemetaan awal ini merupakan fase esensial dalam riset pengembangan. Seluruh informasi faktual yang terjaring nantinya berkedudukan sebagai tolok ukur utama dalam merumuskan format maupun fitur teknis media pembelajaran (Muqdamien et al., 2021). Instrumen berupa kuesioner didistribusikan guna menjaring data primer secara langsung. Peneliti merancang angket tersebut untuk memetakan beberapa indikator spesifik di lapangan. Fokus utamanya pada rekam jejak pemakaian sarana ajar saat ini, identifikasi kesulitan siswa dalam mempelajari Otomatisasi

Perkantoran, serta tuntutan akan ketersediaan perangkat instruksional yang interaktif. Di samping penjabaran masalah tersebut, jajak pendapat ini secara khusus juga merekam respons awal peserta didik terhadap rencana inovasi *E-LKPD* berbantuan *platform Wizer.Me*.

Dominasi penggunaan perangkat seperti *PowerPoint* dan *Wordwall* dalam rutinitas kelas rupanya memunculkan kejenuhan. Mayoritas peserta didik secara tegas menginginkan terobosan berupa sarana ajar yang lebih hidup. Ekspektasi mereka mengarah pada instrumen berbasis multimediamencakup integrasi video, rekaman suara, hingga format latihan soal yang memungkinkan timbal balik seketika. Pemetaan karakteristik inilah yang kemudian diadopsi sebagai kerangka acuan utama dalam merakit spesifikasi produk. Target utamanya adalah mendesain pengalaman belajar yang mampu memancing partisipasi aktif di lapangan. Argumentasi ini semakin kuat jika ditautkan dengan kajian Habsyi et al. (2022). Riset terdahulu tersebut mengonfirmasi adanya peningkatan keterlibatan siswa berkat penerapan *E-LKPD* yang interaktif. Berlandaskan deretan temuan empiris dan rujukan teoretis inilah, langkah rancang bangun *E-LKPD* terintegrasi *platform Wizer.Me* untuk spesifikasi materi Otomatisasi Perkantoran akhirnya ditetapkan sebagai solusi konkret.

Berdasarkan pra-survei yang dilakukan peneliti pada tahun 2026 melalui penyebaran kuesioner kepada 36 peserta didik kelas X SMKN 46 Jakarta, diketahui bahwa 83,3% peserta didik menyatakan setuju terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti *Wizer.Me*, pada materi Otomatisasi Perkantoran. Sementara itu, sebanyak 16,7% peserta didik memberikan tanggapan

netral dan tidak terdapat peserta didik yang menyatakan ketidaksetujuan. Kondisi media yang relatif terbatas sehingga belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me*. Harapannya dapat meningkatkan ketertarikan dan membantu pemahaman peserta didik terhadap materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta.

E-LKPD merupakan bentuk pengembangan LKPD yang diintegrasikan dengan teknologi multimedia (Sari et al., 2022). Sistem *E-LKPD* memiliki tingkat kompatibilitas yang tinggi untuk diakses secara langsung melalui berbagai perangkat portabel, terutama ponsel pintar maupun laptop memudahkan peserta didik dalam mengakses materi dan menyelesaikan tugas. Muatan interaktif yang terintegrasi pada *E-LKPD* diyakini mampu menekan rasa jenuh sekaligus menghidupkan atmosfer kegiatan belajar. Kehadiran format penyajian dua arah ini jelas menawarkan opsi perangkat ajar yang relevan. Lebih dari sekadar variasi teknis di dalam kelas, pengadopsian lembar kerja berbasis elektronik tersebut merupakan wujud penyelarasan konkret antara praktik pendidikan dengan laju digitalisasi masa kini.

Menurut (JK & Yuliani, 2021), spesifikasi teknis yang menjadi ciri khas dari *E-LKPD* dari segi aksesibilitas instrumen ini dipublikasikan dalam wujud tautan web maupun struktur HTML. Keputusan teknis tersebut diambil untuk kepraktisan penggunaan secara daring. Pada aspek substansi, bahan ajar elektronik ini tidak sebatas memaparkan teks kontekstual secara kaku. Konstruksi materinya telah dirancang agar terintegrasi langsung dengan berbagai komponen multimedia,

khususnya sisipan video dan ragam elemen visual.

Peningkatann mutu pencapaian akademik siswa merupakan salah satu kontribusi nyata dari penerapan *E-LKPD*. Tren positif ini bisa terjadi karena konstruksi materinya sistematis sekaligus ramah kognitif. Walau sarat akan nilai kepraktisan, instrumen elektronik ini bukanlah produk tanpa celah. Fase rancang bangunnya masih menyimpan sejumlah titik lemah yang wajib diantisipasi secara cermat oleh tenaga pendidik. Kekurangan tersebut umumnya diketahui melalui proses validasi oleh para ahli. Proses validasi tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk sehingga kualitas *E-LKPD* dapat terus ditingkatkan (Prastika & Masniladevi, 2021).

Karakteristik utama *Wizer.Me* terletak pada aktivitas pembelajaran yang variatif dan fleksibel, didukung oleh fitur yang memungkinkan penambahan media audio dan video (Kumalasari & Julianto, 2021). *Website* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ), karena memudahkan guru dalam mengelola kegiatan belajar secara daring. Melalui *platfrom* ini, guru dapat menyusun berbagai aktivitas pembelajaran seperti pembuatan LKPD, evaluasi harian, kegiatan pengayaan, remedial, hingga pemberian tugas rumah secara lebih praktis. Selain itu, adanya fitur evaluasi yang tersedia juga membantu guru dalam menilai hasil belajar peserta didik dengan lebih mudah dan efisien.

Menurut (Sulastri et al., 2023), *Wizer.Me* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: tampilan *E-LKPD* yang menarik karena didukung tema yang tersedia, variasi jenis soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru termasuk soal

bertipe Analisis Nasional, kemampuan memuat gambar, audio, dan video pendukung pembelajaran, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat. Selain itu, seluruh proses pengerjaan dan pengumpulan tugas dilakukan secara online sehingga guru dapat langsung mengetahui hasil belajar peserta didik.

Implementasi *platform Wizer.Me* di ruang kelas nyatanya terdapat sejumlah celah teknis. Meskipun sarat akan fitur interaktif, pendidik tetap dituntut untuk memetakan dan mengantisipasi berbagai titik lemah operasional dari sistem tersebut sebelum benar-benar mengaplikasikannya secara penuh. Tidak semua guru memiliki kemampuan dan pemahaman yang cukup dalam mengembangkan *E-LKPD* berbasis *Website*, sehingga diperlukan penyesuaian dan pelatihan agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, ketersediaan jaringan internet yang belum stabil di setiap sekolah menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis digital. Penggunaan *platform* ini juga dapat menghadapi berbagai hambatan lain, seperti kendala teknis dalam pengoperasian, keterbatasan biaya, kesiapan organisasi sekolah, kondisi psikologis pengguna, serta kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, pemanfaatan *Wizer.Me* perlu disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan masing-masing sekolah agar dapat berjalan secara efektif.

Ketersediaan ragam fitur pada *platform Wizer.Me* berpotensi mentransformasi pembelajaran Otomatisasi Perkantoran menjadi lebih interaktif dan variatif. Secara konseptual, pemanfaatan instrumen digital ini diproyeksikan mampu meningkatkan atensi dan partisipasi aktif peserta didik. Data empiris menunjukkan masih adanya kendala kognitif dalam penguasaan materi.

Karakteristik substansi Otomatisasi Perkantoran yang melingkupi tata kelola administrasi, pengoperasian teknologi kantor, dan pemrosesan dokumen elektronik mensyaratkan integrasi yang solid antara pemahaman teoretis dan kecakapan teknis. Tingkat kompleksitas dan sifat materi yang aplikatif sering memicu hambatan bagi peserta didik, terutama dalam menginternalisasi alur kerja administratif serta mengimplementasikan perangkat teknologi secara presisi. Kondisi faktual ini selaras dengan temuan (Hartanti & Puspasari, 2013) yang menegaskan bahwa efektivitas pengajaran di rumpun administrasi perkantoran mutlak bergantung pada struktur penyajian materi yang sistematis dan kontekstual guna menjamin tercapainya pemahaman dan kemampuan aplikasi konsep secara maksimal.

Materi Otomatisasi Perkantoran memiliki peranan penting bagi peserta didik kelas X karena menjadi salah satu dasar kompetensi yang perlu dikuasai dalam bidang keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Penguasaan konseptual atas substansi materi ini memiliki urgensi yang bersifat krusial, baik sebagai prasyarat akademik untuk tahapan pembelajaran lanjutan maupun sebagai fondasi kompetensi vokasional guna menghadapi realitas dunia kerja. Kapasitas teknis dalam tata kelola dokumen serta eksekusi tugas-tugas administratif secara digital saat ini telah menjadi kualifikasi esensial yang dituntut oleh sektor industri. Berlandaskan urgensi tersebut, penyelenggaraan instruksional pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran harus diimplementasikan seoptimal mungkin guna memastikan peserta didik mampu menginternalisasi materi sekaligus memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan. Argumentasi tersebut diperkuat oleh temuan empiris dari (Handayani et al., 2025). Kajian ini menegaskan bahwa

pemilihan instrumen ajar yang presisi terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan konseptual sekaligus capaian akademik peserta didik. Efektivitas tersebut secara khusus terlihat jelas pada skema instruksional yang berorientasi praktikal serta terintegrasi dengan sarana teknologi.

Berpijak pada rasionalisasi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan instrumen ajar berwujud *E-LKPD* terintegrasi *platform Wizer.Me* untuk spesifikasi materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta. Luaran riset ini diproyeksikan mampu memfasilitasi peserta didik dalam menginternalisasi konsep akademik, mengasah kecakapan teknis melalui penugasan terstruktur, sekaligus menstimulasi tingkat partisipasi aktif di kelas. Dari perspektif tenaga pendidik, kehadiran inovasi ini menawarkan alternatif media instruksional yang lebih interaktif dan selaras dengan tuntutan digitalisasi pendidikan. Secara komprehensif, perancangan media pembelajaran digital ini diorientasikan tidak sebatas pada akselerasi penguasaan teoretis, melainkan turut berkontribusi signifikan dalam pembentukan kompetensi vokasional peserta didik sebagai persiapan aktual memasuki dunia kerja.

Keputusan untuk mengadopsi *platform Wizer.Me* sebagai basis pengembangan instrumen didorong oleh ketiadaan kajian terdahulu yang secara spesifik merancang *E-LKPD* serupa pada materi Otomatisasi Perkantoran di SMKN 46 Jakarta. Pemilihan *platform* ini juga dipertimbangkan melalui aspek keunggulan teknisnya. *Wizer.Me* diidentifikasi memiliki fasilitas penunjang instruksional yang komprehensif, khususnya dalam mengakomodasi perumusan berbagai variasi instrumen evaluasi, mulai dari format pilihan ganda, isian, penjabaran uraian,

hingga model pencocokan jawaban. Media ini juga memungkinkan guru menambahkan video dari *YouTube*, menyisipkan dokumen *PDF*, serta menggunakan fitur *audio response* yang dapat digunakan peserta didik untuk memberikan jawaban dalam bentuk suara. Berbagai fitur tersebut dapat memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi salah satu pertimbangan dalam penggunaan *Wizer.Me*.

Orisinalitas kajian ini berpusat pada perancangan instrumen *E-LKPD* terintegrasi *platform Wizer.Me* yang secara spesifik menyasar materi Otomatisasi Perkantoran bagi peserta didik kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 46 Jakarta. Aspek kebaruan tersebut terlihat kontras apabila dikomparasikan dengan tren penelitian terdahulu, yang mana pengadopsian *platform* serupa secara mayoritas masih didominasi oleh rumpun mata pelajaran umum, seperti IPA, IPAS, Matematika, serta Bahasa Indonesia. Selain itu, produk yang dikembangkan memanfaatkan berbagai fitur interaktif *Wizer.Me* seperti integrasi video, audio, dokumen digital, dan evaluasi otomatis yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Otomatisasi Perkantoran.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada penjabaran latar belakang sekaligus fokus kajian yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dikonstruksikan ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan untuk pengembangan yang dilakukan untuk media pembelajaran *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* pada Materi Otomatisasi Perkantoran pada SMKN 46 Jakarta?

2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* pada Materi Otomatisasi Perkantoran yang layak pada SMKN 46 Jakarta?
3. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* yang praktis pada Materi Otomatisasi Perkantoran pada SMKN 46 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan pelaksanaan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan untuk pengembangan yang dilakukan untuk media pembelajaran *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* pada Materi Otomatisasi Perkantoran pada SMKN 46 Jakarta.
2. Mengetahui proses media pembelajaran *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* pada Materi Otomatisasi Perkantoran yang layak pada SMKN 46 Jakarta.
3. Mengetahui hasil media pembelajaran *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* pada Materi Otomatisasi Perkantoran yang praktis pada SMKN 46 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diproyeksikan mampu memperkaya khazanah keilmuan terkait inovasi instrumen instruksional digital, khususnya pada rancang bangun *E-LKPD* berbantuan *platform Wizer.Me* di lingkup pendidikan vokasi. Kajian ini turut memberikan penjabaran komprehensif mengenai

implementasi model pengembangan ADDIE dalam mengonstruksi sarana ajar yang teruji secara empiris lewat asesmen validitas dan kepraktisan. Optimalisasi ragam fitur interaktif pada ekosistem *Wizer.Me* yang mencakup integrasi materi digital, tayangan video, instrumen evaluasi, hingga sistem umpan balik (*feedback*) dikonseptualisasikan sebagai alternatif strategis guna menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Secara keseluruhan, temuan dari riset ini diharapkan mampu berkontribusi sebagai rujukan literatur bagi studi lanjutan maupun pengembangan media elektronik berikutnya, terkhusus pada rumpun mata pelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan rumpun Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Bagi peneliti, pelaksanaan kajian ini berkontribusi langsung dalam memperkaya wawasan konseptual sekaligus pengalaman praksis terkait rancang bangun *E-LKPD* terintegrasi *Wizer.Me* melalui penerapan model ADDIE. Rangkaian riset ini sekaligus menjadi sarana esensial untuk mengakselerasi kompetensi peneliti dalam memformulasikan, memvalidasi kelayakan, hingga mengevaluasi instrumen instruksional digital secara terstruktur, selaras dengan prosedur metodologi pengembangan yang diimplementasikan.

1.4.2.2 Bagi Universitas Negeri Jakarta

Temuan riset ini diproyeksikan mampu berkontribusi sebagai rujukan kepustakaan dan bahan kajian akademis bagi institusi Universitas Negeri Jakarta, terutama dalam upaya akselerasi inovasi pembelajaran berbasis digital. Di samping itu, eksistensi kajian ini turut memperkaya khazanah empiris mengenai implementasi sarana instruksional elektronik di ranah pendidikan vokasi, secara spesifik pada rumpun program keahlian Manajemen Perkantoran.

1.4.2.3 Bagi Pendidik

Bagi tenaga pendidik, luaran riset ini diproyeksikan mampu menjadi referensi sekaligus alternatif instrumen instruksional melalui implementasi *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me*. Pemanfaatan perangkat ajar elektronik ini difungsikan untuk memfasilitasi skema pembelajaran yang lebih interaktif, praktis, dan relevan dengan profil kebutuhan peserta didik. Melalui integrasi media tersebut, tingkat partisipasi aktif siswa di ruang kelas diharapkan dapat terstimulasi secara optimal, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan efektivitas penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

1.4.2.4 Bagi Peserta Didik

Diproyeksikan mampu memfasilitasi peserta didik dalam menginternalisasi substansi materi Otomatisasi Perkantoran melalui format penyajian yang atraktif. Di samping itu, integrasi media ini diorientasikan untuk menstimulasi tingkat partisipasi siswa,

sehingga mereka terdorong untuk terlibat secara aktif dalam keseluruhan skenario aktivitas pembelajaran yang telah dirancang.

