

Transformasi Pembelajaran Akuntansi melalui Platform LMS Wordpress pada Materi Jurnal Khusus Kelas XI SMK Akuntansi di Surabaya

Devi Nur Aini ^{1*}, Susanti ²

^{1, 2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* devinura1234@gmail.com

Abstrak

Urgensi penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Learning Management System (LMS) WordPress sebagai upaya mentransformasi pembelajaran akuntansi di SMK agar lebih fleksibel, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis proses pengembangan, tingkat kelayakan, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS) WordPress. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 dan SMK Negeri 4 Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang ditentukan melalui metode uji coba kelas kecil. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar telaah ahli, lembar validasi ahli materi dan media, serta lembar respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media LMS WordPress memiliki kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata persentase ahli sebesar 96,66% dan skor respon peserta didik mencapai 98,2%. Simpulan penelitian menunjukkan media ini sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana transformasi pembelajaran akuntansi digital. Implikasi hasil penelitian ini meliputi: (1) bergesernya paradigma belajar siswa menjadi lebih mandiri dan fleksibel berkat fitur video dan kuis interaktif; (2) menuntut guru mengubah peran dari penyampai informasi menjadi fasilitator pengalaman belajar digital karena tingginya validitas media; serta (3) mendukung perwujudan amanat Kurikulum Merdeka terkait transformasi digital di SMK guna mencetak lulusan yang literat teknologi. Konsekuensi lanjutannya, efektivitas platform ini mengimplikasikan pentingnya komitmen sekolah dalam penyediaan fasilitas internet dan keberlanjutan pemeliharaan sistem secara jangka panjang.

Keywords: *Learning Management System, WordPress, Media Pembelajaran, ADDIE*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa, sektor pendidikan senantiasa dituntut untuk adaptif dan inovatif guna menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten serta produktif (Apriliana & Rochmawati, 2023). Akselerasi teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini mendorong sistem pendidikan untuk berubah dengan menggabungkan keterampilan abad ke-21 atau 6C, yang meliputi *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Computational Thinking*, dan *Compassion* (Nurjana et al., 2025). Salah satu langkah strategis untuk mewujudkan kompetensi tersebut adalah dengan mengoptimalkan teknologi dalam proses instruksional guna menciptakan atmosfer belajar yang lebih interaktif, fleksibel, serta memikat bagi peserta didik (Sakdiyah et al., 2025). Upaya ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka melalui Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024, yang menjadi wujud nyata komitmen pemerintah dalam mengadopsi teknologi digital agar

penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih inovatif, efisien, dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa. Teknologi informasi telah bertransformasi menjadi pilar utama yang menunjang efektivitas instruksional melalui penyediaan sarana penyampaian materi yang fleksibel, menarik, dan mudah diakses (Khotimah & Hafidz., 2025).

Learning Management System (LMS) hadir sebagai inovasi teknologi yang mengintegrasikan konten materi, instrumen latihan, dan mekanisme evaluasi dalam satu platform daring terpadu. *Learning Management System* (LMS) ini memungkinkan proses belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta bisa disesuaikan dengan kecepatan dan cara belajar setiap peserta didik (Rahmah et al., 2025). Integrasi teknologi juga memfasilitasi pendidik dalam mengorganisasi materi serta melakukan pemantauan perkembangan kognitif siswa secara real-time (Mulyani et al., 2025). Melalui peningkatan interaksi dan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik, teknologi diakui sebagai alat bantu esensial dalam diseminasi informasi yang berkualitas. Studi empiris menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap signifikansi pemahaman materi oleh peserta didik. Melalui representasi visual yang komprehensif dan stimulasi latihan interaktif, LMS mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pedagogis.

Penelitian lain mengonfirmasi bahwa penggunaan LMS terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran pada peserta didik, capaian belajar kemandirian belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang positif berkat penggunaan LMS dan *e-learning* (Rahayu et al., 2024). Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa penggunaan *Learning Management System* (LMS) memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Juniati et al., 2023). Melalui penyajian materi yang variatif dan interaktif, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini, memperkuat pendapat bahwa LMS bisa digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajarnya. Dengan demikian, menggunakan LMS bisa menjadi cara yang efektif untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran modern yang membutuhkan inovasi, fleksibilitas, dan efektivitas dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Meskipun Kementerian Pendidikan mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran melalui Kurikulum Merdeka, penerapan sistem manajemen pembelajaran (LMS) di sekolah menengah kejuruan (SMK) di Indonesia belum seragam dan masih menghadapi berbagai kesulitan. Laporan dari dinas pendidikan daerah menunjukkan adanya peningkatan besar dalam penggunaan LMS sejak penerapan Kurikulum Merdeka. Efektivitas pembelajaran meningkat sampai 30% di sekolah-sekolah yang sudah menerapkan sistem ini. Namun, penerapan LMS masih belum merata karena ada keterbatasan dalam fasilitas dan pelatihan bagi para guru (Dewi et al., 2025). Secara umum, pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) di satuan pendidikan Indonesia menunjukkan tren peningkatan seiring kebijakan Kurikulum Merdeka, namun implementasinya belum merata di semua sekolah dan jenjang. Berbagai kajian menyebutkan bahwa pemanfaatan LMS cenderung lebih intensif di sekolah yang memiliki infrastruktur TIK memadai dan dukungan manajemen yang kuat, sedangkan sekolah di wilayah dengan keterbatasan konektivitas dan fasilitas digital masih menghadapi banyak hambatan dalam penerapannya (Andari, 2022; Dewi et al., 2025; Jahudin et al., 2025).

Tantangan utama dalam mengadopsi pembelajaran digital adalah; 1) kemampuan guru dalam menggunakan teknologi di dalam proses belajar masih terbatas, guru seharusnya mengerti berbagai alat teknologi agar bisa digunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar, 2) penerapan teknologi dalam setiap proses belajar mencakup perencanaan,

persiapan, serta pengelolaan penggunaan teknologi selama proses belajar di kelas sering kali menjadi hambatan bagi para guru, 3) di dunia digital, guru harus memperhatikan hal-hal terkait keamanan dan etika (Muthmainnah et al., 2025). Dalam dunia pendidikan saat ini, masih banyak platform pembelajaran daring yang tidak memenuhi kebutuhan peserta didik karena kualitasnya rendah, kesulitannya dalam digunakan, serta tidak mendukung pengembangan keterampilan secara efektif (Lee et al., 2024).

Hasil observasi awal yang dilakukan bersama tenaga pendidik di SMK Negeri 1 dan SMK Negeri 4 Surabaya mengidentifikasi adanya hambatan dalam proses instruksional materi jurnal khusus akuntansi yang dipicu oleh minimnya ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Berdasarkan pernyataan guru, beberapa peserta didik mengalami disorientasi dalam memahami konsep serta mengimplementasikan sistem penjurnalan khusus, khususnya dalam konteks siklus akuntansi perusahaan dagang. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa lebih dari 75% responden mengaku mengalami kesulitan dan merasa metode pembelajaran yang digunakan saat ini kurang mendukung. Guru berharap ada alat pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan dan bisa berinteraksi, agar bisa membantu proses belajar mengajar. Didukung juga oleh respons peserta didik melalui kuesioner, di mana 85% peserta didik mengatakan bahwa mereka membutuhkan media berbasis teknologi untuk membantu proses belajar, serta 95% peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih cepat memahami materi jika pembelajaran dilengkapi dengan latihan interaktif seperti penggunaan teknologi. Hal ini menegaskan pentingnya membuat media khusus untuk materi tersebut di lingkungan SMK secara nyata.

Oleh karena itu, diperlukan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) sesuai dengan instruksi dari Kementerian Pendidikan untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi. LMS yang dikembangkan memiliki keunggulan yakni memiliki fitur interaktif, bisa diakses dengan mudah, serta dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis agar bisa disesuaikan dengan sifat dan ciri-ciri siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Media pembelajaran yang dibuat berbasis *Learning Management System* (LMS) melalui platform *WordPress* memberikan kepraktisan dalam akses dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Hidayat et al., 2025). Media pembelajaran yang dikembangkan menawarkan materi jurnal khusus untuk akuntansi perusahaan dagang yang memiliki konten multimedia interaktif, mudah diakses, dan dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis. LMS *WordPress* dipilih karena sifatnya yang handal, mudah digunakan, serta memiliki banyak pengguna yang mendukungnya (Akbar et al., 2025). Sistem ini juga membantu mengawasi kemajuan belajar siswa secara langsung dan mendukung pembelajaran yang bisa dilakukan sendiri (Hendarkanto & Putra, 2025). Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat agar bisa menjadi cara yang baik untuk mengatasi masalah dalam proses belajar jurnal khusus.

Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah *Learning Management System* (LMS) yang menggunakan platform *WordPress* sebagai dasarnya. Media ini dibuat sebagai tempat satu pintu untuk menuntut ilmu, yang meliputi halaman tentang kemampuan yang harus dicapai, tampilan materi jurnal khusus, hingga sistem ujian otomatis. Keunggulan utama dari produk ini adalah kemudahan akses yang bisa digunakan melalui perangkat genggam kapan saja, serta fitur kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Dengan memanfaatkan ekosistem *WordPress* yang mudah digunakan dan fitur pemantauan secara *real-time*, media ini diharapkan bisa mengubah pengalaman belajar siswa SMK diharapkan dapat diubah dari keadaan pasif menjadi aktif dan mandiri melalui ekosistem *WordPress* yang ramah pengguna serta dukungan pengawasan secara *real-time*.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan LMS memiliki peran penting dalam proses belajar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan LMS Moodle dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa SMK, di mana persentase kehadiran siswa meningkat dari 75% menjadi 87,5% (Wuwung et al., 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa sistem manajemen pembelajaran berbasis web sangat cocok dan efektif digunakan dalam proses belajar (Ihza et al., 2023). Hasil validasi dari para ahli media mencapai 95,45%, serta tingkat penerimaan siswa melebihi 90%. Penggunaan LMS dapat memperkuat komunikasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Rahayu et al., 2024).

Segi kurikulum, pengembangan media ini sangat sesuai dengan Kurikulum Merdeka (BPK, 2024) yang mewajibkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran agar lebih inovatif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Penggunaan LMS dalam bidang akuntansi terbukti bahwa LMS memiliki efektivitas yang cukup baik dalam pembelajaran akuntansi, dengan skor rata-rata 3,62 (Dongoran & Hariani, 2025). Peningkatan efektivitas platform ini memberikan kontribusi besar terhadap tingkat kepuasan pengguna. LMS membawa perubahan nyata dalam pendidikan akuntansi, terutama melalui akses yang lebih mudah terhadap materi yang fleksibel serta pengelolaan tugas yang lebih terstruktur (Amelia & Suranto, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa LMS sangat cocok digunakan untuk materi Jurnal Khusus yang memiliki tingkat kompleksitas prosedural yang tinggi, karena mampu meningkatkan semangat belajar dan efektivitas siswa melalui pengelompokan materi yang lebih terstruktur.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas LMS dalam pembelajaran akuntansi (Dongoran & Hariani, 2025; Wuwung et al., 2021). Namun, penelitian-penelitian tersebut mayoritas masih berfokus pada platform *e-learning* statis yang kurang adaptif terhadap kebutuhan visual siswa, serta kerap membebani performa server sekolah. Selain itu, tantangan nyata guru dalam mengelola data evaluasi secara praktis dan real-time masih sering terabaikan. Oleh karena itu, kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan LMS berbasis ekosistem *WordPress* (Tutor LMS Pro & Elemento Pro) yang diintegrasikan secara khusus dengan Google Apps Script. Pendekatan ini tidak hanya menawarkan antarmuka yang interaktif dan ramah gawai untuk mengurai kompleksitas materi Jurnal Khusus, tetapi juga memberikan solusi arsitektur data yang efisien dan otomatis bagi pendidik dalam memantau hasil belajar siswa SMK secara real-time. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik membuat sebuah media pembelajaran yang menggunakan *Learning Management System* (LMS) dengan memanfaatkan platform *WordPress* sebagai alat belajar digital. Media pembelajaran ini dibuat untuk mengatasi masalah yang dialami oleh guru dan siswa, terutama terbatasnya akses ke media yang interaktif dan sesuai dengan sifat siswa SMK yang cenderung cepat beradaptasi dengan teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Metode R&D diterapkan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya dan SMK Negeri 4 Surabaya, di mana penentuan sampel untuk menguji pengguna produk dilakukan melalui metode uji coba kelas kecil. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada April 2026

sesuai pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Secara keseluruhan, subjek penelitian yang terlibat meliputi 2 orang validator ahli materi, 1 orang validator ahli media, serta sampel pengguna sebanyak 20 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya dan SMK Negeri 4 Surabaya.

Pengumpulan data digunakan tiga instrumen penelitian utama, yaitu lembar telaah ahli materi dan media yang berupa angket terbuka, lembar validasi ahli materi dan media berupa angket tertutup, serta lembar respon peserta didik yang juga menggunakan angket tertutup. Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan berdasarkan jenis instrumennya. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data dan memberikan informasi dari data yang diteliti (Martias, 2021). Data deskriptif kualitatif berupa kritik, komentar, dan saran dari lembar telaah ahli dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperbaiki kualitas produk dari Prototipe I menuju Prototipe II. Sementara itu, data kuantitatif dari lembar validasi para ahli dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui metode skoring yang merujuk pada Skala *Likert*, kemudian dihitung rata-ratanya untuk diinterpretasikan ke dalam kriteria penilaian kelayakan produk. Terakhir, data kuantitatif dari lembar respon peserta didik dianalisis dengan analisis statistik deskriptif menggunakan skoring yang merujuk pada Skala *Guttman*, lalu dihitung rata-rata persentasenya dan diinterpretasikan sesuai kriteria respon peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran LMS *WordPress* yang dikembangkan.

Berikut adalah prosedur pengembangan dengan model ADDIE dijelaskan di bawah ini: 1) *Analysis* (Analisis), tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi di sekolah. Tahap analisis mencakup empat kegiatan, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kesesuaian kurikulum, dan pembuatan tujuan pembelajaran. Informasi diperoleh melalui observasi awal di sekolah dengan wawancara secara langsung dengan guru mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang di SMK Negeri 1 Surabaya dan SMK Negeri 4 Surabaya serta penyebaran angket pra-penelitian kepada peserta didik kelas XI Akuntansi di sekolah tersebut 2) *Design* (Desain), tahap desain dilakukan dengan, 1) pra-produksi dilakukan penyusunan format penyajian materi dan yang akan diterapkan dalam media pembelajaran; 2) pembuatan *storyboard* yang bertujuan untuk membuat rancangan awal alur penyajian materi dan tampilan antarmuka produk. 3) *Development* (Pengembangan), proses realisasi dari rancangan desain menjadi produk yang dapat digunakan. Tahap pengembangan terbagi menjadi dua bagian yakni, 1) pembuatan produk (*prototype I*); 2) telaah ahli materi dan ahli media; 3) revisi produk (*prototype II*); 4) validasi ahli materi dan ahli media. *Implementation* (Implementasi), implementasi dilakukan melalui kegiatan uji coba pengguna yang melibatkan 20 peserta didik sebagai responden. Sampel penelitian ini terdiri dari 10 peserta didik SMK Negeri 1 Surabaya dan 10 peserta didik SMK Negeri 4 Surabaya. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat respon dan kepraktisan media pembelajaran berbasis LMS *WordPress* yang telah dikembangkan. 4) *Evaluation* (Evaluasi) evaluasi ini dilakukan melalui pemantauan menyeluruh terhadap setiap aktivitas dalam siklus pengembangan ADDIE, mulai dari fase analisis hingga implementasi. Dalam model pengembangan ADDIE evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir tahapan saja tetapi pada setiap tahap pengembangan (Pratiwi et al., 2019).

Hasil

Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran berupa *Learning Management System* (LMS) untuk materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang kelas XI Akuntansi. Hasil disajikan sistematis di bawah ini.

Sajian Data Analisis Masalah dan Analisis Kebutuhan

Hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran Jurnal Khusus Akuntansi Perusahaan Dagang menghadapi kendala signifikan karena karakteristik materinya yang memiliki kompleksitas prosedural dan konseptual tinggi. Pendekatan konvensional yang diterapkan saat ini dinilai belum mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mendalami alur pencatatan secara sistematis dan kontekstual. Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui survei terhadap 20 peserta didik kelas XI Akuntansi memperkuat urgensi pengembangan media digital. Data menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa mengalami hambatan kognitif dalam memahami materi jurnal khusus, sementara 95% diantaranya menyatakan bahwa keberadaan latihan interaktif dapat mempercepat daya serap mereka terhadap materi. Sejalan dengan aspirasi siswa, tenaga pendidik juga mengharapkan adanya perangkat ajar yang mudah dioperasikan guna meningkatkan keterlibatan aktif di dalam kelas. Temuan bahwa 85% siswa membutuhkan dukungan media berbasis teknologi menegaskan adanya kesenjangan antara kebutuhan lapangan dengan ketersediaan fasilitas pembelajaran yang efektif dan relevan bagi karakteristik siswa SMK saat ini.

Sajian Data dan Hasil Pengembangan Produk

Design (Desain)

Tahap desain diawali dengan penyusunan format penyajian materi di dalam platform LMS. Perancangan dimulai dengan menyusun *Storyboard* sebagai rancangan awal untuk memvisualisasikan alur penyajian materi dan antarmuka produk.

Tabel 1. Dokumentasi LMS

No	Tampilan	Keterangan	Gambar
1	Halaman Beranda	Menampilkan tampilan awal LMS yang berisi informasi umum mengenai platform pembelajaran.	
2	Halaman Kompetensi	Menyajikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) secara sistematis.	
3	Halaman Pembelajaran	Menyajikan konten jurnal khusus melalui integrasi teks, infografis, dan video tutorial dalam satu antarmuka yang sistematis, kuis interaktif juga latihan soal jurnal khusus.	

No	Tampilan	Keterangan	Gambar
4	Halaman <i>Frequently Asked Question</i>	Menyajikan solusi atas kendala teknis penggunaan platform maupun materi ajar guna memberikan bantuan responsif bagi peserta didik yang menghadapi kesulitan.	
5	Halaman Profil Penulis	Berisi informasi mengenai pengembang LMS, termasuk nama, institusi, program studi, serta tujuan pengembangan media pembelajaran ini.	

Development (Pengembangan)

Pengembangan platform LMS ini berbasis web e-learning dengan memanfaatkan ekosistem WordPress versi 6.9.4. Desain antarmuka dirancang menggunakan Elemento Pro untuk memastikan visual yang adaptif dan ramah pengguna. Fungsi manajemen pembelajaran diakomodasi oleh Tutor LMS Pro untuk menyajikan materi dan evaluasi interaktif. Sistem hosting yang digunakan menggunakan Hostinger. Guna mengoptimalkan pengelolaan data hasil belajar secara efisien dan *real-time* tanpa membebani server, sistem diintegrasikan dengan Google Apps Script sebagai pusat kustomisasi data eksternal.

Implementation (Implementasi)

Media yang telah dikembangkan diujicobakan pada kelas kecil. Uji coba dilaksanakan pada 20 siswa SMK Negeri 1 Surabaya dan SMK Negeri 4 Surabaya. Sebelum Implementasi dilakukan, media ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu.

Hasil Telaah Validasi Ahli Materi dan Media

Tabel 2. Rangkuman Hasil Telaah Para Ahli

Ahli Materi	Ahli Media
Materi perlu ditambah	Perbaiki halaman beranda
Desain dan ilustrasi materi perlu ditambah	
Soal kuis dibuat HOTS	
Satu latihan soal yang komperhensif	

Setelah tahap revisi berdasarkan masukan para ahli selesai dilakukan, dihasilkan prototipe II yang kemudian masuk ke tahap validasi. Proses validasi ini berfungsi untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam skala uji coba. Rekapitulasi penilaian dari para validator tersebut dapat dicermati pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Keterangan
Ahli Materi	94,3%	Sangat Layak
Ahli Media	100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, hasil validasi ahli materi memperoleh hasil rata-rata 94,3% termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil validasi media memperoleh hasil rata-rata 100%

dan memperoleh kategori sangat layak. Apabila diakumulasikan akan diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 96,66%.

Hasil Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna yang melibatkan 20 peserta didik dari SMK Negeri 1 dan SMK Negeri 4 Surabaya sebagai responden. Prosedur ini diawali dengan sesi sosialisasi fitur platform, dilanjutkan dengan eksplorasi mandiri oleh siswa melalui tautan akses LMS *WordPress*. Sebagai tahap akhir, responden memberikan penilaian melalui angket yang mencakup aspek kualitas isi, instruksional, serta teknis guna mengukur tingkat kepraktisan dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Hasil analisis data, media pembelajaran ini memperoleh respon yang sangat positif dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai 98,2%, yang termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Pembahasan

Berdasarkan penilaian para ahli pada tahap *development*, prototipe media pembelajaran berbasis LMS *WordPress* ini dinilai sangat layak dan valid untuk diterapkan tanpa revisi lanjutan pada komponen materi. Tingginya capaian kelayakan ini merupakan implikasi langsung dari proses rekonstruksi konten yang berbasis pada rekomendasi para ahli. Masukan substantif seperti penambahan kedalaman materi, pengayaan ilustrasi desain, pengintegrasian soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), serta penyediaan satu latihan soal yang komprehensif berhasil mentransformasikan prototipe awal menjadi sarana evaluasi kognitif tingkat tinggi yang relevan bagi siswa SMK. Secara teoretis, integrasi instrumen evaluasi berbasis HOTS dalam materi Jurnal Khusus merupakan urgensi yang tidak dapat ditawar. Karakteristik materi akuntansi perusahaan dagang memiliki tingkat kompleksitas prosedural yang tinggi, di mana siswa dituntut untuk melakukan analisis transaksional secara presisi sebelum melakukan pengelompokan ke dalam jurnal yang tepat. Penambahan latihan komprehensif ini memfasilitasi rekonstruksi pengetahuan siswa dari sekadar ingatan pasif menjadi kemampuan analisis kritis. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar kognitivisme, di mana pengorganisasian informasi secara sistematis membantu siswa membangun skema pemikiran yang utuh dalam memori jangka panjang mereka.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu oleh yang menyatakan bahwa produk multimedia yang telah melalui tahap perbaikan komprehensif berbasis umpan balik para pakar akan bertransformasi menjadi media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan valid untuk disebarluaskan (Widyastuti & Susanti, 2025). Lebih lanjut, keberhasilan penyajian materi akuntansi yang sistematis dalam bentuk digital ini juga mengonfirmasi bahwa pemanfaatan LMS dalam bidang akuntansi memberikan kontribusi nyata terhadap kepuasan belajar karena mampu menyajikan materi serta tugas secara jauh lebih terstruktur dibandingkan metode konvensional (Amelia & Suranto, 2025; Dongoran & Hariani, 2025). Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan LMS dalam bidang akuntansi memberikan kontribusi nyata terhadap kepuasan belajar karena mampu menyajikan materi dan tugas secara lebih terstruktur dibandingkan metode konvensional. Melalui validasi materi yang matang, hambatan kognitif siswa dalam mengidentifikasi siklus akuntansi dapat direduksi sejak dini. Pada aspek rancangan media, para validator memberikan penilaian kelayakan yang mutlak dan sempurna. Keberhasilan ini dicapai setelah dilakukan pembenahan fungsional dan estetika pada halaman beranda (*homepage*) sesuai dengan arahan praktisi media. Dalam ekosistem *e-learning*, desain antarmuka (*user interface*) memegang peranan yang sangat vital dalam menentukan tingkat keterikatan (*engagement*) pengguna. Penggunaan *plugin* Elementor Pro pada platform

WordPress memungkinkan terciptanya visualisasi yang bersih, navigasi yang intuitif, serta tata letak yang adaptif terhadap berbagai resolusi layar perangkat genggam.

Penyempurnaan tata rupa ini mampu menekan potensi kejenuhan digital pada peserta didik. Ketika siswa dihadapkan pada materi jurnal khusus yang padat akan angka dan format tabel yang rumit, antarmuka yang rapi dan nyaman dipandang akan mempertahankan fokus serta memicu motivasi intrinsik untuk mengeksplorasi fitur-fitur di dalam LMS. Dari sisi infrastruktur teknis, sinergi antara platform WordPress dan Tutor LMS Pro terbukti memberikan kestabilan operasional yang optimal saat diakses oleh pengguna. Temuan ini sangat sejalan dengan riset terdahulu yang menegaskan bahwa LMS berbasis WordPress menjadi pilihan utama dalam pengembangan media karena sifatnya yang andal, ramah pengguna, memiliki ekosistem penunjang yang luas, serta memberikan kepraktisan akses yang tinggi (Akbar et al., 2025; Hidayat et al., 2025). Keunggulan teknis ini diperkuat oleh inovasi kustomisasi eksternal melalui Google Apps Script yang dihubungkan ke Google Sheets. Langkah modifikasi ini memecahkan salah satu tantangan terbesar pembelajaran digital yaitu kompleksitas pengelolaan teknologi oleh guru selama proses kelas berlangsung (Muthmainnah et al., 2025). Dengan adanya skrip kustom ini, aliran data evaluasi terkirim secara otomatis tanpa membebani performa server hosting utama, sehingga platform tetap ringan meskipun diakses secara serentak.

Tahap implementasi yang diwujudkan melalui uji coba lapangan menunjukkan penerimaan yang sangat positif dan hampir menyeluruh dari para peserta didik. Jika dikomparasikan dengan kondisi awal sebelum adanya pengembangan media—di mana sebagian besar siswa mengalami disorientasi dalam memahami jurnal khusus—lompatan kepuasan ini membuktikan bahwa LMS yang dikembangkan berhasil menjadi solusi atas kesenjangan kebutuhan di lapangan. Fitur kuis interaktif dengan umpan balik langsung (*instant feedback*) yang menjadi keunggulan Tutor LMS Pro berhasil mengubah peran siswa dari penerima informasi yang pasif menjadi pembelajar yang aktif. Secara pedagogis, keberhasilan ini mendukung implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka yang tercantum dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 mengenai pentingnya akselerasi teknologi digital untuk menciptakan atmosfer belajar yang kontekstual, efisien, dan fleksibel. Kemampuan sistem dalam menyajikan penilaian otomatis dan pelacakan kemajuan belajar secara langsung memberikan ruang bagi siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing.

Jika dikomparasikan dengan penelitian terdahulu, dampak positif platform ini terhadap kemandirian belajar memperkuat temuan terdahulu yang mengonfirmasi bahwa penggunaan *e-learning* berbasis LMS terbukti efektif meningkatkan kemandirian, motivasi, dan pemahaman konsep siswa secara signifikan melalui penyajian materi yang variatif (Arhas et al., 2024; Juniati et al., 2023). Fenomena peningkatan keterlibatan siswa ini adalah dari pemanfaatan sistem manajemen pembelajaran mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan komitmen belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Indramayanti et al., 2024). Terakhir, keberhasilan produk ini secara menyeluruh didorong oleh penerapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) secara disiplin. Evaluasi yang dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap pada setiap siklus merupakan kunci utama yang menjamin kualitas akhir suatu produk (Pratiwi et al., 2019). Dengan demikian, LMS *WordPress* yang dikembangkan ini tidak hanya sukses secara teoretis pada lembar penilaian para pakar, tetapi juga terbukti secara empiris di lapangan sebagai media yang efektif, solutif, dan adaptif dalam memenuhi kebutuhan pendidikan akuntansi di era digital.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS) WordPress pada materi jurnal khusus kelas XI SMK yang dirancang menggunakan model ADDIE telah berhasil direalisasikan secara sistematis. Produk teknologi pendidikan ini memenuhi kualifikasi mutu yang sangat tinggi dengan perolehan tingkat kelayakan berkriteria sangat layak dari ahli materi serta ahli media, yang kemudian diperkuat oleh respon serta penerimaan yang sangat positif dari peserta didik selama uji coba lapangan. Hasil penelitian ini membawa beberapa implikasi di antaranya adalah implikasi terhadap paradigma belajar siswa yang bergeser menjadi lebih mandiri melalui metode *self-paced learning* berkat fitur kuis interaktif dan umpan balik langsung. Selanjutnya, terdapat implikasi terhadap peran pendidik yang menuntut guru untuk merekonstruksi peran mereka di kelas dari penyampai materi konvensional menjadi fasilitator pengalaman belajar digital. Terakhir, muncul implikasi institusional yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif ini selaras dengan kebutuhan siswa SMK sekaligus mengisyaratkan pentingnya komitmen sekolah dalam menyediakan infrastruktur internet dan pemeliharaan sistem agar transformasi digital yang diamanatkan Kurikulum Merdeka dapat berjalan berkelanjutan. Meskipun memiliki dampak positif, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek uji coba skala kecil dan fokus materi yang terbatas. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas keterlibatan subjek di berbagai sekolah, mengembangkan cakupan konten pada materi akuntansi prosedural lainnya, serta melakukan penelitian eksperimen untuk mengukur efektivitas media secara kuantitatif terhadap hasil belajar siswa.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Akbar, M. T., Yunus, M., Satria, D., Yanto, W., & Sari, R. S. (2025). Pengembangan Website Media Online Dinamis Menggunakan WordPress: Solusi Efisien dan Fleksibel. *Digital Research Transformation*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.70308/DRT.V1I2.224>
- Amelia, P., & Suranto. (2025). Transformasi Pendidikan Akuntansi melalui Platform E-Learning Peran LMS dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 236–247. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3947>
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Apriliana, R., & Rochmawati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Doratoon pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Materi Simpanan Deposito pada Siswa SMK. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8801–8808. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i11.2643>
- Arhas, S. H., Rahayu, A., Jamaluddin, J., & Isgunandar, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pelayanan Prima di SMK Muhammadiyah 3 Makassar. *Jurnal Lamellong: Pengabdian Kepada Masyarakat (JLPM)*, 1–8. <https://doi.org/10.70188/05X54F44>
- BPK, J. (2024). *Permendikbudriset No. 12 Tahun 2024*. 26 Maret 2024. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/281847/permendikbudriset-no-12-tahun-2024>

- Dewi, M., Ballianie, N., Astuti, M., Halimatussakdiah, Fatimahi, S., & Sari, G. P. I. (2025). Tantangan Implementasi Kurikulum Di Era Digital: Kesiapan Guru Dan Infrastruktur. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 10732–10741. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V5I4.20987>
- Dongoran, F. R., & Hariani, P. P. (2025). Efektivitas Penggunaan Learning Management System (LMS) dalam Pembelajaran Akuntansi: Perspektif Guru dan Siswa. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 8(1), 63–70. <https://doi.org/10.30596/LIABILITIES.V8I1.22713.G13529>
- Hendarkanto, S., & Putra, R. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordpress Dengan Fitur LMS Untuk Mata Pelajaran Informatika Di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 9(6), 211–220. <https://doi.org/10.2238/Q99N6656>
- Hidayat, M. L., Mahatama, D. S., Suryani, T., & Siti, K. S. (2025). Pengembangan Aplikasi Mobile Plant-tagging “Pelurutaloka” sebagai Media Pembelajaran Biologi Keanekaragaman Hayati. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(2), 1298–1318. <https://doi.org/10.33394/BIOSCIENTIST.V13I2.14948>
- Ihza, F., Hayati, U., Dayurni, P., & Surani, D. (2023). Efektivitas Platform Learning Management System Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i4.1405>
- Indramayanti, V. S., Hasanah, E., & Sudarsono, B. (2024). Peran Keterlibatan Siswa dalam Implementasi Pembelajaran Teaching Factory Terhadap Kesiapan Kerja Siswa di SMKN 1 Jatibarang. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1725–1734. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2673>
- Jahudin, A. A., Amelia, A., Jingga, B. K., Taqiyya, H., Syarifudin, L., Situmorang, M., Mustaqim, M. Y., Ramadhan, N. A., Sari, N. N., Maulida, R., Senda, T. A., Mayasari, L. E., & Listyasari, W. D. (2025). *Manajemen Pendidikan Nasional: Antara Kebijakan, Nilai dan Tantangan Zaman*. CV. Sahabat Akademi Group.
- Juniati, L., Nuroso, H., & Kurniawan, A. F. (2023). Efektivitas Pembelajaran Fisika Berbantu Google Classroom sebagai Learning Management System (LMS) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Karangrayung. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(1), 135–142. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i1.13272>
- Khotimah, D. F. K., & Hafidz. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.433>
- Lee, F. S., Hartono, H., Andry, J. F., Chakir, A., & Jessica. (2024). E-Learning to Increase Services in Vocational High Schools Using ISO 9126. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 29(6), 2275–2282. <https://doi.org/10.18280/isi.290617>
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Mulyani, A., Nursalim, M., Karwanto, K., Khamidi, A., & Amalia, K. (2025). Perkembangan Aplikasi Berbasis IT dalam Kegiatan Supervisi Antara Guru dan Orang Tua. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 27–40. <https://doi.org/10.25157/JWP.V12I1.16903>

- Muthmainnah, A., Falasifah, F., Yadi, N., & Halimah, L. (2025). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 229–240. <https://doi.org/10.25157/JWP.V12I1.16817>
- Nurjana, Ismail, F., & Fitrianti, Y. (2025). *Analysis Of 6C Skills (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Computational Thinking, Compassion) In The Implementation Of 21ST Century Learning In Islamic Religious Education Subjects At SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III*. 6(3), 448–456. <https://doi.org/https://doi.org/10.32806/jkpi.v6i3.909>
- Pratiwi, V., Bahtiar, M. D., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI for ICT-based accounting learning at vocational high schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185–196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>
- Rahayu, D. P., Herpratiwi, & Firdaus, R. (2024). The Effect of Using Learning Management System Learning Media on Student Independence and Learning Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(3), 471–481. <https://doi.org/10.33394/JTP.V9I3.11820>
- Rahmah, S., Soviana, E., & Fitriyana. (2025). Peran Teknologi Di Dunia Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JURNAL MULTIDISIPLIN ILMU AKADEMIK*, 2(1), 409–418. <https://doi.org/10.61722/JMIA.V2I1.3365>
- Sakdiyah, Widna, & Gusmaneli. (2025). Integrasi Penggunaan Teknologi dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Membentuk Kompetensi 4C Peserta Didik Era Digital. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 229–242. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1551>
- Sugiyono. (2013). *Metode Pnelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widyastuti, H., & Susanti. (2025). Pengembangan Permainan Spinning Wheel Berbantuan Genially Sebagai Media Pengayaan pada Elemen Perpajakan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 1306–1317. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6620>
- Wuwung, V. M. E., Samsinar, & Kadir, A. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Melalui Penggunaan Platform Pembelajaran Learning Management System Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Yadika Manado Kab. Minahasa Utara Sulawesi Utara. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 3(4), 97–106.