



Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wizer.me terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Al Jannah¹, Riswan Jaenudin²

^{1,2,3}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: aljannah0805@gmail.com, riswanjaenudin@fkip.unsri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-10 Keywords: <i>Interactive Learning Media;</i> <i>Wizer.me;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	This study aims to examine the effect of interactive learning media based on Wizer.me on student learning outcomes in the Economics subject for Grade XI at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. The research method used was quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 25 students from class XI.1, selected using cluster random sampling. Data were collected through tests and observations. Data analysis techniques included prerequisite tests (normality and linearity), N-Gain calculation, Pearson Product Moment correlation, coefficient of determination, and t-test. The correlation test showed $r_{\text{count}} = 0.7163$, indicating a strong relationship between Wizer.me media and learning outcomes. The coefficient of determination showed an influence of 51.31%. The t-test result $t_{\text{count}} \geq$ or $4.921 \geq 1.714$ confirmed a significant effect. It is suggested that schools support the use of interactive media, and future researchers explore different variables for broader research results.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-10 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Interaktif;</i> <i>Wizer.me;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis wizer.me terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini dilakukan melalui metode quasy eksperimental dengan menggunakan one group pretest posttest design. Teknik sampling yang digunakan yaitu cluster random sampling dengan kelas XI.1 yang berjumlah 25 peserta didik dipilih sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data meliputi uji prasyarat (uji normalitas dan linearitas), perhitungan N-Gain, uji korelasi pearson product moment, uji koefisien determinan dan uji- t. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai $r_{\text{hitung}} = 0,7163$ yang artinya terdapat hubungan yang kuat antara media wizer.me dan hasil belajar. Hasil uji koefisien determinan diperoleh persentase pengaruh sebesar 51,31%, dan uji- t menunjukkan hasil $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ atau $4,921 \geq 1,714$ artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis wizer.me terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Disarankan agar sekolah mendukung penggunaan media interaktif supaya peserta didik dapat beradaptasi dengan teknologi, dan untuk peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan variabel yang lain untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

I. PENDAHULUAN

Di era abad ke-21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi meningkat sangat pesat, menghasilkan banyak pembaharuan dalam semua aspek kehidupan. Untuk menghadapi tantangan kemajuan yang pesat ini, sistem pendidikan di Indonesia juga terus melakukan inovasi dari masa ke masa. Dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat (1) tahun (2003) bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh manusia untuk menciptakan pembelajaran guna meningkatkan potensi diri agar memiliki kecerdasan spiritual, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan lain yang diperlukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut pengertian tersebut, pendidikan bertujuan untuk

meningkatkan kapasitas peserta didik dan bergantung pada proses pembelajaran yang berkualitas sebagai ukuran keberhasilan. Untuk mencapai hasil yang optimal, peserta didik harus berpartisipasi secara aktif, mandiri, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Menurut Pagarra dkk (2022), media pembelajaran membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif dan meningkatkan pemahaman serta motivasi peserta didik. Hal ini berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan dan hasil belajar. Husna (2021) menambahkan bahwa kemajuan teknologi menuntut peserta didik lebih aktif, sehingga penggunaan komputer atau handphone sebagai media pembelajaran menjadi

penting. Pembelajaran berbasis digital memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih efektif, inovatif, dan interaktif.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Mimarti, S.Pd pada 22 Agustus 2024, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah. Sebanyak 91% peserta didik memperoleh nilai di bawah 67 dan 9% mendapat nilai antara 67-78. Penyebab utamanya adalah rendahnya minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Mereka menganggap materi Ekonomi kompleks dan kurang menarik. Proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku cetak, dengan penggunaan media seperti *PowerPoint* yang masih terbatas, sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Penerapan *Wizer.me* di SMA 2 Indralaya Utara didukung oleh beberapa faktor penting. Sekolah memiliki fasilitas memadai seperti laboratorium komputer dengan teknologi terkini dan jaringan internet yang stabil, yang memungkinkan akses *Wizer.me* berjalan lancar. Peserta didik terbiasa menggunakan teknologi, sehingga mudah beradaptasi dan memahami penggunaan platform ini, termasuk dalam menyelesaikan tugas dan kuis interaktif. Selain itu, pendidik di sekolah memiliki kemampuan teknologi yang baik, didukung oleh pelatihan, pengalaman, serta keterampilan dalam merancang pembelajaran berbasis digital. Hal ini menjadikan penggunaan *Wizer.me* di kelas dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pratiwi (2024) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *wizer.me* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Negeri 3 Palembang". Penelitian ini memperoleh hasil bahwa media *wizer.me* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik saat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil hipotesis dengan menggunakan rumus uji t-sampel berpasangan menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $10,3519 \geq 1,6973$. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Andarini (2023) yang berjudul "Pengaruh Problem Based Learning Disertai LKPD *wizer.me* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fluid", terdapat pengaruh *problem based learning* disertai LKPD *wizer.me* pada materi fluida statis terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Kanjeng Sepuh. Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan

mengalami peningkatan dengan ditandai dengan hasil SPSS versi 26 diperoleh Sig. (2-tailed) yaitu 0.007 yang berarti $0,007 < 0,05$. Serta meningkatnya nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang lebih besar nilainya daripada kelas kontrol.

Dari kedua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diperoleh hasil bahwa penggunaan *wizer.me* berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu mempertimbangkan begitu banyak keunggulan yang ditawarkan oleh media pembelajaran *wizer.me* sebagai salah satu platform Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis teknologi, maka peneliti berharap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

Berdasarkan hasil observasi dan permasalahan yang ada di SMA 2 Indralaya Utara serta pentingnya peran media pembelajaran interaktif dan penggunaan teknologi yang semakin pesat dalam pembelajaran yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wizer.Me* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 2 Indralaya Utara".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan melalui *metode quasy eksperimental* dengan menggunakan *one group pretest posttest design*. Pelaksanaan *one group pretest posttest design* hanya menggunakan satu kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya utara yang menempuh mata pelajaran ekonomi di semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh kelas XI.1 SMA Negeri 2 Indralaya utara dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 peserta didik.

Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengevaluasi atau mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan materi ketenagakerjaan. Tes yang dibuat oleh peneliti berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*). Tes dilakukan sebanyak 2 kali pada kelas sampel, yaitu *pretest* dan *posttest*. Observasi digunakan

untuk memberikan tanda centang pada butir-butir pernyataan lembar observasi.

Dalam penelitian ini, instrumen tes dan media yang disusun oleh peneliti diperiksa oleh validator yang berpengalaman untuk disesuaikan instrumen dengan indikator pembelajaran. Sebelum tes disebarkan, dilakukan uji coba terhadap 40 butir soal untuk mengukur validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, dengan tujuan memastikan bahwa setiap item mampu mengukur variabel secara akurat. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach* untuk menilai konsistensi data. Hasil uji validitas eksternal dilakukan terdapat 30 butir soal valid, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai r_{11} sebesar 0,905, lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,388. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas perlu menggunakan taraf kesukaran soal untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing soal dan terakhir perlu menggunakan juga daya pembeda untuk mengetahui kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Hasil taraf kesukaran soal terdapat 13,33% dengan klasifikasi mudah dan 86,67% sedang. Terakhir hasil daya pembeda terdapat 3,33% klasifikasi jelek, 43,33% cukup, 53,33% baik. Setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut tes dan media *wizer.me* akan digunakan pada kelas eksperimen, tes akan disebar pada 25 peserta didik. Hasil data akan dianalisis melalui beberapa tahapan yaitu:

Pertama, analisis data hasil belajar peserta didik akan digunakan kriteria penilaian raport peserta didik setelah membandingkan nilai rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik. Kedua, untuk mengetahui peningkatan skor hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya media *wizer.me*. Ketiga, analisis data observasi digunakan untuk menganalisis dan memahami data yang dikumpulkan melalui pengamatan langsung.

Uji prasyarat adapun langkah-langkahnya pertama, uji normalitas data Untuk mendeteksi model yang kita gunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *chi-kuadrat*, kedua uji linieritas regresi sederhana, uji linieritas bertujuan melihat apakah data memiliki sifat linier atau tidak. Selanjutnya uji hipotesis, dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat atau tidak pengaruh penggunaan media *wizer.me* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata

pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Langkah langkah uji hipotesis sebagai berikut. Pertama, uji korelasi *pearson product moment* digunakan untuk mencari korelasi antara variabel x dan y. Kedua, koefisien determinan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y. Terakhir, uji *T-test* tujuan untuk membuktikan hipotesis penelitian terbukti atau tidak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.1

Data	Nilai Terbesar	Nilai Terkecil	Rerata
<i>Pre-Test</i>	73	30	58,2
<i>Post-test</i>	96	66	88,64

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Telah terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan oleh selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 30,44. Skor tertinggi juga meningkat dari 73 (*pretest*) menjadi 96 (*posttest*). Hal ini mendukung hipotesis bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan media *wizer.me* dalam pembelajaran. Selanjutnya, analisis hasil tes disajikan berdasarkan kriteria nilai rapor di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

1. Analisis Pre-Test & Post-Test

Tabel 2. Hasil Analisis *Pre-Test*

Nilai	F	Pretest Persentase	Predikat
89-100	0	0,00%	A
78-88	0	0,00%	B
67-77	7	28,00%	C
<67	18	72,00%	D
Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Tabel 3. Hasil Analisis *Post-Test*

Nilai	F	Pretest Persentase	Predikat
89-100	18	72,00%	A
78-88	5	20,00%	B
67-77	1	4,00%	C
<67	1	4,00%	D
Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan signifikan pada capaian nilai peserta didik setelah penerapan media pembelajaran interaktif *wizer.me*. Sebelum penggunaan media ini, sebanyak 72% peserta didik (18

orang) berada pada kategori nilai kurang dari 67 (predikat D) dan 28% (7 orang) berada pada kategori C, tanpa ada yang mencapai predikat B atau A, yang mencerminkan rendahnya pemahaman awal terhadap materi. Namun, setelah diterapkannya *wizer.me*, hasil belajar meningkat drastis dengan 72% peserta didik meraih predikat A (nilai 89-100), 20% memperoleh predikat B, 4% kategori C, dan hanya 4% yang masih berada pada predikat D. Perubahan ini menunjukkan bahwa media *wizer.me* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara efektif, menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menarik, serta memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Perhitungan N-Gain

Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain

Rerata	Post-Test	Pre-Test	Post-Pre	Ideal-Pre	N-Gain
88,64	58,20	30,44	41,80	0,74	

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Berdasarkan tabulasi di atas diperoleh rata-rata n-gain yaitu 0,74 dimana bila dikonversi pada indeks nilai n-gain terkategori tinggi yang artinya bahwa pemberian perlakuan berupa penerapan media *wizer.me* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI.1 di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

3. Analisis Observasi

Tabel 5. Hasil Observasi Penelitian

Pertemuan	Nilai Akhir	Kriteria Interpretasi
1	96,05%	Sangat Baik
2	96,05%	Sangat Baik
3	100%	Sangat Baik
Rerata	97,34%	Sangat Baik

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Rekapitulasi hasil observasi ketiga pertemuan di atas memiliki rerata 97,34% dengan kategori sangat baik, Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas XI.1 sudah berjalan dengan sangat baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun oleh peneliti terkait penerapan media *wizer.me* dalam pembelajaran.

4. Uji Prasyarat

Untuk melakukan uji prasyarat dilakukan dengan metode uji normalitas dan uji linieritas.

a) Uji Normalitas Pre-test & Post-test

Selanjutnya, sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat, karena syarat melakukan uji hipotesis tersebut data tes *pre-test* dan *post-test* berdistribusi dengan normal. Berikut table mengenai hasil uji normalitas :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Data	r_{hitung}	r_{tabel}	Kategori
Pre-Test	6,396	11,070	Normal
Post-Test	4,602	11,070	Normal

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai lebih kecil dari r_{tabel} sehingga data kedua tes tersebut berdistribusi dengan normal. Sehingga data tersebut memnuhi syarat untuk dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

b) Uji Linieritas Data

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas Data

F_{hitung}	F_{tabel}	Kategori
0,077	2,67	Linier

Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025

Berdasarkan kriteria keputusan diperoleh hasil $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau 0,077 \leq 2,67 sehingga dinyatakan bahwa data berpola linier.

5. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat penelitian diketahui bahwa data penelitian sudah memenuhi syarat. Dimana data penelitian berdistribusi normal serta memiliki hubungan yang linier. Maka dari rumus yang digunakan dalam uji hipotesis penelitian ialah rangkaian perhitungan yang meliputi tiga tahapan yaitu korelasi *pearson product moment*, koefisien determinan, dan uji-t. Berikut tahapan uji hipotesis penelitian :

a) Uji Korelasi Pearson Product Moment

$$r_{hitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{25 \times 130377 - (1455)(2216)}{\sqrt{[25 \times 88127 - (1445)^2][25 \times 197544 - (2216)^2]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{3259425 - 3224280}{\sqrt{[2203175 - 2117025][4938600 - 4910656]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{35145}{\sqrt{[86150 \times 27944]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{35145}{\sqrt{2407375600}}$$

$$r_{hitung} = \frac{35145}{49065,01}$$

$$r_{hitung} = 0,7163$$

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil $r_{hitung} = 0,7163$ yang mana bila dikategorikan dalam kategorisasi variabel korelasi bahwa terdapat hubungan yang kuat antara media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

b) Uji Koefisien Determinan

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,7163)^2 \times 100\%$$

$$KD = 51,31\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan nilai koefisien determinan sebesar 51,31% yang berarti bahwa media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* berpengaruh 51,31% terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2024/2025 dimana pengaruh tersebut cukup signifikan dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

c) Uji-T

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{(0,7163)\sqrt{25-2}}{\sqrt{1-(0,7163)^2}}$$

$$t = \frac{3,435}{0,698}$$

$$t = 4,921$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan hasil $t_{hitung} = 4,921$. Selanjutnya menentukan nilai t_{tabel} dengan $dk = n - 2$ atau $dk = 25 - 2 = 23$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 sehingga didapatkan nilai $t_{tabel} = 1,714$. Berpedoman pada kriteria pengambilan keputusan didasarkan hasil yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,921 > 1,714$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dari 7 Maret hingga 14 April 2025, dengan 3 pertemuan masing-masing 45 menit. Pertemuan pertama pada 7 Maret 2025 bertujuan untuk mengambil data pretest. Soal pretest berjumlah 30 pilihan ganda dengan materi ketenagakerjaan.

Pertemuan pertama pendidik menyiapkan dan memperkenalkan media pembelajaran beserta cara penggunaannya. Materi ketenagakerjaan disampaikan melalui video interaktif, kemudian peserta didik dibagi dalam kelompok untuk berdiskusi menggunakan media *wizer.me*. Hasil diskusi dicatat dan dipresentasikan dalam forum kelas. Pembelajaran ditutup dengan kesimpulan dan arahan untuk pertemuan selanjutnya. Pertemuan kedua dilaksanakan pada jumat 11 april 2025 dimana rentang waktu antara pertemuan pertama dan kedua terlampau jauh, hal ini terjadi karena peserta didik kelas XI libur karena peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Indralaya Utara sedang melaksanakan ujian akhir.

Pada pertemuan kedua, fokus penelitian adalah penerapan media pembelajaran *wizer.me*. Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh guru, termasuk absensi, apersepsi, dan motivasi. Pembelajaran

berlangsung seperti pertemuan pertama, dengan diskusi kelompok untuk mendorong peserta didik membangun pengetahuan bersama melalui pertanyaan antar siswa.

Pertemuan ketiga pada 14 April 2025 berfokus pada pemberian perlakuan dan posttest. Pembelajaran berlangsung seperti sebelumnya, dengan penekanan pada diskusi melalui *wizer.me* untuk membangun pemahaman peserta didik secara mandiri. Pertemuan ditutup dengan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah penerapan *wizer.me*. Hal ini sejalan dengan pendapat Erawati dkk. (2023) dan Sobri dkk. (2023) bahwa *wizer.me* mendorong partisipasi, kreativitas, dan pemahaman mandiri peserta didik.

Observasi dilakukan pada setiap pertemuannya, dimana hasil observasi ketiga pertemuan berada pada tingkat yang sangat baik dengan rerata hasil observasi untuk tiga pertemuan berada pada 97,34% yang artinya bahwa guru mata pelajaran sudah mengikuti proses pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya serta sudah sesuai dengan kriteria observasi yang telah dibuat sebelumnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil *pretest* menunjukkan nilai tertinggi 73 dan terendah 30, dengan mayoritas peserta didik memperoleh nilai C dan D, sedangkan pada posttest nilai tertinggi meningkat menjadi 96 dan nilai terendah 66, dengan mayoritas peserta didik memperoleh nilai A dan B. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil perhitungan *n-gain* sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan *wizer.me*. Uji prasyarat berupa uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal (χ^2 hitung < χ^2 tabel) dan uji linearitas menunjukkan data berpola linier (F hitung \leq F tabel). Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan *korelasi Pearson* menghasilkan *r* hitung sebesar 0,7163 yang menunjukkan hubungan kuat antara penggunaan *wizer.me* dan hasil belajar. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa 51,31% peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh media tersebut, dan sisanya oleh faktor lain. Uji-t menghasilkan *t* hitung > *t*

tabel (4,921 > 1,714), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *wizer.me* terhadap hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Septiani dkk. (2024) dan Pratiwi (2024) yang juga menunjukkan bahwa *wizer.me* berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah di atas disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini diperoleh dari hasil uji-t yaitu *t* hitung > *t* tabel atau 4,921 > 1,714 berarti H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan tingkat hubungan kedua variabel berada ditingkat yang kuat dengan persentase cukup besar yaitu 51,31%. Hasil ini rata-rata nilai *pretest* 58,2 dengan nilai terbesar 73 dan nilai terkecilnya 30, selanjutnya rata-rata nilai *posttest* diperoleh 88,64 dengan nilai terbesar 96 dan nilai terkecil 66.

Selanjutnya mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me* sudah berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun sebelumnya. Hal ini dilihat dari hasil observasi yang dilakukan sebanyak tiga kali dengan rata-rata hasil 97,34% dengan kategori sangat baik yang berarti bahwa penelitian ini sudah menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan media *wizer.me* dengan sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas terdapat saran untuk berbagai pihak terkait sebagai berikut:

Sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi media pendukung pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya menjawab perkembangan teknologi dan zaman yang terjadi salah satunya dengan menggunakan media *wizer.me*. Pendidik, diharapkan dapat

menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi agar peserta didik dapat memanfaatkan perkembangan yang ada kearah positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Peserta didik, diharapkan dapat mudah beradaptasi dengan media pembelajaran yang digunakan guru agar dapat meningkatkan hasil belajar yang nantinya akan diperoleh. Peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan penelitian berikutnya terkait media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Andryannisa. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. Nucl. Phys., 13(1), 104–116. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi), 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- Fredlina, K. Q., & Dewi, P. A. C. (2023). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pengembangan Bahan Ajar Pada Guru Sma Negeri Bali Mandara. Dedikasi: Jurnal Pengabdian ..., 3, 123–129. <http://www.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1226>
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube pada saat pandemi COVID-19 untuk media pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. JUPENDIK: Jurnal Pendidikan, 4(2), 12–18. <https://jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/33>
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.me and socrative as innovative teaching method tools: Integrating tpack and social learning theory. International Journal of Evaluation and Research in Education, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Maulidya, N. S., & Nugraheni, E. A. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(3), 2584–2593. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.903>
- Mayasari, M., Hamidah, A., & Subagyo, A. (2023). Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Assisted by Wizer.me on Gastropods Sub Material. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(4), 1578–1584. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453>
- Musthafa, A., Rahman, Z. A., Hamdani, A. S., & Soraya, I. (2023). Development Of PAI Learning Devices Using The STAD-Type Cooperative Model Based On The Wizer.me Application To Improve Student Confidence. Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 8(1), 116–135. <https://doi.org/10.33477/alt.v8i1.4799>
- Nurfadhillah S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In CV Jejak. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&q=media+pembelajaran&ots=LR4Obd2wR5&sig=n_UJq1EqdK94rT9IAFRHOUaKfkl