

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WIZER.ME* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI DI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

oleh

Al Jannah

NIM:06031382126058

Program Studi Pendidikan Ekonomi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WIZER.ME* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI DI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

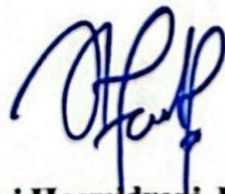
Al Jannah

NIM: 06031382126058

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si
NIP. 198405262009122007**



Pembimbing



**Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd
NIP. 196412251989031004**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WIZER.ME* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI DI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Al Jannah

NIM: 06031382126058

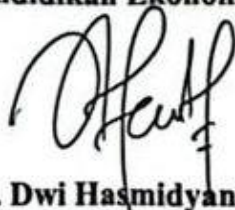
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Juli 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd
NIP 196412251989031004**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WIZER.ME* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI DI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Al Jannah

NIM: 06031382126058

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd
NIP 196412251989031004**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Al Jannah

Nim : 06031382126058

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wizer.Me* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 2 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 28 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



AL JANNAH
NIM.06031382126058

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan segala karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, Semoga ini menjadi awal dari perjalanan menuju gerbang kesuksesan yang di impikan. Adapun skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada Kedua orang tua saya tercinta , Bapak Erwin dan Ibu Kori'ah. Terima kasih atas segala pengorbanan dan ketulusan kepada saya dari kecil hingga sekarang, Terima kasih untuk segala doa, kasih sayang, perhatian dan dukungan untuk saya.
2. Teruntuk Ipar perempuan saya Windi Septiany dan Saudara kandungku Mukromin, Julianzah dan Sifa Un Warohmah yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya untuk selalu semangat dalam menyelesaikan kuliah.
3. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini..
4. Seluruh keluarga besar Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Dwi Hasmiyani, M.Si. Selaku koordinator Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya beserta jajarannya, seluruh dosen dan pegawai yang telah membantu dalam penelitian ini dan memberikan motivasi serta ilmu yang bermanfaat.
5. Terakhir, Terima Kasih yang sebesar- besarnya kepada diri sendiri yang selalu kuat menghadapi semua permasalahan yang muncul dari awal pengajuan judul hingga menjadi seorang sarjana, Terima kasih untuk semua usaha dan pengorbanan untuk menyelesaikan studi sampai tuntas

MOTTO:

” Selesaikan, Apa yang telah kamu mulai”

PRAKATA

Skripsi 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” disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Riswan Jaenudin., M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si. Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga peneliti ditunjukkan kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 28 Mei 2025

Peneliti



Al Jannah

NIM.06031382126058

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
HALAMAN SELESAI UJIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	10
2.2 Media Pembelajaran <i>Wizer.Me</i>	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran <i>Wizer.Me</i>	11
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran <i>Wizer.Me</i>	12
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Wizer.Me</i>	14
2.2.4 Langkah Langkah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Wizer.Me</i>	16

2.3 Hasil Belajar	18
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	18
2.3.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
2.4 Mata Pelajaran Ekonomi.....	20
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	21
2.6 Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Variabel Penelitian.....	24
3.3 Definisi Operasional Variabel	25
3.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Wizer.Me</i>	25
3.3.2 Hasil Belajar	25
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.4.1 Populasi	25
3.4.2 Sampel	26
3.5 Rancangan Penelitian.....	26
3.5.1 Tahap Persiapan	26
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	27
3.5.3 Tahap Penyelesaian	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6.1 Tes	28
3.6.2 Observasi	39
3.7 Teknik Analisis Data	41
3.7.1 Analisis Data Tes.....	41
3.7.2 Perhitungan N- Gain.....	42
3.7.3 Analisis Data Observasi	42
3.8 Uji Prasyarat	43
3.8.1 Uji Normalitas Data.....	43
3.8.2 Uji Linieritas Data	45
3.9 Uji Hipotesis	46
3.9.1 Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	46

3.9.2 Uji Koefisien Determinan (R^2).....	47
3.9.3 Uji- t	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Data.....	49
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	49
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Belajar	54
4.1.3 Analisis N-Gain	55
4.1.4 Analisis Data Hasil Observasi	57
4.2 Uji Prasyarat	58
4.2.1 Uji Normalitas Data.....	58
4.2.2 Uji Linieritas Data	66
4.3 Uji Hipotesis	71
4.3.1 Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	72
4.3.2 Uji Koefisien Determinan	73
4.3.3 Uji-T	74
4.4 Pembahasan	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1. Simpulan	83
5.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Silabus Materi	21
Tabel 2 Desain <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	24
Tabel 3 Populasi.....	26
Tabel 4 Sampel.....	26
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Tes	28
Tabel 6 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Tes	37
Tabel 7 Kriteria Taraf Kesukaran Soal	38
Tabel 8 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	38
Tabel 9 Kriteria Daya Pembeda	39
Tabel 10 Hasil Uji Daya Pembeda	39
Tabel 11 Kisi- kisi Observasi.....	40
Tabel 12 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	41
Tabel 13 Kriteria Indeks N-Gain.....	42
Tabel 14 Kategori Hasil Observasi	43
Tabel 15 Tingkat Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi.....	46
Tabel 16 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.1	54
Tabel 17 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas XI.1	54
Tabel 18 Hasil Perhitungan N-Gain.....	56
Tabel 19 Hasil Observasi Penelitian	58
Tabel 20 Frekuensi Data <i>Pretest</i>	59
Tabel 21 Frekuensi Normalitas Data <i>Pretest</i>	61
Tabel 22 Frekuensi Data <i>Posttest</i>	63
Tabel 23 Frekuensi Normalitas Data <i>Posttest</i>	65
Tabel 24 Distribusi Data Hasil Belajar	66
Tabel 25 Distribusi Kelompok Linieritas.....	69
Tabel 26 Anova Variabel X dan Y.....	71
Tabel 27 Distribusi Uji Korelasi	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan <i>Wizer. Me</i>	12
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	89
Lampiran 2 Kisi – Kisi Instrumen Tes Ekonomi	104
Lampiran 3 Soal Tes Ekonomi.....	112
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	118
Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	119
Lampiran 6 Hasil Taraf Kesukaran Soal.....	120
Lampiran 7 Hasil Daya Pembeda Soal.....	121
Lampiran 8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas eksperimen	122
Lampiran 9 Hasil Lembar Observasi	123
Lampiran 10 Media <i>Wizer.Me</i>	129
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi.....	138
Lampiran 12 Dokumentasi Bimbingan Skripsi.....	141
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Tes	142
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Validasi Modul Ajar	143
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Validasi Media <i>Wizer.Me</i>	144
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Validasi Observasi	145
Lampiran 17 Surat Keterangan Kelayakan Instrumen Tes	146
Lampiran 18 Surat Keterangan Kelayakan Modul Ajar	147
Lampiran 19 Surat Keterangan Kelayakan Media <i>Wizer.Me</i>	148
Lampiran 20 Surat Keterangan Kelayakan Observasi	149
Lampiran 21 Tabel r.....	150
Lampiran 22 Tabel t.....	151
Lampiran 23 Usulan Judul Skripsi.....	152
Lampiran 24 Surat Keterangan Pembimbing.....	153
Lampiran 25 Surat Izin Penelitian.....	155
Lampiran 26 Surat Izin Selesai Penelitian	156
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian.....	157
Lampiran 28 Hasil Turnitin.....	159
Lampiran 29 Bukti LOA Jurnal	160
Lampiran 30 Bukti Perbaikan Skripsi.....	161

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* dengan hasil 0,74 (terkategori tinggi) , uji korelasi *pearson product moment*, uji koefisien determinan dan uji- t. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,7163$ 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 $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ 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.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Wizer.Me*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to prove the effect of interactive learning media based on wizer.me on student learning outcomes in economics subjects of class XI at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. This study was conducted through a quasi-experimental method using a one-group pretest posttest design. The sampling technique used was cluster random sampling with class XI.1 totaling 25 students selected as samples. Data collection techniques used were tests and observations. Data analysis techniques included prerequisite tests (normality and linearity tests), N-Gain calculations with results of 0.74 (categorized as high), Pearson product moment correlation tests, determinant coefficient tests and t-tests. The results of the correlation test showed a calculated r value of 0.7163, which means there is a strong relationship between wizer.me media and learning outcomes. The results of the determinant coefficient test obtained an influence percentage of 51.31%, and the t-test showed that the calculated t_{table} or $4.921 \geq 1.714$ means that there is an influence of interactive learning media based on wizer.me on student learning outcomes in the subject of economics for class XI at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. It is recommended that schools support the use of interactive media so that students can adapt to technology, and for further researchers to be able to use other variables to obtain better results..

Keywords: *Interactive Learning Media, Wizer.Me, Learning Outcomes*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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.

Menurut Ananda & Hayati (2020:51) Hasil Belajar merupakan pencapaian yang mencerminkan prestasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup perubahan yang terjadi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari usaha sadar yang dilakukan peserta didik. Semakin banyak prestasi yang diraih, semakin tinggi kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan di masa depan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan akademis, tetapi juga kesiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan di kehidupan. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, antara lain berupa minat, motivasi, dan perhatian dalam belajar. Sedangkan, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari

luar peserta didik berupa metode mengajar, media pembelajaran, dan lingkungan sosial.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Pagarra dkk (2022:11) Media pembelajaran merupakan semua alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif kepada peserta didik. Peran media pembelajaran sangat krusial dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat menguasai materi yang disampaikan pendidik dengan baik dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Kegiatan pembelajaran yang didukung dengan media pembelajaran juga merupakan salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik. Husna (2021)) mengungkapkan bahwa Seiring dengan kemajuan teknologi, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan komputer atau *handphone* bisa menjadi media yang mendukung pembelajaran agar lebih efektif dan bermutu. Pembelajaran juga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi melalui pendekatan berbasis digital, sehingga pemanfaatan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan interaktif dapat tercapai, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada 22 Agustus 2024 dengan Ibu Sri Mimarti, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI belum mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian pertama mata pelajaran Ekonomi, pada materi badan usaha dan kegiatan usaha di mana 91% peserta didik masih mendapat nilai kurang dari 67 dengan predikat D (kurang) dan 9% peserta didik mendapat nilai lebih dari 67 sampai kurang dari 78 dengan predikat C (cukup). Hal ini disebabkan oleh peserta didik kelas XI masih banyak yang kurang aktif dan kurang memperhatikan penyampaian materi oleh pendidik saat kegiatan pembelajaran ekonomi berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri Mimarti, S.Pd selaku guru ekonomi di SMA Negeri 2

Indralaya Utara peserta didik pada kelas XI juga memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran ekonomi sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar. Peserta didik menganggap pelajaran Ekonomi kurang menarik karena materinya yang cukup kompleks. Proses pembelajaran di kelas masih terpusat pada penjelasan pendidik dengan mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama. Meskipun pendidik sesekali menggunakan media seperti *PowerPoint* dan proyektor, metode ceramah tetap menjadi pendekatan utama, sehingga belum mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran tersebut.

Di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Sekolah telah menyediakan akses internet bagi pendidik dan peserta didik. banyak pendidik yang belum memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Setelah menyampaikan materi, pendidik biasanya memberikan tugas untuk melatih pemahaman peserta didik melalui soal - soal di LKS/LKPD. Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik cenderung merasa bosan dengan media pembelajaran yang konvensional menggunakan metode ceramah, sehingga kehilangan minat untuk berpartisipasi. Kurangnya ketertarikan ini dapat mengakibatkan pemahaman materi yang rendah dan hasil belajar yang kurang maksimal. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk meneliti penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran saat ini dianggap kurang relevan dengan kemajuan teknologi. Pendidik perlu menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis web yang lebih interaktif dan efektif, sebagai salah satu alternatif dapat memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis *Wizer.me*. Menurut Susiyanto (2021:1) *Wizer.Me* merupakan sebuah *Platform* lembar kerja peserta didik dengan penilaian otomatis. Menurut Erawati dkk (2023) *Wizer.me* merupakan media pembelajaran yang efektif karena didukung oleh elemen-elemen elektronik seperti gambar, suara animasi, teks, dan video untuk menghindari rasa bosan pada peserta didik. *Wizer.me* merupakan Lembar kerja peserta didik yang bisa diakses melalui *website* menggunakan komputer atau *handphone*. Untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, *Wizer.me* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran online yang berisi materi dengan tampilan yang sistematis dan menarik. Dari segi manfaat, *Wizer.me* mampu membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Penerapan *Wizer. Me* di SMA 2 Indralaya Utara dapat dilakukan karena didukung oleh beberapa faktor pendukung yang sangat penting. Salah satu faktor utamanya adalah ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai, terutama dengan adanya laboratorium komputer yang dilengkapi perangkat teknologi terkini. Fasilitas ini memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk mengakses *platform wizer.me* tanpa hambatan, sehingga proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan secara optimal. Selain itu, keberadaan jaringan internet yang stabil di sekolah juga menjadi faktor pendukung penting yang memastikan kelancaran penggunaan media pembelajaran interaktif *wizer.me* agar dapat berjalan tanpa adanya kendala teknis terkait koneksi. Di sisi lain, para peserta didik di SMA 2 Indralaya Utara telah terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Kebiasaan ini memudahkan mereka untuk beradaptasi dengan cepat dalam menggunakan *wizer.me*. Para peserta didik dapat dengan mudah memahami cara kerja *platform wizer.me*, mulai dari menyelesaikan tugas, dan mengikuti kuis interaktif. Tingginya tingkat literasi digital peserta didik membantu mempercepat integrasi teknologi dalam proses pendidikan di sekolah. Selain itu, pendidik di SMA 2 Indralaya Utara juga telah memiliki kemampuan teknologi yang mumpuni. Dengan keahlian tersebut, para pendidik dapat memanfaatkan *wizer.me* secara maksimal, termasuk menyesuaikan materi pelajaran dengan berbagai fitur interaktif yang tersedia di *platform*. Pelatihan dan pengalaman pendidik dalam menggunakan teknologi, seperti pelatihan aplikasi pembelajaran digital, pengelolaan kelas berbasis teknologi, dan pembuatan media interaktif, menjadi aspek penting untuk mendukung penggunaan *Wizer.me* secara efektif dan efisien. Selain itu, pengalaman pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, mengikuti seminar atau *workshop* terkait

teknologi pendidikan, serta kemampuan mengintegrasikan teknologi dengan kebutuhan peserta didik juga menjadi modal utama dalam keberhasilan penerapan *Wizer.me* di kelas.

Penggunaan media interaktif *wizer.me* ini memungkinkan peserta didik dapat lebih giat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, Selain itu dapat membuat peserta didik tidak merasa jenuh karena tampilan media *wizer.me* sangat menarik. Meilina Aisyah dkk (2024) mengungkapkan bahwa dalam penggunaan media interaktif *wizer.me* ini sangat mudah, pendidik dan peserta didik perlu mendaftar akun, kemudian dapat menggunakan semua fitur yang ada di *wizer.me*. Pendidik dapat memakai *wizer.me* untuk membuat tampilan pembelajaran lebih menarik dan dapat membuat evaluasi hasil belajar dengan berbagai bentuk pertanyaan. Namun, menurut pendapat Indraswati dkk (2023) dalam penggunaan media *wizer.me* juga mempunyai kekurangan yaitu hanya bisa diakses menggunakan komputer dan *handphone* yang terhubung ke jaringan internet. Peserta didik yang menghadapi kendala tersebut pasti akan mengalami kesulitan dalam menggunakan media *wizer.me*.

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 uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $10,3519 \geq 1,6973$. Ada juga penelitian yang di lakukan 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**”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini ialah “ Apakah 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?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian adalah 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.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada akhirnya harus mempunyai manfaat bagi beberapa pihak, Adapun manfaatnya antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan mengenai penerapan media pembelajaran *Wizer.me*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini dapat mendorong partisipasi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.
- b. Bagi pendidik, dapat mengimplementasikan media pembelajaran *wizer.me* dalam pembelajaran sesuai dengan prosedur dan aturannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan begitu tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik atas permasalahan yang relevan dengan kondisi sekarang ini sehingga memunculkan gagasan dan ide-ide yang bermakna.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi sumber referensi dan acuan bagi peneliti berikutnya yang membahas permasalahan dengan variabel yang sama, sehingga penelitian tersebut dapat terus dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia. 1
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Edisi Januari*, 4(2), 126.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- 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>
- Husna, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. *Journal of Business Theory and Practice*, 10(2), 6.
- Irma Sukarelawan, M., Kus Indratno, T., & Musvita Ayu, S. (2024). *N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-posttest*. Suya Cahya.
- 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>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

- Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020a). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana (Divisi Prenadamedia Group).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020b). *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- 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* (Jejak Publisher). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran&ots=LR4Obd2wR5&sig=n_UJq1EqdK94rT9IAFRHOUaKfKI
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, R. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wizer.Me Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Negeri 3 Palembang*.

- Riduwan. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.
- Riinawati. (2020). *Monograf: hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belaaajar matematika*. CV.Kanhaya Karya.
- Safitri & Mulyani. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-LKPD interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN tanah kalikedinding II. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Septiani, D. A., Darwan, D., & Manfaat, B. (2024). *Pengaruh Penggunaan Wizer.me sebagai Media Belajar Mandiri ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon*. 13(1), 184–193. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n1.p184-193>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif: dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. CV.Pustaka Abadi.
- Sunarsih. (2020). *Metode dan Teknik Observasi dalam pendidikan Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Susiyanto, D. (2021). *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me*. Ahlimedia Press.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>