

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS WEB *WIZER.ME*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN IPS  
DI SMPN 1 AJUNG  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

**ALVINATUSSAADAH**

NIM: 202101090002

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**2024**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS WEB *WIZER.ME*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN IPS  
DI SMPN 1 AJUNG  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Alvinatussaadah  
(202101090002)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Dosen

Pembimbing

Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198805302023211017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS WEB *WIZER.ME*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN IPS  
DI SMPN 1 AJUNG  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**


Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial


Hari : Jumat  
Tanggal : 07 Juni 2024

**Tim Penguji**

Ketua Sidang

Sekretaris

  
**Dr. Mohammad Zaini, S.Pd. I, M.Pd.I**  
NIP. 198005072023211018

  
**Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 199003012019032007


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

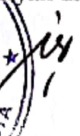
Anggota:

1. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag.
2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd.

  
( )  
  
( )

Menyetujui

  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
**Dr. H. Abd. Mu'is S. Ag., M.Si.**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. Al-Nahl:78)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al- Qur'an dan terjemahnya (Jakarta, 2019), 373.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya yang telah dilimpahkan kepada penulis. Dengan ini, skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang yang penulis sayangi dan selalu memberikan dukungan serta do'a yang luar biasa, diantaranya kepada:

1. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Ayahanda yakni Ali Muksin dan Ibunda saya yakni Nur Hidayah. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku
2. Kepada Kakek saya yakni Nyoman Jagre Nenek saya Sakdiyah dan Nyoman Len, serta saudara-saudari yang telah mendukung, memberikan do'a dan semangat kepada saya sehingga saya sampai pada titik ini.
3. Dan Skripsi ini saya persembahkan juga khusus untuk diri saya sendiri karena sudah bertahan sampai detik ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, bahwa atas taufiq dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ips Di Smpn 1 Ajung Tahun Ajaran 2023/2024”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan untuk mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan mengayomi kami khususnya mahasiswa tadris IPS untuk lebih disiplin dan berkualitas.
5. Bapak Abdurrahman Ahmad S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis hingga terselesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Sutopo selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ajung yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
8. Bapak Dwi Candra Lika Prasetyo, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Ajung yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu semua berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 20 Mei 2024

Penulis

## ABSTRAK

**Alvinatussaadah, 2024:** Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 1 Ajung Tahun Pelajaran 2023/2024

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

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di SMP Negeri 1 Ajung, terdapat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan oleh guru IPS. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media cetak yang monoton sehingga siswa menjadi bosan dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis web *Wizer.Me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Ajung Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experimental. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah One Group Pretest Posttest yaitu desain penelitian dengan menggunakan pretest posttest design. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Setelah itu, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebelum di analisis data karena berkaitan dengan teknik yang digunakan adalah uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample T-test.

Hasil analisis data dalam penelitian menggunakan Independent Sample T-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya terdapat keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer,me* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Ajung Tahun Pelajaran 2023/2024.



## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	11
G. Asumsi Penelitian .....	13
H. Hipotesis.....	14
I. Sistematika Pembahasan .....	14

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
B. Populasi dan Sampel.....	49
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
D. Uji Instrumen Penelitian .....	53
E. Analisis Data .....	63
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	65
B. Penyajian Data dan Analisis.....	65
C. Analisis dan Penyajian Data .....	69
D. Pembahasan.....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Variabel Penelitian .....	11
Tabel 2.2 Tabel Analisis Jurnal Terdahulu .....	21
Tabel 3.1 Desain One-Grup Pretest-Posttest Design.....	49
Tabel 3.2 Populasi siswa kelas VII .....	50
Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas VII .....	50
Tabel 3.4 Indeks validasi.....	55
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	55
Tabel 3.6 Keterangan .....	57
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	57
Tabel 3.8 Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran Soal .....	59
Tabel 3.9 Hasil Pengujian Analisis Daya Pembeda Soal.....	62
Tabel 4.1 Identitas Sekolah.....	65
Tabel 4.2 Struktur Organisasi .....	67
Tabel 4.3 Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Experimen.....	70
Tabel 4.4 Perhitungan Uji Normalitas .....	72
Tabel 4.5 Uji Normalitas.....	73
Tabel 4.6 Perhitungan Uji Homogenitas.....	74
Tabel 4.7 Independent Sample Test .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

### No. Uraian

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 2 Daftar Nama Kelas VII F

Lampiran 3 Daftar Nama Kelas VII D

Lampiran 4 Matrik Penelitian

Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII

Lampiran 6 Lampiran Soal Uji Coba

Lampiran 7 Lampiran Soal Pretes dan Posttest

Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Uji Coba dan Kelas Eksperimen

Lampiran 9 Hasil Olah Data

Lampiran 10 Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas VII F

Lampiran 11 Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas VII D

Lampiran 12 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 14 Jurnal Penelitian

Lampiran 15 Biodata Penulis

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Media diperlukan sebagai cara untuk mempermudah pendidik dalam menyalurkan bahan ajar kepada peserta didik. Sedangkan metode belajar diperlukan guru sebagai alat untuk mengatur strategi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Selanjutnya, hasil belajar berfungsi sebagai pengukur besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap mata pelajaran.

Kegiatan pembelajaran seorang guru memerlukan bantuan media demi peningkatan kualitas proses pembelajarannya. Media yang digunakan oleh guru dapat bervariasi mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang sedang trend saat ini. Penggunaan media secara tidak langsung turut mempengaruhi semangat serta ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan ketertarikan dan semangat siswa pada proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang

tidak bisa dielakkan keberadaannya. Maka dari itu untuk membantu kemudahan dalam pemahaman materi ajar diperlukan media pembelajaran sebagai perantara.

Pelaksanaan progam pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia tentu memberikan tantangan tersendiri bagi pihak sekolah, guna mengupayakan supaya lebih optimal pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Berbagai langkah untuk selalu meningkatkan baik kompetensi tenaga pendidik maupun kompetensi profesional tenaga pendidik terus dilakukan antara lain peningkatan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara lebih kreatif sehingga seorang guru harus selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Pemanfaatan media ini guru bisa mendapatkan dan membuat sendiri LKPD interaktif sesuai kreativitas, guru bisa menambahkan gambar, audio dan video, serta melihat tanggapan peserta didik secara langsung. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya<sup>2</sup>.

Chaerunnisa (2016) menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan secara berkesinambungan agar dapat menjawab tantangan dan perubahan zaman. Masalah mutu atau kualitas pendidikan hingga sekarang masih menjadi persoalan besar bagi bangsa Indonesia. Sepanjang perjalanan

---

<sup>2</sup> Vicoria Henuhili, Tien Aminatun, Dan Wita Setianingsih, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Internet Bagi Guru Biologi Sma Di Kabupaten Sleman", Inotek 13, no. 2 (2009): h. 161.

sejarah pendidikan bangsa Indonesia, masalah mutu terus menjadi pusaran yang terus diperdebatkan. Oleh karena itu, yang menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu pendidikan<sup>3</sup>.

Menurut Sadiman media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan dan minat penerima sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi dengan baik. Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran hendaknya guru menghadirkan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegunaan media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan seperti hambatan keterbatasan di ruang kelas dan hambatan dalam berkomunikasi. Kemudian juga media mampu menampilkan hal yang tidak dapat ditampilkan guru yang hanya menggunakan cara konvensional seperti metode ceramah.

Saat ini media pembelajaran interaktif berbasis web sudah sangat banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran berbasis web merupakan media pembelajaran teknologi cukup menarik dipergunakan guru untuk menumbuhkan motivasi siswa dan juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu media pembelajaran interaktif berbasis web juga bisa dipergunakan agar guru tidak dominan menggunakan pembelajaran yang hanya berbasis ceramah dan buku paket yang bisa membuat siswa atau peserta didik merasa cukup bosan. Terlebih lagi pada mata pelajaran IPS yang masih dianggap sebagai pelajaran

---

<sup>3</sup> Chaerunnisa, Connie. 2016. Manajemen Pendidikan: Dalam Multi Perspektif. Jakarta: PT. RajaGrafindoPersada.

yang banyak menghafal.

Mata pelajaran IPS yang dianggap kurang menarik terdapat pada pemberian tugas yang hanya kebanyakan pada mengerjakan di buku tulis atau di lembaran kertas saja. Padahal IPS adalah mata pelajaran yang sangat penting keberadaannya. Materi mata pelajaran IPS yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi Sejarah Lokal dan Permasalahan Kehidupan Sosial dan Budaya.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis web yang cukup membantu adalah media pembelajaran interaktif web berupa Wizer.me. Aplikasi media pembelajaran berbasis web yaitu wizer.me adalah layanan gratis, mudah digunakan dan produk berbasis internet berkecepatan tinggi untuk membuat lembar kerja multimedia yang interaktif. Media pembelajaran berbasis web yaitu wizer.me merupakan media pembelajaran yang yang tidak hanya berisi soal soal latihan seperti aplikasi media pembelajaran berbasis web lainnya, namun media pembelajaran berbasis web Wizer.me ini juga bisa dipergunakan guru untuk menampilkan materi-materi yang ada dibuku dengan tampilan tampilan warnawarni serta hiasan-hiasan yang sudah ada di aplikasi media pembelajaran berbasis web yang bisa dipergunakan guru untuk menambah serta meningkatkan motivasi belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Dalam mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Menurut (Bloom dalam Sudjana 2011: 22) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai tes



psikomotor pada akhir pembelajaran, setelah peserta didik memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran praktik<sup>4</sup>. Hasil belajar diperoleh melalui adanya berbagai tes yang telah dilakukan. Evaluasi hasil belajar dalam pendidikan terbagi dalam dua bentuk yaitu: Pertama, evaluasi formatif, ialah evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan membantu memahami perkembangan siswa dan membuat perencanaan-perencanaan pembelajaran.

Wizer.me merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga hasil belajar siswa. Wizer.me adalah sebuah Website lembar kerja siswa online gratis, penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis. Wizer.me merupakan salah satu sebuah Website yang memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan online. Wizer.me ini memfasilitasi kreativitas yang dimiliki guru dalam pembuatan lembar kerja elektronik dengan berbagai pilihan jenis pertanyaan seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Pada website wizer.me memiliki latar belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran. Website *Wizer.Me* juga memudahkan guru untuk menambahkan video, audio, gambar yang dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga siswa dengan gaya belajar visual maupun auditori dapat

---

<sup>4</sup> Sudjana. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakary.

mengikuti pembelajaran dengan baik<sup>5</sup>. Media pembelajaran wizer.me sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar termasuk pada mata pelajaran IPS.

M. Sobri menjelaskan Wizer.me adalah platform digital gratis untuk membuat Lembar kerja secara online dengan penilaian otomatis<sup>6</sup>. Apapun materinya bisa dikreasikan dalam lembar kerja peserta didik online ini. Pendidik yang harus terampil mendesain isi dari lembar kerja peserta didik dalam platform tersebut agar peserta didik lebih tertarik untuk mengerjakan tugasnya. Dalam platform Wizer.Me ini juga terdapat penilaian skor langsung yang akan muncul di hasil akhir pengerjaan di akun pendidik. Berbagai macam pilihan kriteria bentuk pertanyaan dalam platform Wizer.me.

Peneliti melakukan kegiatan saat pengenalan lapangan pendidikan (PLP), yang dilakukan di Smpn 1 Ajung kelas VII F yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dan sudah menggunakan teknologi seperti proyektor, handphone dan lain sebagainya. Dalam penelitian tersebut, peneliti menemukan beberapa masalah pada sekolah tersebut. Pertama, kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan guru saat proses pembelajaran IPS. Kedua, saat pembelajaran kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis web, guru hanya memanfaatkan teknologi (Handphone) untuk mencari materi atau jawaban yang dilakukan siswa. Ketiga, beberapa siswa kurang antusias saat pembelajaran sehingga tidak tercapainya kegiatan

---

<sup>5</sup> Kopniak, N. B. (2018). The use of interactive multimedia worksheets at higher education.

<sup>6</sup> Muhammad Sobri, dkk. "Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram." *Jurnal Warta Desa (JWD)*. volume. 4, no. 2, (Agustus 2022). 120, <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>

belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa. Belajar bermakna dapat dikatakan jika dalam pembelajaran, siswa dapat mengaitkan dengan aspek kognitif yang dimiliki siswa sehingga materi pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, mengutip teori Ausubel<sup>7</sup>. Agar tercipta pembelajaran efisien dan efektif, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya baik berupa lembar kerja maupun keterampilan siswa. Selama proses observasi yang berlangsung yang dilakukan oleh penulis dalam pembelajaran IPS dari hasil observasi, kurang variatifnya dalam pemilihan media pembelajaran yang dilakukan. Siswa atau peserta didik sering merasakan jenuh atau bosan serta kurangnya pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Selain itu hasil observasi yang didapatkan oleh penulis, penulis mengamati dikarenakan seringnya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang hanya berupa buku paket dan buku lks dari sekolah, banyak siswa atau peserta didik yang selama proses pembelajaran berlangsung, para siswa atau peserta didik tersebut sering bermain sendiri, tidak konsentrasi dalam pembelajaran, sering mengobrol dengan teman-temannya, bahkan pada saat guru sedang melakukan penyampaian materi pembelajaran, banyak siswa atau peserta didik yang keluar masuk kelas, sering izin yang tidak jelas, bahkan banyak siswa atau peserta didik yang enggan untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Saat pemberian penugasan harian, guru hanya memberikan soal penugasan melalui buku paket dan buku lks, penyampaian materi serta penugasan melalui

---

<sup>7</sup> Harefa, Darmawan dan Sarumaha, Muniharti. 2020. Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: PM Publisher

media pembelajaran interaktif berupa web hanya menggunakan media Audio dan Video biasa saja. sedangkan menggunakan media pembelajaran berbasis Web Wizer.Me ini belum sama sekali dikembangkan dalam mata pelajaran IPS.

Maka dari itu peneliti ingin membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dengan penyampaian materi serta pemberian tugas berbasis teknologi. Peneliti ingin mengetahui mengenai keefektivitasan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips melalui platform yang dinamakan Wizer.me.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media interaktif berbasis web Wizer.me Efektiv untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran ips di smpn 1 ajung tahun ajaran 2023/2024?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis web Wizer.me untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pembelajaran ips kelas VII di smpn 1 ajung tahun ajaran 2023/2024.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Pada bagian manfaat penelitian ini, peneliti memaparkan beberapa manfaat dari penelitian efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis web wizer.me untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di SMPN 1 ajung tahun ajaran 2023/2024 bagi beberapa pihak.

Penelitian ini memberi manfaat praktis dan teoritis diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hal memperkaya konsep-konsep, teori-teori, dan pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web wizer.me untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran ips kelas VII di smpn 1 ajung.

#### 2. Praktis

- a. Bagi peneliti Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi untuk menjadi bekal bagi peneliti ketika menjadi guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- b. Bagi guru Untuk menambah wawasan guru mengenai media pembelajaran Wizer.me dan juga media pembelajaran lainnya disekolah sehingga guru bisa menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan juga menyenangkan agar para siswa tidak merasakan bosan saat pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.
- c. Bagi Siswa Untuk meningkatkan rasa semangat serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, dan juga untuk meningkatkan hasil belajar para siswa atau peserta didik agar mereka bisa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar sebelumnya. Serta melatih para peserta didik

untuk lebih bersikap mandiri.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian yang dapat berupa orang, benda dan lain sebagainya yang dikumpulkan dari subjek penelitian yang menggambarkan kondisi atau nilai dari subjek penelitian.

- a. Variabel Independen (Bebas) Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variable terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah media pembelajaran interaktif berbasis web wizer.me
- b. Variabel Dependen (Terikat) Variable terikat adalah variable yang dapat dipengaruhi oleh variable independen. Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah hasil belajar.

### 2. Indikator variabel penelitian

Setelah peneliti menemukan variabel bebas (X) yakni media pembelajaran interaktif berbasis web wizer.me dan variabel terikat (Y), yakni Hasil Belajar siswa dalam mata pembelajaran ips kelas VII di smpn 1 ajung. Selanjutnya peneliti akan menemukan indikator variabel. Indikator juga merupakan acuan bagi peneliti sebagai pengambilan data untuk siswa kelas VII di Smpn 1 Ajung.

**Tabel 1.1**  
**Indikator Variabel Penelitian**

VARIABEL Variabel Independen (X)	INDIKATOR
Media pembelajaran Wizer.me	1. Keefektifan belajar 2. Kreatifitas siswa 3. Minat belajar 4. Antusiasme
Variabel Dependen (Y)	Indikator
Hasil Belajar (Y <sub>1</sub> )	1. Peningkatan pemahaman siswa 2. Kemandirian belajar siswa

#### F. Definisi Operasional

Untuk lebih memudahkan dalam memahami dan mengerti maksud penelitian ini, peneliti mendiskripsikan beberapa istilah dalam kata per kata di proposal ini, berikut penjelasan istilah antara lain:

##### 1. *Wizer.Me*

*Wizer.me* adalah perangkat lunak online yang fungsi dasarnya tersedia secara gratis untuk diunduh dan digunakan oleh komunitas akademik. Pembuat lembar kerja *Wizer.me* menghargai pengalaman dan kreativitas

pendidik dengan membuat berbagai jenis pertanyaan dengan cepat: pertanyaan terbuka, pilihan ganda, menjodohkan, mengisi bagian yang kosong, mengisi peta, dan tabel<sup>8</sup>. Wizer.me yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut. Baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan. Menurut Sardiman (2007:16) Hasil Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan perilaku yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan dan sikap.

---

<sup>8</sup> Narentheren Kaliappen et al., "Wizer.me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory," *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* vol. 10, no. 3, (September 2021): 1029, <http://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.



### 3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS Ahmadi berpendapat yang dikutip oleh Toni dan Maulana, IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang telah dipilih dan diadaptasi untuk digunakan dalam program pendidikan di sekolah atau kelompok belajar lain yang sederajat. IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, hukum, dan lain-lain, sebagai bahan baku pelaksanaan proyek pendidikan yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah. Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran IPS yang berisi perpaduan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah<sup>9</sup>.

#### G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang diakui kebenarannya atau dianggap benar tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu. Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Sebelum peneliti dapat mengumpulkan data sebagai asumsi dasar maka asumsi perlu dirumuskan dengan jelas. Asumsi dasar tidak hanya berfungsi sebagai landasan yang kokoh untuk masalah yang diteliti, tetapi juga membantu menekankan variabel-variabel yang menjadi fokus perhatian peneliti dan membuat hipotesis.

1. Kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas eksperimen menerima materi yaitu sejarah lokal dan pemberdayaan masyarakat, serta indikator dan tujuannya.

---

<sup>9</sup> Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar IPS (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 6, [Konsep Dasar IPS - Google Books](#).

2. Kelas yang dijadikan sampel penelitian memiliki sarana dan prasarana kelas yang cukup memadai, kelas eksperimen dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web wizer.me.

## H. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang digunakan untuk menjelaskan temuan penelitian juga pernyataan yang dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan mengapa suatu penelitian berhasil atau tidak. Ada dua hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nihil

Hipotesis alternatif adalah hipotesis jika penelitian ini memiliki pengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis nihil adalah hipotesis jika penelitian ini tidak berpengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): "Penggunaan Media pembelajaran Wizer.me mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran IPS di SMPN 1 Ajung Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ): Penggunaan Media pembelajaran Wizer.me tidak mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran IPS di SMPN 1 Ajung Tahun Ajaran 2023/2024.

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dengan judul penelitian Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Smpn

1 Ajung Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut:

BAB I pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka yang membahas mengenai kajian terdahulu yang memiliki keterkaitan pembahasan dengan penelitian yang akan dilakukan dan bab ini juga membahas tentang kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam pembahasan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV berisi Penyajian Data dan Analisis Data yang terjadi dari gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis serta pembahasan.

BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran- saran yang diharapkan menjadi manfaat bagi peneliti, dan kajian pustaka.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Kajian ini mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait pada penelitian yang akan dilakukan. Sejauh pengamatan ini ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Indah Idyawati, Nurdin dan Nasir 2022. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dengan Judul, “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.me Pada Mata Pelajaran IPA Kelas XI Siswa IPA II SMA Negeri 5 Bantaeng. Bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan wizer.me. Media interaktif pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wizer.me. Sampelnya adalah kelas XI mahasiswa IPA II. Instrumen dalam penelitian ini memberikan pre-test dan post-test pada sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Perbandingan hasil belajar kategori, dan perbandingan tingkat

ketuntasan terbukti adanya peningkatan belajar siswa hasil belajar siswa kelas XI IPA II di SMA Negeri 5 Bantaeng. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media interaktif wizer.me, rata-rata siswa skor masih dibawah nilai KKM dan setelah menggunakan media interaktif wizer.me rata-rata siswa skor meningkat. Diperoleh nilai hasil posttest sebesar 80,5 lebih besar dari nilai hasil posttest nilai hasil pretest yaitu sebesar 61,75. Selanjutnya berdasarkan hasil statistik inferensial 21 analisis dengan menggunakan rumus uji t diketahui t hitung yang diperoleh sebesar 13,708 pada taraf signifikan = 0,05 atau 5%, t tabelnya adalah 1,740. Jadi thitung > ttabel atau  $13,708 > 1,740$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media interaktif wizer.me telah efektif digunakan dalam pembelajaran IPA kelas XI IPA II di SMA Negeri 5 Bantaeng<sup>10</sup>.

2. Penelitian Dyah Indraswati, dengan Judul Penelitian “Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yaitu pre-experimental design tipe one grup pretest-posttest (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Hasil penelitian sebagai berikut Teknik analisis data menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis, uji paired sample t-test, uji besaran effect (effect size), dan uji N-Gain. Keseluruhan data berdistribusi

<sup>10</sup> Indah Idyawati, “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2022), 105-118.

normal ditunjukkan dengan uji normalitas. Uji paired sample t-test memperlihatkan ada perbedaan antara nilai pretest dan nilai posttest dimana nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest. Nilai rata-rata N-Gain score sebesar 45,6944 atau 46% (kurang efektif). Nilai N-gain score minimum 0 dan maksimum 83,33%. Kesimpulannya adalah pelatihan pembuatan worksheet interaktif dengan Wizer.me kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 dalam membuat worksheet interaktif<sup>11</sup>.

3. Penelitian Iis Sulastri, Nurlaela Mahardika, Putri Sugiarti, dan Yayan Sudrajat, dengan judul penelitian “Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan pendekatan Deskriptif Kuantitatif. Hasil penelitian sebagai berikut hasil penelitian serta pembahasan mengenai analisis hasil belajar penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan aplikasi wizer.me pada pembelajaran IPS kelas VII materi pola dan faktor terjadinya interaksi sosial bahwa dalam penerapannya penggunaan LKPD Interaktif memiliki keterkaitan pada hasil belajar peserta didik, karena banyaknya peserta didik yang tuntas pada materi ini yakni sebanyak 33 dari 43 peserta didik yang dijadikan responden. Serta keefektifan dari penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi wizer.me memiliki persentase ketuntasan sebesar

---

<sup>11</sup> Dyah Indraswati, “Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram”, SINAU: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2023), 57-62.

76,74% sehingga ketuntasan berada pada kriteria baik<sup>12</sup>.

4. Penelitian Muhammad Ilham A'raafi, Siti Zubaidah, Munzil, Azizul Ghofur Candra Wicaksono, dengan judul penelitian "Effects of Remap-TPS Using Wizer.Me Website and Mindmap Application on Students' Cognitive Learning Results". Penelitian ini merupakan jenis Penelitian quasi eksperimen ini menggunakan desain non-equivalent pretest-posttest control group design. Hasil pembahasan penelitian ini adalah Penelitian quasi eksperimen menggunakan non-equivalent pretest-posttest control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 8 Malang. Sampel penelitiannya adalah kelas XI MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil tes pilihan ganda dan esai. Data dianalisis menggunakan uji Anakova satu arah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Remap-TPS berbantuan Website Wizer.me dan aplikasi MindMup mempengaruhi pembelajaran kognitif hasil siswa<sup>13</sup>.
5. Penelitian Atika Susanti, Nani Yuliantini, Dalifa, Sovia Lorenza, Herlin Kurniasari, dan Ady Darmayansyah, dengan judul penelitian "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. MeBerbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada

---

<sup>12</sup> Iis Sulastris, "Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2023), 57- 62

<sup>13</sup> Muhammad Ilham A'raafi, "Effects of Remap-TPS Using Wizer.Me Website and Mindmap Application on Students' Cognitive Learning Results, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 8.2 (2023), 92-99.

Guru Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan Metode yang diterapkan dalam ini adalah pelatihan dengan menggunakan jenis penelitian Kuantitatif Metode pelatihan dengan model Analisis, Pelatihan, Tindakan, Evaluasi (APTE), Instrumen evaluasi kegiatan ini adalah lembar pretest dan posttest. Hasil penelitian Pelatihan dilakukan dalam dua tahap, yaitu memberikan pelatihan mengenai konsep pengembangan LKPD dan mempraktikkan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi Wizer.Me. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan pengembangan LKPD. Rata-rata nilai pretest untuk 22 guru peserta pelatihan adalah 63.18, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 81.14, menunjukkan peningkatan kemampuan peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan. Hasil uji N-Gain didapatkan nilai rata-rata N-Gain score sebesar 0.49 atau 49%, pada kategori "Sedang". Dengan demikian, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pengetahuan para peserta dalam pengembangan LKPD dan penerapan model ASSURE serta kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran di SD<sup>14</sup>.

**Tabel 2.2**

**Tabel Analisis Jurnal Terdahulu**

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Indah Idyawati 2022. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran	Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.me Terhadap Mata	1. Pada variabel X sama-sama menggunakan media interaktif Wizer.me	1. Pada penelitian ini pembelajarannya diteliti mata pelajaran IPA 2. Jenjang

<sup>14</sup> Atika Susanti, "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar, Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3.3 (2023), 1152-1165.



		Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Variabel Y sama-sama menggunakan hasil belajar</li> <li>3. Pendekatan penelitian sama-sama kuantitatif</li> </ol>	jenjang pada penelitian inisiswa SMA
2.	Dyah Indraswati 2023. Jurnal On Education	Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sdn 26 Mataram Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penelitian ini sama-sama membahas mengenai media wizer.me</li> <li>2. Jenis penelitian kuantitatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penelitian ini berfokus pada worksheet atau lkpd</li> <li>2. Jenjang pada penelitian ini siswa sd.</li> </ol>
3.	Iis Sulastri 2023. SINAU: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran	Effects Of Remap-TPS Using Wizer.Me Website And Mind map Application On Students' Cognitive Learning Results.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembahasan sama-sama wizer.me</li> <li>2. Variabel y hasil belajar</li> <li>3. Jenis penelitian kuantitatif</li> <li>4. Mata pembelajaran menggunakan pembelajaran ips</li> <li>5. Jenjang penelitian siswa smp.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini berfokus pada lkpd interaktif wizer.me</li> <li>2. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berfokus remap-tps</li> </ol>
4.	Muhammad Imam A'rafi	Pelatihan Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembahasan media website wizer.me</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian berfokus peningkatan</li> </ol>

5.	2023. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan  Atika Susanti 2023. Jurnal Pengabdian Masyarakat-Com: Indonesian Community Journal	LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Guru Sekolah Dasar	2. Variabel y menggunakan hasil belajar  1. Pembahasan peneltian sama-sama web wizer.me 2. Jenis penelitian menggunakan kuantitatif	kemampuan pada guru 2. Jenjang pada penelitian ini siswa sd
----	--	--	--	--

## B. Kajian Teori

### 1. Efektivitas

#### a. Definisi Efektivitas

Secara umum efektivitas menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Efektivitas menjadi salah satu faktor penting di dalam proses pembelajaran, hal ini karena efektivitas dapat menentukan tingkat keberhasilan penggunaan suatu media pembelajaran di kelas. Efektivitas juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mencapai tujuan sesuai dengan rencana dan kebutuhan dengan memanfaatkan waktu, data, dan sarana yang tersedia. mendapatkan hasil terbaik. Efektivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai ukuran keberhasilan dari proses interaksi antara siswa dan pendidik serta siswa sesama siswa. Salah satu cara untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran adalah dengan melihat aktivitas siswa

selama proses pembelajaran, serta bagaimana mereka merespon dan menguasai konsep. Menurut Sedarmayanti dalam Irsal efektivitas pembelajaran adalah ukuran yang mengukur seberapa jauh tujuan dapat dicapai.

Selanjutnya, Miarso dalam Rohmawati menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai tingkat kualitas pendidikan yang dapat diukur dengan tercapainya suatu tujuan atau lebih tepatnya, ketepatan dalam mengelola situasi tertentu. Menurut Sujana dalam Ningsih, efektivitas pembelajaran didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan guru dalam menerapkan metode tertentu selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai efektivitas pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah ditetapkan. Suatu proses pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari bagaimana aktivitas antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Keefektifan itu sendiri dapat diukur melalui ketercapaiannya suatu tujuan pembelajaran.

#### b. Pengukuran Efektivitas

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah cara paling umum untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Dewi dalam Yulianto dan Nugraheni, menilai efektivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menghitung rasio

antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar, jumlah biaya belajar, dan jumlah sumber belajar yang digunakan. Dengan demikian, tiga indikator menentukan efektivitas pembelajaran: waktu, personalia, dan sumber belajar. Pengukuran efektivitas pembelajaran juga harus selalu dikaitkan dengan tujuan belajar yang akan dicapai.

Menurut slavin dalam Ningsih terdapat 4 indikator yang bisa digunakan dalam pengukuran efektivitas pembelajaran, keempat indikator tersebut adalah:

- 1) Pengorganisasian materi yang baik, Seorang guru harus mampu untuk memilih dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai agar menghasilkan kesatuan materi dalam bentuk bahan ajar
- 2) Komunikasi yang efektif Pada proses pembelajaran komunikasi yang efektif harus dimunculkan antara pendidik dan peserta didik.
- 3) Sikap positif pada siswa Pendidik hendaknya memiliki sikap positif terhadap peserta didik agar mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran. Sikap positif yang dimiliki oleh peserta didik terhadap suatu mata pelajaran maka akan memudahkan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang baik.
- 4) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran Proses pembelajaran yang bersifat fleksibel disesuaikan dengan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah
- 5) Antusiasme dan penguasaan materi pembelajaran Guru dituntut

untuk dapat menguasai materi pembelajaran sehingga guru dapat menyampaikan materi pembelajaran tersebut secara logis dan sistematis.

- 6) Pemberian nilai secara objektif Penilaian terhadap peserta didik tidak hanya penilaian pada aspek kognitif saja tetapi pada aspek afektif dan psikomotor. Penilaian terhadap peserta didik harus dilakukan secara objektif.
- 7) Hasil belajar yang baik Proses pembelajaran yang efektif dapat ditandai dengan ketercapaian hasil belajar peserta didik yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator seperti waktu, tujuan pembelajaran, komunikasi yang baik, hasil belajar dan tingkat pengajaran. Adapun indikator dalam pengukuran efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini yaitu komunikasi yang efektif dan hasil belajar.

## 2. Konsep Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki definisi yang luas dan digunakan dalam berbagai bidang, diantaranya dalam bidang komunikasi disebut dengan komunikasi; dalam bidang tanaman biasa disebut dengan media tanam; dan pada dunia pendidikan/pembelajaran biasa disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Miarso (2004) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk

menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali". Pembelajaran merupakan komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik<sup>15</sup>. Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja<sup>16</sup>.

Istilah media pembelajaran, dalam berbagai literatur sering kali diartikan dengan media of learning dan dikaitkan dengan media education. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau media for learning menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, education lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai obyek/materi ajar (UNESCO, 2006). Contoh pemanfaatan media

---

<sup>15</sup> <sup>15</sup> Suryani, Nunuk. dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018). hl. 4

<sup>16</sup> Suryani, Nunuk. dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018). hl. 4

pembelajaran, misalnya penggunaan globe untuk mengajar IPS atau sejarah, sedangkan contoh media education adalah pendidikan yang diberikan untuk memberikan pemahaman tentang apa itu media, dan berbagai teori tentang media, tidak secara khusus terkait penggunaannya untuk pembelajaran.

Salah satu contoh media pembelajaran menarik adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, animasi, video, suara, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat HP ataupun komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2003) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas

- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antar materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan media

Menurut Smaldino, dkk (2008) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Lebih lanjut, Dwyer (1978) dalam Asyhar (2011) mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%<sup>17</sup>.

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan (Asyhar, 2011) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani & Agung S, 2012).

---

<sup>17</sup> Suryani, Nunuk. dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018). hl. 9.



<sup>18</sup>Adapun Sanaky (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berbeda dari pendapat-pendapat sebelumnya yang membahas fungsi media berdasarkan jenis media yang digunakan, Kemp dan Dayton (1985) dalam Sukiman (2012) menjelaskan tiga fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna, yaitu digunakan perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah besar. Tiga fungsi utama tersebut, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan dikelas.

---

<sup>18</sup> Suryani, Nunuk. dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018). hl. 9.

d. Manfaat Media Pembelajaran

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
- b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis
- c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- d) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain
- e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
- f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan
- h) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
- b) Memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri
- c) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
- d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran

- e) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

### 3. *Web Wizer.me*

#### a. Definisi *Wizer.me*

Okta memberikan penjelasan tentang *Wizer.me*, yang dikutip dari Kopniak, menyatakan bahwa *Wizer.me* adalah layanan gratis, mudah digunakan, dan berbasis Internet yang memungkinkan Anda membuat lembar kerja multimedia yang kaya dan interaktif. Layanan ini sangat cocok bagi guru yang ingin mengambil langkah awal dalam mengembangkan pembelajaran online yang interaktif, dan tampilannya sederhana dan mudah digunakan. *Wizer.me* memungkinkan Anda memasukkan gambar, teks, audio, dan video ke dalam lembar kerja siswa. Peserta didik dapat menulis atau memasukkan rekaman suara di lembar kerja<sup>19</sup>.

*Wizer.me* memiliki alat untuk menambahkan fitur interaktif dan juga mendigitalkan, seperti suara dan video. Selain itu, *Wizer.me* memiliki fitur pemeriksaan dan penilaian yang otomatis, serta catatan pribadi dari tugas siswa melalui feedback. Pendidik dapat membuat banyak lembar kerja dengan program profil siswa mereka; *Wizer.me* memiliki banyak lembar kerja gratis yang dibuat oleh pendidik. Versi

<sup>19</sup> Okta Dwi Kumalasari dan Julianto, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website *Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar," *J PGSD*, vol. 9 no. 07 (2021), 2829, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam berbantu Website *Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (unesa.ac.id).

dasar Wizer.me ini gratis, terdapat juga versi premium, yang biaya langganannya tidak terlalu mahal, dan memiliki lebih banyak fitur daripada versi dasar<sup>20</sup>.

Wizer.me adalah perangkat lunak online yang dapat diunduh dan digunakan oleh akademisi secara gratis. Pembuat lembar kerja menggunakan Wizer.me memuji kreativitas dan pengalaman pendidik dengan menggunakan berbagai jenis pertanyaan, seperti uraian, pilihan ganda, mencocokkan, mengisi kalimat rumpang, gambar, dan tabel.

b. Fitur *Wizer.me*

Wizer.me memiliki beberapa fitur yang mendukung diantaranya adalah sebagai berikut:

1) *Community*

Pengguna dapat mencari lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna lain dan pendidik di fitur komunitas ini. Hal ini dapat membuat pendidik menghemat lebih banyak waktu membuat tugas atau latihan untuk siswa mereka<sup>21</sup>.

2) *My Worksheets* dan *Create New Worksheets*

Fitur Worksheets ini membantu pengguna mengakses lembar kerja yang sudah mereka buat, maupun fitur Create New Worksheets membantu pengguna membuat atau menyusun lembar kerja baru<sup>22</sup>.

<sup>20</sup> Nik Peachey, Digital Tools For Teachers-Trainers' Edition V.2. (United Stated : Peacheypublications.Com, [Digital Tools for Teachers - Trainers' Edition V.2 - Google Books](#)

<sup>21</sup> Deris Susiyanto, Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me. (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 3.

<sup>22</sup> Susiyanto, Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me, 3.

Dalam fitur ini pengguna dapat:

- a) Memasukkan penjelasan tugas
- b) Menulis judul tugas dengan beragam template dan tema yang kekinian dan menarik
- c) Mengkategorikan lembar kerja ke dalam kelompok tingkatan kelas dan mata pelajaran sesuai
- d) Menuliskan tag kelas
- e) Menginput file-file yang berisi soal-soal yang kemudian di konversi secara otomatis ke dalam wizer.me (digitize your worksheet)
- f) Adapun jenis soal atau pertanyaan yang tersedia dalam Wizer.me adalah: 1) Open Question (Esai), 2) Multiple Choice (pilihan ganda), 3) Blank (soal isian atau mengisi kalimat rumpang), 4) Fill on image (mengisi label atau tulisan pada gambar), 5) Matching (mencocokkan atau menjodohkan), 6) Table (soal isian tabel), 7) Sorting (soal mengurutkan), 8) Draw (menggambar), 9) Discussion (diskusi), 10) Reflection (refleksi), 11) Word search puzzle (mencari kata), 12) Video (melihat video melalui link youtube), 13) Link (melihat soal atau penjelasan melalui link url)<sup>23</sup>.

### 3) *My Learners*

My Learners adalah fitur yang digunakan oleh guru untuk

---

<sup>23</sup> Susiyanto, Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me, 3.

mengatur dan mengelompokkan siswa ke dalam tingkatan kelas. Ini juga dapat mengetahui nilai atau skor jawaban tugas yang telah dikerjakan siswa. Fitur ini juga memiliki aturan pengayaan atau perbaikan untuk peserta didik<sup>24</sup>.

#### 4) *Coffe Room*

Fitur ini adalah fitur yang memungkinkan pengguna berbicara, bertukar pendapat, dan berbagi pengalaman dengan pengguna dari seluruh dunia. Hal ini memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk belajar dari pengguna lain Wizer.me<sup>25</sup>.

#### c. Kelebihan Web Wizer.me

Web Wizer.me memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki tampilan background yang disediakan terlihat sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa agar tidak akan jenuh.
- b) Dapat menambahkan audio, gambar maupun video.
- c) Mudah dipahami siswa.
- d) Kemudahan akses melalui smartphone, komputer, dan tablet (Android dan iOS).
- e) Aktivitas siswa dari login, pengerjaan hingga penilaian dilakukan secara online untuk memudahkan pendidik memantau peserta didik
- f) Butir-butir soal dalam E-LKPD juga bisa langsung diskor, jadi lebih

<sup>24</sup> Susiyanto, Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me, 3.

<sup>25</sup> Susiyanto, Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me, 3.

mudah bagi guru untuk mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik<sup>26</sup>

Web Wizer.me terdapat juga beberapa kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Membutuhkan akses internet dengan sinyal yang cukup
- b) Template yang digunakan hanya terbatas, hanya template yang disediakan oleh website wizer.me, dan pendidik tidak bisa mendesain sendiri
- c) Jika menggunakan layanan website wizer.me gratis, hanya pendidik yang dapat melihat nilai siswa, dan siswa tidak dapat melihat nilai secara langsung<sup>27</sup>.

#### 4. Hakikat Hasil Belajar

##### a. Definisi Hasil Belajar

Menurut Purwanto, memahami kata "hasil" dan "belajar" adalah cara terbaik untuk menjelaskan hasil belajar. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional<sup>28</sup>.

Selanjutnya, Sudjana mengatakan bahwa "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan

<sup>26</sup> Oktavia Ning Safitri dan Mulyani, "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," *JPGSD*, vol. 10 no. 1 (2022), 95,

<sup>27</sup> Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JPGSD*, vol. 9, no. 10 (2021), 3549,

<sup>28</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 44.

psikomotorik". Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran telah dicapai dan apakah proses pendidikan telah berjalan dengan baik untuk mencapai hasil tersebut<sup>29</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik dari pemahaman maupun pengetahuan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Faktor internal berasal dari dalam siswa (faktor Intern) dan faktor eksternal berasal dari luar siswa (faktor ektern).

Menurut Sri Anitah, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam diri siswa (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern)<sup>30</sup>.

- 1) Faktor intern adalah faktor internal siswa, yang mencakup minat, bakat, kecakapan, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan, dan kebiasaan mereka.
- 2) Faktor eksternal adalah Faktor-faktor berasal dari luar siswa. Ini termasuk lingkungan fisik dan non-fisik belajar, seperti lingkungan sosial dan budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

<sup>29</sup>Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung: Sinar Baru, 2014), hlm

<sup>30</sup>Sri Anitah W., et. al, Strategi Pembelajaran di SD (Jakarta: CV Budi Utama, 2017), hlm. 27



Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor yang ada, baik internal maupun eksternal, berkontribusi pada hasil belajar siswa yang rendah. Faktor-faktor ini sangat mempengaruhi upaya siswa untuk mencapai hasil belajar mereka dan dapat membantu menjalankan kegiatan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

c. Ranah Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar. Kognitif, afektif, dan psikomotorik digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar. seperti Bloom mengkategorikan hasil belajar menjadi tiga ranah khusus<sup>31</sup>.

- 1) Ranah Kognitif, meliputi Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi adalah bagian dari domain kognitif. Implementasi kognitif berarti guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa saat menyampaikan materi di kelas sehingga siswa dapat mengingat kembali dan memahami apa yang disampaikan.
- 2) Ranah Afektif, mencakup organisasi, pembentukan pola hidup, penerimaan, partisipasi, penilaian, atau penentuan sikap, dan organisasi. Implementasi afektif terjadi ketika guru memberikan materi pelajaran di kelas dan siswa menjadi aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

---

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm.

3) Ranah psikomotor mencakup persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan penyesuaian pola gerakan. Implementasi psikomotorik berarti bahwa siswa dapat meniru dan mengimplementasikan semua proses pembelajaran yang telah mereka pelajari dalam materi yang telah diberikan oleh guru. Ini berkaitan dengan keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di masyarakat.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Penilaian ranah kognitif dapat dilakukan dengan memberikan tes tertulis kepada siswa. Tes tertulis ini merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Salah satu bentuk tes tertulis yaitu tes pilihan ganda yang dapat mengukur kemampuan berfikir siswa dengan cakupan materi yang lebih luas. Penyusunan instrumen pada tes tertulis harus memperhatikan beberapa hal yaitu keluasan ruang lingkup materi, kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, rumusan soal harus jelas dan tidak menimbulkan maksud ganda<sup>32</sup>.

Penilaian ranah afektif atau dikenal dengan penilaian sikap dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik, salah satu tekniknya yaitu observasi perilaku dengan menggunakan skala sikap. Skala sikap yang ditetapkan dapat berupa kode bilangan seperti misalnya untuk selalu diberi kode 5, seringkali diberi kode 4, kadang-kadang diberi kode 3,

---

<sup>32</sup>Puskur, Kajian Kebijakan Kurikulum Keterampilan (Jakarta: Dekdikbud, 2017), hlm. 17.

jarang diberi kode 2, tidak pernah diberi kode 1<sup>33</sup>.

Sikap yang akan dinilai yaitu berupa nilai-nilai karakter yang muncul selama proses pembelajaran yaitu kerja keras, kerja sama, ingin tahu, disiplin, tanggung jawab dan percaya diri. Sedangkan penilaian psikomotor digunakan untuk melihat keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Penilaian psikomotor dilakukan dengan menggunakan kode angka 1 untuk tidak tepat, 2 kurang tepat dan 3 tepat.

Penilaian psikomotor dilakukan pada saat pelaksanaan praktikum. Penilaian psikomotor ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu 1) tahap persiapan yang terdiri dari menyiapkan alat dan mengkalibrasi alat, 2) tahap pelaksanaan yang terdiri dari penggunaan alat dan pembacaan skala, 3) tahap hasil yang terdiri dari mengolah data dan menarik kesimpulan.

Sudjana juga mengatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik<sup>34</sup>.

Dapat disimpulkan Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi

---

<sup>33</sup> Slamet, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 124.

<sup>34</sup> Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung: Sinar Baru, 2014), hlm. 54.

mengerti.

d. Indikator Hasil belajar

Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang dirumuskan, maka disini dapat ditentukan indikator dalam pembelajaran yang bersifat umum. Menurut Sudjana dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris ada 2 indikator tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Indikator ditinjau dari sudut prosesnya Indikator dari prosesnya adalah penekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.
- 2) Indikator ditinjau dari hasilnya Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam berbentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh. Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran.

## 5. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan persiapan yang sangat penting bagi anak di masa depan, dalam hal ini masa depan kehidupan anak yang ditentukan orang tua dan juga dirinya sendiri. Oleh karenanya, sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dan bersosialisasi dalam

masyarakat yang akan datang. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada peserta didik.

Berdasarkan dengan (Departemen Pendidikan Nasional, 2006)

Bab I mengenai pendidikan nasional berbunyi:

“Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Berdasarkan beberapa pandangan di atas maka dapat diikhtisar bahwa pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar dengan cara mereka dapat berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi dengan teman atau pun orang-orang di sekitar, membuat peserta didik belajar berpikir kritis dan menemukan pemecahan masalah, dan juga membuat peserta didik belajar untuk dapat berinovasi dan juga kreatif. Selain itu

peserta didik juga diharapkan untuk memiliki sikap beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Pembelajaran juga merupakan persiapan di masa depan dan sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dan dapat bersosialisasi dalam masyarakat yang akan datang.

The National Council for the Social Studies (NCSS) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai 'studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat,' menambahkan bahwa tujuan utamanya adalah 'untuk membantu kaum muda (dalam hal ini peserta didik sekolah dasar) mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasikan dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung.'

Pada pelaksanaannya, IPS menjadi suatu kesatuan utuh yang diajarkan ke peserta didik. Meski dalam penggolongannya ada banyak disiplin ilmu yang tergabung didalamnya. IPS yang diajarkan di Indonesia sendiri dikemas dalam bentuk IPS terpadu untuk tingkat Sekolah Dasar yang mempelajari berbagai disiplin ilmu yang saling terintegrasi. Pelajaran IPS tersebut dewasa ini tercabung kedalam pembelajaran tematik.

#### b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi

bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik.

#### c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS menurut Yulia Siska yang dikutip oleh Musyarofah, Abdurrahman, Nasobi yaitu sebagai berikut<sup>35</sup>:

- 1) Bahan pelajaran akan semakin banyak memperhatikan minat, masalah sosial, keterampilan berfikir, dan pelestarian atau pemanfaatan lingkungan alam dalam diri peserta didik.

---

<sup>35</sup> Musyarofah, Ahmad, Suma. Konsep Dasar IPS, 8.

- 2) Menggambarkan beragam kegiatan dasar pada manusia.
  - 3) Pengelompokkan kurikulum IPS dapat dilaksanakan dengan terpadu (integrated), terhubung (correlated), dan terpisah (separated).
  - 4) Rangkaian bahan pembelajaran bisa bermacam-macam dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis, serta struktural.
  - 5) Kelas Pembelajaran IPS akan dijadikan sebagai laboratorium demokrasi.
  - 6) Penilaian pembelajaran IPS meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, mengembangkan democratic quotient serta citizen quotient. Sosiologi serta ilmu-ilmu sosial lainnya dapat melengkapi program pembelajaran IPS.
- d. Dimensi-Dimensi Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki empat dimensi sebagai berikut:

- 1) Dimensi Pengetahuan. Sapriya mengungkapkan bahwa pengetahuan secara teoritis mencakup fakta, konsep, dan generalisasi.
- 2) Dimensi Keterampilan. Keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS adalah kemampuan mengolah dan menerapkan informasi untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi terampil dan siap menjadi warga negara yang dapat berpartisipasi aktif.
- 3) Dimensi Nilai dan Sikap. Dimensi ini menurut Sapriya yang dikutip dari Musyarofah, Abdurrahman, Nasobi, mencakup nilai substansif



dan nilai prosedural<sup>36</sup>.

- 4) Dimensi Tindakan. Tindakan sosial adalah dimensi IPS yang sangat penting karena dapat menjadikan peserta didik lebih aktif. Terdapat tiga model aktivitas tindakan sosial yaitu:
- a) kegiatan memecahkan atau menangani masalah di kelas,
  - b) melakukan komunikasi dengan anggota masyarakat,
  - c) melakukan pengambilan keputusan bisa menjadi bagian kegiatan kelas yang khususnya ketika peserta didik melakukan inkuiri<sup>37</sup>.



---

<sup>36</sup> Musyarofah, Ahmad, Suma. Konsep Dasar IPS, 8.

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (Jakarta : Prenamedia Group, 2014),30. Pengembangan Pembelajaran IPS di SD - Dr. Ahmad Susanto - Google Buku

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif meliputi data penelitian berbentuk angka dan analisis menggunakan statistik. Pendekatan tersebut untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif berbasis web wizer.me untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di smp negeri 1 ajung tahun ajaran 2023/2024.

##### **2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kuantitatif adalah metode yang memiliki korelasi ataupun pengaruh variable bebas terhadap variable terikat. Penelitian ini merupakan penelitian quesi-experimental dengan perlakuan one-grup pretest-postest, dimana terdapat perlakuan sebelum menerapkan web Wizer.me dan sesudah menerapkan web Wizer.me, sehingga hasil penelitian yang diperoleh lebih akurat. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web wizer.me untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1ajung.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif, karena hasil penelitian lebih dapat dimengerti dengan hasil angka dari pada dengan hasil

deskriptif. Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 serta Microsoft Excel. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk meminimalisir adanya kesalahan perhitungan dengan cara manual.

**Tabel 3.1**

**Desain One-Grup Pretest-Posttest Design**

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal (pretest) sebelum perlakuan dilakukan.

X = Perlakuan (treatment) terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me*.

O2 = tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan.

**B. Populasi dan Sampel**

1. Populasi

Populasi adalah seluruh aspek atau objek yang akan diteliti yang mempunyai nilai dan karakteristik tertentu dan telah ditetapkan oleh peneliti<sup>38</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 192 di SMPN 1 Ajung.

<sup>38</sup> M Pd Ul'fah Hernaeny, 'Populasi Dan Sampel', Pengantar Statistika 1, 2021, 33.

**Tabel 3.2**  
**Populasi siswa kelas VII**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	32
2.	VII B	32
3.	VII C	32
4.	VII D	32
5.	VII E	32
6.	VII F	32
Jumlah		192

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh peneliti.

Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* yakni pengambilan keputusan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan dalam pengambilan sampel adalah nilai ulangan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII F yang berjumlah 32 siswa di SMP Negeri 1 Ajung.

**Tabel 3.3**  
**Sampel Siswa Kelas VII**

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VII F	32	Kelas Eksperimen

VII D	32	Kelas Uji Coba
Jumlah Siswa	64	

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

##### a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes merupakan usaha yang dilakukan untuk kegiatan pengukuran maupun penaksiran dalam bidang pendidikan sehingga mendapatkan hasil berupa nilai. Hal ini sesuai dengan anggapan Sudjono bahwa tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran atau penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai

yang melambangkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu. Materi soal yang disusun oleh peneliti adalah tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan manusia. Sebelum memberikan tes, terlebih dulu dilakukan penyusunan kisi-kisi soal dan kartu soal. Tes tersebut berjumlah 25 soal pilihan ganda. Kemudian dilakukan uji validitas dan reabilitas. Soal yang dinyatakan valid dapat digunakan sebagai bentuk soal pretest dan posttest.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses pencatatan, penyimpanan informasi data atau fakta yang bermakna dalam pelaksanaan kegiatan<sup>39</sup>. Dokumentasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan beberapa sumber seperti tulisan(paper), tempat (place), dan orang (people). Dokumentasi yang berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dalam penelitian ini, dokumen dijadikan sebagai sumber penting bagi peneliti. Data yang ada pada dokumen merupakan fakta yang dapat diandalkan dan dapat dipercaya. Adapun dokumen- dokumen yang diperlukan yaitu nilai ulangan harian siswa dan hasil tugas tugas siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

---

<sup>39</sup> Ronal Watrianthos, Dokumentasi Kebidanan (medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).

a. Tes

Tes Hasil penilaian pembelajaran didasarkan pada pre test dan post test. Pretest diberikan sebelum menerapkan web *Wizer.me*, dan posttest diberikan setelah penerapannya. Soal yang digunakan adalah pilihan ganda dengan jumlah 20 soal diantaranya dengan kriteria soal mudah 4, soal sedang 11, dan soal sukar 5. Hal ini tidak lepas karena pada penelitian ini ingin mengetahui seberapa besar siswa bisa memecahkan masalah kususnyaketika dihadapkan dengan soal yang dipersiapkan oleh peneliti. Soal tersebut dijadikan pre test dan post test yang berisikan materi tentang “Permasalahan Kehidupan Sosial dan Budaya”. Pre test dan post test digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Tes bisa dilihat di lampiran soal pada lampiran 6 dan 7

b. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi merupakan instrumen untuk menyelesaikan penelitian yaitu berupa dokumen-dokumen yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya. Bentuk dokumentasi pada penelitian ini adalah gambar. Gambar yang menjelaskan serangkaian proses pembelajaran di kelas uji coba dan kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wizer.me*. pedoman dokumentasi bisa dilihat di lampiran-lampiran.

#### D. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dengan yang diharapkan

dalam penelitian maka instrument penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum soal digunakan dalam penelitian, terdahulu soal-soal tersebut di uji cobakan di kelas selain kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Berikut ini merupakan uji instrument penelitian, diantaranya sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan yang sesungguhnya dari apa yang diukur<sup>40</sup>.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*Content Validity*) yaitu melihat kejituan dari suatu tes ditinjau dari isi tes tersebut. Suatu tes dikatakan valid apabila materi tes tersebut betul-betul merupakan bahan-bahan yang representatif terhadap bahan pelajaran yang diberikan. Uji validitas dilakukan untuk mengkonsultasikan instrumen dengan faktor-faktor variabel yang bersangkutan. Uji coba secara empirik menggunakan korelasi *Product Moment*.

---

<sup>40</sup> Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian," Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, 6.1 (2009): 89.



Uji validitas instrumen soal tes berjumlah 20 butir soal pilihan ganda yang akan diujikan di 32 siswa kelas uji coba yakni VII D di Smpn 1 Ajung. Kriteria uji validitas butir adalah jika rhitung lebih besar rtabel pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika rhitung lebih kecil dari rtabel pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau gugur. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk pengujian validitas instrumen. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah Product Moment dari Karl Pearson dengan bantuan *Microsoft Excel*.

Tabel 3.4

## Indeks validasi

No	Nilai	Validasi
1	>0,349	Soal dinyatakan valid
2	<0,349	Soal dinyatakan tidak valid

Hasil validasi menggunakan *Microsoft Excel* dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 3.5

## Hasil Uji Validitas

No	$r_{hitung}$	Keterangan Validasi	No	$r_{hitung}$	Keterangan Validasi
Soal 1	0,355	Valid	Soal 11	0,437	Valid
Soal 2	0,382	Valid	Soal 12	0,410	Valid

Soal 3	0,696	<b>Valid</b>	Soal 13	0,437	<b>Valid</b>
Soal 4	0,473	<b>Valid</b>	Soal 14	0,498	<b>Valid</b>
Soal 5	0,516	<b>Valid</b>	Soal 15	0,630	<b>Valid</b>
Soal 6	0,513	<b>Valid</b>	Soal 16	0,432	<b>Valid</b>
Soal 7	0,385	<b>Valid</b>	Soal 17	0,501	<b>Valid</b>
Soal 8	0,536	<b>Valid</b>	Soal 18	0,352	<b>Valid</b>
Soal 9	0,498	<b>Valid</b>	Soal 19	0,400	<b>Valid</b>
Soal 10	0,396	<b>Valid</b>	Soal 20	0,439	<b>Valid</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa 20 butir soal dinyatakan valid semua. Item soal yang valid nantinya akan digunakan sebagai bahan soal pretest dan posttest. Data perhitungan validasi uji soal tes menggunakan Microsoft Excel.

## 2. Uji Reliabilitas

Reabilitas berasal dari kata reliability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah<sup>41</sup>.

Uji reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya

<sup>41</sup> Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian," Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, 6.1 (2009): 93.

untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2008: 109). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Formula Cronbach Alpha dengan bantuan *Microsoft Excel*. Indikator mengukur tingkat reliabilitas dapat ditentukan jika alpha atau rhitung:

**Tabel 3.6**

<b>Keterangan</b>
Jika Nilai Cronbach Alpha $> 0,70$ maka berkesimpulan RELIABILITAS
Jika Nilai Cronbach Alpha $< 0,70$ maka berkesimpulan TIDAK RELIABILITAS

Hasil uji reliabilitas menggunakan Microsoft Excel dapat dilihat pada Tabel berikut.

**Tabel 3.7**

**Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Soal</b>	<b>Nilai Cronbach Alpha</b>	<b>Keterangan</b>
<i>KR20</i>	0,809	Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas 20 butir soal dengan rumus KR20 diperoleh hasil  $r_i = 0,815$  untuk pre-test dan  $r_i = 0,809$  untuk post-test. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai  $r_i > 0,70$  maka soal dapat dikatakan reliabel, sebaliknya jika nilai  $r_i < 0,70$  maka soal dikatakan tidak reliabel. Dengan demikian dari hasil perhitungan yakni  $r_i = 0,815 > 0,70$  untuk pretest

dan  $r_i = 0,809 > 0,7$  untuk post test menunjukkan bahwa instrumen butir soal pre-test maupun post-test dikatakan reliabel.

### 3. Tingkat Kesukaran

Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah (Arifin, 2016: 266). Hal ini disebabkan soal yang terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir lebih tinggi usaha untuk memecahkan soal. Soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa putus asa saat mengerjakan soal dan enggan mengerjakan kembali soal yang diberikan karena merasa di luar kemampuannya.

Tingkat kesukaran item tes hasil belajar dapat diketahui dari besar kecilnya angka melambangkan tingkat kesukaran dari item tersebut. Tingkat kesukaran tersebut dikenal dengan istilah difficulty index (angka indeks kesukaran item), yang umumnya dilambangkan dengan huruf P, yaitu proportion. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut<sup>42</sup>:

$$P = \frac{NP}{N}$$

Keterangan :

P : Proporsi atau proporsi atau angka indeks kesukaran item

Np : Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan benar terhadap butir item

N : Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar

<sup>42</sup> L. umi Fatimah and Khairuddin Alfath, " Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor," Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 8.2 (2019): 41.

Angka indeks kesukaran sebesar 0,00 sampai dengan 1,00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 - 0,30 berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang sukar, karena tidak ada siswa yang dapat menjawab soal tersebut dengan benar. Jika butir soal mempunyai angka indeks kesukaran 0,31 - 0,70 maka butir soal tersebut dikategorikan butir soal yang sedang, jika indeks kesukaran antara 0,71- 1,00 maka butir soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang mudah<sup>43</sup>.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *SPSS For Windows* versi 25. Data mean dan tingkat kesukaran masing-masing soal dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 3.8**  
**Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran Soal**

No. Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,47	Sedang
2	0,38	Sedang
3	0,38	Sedang
4	0,47	Sedang
5	0,69	Sedang
6	0,72	Mudah

<sup>43</sup> Suharsini Arikunto, “Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3,” (Jakarta, Bumi Aksara, 2018): 235.

7	0,19	Sukar
8	0,75	Mudah
9	0,53	Sedang
10	0,53	Sedang
11	0,25	Sukar
12	0,84	Mudah
13	0,69	Sedang
14	0,56	Sedang
15	0,50	Sedang
16	0,25	Sukar
17	0,22	Sukar
18	0,75	Mudah
19	0,25	Sukar
20	0,66	Sedang

## KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dari hasil penelitian tingkat kesukaran butir soal diketahui bahwa terdapat kriteria soal mudah berjumlah 4 soal, kriteria soal sedang berjumlah 11 soal, dan kriteria soal sukar berjumlah 5 soal.

#### 4. Daya Beda

Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya

pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi.

Klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan angka indeks diskriminasi (D) butir soal. Dengan kata lainnya, apabila butir soal mempunyai daya pembeda yang baik maka dapat diartikan bahwa butir soal itu mampu membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah<sup>44</sup>.

Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda tersebut indeks deskriminasi (D)<sup>45</sup>. Nilainya berkisar antara 0,00 dan 1,00. Pada indeks deskriminasi juga ada yang bernilai negatif.

Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah<sup>46</sup>:

$$DB = \frac{\sum TB}{\sum T} - \frac{\sum RB}{\sum R}$$

Keterangan :

DB : Daya pembeda

$\sum TB$ : Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum T$  : Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum RB$ : Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

<sup>44</sup> Bagiyono, " Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda," 1-12.

<sup>45</sup> Muhammad J. Fuady, "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online Untuk Pendidikan Jarak Jauh," Tekno, 26. (2016): 150.

<sup>46</sup> Sukma Sacita Dewi, Rachmaniah M. Hariastuti, and Arfiati Ulfa Utami, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018," Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika, no, 1 (2019): 18

$\Sigma R$  : Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

0,70 < - < 1,00 : Daya beda sangat baik

0,40 < - < 0,69 : Daya beda baik

0,20 < - < 0,39 : Daya beda cukup

0,00 < < 0,19 : Daya beda jelek

**Tabel 3.9**

**Hasil Pengujian Analisis Daya Pembeda Soal**

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Daya Beda Butir Soal
1	0,538	Baik
2	0,497	Baik
3	0,393	Cukup
4	0,523	Baik
5	0,510	Baik
6	0,541	Baik
7	0,401	Baik
8	0,443	Baik
9	0,478	Baik
10	0,536	Baik
11	0,426	Baik
12	0,405	Baik
13	0,525	Baik



14	0,655	Baik
15	0,377	Cukup
16	0,426	Baik
17	0,413	Baik
18	0,410	Baik
19	0,376	Cukup
20	0,498	Baik

Butir soal yang termasuk dalam kategori cukup, baik, dan baik sekali dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Sedangkan soal yang termasuk kategori jelek, akibatnya pertanyaan dalam kategori tidak dapat digunakan instrumen alat penelitian. Dapat diketahui pada uraian tabel diatas terdapat 17 soal yang termasuk kategori baik, dan terdapat 3 soal dengan kategori cukup.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

#### E. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Peneliti akan menganalisis data yang diperoleh menggunakan statistik melalui SPSS.

Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan dua uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini penjelasan dari kedua uji analisis tersebut:

##### 1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal tidak. Sebab, dalam statistik parameterik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang mutlak yang harus terpenuhi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji ShapiroWilk. Adapun dalam perhitungannya, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Dalam pengambilan keputusan data berdistribusi normal atau tidak adalah data berdistribusi normal apabila nilai Sig > 0,05. Sebaliknya, data tidak berdistribusi normal apabila nilai Sig < 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama<sup>47</sup>. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 maka varians dari dua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka varians dua kelompok data adalah tidak sama (tidak

---

<sup>47</sup> Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," 89.

homogen)<sup>48</sup>. Dalam penelitian ini uji homogenitas akan dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS For Windows versi 25.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan sebuah proses untuk melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis ( $H_0$ ) yang berbunyi: Tidak terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung, dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) yang berbunyi: terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis data uji t yaitu, Independent Sample T-test. Uji Independent Sample T-test adalah teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak<sup>49</sup>. Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah data hasil posttest kelas uji coba dan kelas eksperimen. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS For

---

<sup>48</sup> 5 Rochmat A. Purnomo, Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS, (Ponorogo, CV, Wade Group, 2017), 105.

<sup>49</sup> Jubilee Enterprise, SPSS Untuk Pemula, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2014), 89.

Windows Versi 25, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, dan apabila nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima<sup>50</sup>.



---

<sup>50</sup> Syamsunie Carsel HR, Metodologi Penelitian dan Kesehatan, (Yogyakarta, Penebar Media Pustaka, 2018), 149.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambar Obyek Penelitian

Pada bagian ini bertujuan untuk memperjelas keberadaan lokasi penelitian dari hasil penelitian, akan tetapi dalam penelitian ini tidak seluruh obyek yang diteliti, melainkan hanya sebagian atau sesuatu yang penting serta berkaitan dengan judul skripsi ini, termasuk berikut ini:

##### 1. Lokasi SMP Negeri 1 Ajung

SMP Negeri 1 Ajung terletak di Jalan Semeru No. 141 desa Pancakarya Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Secara Negeri 1 Ajung berada pada garis lintang -8.21850 dan garis bujur 113.66160 dengan luas tanah  $\pm$  8.340 M2 yang berada di area persawahan yang dekat dengan lingkungan penduduk<sup>51</sup>.

##### a. Profil SMP Negeri 1 Ajung

Berikut ini adalah profil dari SMP Negeri 2 Sumberbaru yang merupakan tempat penelitian untuk melakukan pengambilan data penelitian:

**Tabel 4.1**

#### Identitas Sekolah

No	Identitas Sekolah	
1	Nama sekolah	SMP Negeri 1 Ajung

<sup>51</sup> Dokumen Tata Usaha, SMPN 1 Ajung, tanggal 4 Mei 2024.

2	Nama kepala sekolah	Drs. Sutopo
3	NPSN	20523858
4	SK Pendirian	1992-05-05
5	Alamat	Jalan Semeru No. 141 desa Pancakarya Kecamatan Ajung Kabupaten Jember
6	Kode Pos	68175
7	Status Akreditasi	A
8	Luas Tanah	± 8.340 M2

b. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Ajung

SMP Negeri 1 Ajung terletak di Jalan Semeru No. 141 desa Pancakarya Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Secara Negeri 1 Ajung berada pada garis lintang -8.21850 dan garis bujur 113.66160 dengan luas tanah ± 8.340 M2 yang berada di area persawahan yang dekat dengan lingkungan penduduk. SMP Negeri 1 Ajung berdiri pada Tahun 1991 dan di di resmikan berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, nomor 0216/0/1992, tanggal 05 Mei 1992.

Pada awal berdiri SMP Negeri 1 Ajung bernama SLTPN 2 Jenggawah. Karena desa Ajung termasuk salah satu daerah yang berada di Kecamatan Jenggawah. Dan pada saat Desa Ajung dirubah menjadi Kecamatan, maka Tahun 2012 Sesuai dengan SK Bupati Nomor:

188.45/356/012/2012 tanggal 05 November 2012 SLTPN 2 Jenggawah berubah nama menjadi SMPN 1 Ajung sampai dengan saat ini.

Hingga saat ini SMP Negeri 1 Ajung, sudah dipimpin oleh 8 (delapan) kepala sekolah, yakni:

1. Drs. H. Kasnan. (Plh) (1991-1992);
2. Drs. Suryanto,SH, MM (1992-1995);
3. Imam Mansur (1995-1998);
4. Drs. Budi Harsono,M.Sc (1998-2001);
5. Drs. Eko Budiyono,M.Si. (2001-2008);
6. Hj. Khoirul Hidayah,S.Pd,M.Pd (2008-2014); 7. Sigit Suyitno, S. Pd, M. Pd ( 2014- 2022) 8. Drs. Sutopo ( 2022- sampai sekarang)

c. Struktur Organisasi SMPN 1Ajung

**Tabel 4.2**

**Struktur Organisasi**

No	Tugas	Nama
1.	Kepala Sekolah	Drs. Sutopo
2.	Wakil Kepala Sekolah	1. Agus Edi Wiyono,S.Pd. MM 2. Indriyan Purwiyanto, S.Pd
3.	Urusan-urusan :	
	1. Waka Kurikulum	2. Dra. Dian Andayani 3. Dandy Pramana, S.Pd 4. Uswatun Hasanah, S.Pd
	2. Waka Kesiswaan	1. Wiwuk Ika Septiyani, S.Pd 2. Indriyan Purwiyanto, S.Pd 3. Dian Agustin, S.Pd
	3. Waka Humas	1. Suharti, S.Pd
	4. Waka Saprasi / Pemegang Barang	1. Siswanto, S.Pd 2. Uswatun Hasanah,S.Pd
4.	Penunjang Proses Belajar	

	Mengajar	
	1. Pengelolah Laboratorium IPA	1. Mintawati, S.Pd 2. Ana Isnaini Nurjannah
	2. Pengelolah Laboratorium Komputer	1. Muhammad Muhlisin, S.Kom 2. Deden Wahyu Kurniawan S.Pd
	3. Pengelolah Perpustakaan	1. Yovita Murtiwarni, S.Pd 2. Dewi Nurhalimah, A.Md. Pust
	4. Pengelolah UKS	1. Nur Hasiati, S.Pd 2. Yeni Anggreani
	5. Pemibina OSIS	1. Nining Sriyani 2. Nuraini Putri Nilamsari, S.Pd 3. Deden Wahyu Kurniawan S.Pd
	6. Tim Adiwiyata	1. Agus Edi Wiyono, S.Pd. MM 2. Dra. Dian Andayani 3. Indriyan Purwiyanto, S.Pd
	7. Tim Kesejahteraan	1. Didik Prayitno, S.Pd 2. Suharti, S.Pd 3. Dra. Yuslihana Barid
	8. Pengelola Koperasi Sekolah	1. Ana Isnaini Nurjannah 2. Yeni Anggraeni
	9. Pengelola Kantin Adiwiyata	1. Indriyan Purwiyanto, S.Pd 2. Janatur Ravdatur Kurnia, S.Pd 3. Zubaidah, S.Pd.I, M.Pd.I
	10. Pengurus Musholla	1. Nurhadi S.Ag. M.Pd. I

#### d. Visi Smpn 1 Ajung

Terwujudnya Lulusan Yang Beriman dan Bertaqwa, Berprestasi,  
Berbudaya dan Peduli Lingkungan

#### e. Misi Smpn 1 Ajung

- 1) Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia dan rajin beribadah.
- 2) Melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.



- 3) Melaksanakan bimbingan konseling secara efektif dan efisien sesuai kebutuhan peserta didik.
- 4) Meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
- 5) Melaksanakan kegiatan gerakan peduli berbudaya lingkungan hidup di sekolah sekitarnya.
- 6) Menciptakan profil pelajar yang mandiri, gotong royong, kreatif dan inovatif.
- 7) Meningkatkan penyediaan sarana prasarana sekolah sebagai fasilitas ke peserta didik.
- 8) Melaksanakan tata kelola sekolah dan manajemen keuangan.

## **B. Penyajian Data dan Analisis Data**

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal serta menurut guru yang mengajar bahwa siswa pada saat proses pembelajaran mempunyai nilai hasil ulangan harian IPS rendah dan model pembelajaran menggunakan model konvensional yaitu model ceramah dan tanya jawab mengenai mata pelajaran IPS<sup>52</sup>.

Peneliti dalam penyajian data hasil belajar yang disajikan berbentuk pretest dan posttest tidak menggunakan kelas pembandingan, namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diketahui secara pasti. Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut:

---

<sup>52</sup> Dwi Candra Lika Prasetyo, Diwawancarai Oleh Penulis, Jember, tanggal 27 September 2023

### 1. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Experimen

Untuk memastikan nilai hasil belajar siswa maka dilakukan tes awal (pretest) sebelum diadakannya tindakan, Selanjutnya peneliti memberikan (posttest) dengan tujuan untuk mengetahui skor yang didapat setelah adanya perlakuan atau test awal pada kelas eksperimen yaitu kelas VII F yang berjumlah 32 siswa.

**Tabel 4.3**

**Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Experimen**

NO	NAMA SISWA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Achmad Fijay dillah	45	74
2	Ahmad Ramadhani	80	80
3	Ahmad Saifur Rizal	50	80
4	Ana Julia Natasya	55	95
5	Sasya	65	90
6	Dwik Rara Andini	65	90
7	Eka Yoga Nanda	70	60
8	Firadatul Aini	55	90
9	Fitriani Sipti Khoiril B	45	90
10	Hasbian Fatah	45	70
11	Kiranin Dwi Putri	60	75
12	M. Hasbi Hifdun I	55	60
13	M. Reza Abimanyu	40	75
14	Malik Al Widad	60	80
15	Miftahul Khumairoh	30	75
16	Mila Irmawati	60	95
17	Moh. Putra Ferdianto	45	75

18	Moh. Sobri Rahmatullah	50	75
19	Moh. Yusup Adi Candra	40	75
20	Mohammad Khoirul A	40	70
21	Mohammad Radit Adit W	35	80
22	Mohammad Wildan. F. S	55	75
23	Mohammad Riski Adi W.	45	75
24	Mohammad Wilda Ihsoni	35	80
25	Nasrullah Syariful A.	40	75
26	Nina Nayla Salsabilla	40	80
27	Rani Safitri	65	90
28	Refalina Aulia M.	55	90
29	Riski Laylatul M.	55	90
30	Riski Laylatul M.	30	85
31	Sefi Fitriani Wardana	30	85
32	Surya Patrialis	60	75
	RATA-RATA	48,39	79,65

Keterangan:

Dari tabel diatas nilai *Pretest* kelas VIII F memiliki rata-rata nilai 48,39 dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 30

Dari tabel diatas nilai *Posttest* kelas VIII F memiliki rata-rata nilai 79,65 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 75

### C. Analisis dan Penyajian Data

Dalam penelitian ini analisis data dan pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 25. Sebelum memulai uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis

berdistribusi normal dan homogen. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

#### 1. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal tidak. Sebab, dalam statistik parameterik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang mutlak yang harus terpenuhi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro Wilk. Adapun dalam perhitungannya, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Dalam pengambilan keputusan data berdistribusi normal atau tidak adalah data berdistribusi normal apabila nilai Sig > 0,05. Sebaliknya, data tidak berdistribusi normal apabila nilai Sig < 0,05.

Adapun hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari table dibawah ini.

**Tabel 4.4**

#### Perhitungan Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.152	32	.058	.940	32	.073
Posttest Hasil Belajar	.166	32	.025	.938	32	.065

Adapun hasil rekapitan uji normalitas hasil belajar pretest dan posttest pada

kelas eksperimen.

**Tabel 4.5**

**Uji Normalitas**

<b>Nilai</b>	<b>Kelas</b>	<b>Probabilitas</b>	<b>Signifikasi</b>	<b>tingkat Hubungan</b>
Pretest	Eksperimen	0,073	>0,05	Normal
Posttest	Eksperimen	0,065		Normal

Perhitungan uji normalitas diatas menggunakan rumus Shapiro wilk menunjukkan bahwa nilai posttest dan pretest pada kelas eksperimen 0,073 dan 0,065 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa soal pretest dan posttest yang diujikan berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian populasi data kelas eksperimen. Dalam pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka varians dari kedua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka varians kedua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 25. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Perhitungan Uji Homogenitas**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.219	1	62	.141
	Based on Median	1.719	1	62	.195
	Based on Median and with adjusted df	1.719	1	61.526	.195
	Based on trimmed mean	2.243	1	62	.139

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas diketahui bahwa nilai Signifikansi (Sig.)  $0,141 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data posttest dan pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah **homogen.**

### 3. Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan uji t yaitu analisis Independent Sample T-test, analisis uji t dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yang artinya data terdistribusi normal dan homogen. Pengujian Independent Sample T-test dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 25 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikan atau nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Tabel 4.7**  
**Independent Sample Test**

	Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-27.00376			-15.010	31	.000

Berdasarkan uji t di atas dapat diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) yaitu, 0,000, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima.

#### 4. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data dan hasil uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil data yang berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka setelah melalui dua uji prasyarat tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-test untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel X (media interaktif web *wizer.me*) terhadap variabel Y (hasil

belajar).

Hasil yang diperoleh dari uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed)  $< 0,05$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya: terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung tahun pelajaran 2023/2024.

Dengan ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_a$ , maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung tahun pelajaran 2023/2024.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah keefektivitas media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Interaktif Berbasis Web *Wizer.Me*. Setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung tahun pelajaran 2023/2024. Jika nilai signifikansi sig. (2-Tailed) lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) berarti nilai tersebut signifikan, dengan kata lain varians dari kedua kelompok berbeda, sebaliknya jika signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) berarti



varians dari keduanya sama<sup>53</sup>.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis dengan menggunakan Independent Sampel T-test dimana diperoleh nilai sig. (2-Tailed) sebesar 0,000. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan  $< 0,05$  sehingga hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung tahun pelajaran 2023/2024.

Pengaruh hasil belajar siswa pada dapat dilihat melalui hasil pretest dan posttest yang mana pada pretest memperoleh nilai rata-rata sebesar 48,39 sedangkan nilai posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,65. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa nilai pretest lebih besar dibandingkan nilai posttest, hal ini disebabkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu Wizer.me dapat membuat siswa tertarik dan dapat memahami materi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan meningkat.

Penerapan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Wizer.me ini dilakukan dengan dua pertemuan. Pada penerapan media pembelajaran interaktif siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest kemudian diberi perlakuan dengan menampilkan materi melalui aplikasi Wizer.met. Pada setiap pertemuan guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

---

<sup>53</sup> Tim Penyusun, Modul Praktikum Metode Riset (Bandung: Universitas Widyatama, 2007), 20.

Penerapan media pembelajaran interaktif dengan web Wizer.me ini dilakukan dengan dua pertemuan. Pada penerapan media pembelajaran interaktif siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest kemudian diberi perlakuan dengan menampilkan materi melalui Web Wizer.me. Pada setiap pertemuan guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Pada pertemuan pertama siswa diminta untuk menjawab soal pretest terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan menggunakan Web Wizer.me. Kemudian pada pertemuan kedua siswa diberi materi mengenai Sejarah local: Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati dan Syarif Abdurrahman melalui media pembelajaran interaktif Web Wizer.me. Setelah menampilkan materi guru bertanya beberapa pertanyaan mengenai materi yang ditampilkan bertujuan agar siswa mengingat dan memahami materi yang telah ditampilkan. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal posttest yang telah disiapkan.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Media pembelajaran yang lain seperti buku hanya berfokus pada materi saja tidak menampilkan gambar yang menarik maupun games yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran yang lain bukan berarti lebih buruk dibandingkan media pembelajaran interaktif melainkan baik juga, namun

ada beberapa siswa yang masih tergolong rendah hasil belajarnya. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor diantaranya yaitu, kurang menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya focus siswa Ketika hanya dijelaskan dengan guru, dan beberapa siswa cenderung bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan.

Hasil Penelitian diatas didukung oleh Penelitian Indah Idyawati, Nurdin dan Nasir 2022, dengan Judul, “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.me Pada Mata Pelajaran IPA Kelas XI Siswa IPA II SMA Negeri 5 Bantaeng. Bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan wizer.me. Media interaktif pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wizer.me. Sampelnya adalah kelas XI mahasiswa IPA II. Instrumen dalam penelitian ini memberikan pre-test dan post-test pada sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Perbandingan hasil belajar kategori, dan perbandingan tingkat ketuntasan terbukti adanya peningkatan belajar siswa hasil belajar siswa kelas XI IPA II di SMA Negeri 5 Bantaeng. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar

siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media interaktif wizer.me, rata-rata siswa skor masih dibawah nilai KKM dan setelah menggunakan media interaktif wizer.me rata-rata siswa skor meningkat. Diperoleh nilai hasil posttest sebesar 80,5 lebih besar dari nilai hasil posttest nilai hasil pretest yaitu sebesar 61,75. Selanjutnya berdasarkan hasil statistik inferensial analisis dengan menggunakan rumus uji t diketahui t hitung yang diperoleh sebesar 13,708 pada taraf signifikan = 0,05 atau 5%, t tabelnya adalah 1,740. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $13,708 > 1,740$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media interaktif wizer.me telah efektif digunakan dalam pembelajaran IPA kelas XI IPA II di SMA Negeri 5 Bantaeng<sup>54</sup>.

Selain itu penelitian ini juga didukung oleh Penelitian Muhammad Ilham A'raafi, Siti Zubaidah, Munzil, Azizul Ghofur Candra Wicaksono, dengan judul penelitian "Effects of Remap-TPS Using Wizer.Me Website and Mindmap Application on Students' Cognitive Learning Results". Penelitian ini merupakan jenis Penelitian quasi eksperimen ini menggunakan desain non-equivalent pretest-posttest control group design.

Hasil pembahasan penelitian ini adalah Penelitian quasi eksperimen menggunakan non-equivalent pretest-posttest control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 8 Malang. Sampel penelitiannya adalah kelas XI MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil

---

<sup>54</sup> Indah Idyawati, "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2022), 105-118.

tes pilihan ganda dan esai. Data dianalisis menggunakan uji Anakova satu arah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Remap-TPS berbantuan Website Wizer.me dan aplikasi MindMup mempengaruhi pembelajaran kognitif hasil siswa<sup>55</sup>.

Dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Hal ini dikarenakan penerapan media pembelajaran interaktif khususnya Web Wizer.me dapat menampilkan gambar animasi maupun video youtube sehingga siswa tidak bosan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal itu juga berdampak pada hasil belajarsiswa dikelas.



---

<sup>55</sup> Muhammad Ilham A'raafi, "Effects of Remap-TPS Using Wizer.Me Website and Mindmap Application on Students' Cognitive Learning Results, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 8.2 (2023), 92-99.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di smpn 1 ajung tahun pelajaran 2023/2024. Penggunaan media interaktif Web *Wizer.me* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Hasil analisis data menggunakan uji-t yang memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2- tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di SMPN 1 Ajung tahun pelajaran 2023/2024.

#### B. Saran – Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan penelitian yang dikemukakan diatas, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan referensi baru yang dapat menunjang proses belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik, meningkatkan kompetensi guru agar dapat mencapai kinerja yang lebih baik.

2. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPS dapat menggunakan Media Interaktif Berbasis Web Wizer.Me untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran terasa menyenangkan, menarik, dan meningkatkan antusias belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan lingkup mata pelajaran dan materi yang lebih luas lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ismayani, *Metodologi Penelitian* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020).
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), 30. Pengembangan Pembelajaran IPS di SD - Dr. Ahmad Susanto - Google Buku.
- Arif S. Sadiman. dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PTRaja Grafindo Persada, 2007).
- Atika Susanti, "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. MeBerbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.3 (2023), 1152-1165.
- Bagiyono, " Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda," 1-12.
- Chaerunnisa, Connie. 2016. *Manajemen Pendidikan: Dalam Multi Perspektif*. Jakarta: PT. RajaGrafindoPersada.
- Deris Susiyanto, *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*. (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 3.
- Dokumen Tata Usaha, SMPN 1 Ajung, tanggal 4 Mei 2024.
- Dwi Candra Lika Prasetyo, Diwawancarai Oleh Penulis, Jember, tanggal 27 September 2023 Tim Penyusun, *Modul Praktikum Metode Riset* (Bandung: Universitas Widyatama, 2007), 20.
- Dyah Indraswati, "Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram",



- SINAU: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2023), 57-62.
- Harefa, Darmawan dan Sarumaha, Muniharti. 2020. Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: PM Publisher
- Iis Sulastri, "Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2023), 57- 62
- Indah Idyawati, "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2.2 (2022), 105-118.
- Jubilee Enterprise, SPSS Untuk Pemula, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2014), 89.
- Kopniak, N. B. (2018). The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. Інформаційні Технології і Засоби Навчання, 116–129.
- L. umi Fatimah and Khairuddin Alfath, " Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor," Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 8.2 (2019): 41.
- M Pd Ul'fah Hernaeny, 'Populasi Dan Sampel', Pengantar Statistika 1, 2021, 33.
- Muhammad Ilham A'raafi, "Effects of Remap-TPS Using Wizer.Me Website and Mindmap Application on Students' Cognitive Learning Results, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 8.2 (2023), 92-99.
- Muhammad J. Fuady, "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online Untuk Pendidikan Jarak Jauh," Tekno, 26. (2016): 150.

- Muhammad Sobri, dkk. “Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram.”  
Jurnal Warta Desa (JWD). volume. 4, no. 2, (Agustus 2022). 120,  
<https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Absolute Media, 2020).
- Musyarofah, Ahmad, Suma. *Konsep Dasar IPS*, 8.
- Musyarofah, Ahmad, Suma. *Konsep Dasar IPS*, 8.
- Narentheren Kaliappen et al., “Wizer.me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory,”  
*International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* vol. 10, no. 3, (September 2021): 1029,  
<http://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.
- Nik Peachey, *Digital Tools For Teachers-Trainers’ Edition V.2*. (United States : Peacheypublications.Com, [Digital Tools for Teachers - Trainers' Edition V.2 - Google Books](https://www.google.com/books?id=...)
- Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," 89.
- Okta Dwi Kumalasari dan Julianto, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar,” *J PGSD*, vol. 9 no. 07 (2021), 2829,  
Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar  
*Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah, Dasar* (unesa.ac.id).
- Oktavia Ning Safitri dan Mulyani, “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,” JPGSD, vol. 10 no. 1 (2022), 95,
- Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 44
- Puskur, Kajian Kebijakan Kurikulum Keterampilan (Jakarta: Dekdikbud, 2017), hlm. 17.
- Rochmat A. Purnomo, Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS, (Ponorogo, CV, Wade Group, 2017), 105.
- Ronal Watrianthos, Dokumentasi Kebidanan (medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).
- Slamet, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 124.
- Sri Anitah W., et. al, Strategi Pembelajaran di SD (Jakarta: CV Budi Utama, 2017), hlm. 27.
- Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung: Sinar Baru, 2014), hlm
- Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung: Sinar Baru, 2014), hlm. 54.
- Sudjana. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakary.
- Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm.
- Suharsini Arikunto, “ Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3,” (Jakarta, Bumi Aksara, 2018): 235.
- Sukma Sacita Dewi, Rachmaniah M. Hariastuti, and Arfiati Ulfa Utami, “Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018,” Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika,

no, 1 (2019): 18

Suryani, Nunuk. dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018). hl. 4.

Suryani, Nunuk. dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018). hl. 9.

Susiyanto, Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me, 3.

Syamsunie Carsel HR, Metodologi Penelitian dan Kesehatan, (Yogyakarta, Penebar Media Pustaka, 2018), 149.

Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar IPS (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 6, [Konsep Dasar IPS - Google Books](#).

Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar,” JPGSD, vol. 9, no. 10 (2021), 3549,

Vicoria Henuhili, Tien Aminatun, Dan Wita Setianingsih, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Internet Bagi Guru Biologi Sma Di Kabupaten Sleman”, Inotek 13, no. 2 (2009): h. 161.

Zulkifli Matondang, “Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian,” Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, 6.1 (2009): 89.

Zulkifli Matondang, “Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian,” Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, 6.1 (2009): 93.

## LAMPIRAN 1

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

#### PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alvinatusaadah  
 NIM : 202101090002  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan  
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 1 Ajung Tahun Ajaran 2024/2025" secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar – benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 22 Mei 2024

  
**Alvinatusaadah**  
**202101090001**

**LAMPIRAN 2****DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII F (KELAS EKSPERIMEN)****TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ahmad Fijay Dillah	Laki-Laki
2	Ahmad Ramadhani	Laki-Laki
3	Ahmad Saifur Rizal	Laki-Laki
4	Ana Julia Natasya	Perempuan
5	Azilia Eka Pratiwi	Perempuan
6	Dwik Rara Andini	Perempuan
7	Dwik Putri Agustin	Perempuan
8	Eka Yoga Nanda	Laki-Laki
9	Firadatul Aini	Perempuan
10	Fitriani Sipti Khoiril B	Perempuan
11	Hasbian Fatah	Laki-Laki
12	Kirani Dwi Putri	Perempuan
13	M. Hasbi Hifdun I	Laki-Laki
14	M. Reza Abimanyu	Laki-Laki
15	Malik Al Widad	Laki-Laki
16	Miftahul Khumairoh	Perempuan
17	Mila Irmawati	Perempuan

18	Moh. Putra Ferdianto	Laki-Laki
19	Moh. Sobri Rahmatullah	Laki-Laki
20	Moh. Yusup Adi Candra	Laki-Laki
21	Mohammad Khoirul A.	Laki-Laki
22	Mohammad Radit Adit W.	Laki-Laki
23	Mohammad Wildan. F. S	Laki-Laki
24	Mohammad Riski Adi W.	Laki-Laki
25	Mohammad Wilda Ihsoni	Laki-Laki
26	Nasrullah Syariful A.	Laki-Laki
27	Nina Nayla Salsabilla	Perempuan
28	Rani Safitri	Perempuan
29	Refalina Aulia M.	Perempuan
30	Riski Laylatul M.	Perempuan
31	Sefi Fitriani Wardana	Perempuan
32	Surya Patrialis	Laki-Laki

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**LAMPIRAN 3****DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII D (KELAS UJI COBA)****TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Adrian Fijatullah	Laki-Laki
2	Alleira Cheril S.Q.	Perempuan
3	Almira Qiraniar Putri	Perempuan
4	Ananda Febiansyah S.	Laki-Laki
5	Andhika Putra P	Laki-Laki
6	Anggika Cntika D.	Perempuan
7	Anggi Oktavia Z.	Perempuan
8	Arga Sbastian A.	Laki-Laki
9	Aurellia Anastasya	Perempuan
10	Ayra Eka Agustina	Perempuan
11	Dewi Parawati	Perempuan
12	Dinda Fitri Yanti	Perempuan
13	Ferdy Ardiansyah	Laki-Laki
14	Ike Ayu Oktavia	Perempuan
15	Khoirullah Putra U.	Laki-Laki
16	Lutfiyatun Nafisah	Perempuan
17	M. Bagus Ramadha	Laki-Laki



18	M. Nazil Zhafran K.	Laki-Laki
19	Moch. Arfan Alam M.	Laki-Laki
20	Moch. Farhan Fahriadi	Laki-Laki
21	Moch. Nurul Huda	Laki-Laki
22	Moh. Davin Ferdiansyah	Laki-Laki
23	Muh. As Adi Maulana	Laki-Laki
24	Muh. Fathur Rahman	Laki-Laki
25	Nasyalia Putri Suherti	Perempuan
26	Rafael Triyanda Priyadi	Laki-Laki
27	Rahmat Putra M.	Laki-Laki
28	Ramdan Nur Hidayat	Laki-Laki
29	Ristha Lia Lyoro DP.	Perempuan
30	Siti Afrilia	Perempuan
31	Siti Nur Amelinda	Perempuan
32	Tirta Adhitya S.P	Laki-Laki

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### LAMPIRAN 4 MATRIKS PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 1 Ajung Tahun Ajaran 2024/2025	1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me	a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran Dan Motivasi Guru Kepada Siswa b. Tampilan Media Web Wizer.Me Oleh Guru c. Penyampaian Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Web Wizer.Me d. Guru Menyampaikan Materi Menggunakan Media Interaktif Web Wizer.Me e. Guru Memberikan Beberapa Contoh Soal Kepada Siswa	1. Dokumentasi 2. Tes (Pretest Dan Posttest)	1. Pendekatan Penelitian : -Pendekatan Kuantitatif 2. Jenis Penelitian: -Pre-Experimental Design (One Grup Pretest-Posttest)	1. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pealjaran Ips Di Smpn 1 Ajung Tahun Ajaran 2024/2025?

	2. Hasil Belajar	<p>A. Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif (Pengetahuan)</p> <p>B. Diperoleh Setelah Melakukan Kegiatan Pembelajaran</p> <p>C. Berdimensi Nilai (Angka)</p> <p>D. Diperoleh Dari Hasil Belajar (Pretest Dan Posttest) Siswa Baik Kelas Kontrol Maupun Kelas Eksperimen</p>			
--	------------------	---	--	--	--

## LAMPIRAN 5

## KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VII

Tema : Pemberdayaan Masyarakat

Materi : Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif	No. Soal
1. Menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya	a. Mengetahui Sejarah lokal: Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati dan Syarif Abdurrahman.	Siswa mampu menganalisis faktor geografis yang mempengaruhi keragaman sosial budaya	PG	(C4)	1
	b. Mengetahui Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya: Eksploitasi Pembangunan Berlebihan, Kesenjangan sosial dan kemiskinan, Kesenjangan gender dan Kenakalan remaja.	Siswa mampu menganalisis unsur-unsur budaya secara universal	PG	(C4)	2
		Siswa mampu menelaah para tokoh sejarah lokal	PG	(C4)	3
		Siswa mampu menganalisis tugas-tugas para tokoh sejarah lokal	PG	(C4)	4
		Siswa mampu menganalisis gambar-gambar tokoh perjuangan	PG	(C4)	5
		Siswa mampu menganalisis beberapa obyek wisata budaya sebagai kategori	PG	(C4)	6

	pengembangan wisata			
	Siswa mampu menelaah contoh-contoh permasalahan sosialbudaya yang terjadi di masyarakat	PG	(C4)	7
	Siswa mampu menganalisis salah satu contoh permasalahan sosial masyarakat yaitu kenakalan remaja	PG	(C4)	8
	Siswa mampu menganalisis salah satu bentuk kenakalan remaja yang melanggar hukum	PG	(C4)	9
	Siswa mampu menelaah usia yang sering dilakukan oleh anak-anak yang melakukan kenakalan remaja	PG	(C4)	10
	Siswa mampu menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan kenakalan remaja	PG	(C4)	11
	Siswa mampu menganalisis dampak dari permasalahan sosial budaya masyarakat	PG	(C4)	12
	Siswa mampu menganalisis salah satu cara menyelesaikan permasalahan sosial budaya	PG	(C4)	13
	Siswa mampu menganalisis cara untuk mengatasi permasalahan sosial budaya	PG	(C4)	14

	Siswa mampu menelaah peran masyarakat dalam upaya penyelesaian permasalahan sosial budaya	PG	(C4)	15
	Siswa mampu menelaah kriteria susatu masalah diaggap sebagai masalah sosial	PG	(C4)	16
	Siswa mampu menelaah penyebab terjadinya masalah sosial dalam kehidupan manusia	PG	(C4)	17
	Siswa mampu menganalisis beberapa faktor internal yang menyebabkan terjadinya kenakalan remja	PG	(C4)	18
	Siswa mampu menelaah perbedaan masalah sosial antara individu satu dengan yang lainnya	PG	(C4)	19
	Siswa mampu menelaah budaya-budaya yang merupakan warisan dari generasi sebelumnya	PG	(C4)	20

## LAMPIRAN 6

## SOAL UJI COBA

*Petunjuk :*

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c, atau d.**

1. Perhatikan pernyataan berikut!

Wilayah X

- Terletak di pesisir
- suhu tinggi
- Pakaian adat tidak memiliki lengan

Wilayah Y

- Terletak di pegunungan
- suhu rendah
- Pakaian adat berlengan panjang

Analisis terhadap faktor geografis yang mempengaruhi keragaman budaya atau perbedaan budaya pada wilayah diatas dipengaruhi oleh ....

- a. Posisi strategis
- b. Luas wilayah
- c. Suhu dan kelembapan udara**
- d. Jumlah penduduk

2. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Warisan
- 2) Bahasa
- 3) Sistem Politik

4) Sistem mata pencaharian hidup

5) Sistem pengetahuan

Berikut yang termasuk unsur budaya universal ....

a. (1), (2), dan (3)

b. (1), (2), dan (4)

c. (1), (3), dan (5)

d. **(2), (4), dan (5)**

3. Ratu Kalinyamat adalah putri ketiga dari ....

a. Raden Toyib

b. Sunan Prawata

c. **Sultan Trenggana**

d. Arya Penangsang

4. Perhatikan pernyataan berikut!

1) Mengkoordinasikan sejumlah pasukan laut

2) Mengawasi pelabuhan yang berada dibawah syahbandar

3) Mengawasi kapal-kapal jenis gallery (perang) milik kerajaan aceh

4) Kerjasama dengan pihak belanda untuk perdagangan lada

5) Melakukan balas dendam bersama para wanita yang ditinggal wafat oleh suaminya di medan perang

Keumalahayati menjabat sebagai laksamana dan memiliki tugas untuk ....

a. **(1), (2), dan (3)**

b. (1), (2), dan (4)

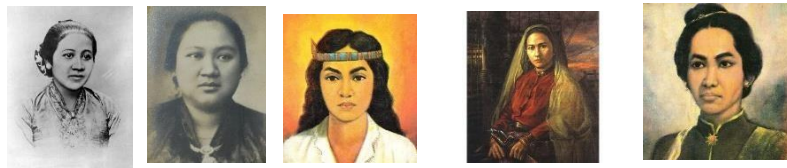
c. (1), (3), dan (5)

d. (2), (4), dan (5)





5. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tokoh tersebut dapat kita ambil hikmah dari perjuangannya yang relevan dengan permasalahan sosial budaya yang ada saat ini yakni terkait masalah ....

a. **Kesenjangan sosial dan kemiskinan**

b. Penyalahgunaan narkotika

c. Eksploitasi hutan berlebih

d. Tawuran antarpelajar

6. Candi borobudur merupakan objek wisata budaya dalam kategori pengembangan wisata ....

a. **Sejarah dan religi**

b. Kuliner

c. Tradisi dan seni budaya

d. Pedesaan dan perkotaan

7. Contoh permasalahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat adalah ....

a. **Penyalahgunaan narkotika**

b. Persaingan dalam bisnis

c. Peningkatan suhu global

d. Perubahan cuaca yang ekstrem

8. Suatu bentuk perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi pada masa anak-anak ke dewasa disebut ....

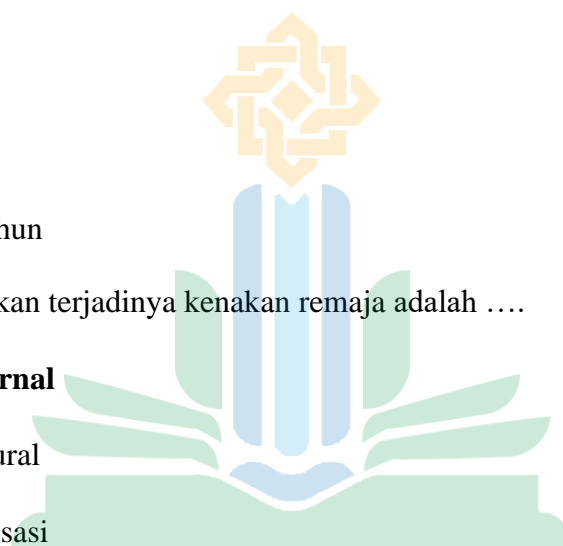
a. **Kenakalan remaja**

b. Tindakan kriminalitas

c. Perilaku menyimpang

d. Tindakan melanggar hukum

9. Salah satu kenakalan remaja yang termasuk dalam kenakalan remaja yang melanggar hukum ....
- Membolos sekolah
  - Merokok sama teman-temannya
  - Memakai obat terlarang**
  - Mencoret tembok sekolah
10. Kenakalan remaja biasanya dilakukan oleh anak-anak usia ....
- Usia 13-18 tahun**
  - Usia 10-17 tahun
  - Usia 18-20 tahun
  - Usia dibawah 13 tahun
11. Faktor yang menyebabkan terjadinya kenakan remaja adalah ....
- Internal dan eksternal**
  - Kultural dan struktural
  - Individu dan organisasi
  - Emosi dan jati diri
12. Berikut adalah dampak dari permasalahan sosial budaya dalam masyarakat ....
- Peningkatan kesejahteraan sosial.
  - Menurunnya kualitas lingkungan
  - Penurunan tingkat pendidikan**
  - Penguatan hubungan antar warga
13. Berikut ini adalah salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan sosial budaya ....
- Agar tercipta lingkungan yang kacau
  - Untuk meningkatkan solidaritas sosial**
  - Untuk menciptakan ketidakamanan dalam masyarakat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

- d. Agar kehidupan masyarakat menjadi semakin sulit.
14. Berikut ini yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan sosial budaya ....
- Meningkatkan konflik antarwarga.
  - Mengabaikan masalah yang terjadi.
  - Meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat.**
  - Menyalahkan pihak lain atas permasalahan yang ada.
15. Penyelesaian permasalahan sosial budaya membutuhkan peran aktif masyarakat ....
- Karena masyarakat tidak peduli dengan permasalahan tersebut.
  - Agar masyarakat lebih banyak terlibat dalam konflik.
  - Karena masalah tersebut hanya bisa diselesaikan oleh pemerintah.
  - Karena masyarakat merupakan bagian dari solusi untuk permasalahan yang ada.**
16. Kriteria yang menentukan apakah suatu masalah dianggap sebagai masalah sosial tergantung pada ....
- Akibatnya bagi ketertiban
  - Tingkat kesejahteraan masyarakat
  - Sumber masalah
  - Nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat**
17. Masalah sosial pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan ....
- Dalam diri individu memiliki ego yang dapat menimbulkan masalah di masyarakat.
  - Masalah sosial ada dimanapun manusia itu berada.
  - Munculnya masalah sosial merupakan akibat perilaku manusia di masyarakat.**
  - Masalah sosial telah menjadi bagian dari masyarakat.
18. Di bawah ini yang termasuk faktor internal penyebab kenakalan remaja yaitu ....
- Kontrol diri yang lemah**
  - Keluarga

- c. Perceraian orang tua
  - d. Lingkungan kurang baik
19. Masalah sosial yang dihadapi oleh setiap individu berbeda antara satu dengan lainnya. Letak perbedaan tersebut dikarenakan ....
- a. Setiap individu memiliki masalah sendiri
  - b. Adanya perbedaan tingkat perkembangan kebudayaan dan keadaan masyarakat**
  - c. Adanya perbedaan kepentingan antara individu satu dengan lainnya
20. Budaya merupakan warisan dari generasi sebelumnya yang mencakup ....
- a. Hanya nilai-nilai spiritual
  - b. Hanya pakaian tradisional
  - c. Nilai-nilai, norma, dan tradisi**
  - d. Hanya bahasa asli



## LAMPIRAN 7

## SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

*Petunjuk :*

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c, atau d.**

1. Perhatikan pernyataan berikut!

Wilayah X

- Terletak di pesisir
- suhu tinggi
- Pakaian adat tidak memiliki lengan

Wilayah Y

- Terletak di pegunungan
- suhu rendah
- Pakaian adat berlengan panjang

Analisis terhadap faktor geografis yang mempengaruhi keragaman budaya atau perbedaan budaya pada wilayah diatas dipengaruhi oleh ....

- a. Posisi strategis
- b. Luas wilayah
- c. Suhu dan kelembapan udara
- d. Jumlah penduduk

2. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Warisan
- 2) Bahasa
- 3) Sistem Politik
- 4) Sistem mata pencaharian hidup
- 5) Sistem pengetahuan

Berikut yang termasuk unsur budaya universal ....

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (2), dan (4)
- c. (1), (3), dan (5)
- d. (2), (4), dan (5)

3. Ratu Kalinyamat adalah putri ketiga dari ....

- a. Raden Toyib
- b. Sunan Prawata
- c. Sultan Trenggana
- d. Arya Penangsang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

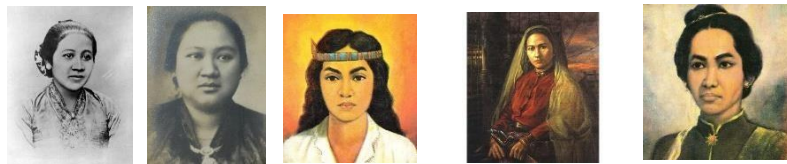
4. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Mengkoordinasikan sejumlah pasukan laut
- 2) Mengawasi pelabuhan yang berada dibawah syahbandar
- 3) Mengawasi kapal-kapal jenis gallery (perang) milik kerajaan aceh
- 4) Kerjasama dengan pihak belanda untuk perdagangan lada
- 5) Melukakan balas dendam bersama para wanita yang ditinggal wafat oleh suaminya di medan perang

Keumalahayati menjabat sebagai laksamana dan memiliki tugas untuk ....

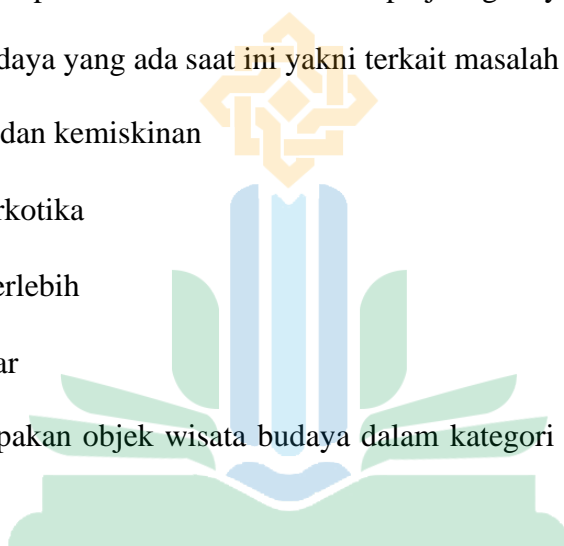
- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (2), dan (4)
- c. (1), (3), dan (5)
- d. (2), (4), dan (5)

5. Perhatikan gambar berikut!



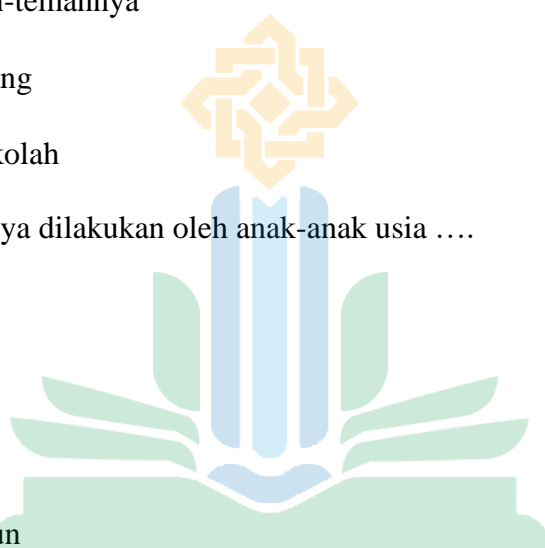
Gambar tokoh tersebut dapat kita ambil hikmah dari perjuangannya yang relevan dengan permasalahan sosial budaya yang ada saat ini yakni terkait masalah ....

- a. Kesenjangan sosial dan kemiskinan
  - b. Penyalahgunaan narkotika
  - c. Eksploitasi hutan berlebih
  - d. Tawuran antarpelajar
6. Candi borobudur merupakan objek wisata budaya dalam kategori pengembangan wisata ....
- a. Sejarah dan religi
  - b. Kuliner
  - c. Tradisi dan seni budaya
  - d. Pedesaan dan perkotaan
7. Contoh permasalahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat adalah ....
- a. Penyalahgunaan narkoba
  - b. Persaingan dalam bisnis
  - c. Peningkatan suhu global
  - d. Perubahan cuaca yang ekstrem
8. Suatu bentuk perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi pada masa anak-anak ke dewasa disebut ....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

- a. Kenakalan remaja
  - b. Tindakan kriminalitas
  - c. Perilaku menyimpang
  - d. Tindakan melanggar hukum
9. Salah satu kenakalan remaja yang termasuk dalam kenakalan remaja yang melanggar hukum ....
- a. Membolos sekolah
  - b. Merokok sama teman-temannya
  - c. Memakai obat terlarang
  - d. Mencoret tembok sekolah
10. Kenakalan remaja biasanya dilakukan oleh anak-anak usia ....
- a. Usia 13-18 tahun
  - b. Usia 10-17 tahun
  - c. Usia 18-20 tahun
  - d. Usia dibawah 13 tahun
11. Faktor yang menyebabkan terjadinya kenakan remaja adalah ....
- a. Internal dan eksternal
  - b. Kultural dan struktural
  - c. Individu dan organisasi
  - d. Emosi dan jati diri
12. Berikut adalah dampak dari permasalahan sosial budaya dalam masyarakat ....
- a. Peningkatan kesejahteraan sosial.
  - b. Menurunnya kualitas lingkungan
  - c. Penurunan tingkat pendidikan
  - d. Penguatan hubungan antar warga



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



13. Berikut ini adalah salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan sosial budaya ....
- Agar tercipta lingkungan yang kacau
  - Untuk meningkatkan solidaritas sosial
  - Untuk menciptakan ketidakamanan dalam masyarakat.
  - Agar kehidupan masyarakat menjadi semakin sulit.
14. Berikut ini yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan sosial budaya ....
- Meningkatkan konflik antarwarga.
  - Mengabaikan masalah yang terjadi.
  - Meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat.
  - Menyalahkan pihak lain atas permasalahan yang ada.
15. Penyelesaian permasalahan sosial budaya membutuhkan peran aktif masyarakat ....
- Karena masyarakat tidak peduli dengan permasalahan tersebut.
  - Agar masyarakat lebih banyak terlibat dalam konflik.
  - Karena masalah tersebut hanya bisa diselesaikan oleh pemerintah.
  - Karena masyarakat merupakan bagian dari solusi untuk permasalahan yang ada
16. Kriteria yang menentukan apakah suatu masalah dianggap sebagai masalah sosial tergantung pada ....
- Akibatnya bagi ketertiban
  - Tingkat kesejahteraan masyarakat
  - Sumber masalah
  - Nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat
17. Masalah sosial pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan ....
- Dalam diri individu memiliki ego yang dapat menimbulkan masalah di masyarakat.
  - Masalah sosial ada dimanapun manusia itu berada.
  - Munculnya masalah sosial merupakan akibat perilaku manusia di masyarakat.

d. Masalah sosial telah menjadi bagian dari masyarakat.

18. Di bawah ini yang termasuk faktor internal penyebab kenakalan remaja yaitu ....

a. Kontrol diri yang lemah

b. Keluarga

c. Perceraian orang tua

d. Lingkungan kurang baik

19. Masalah sosial yang dihadapi oleh setiap individu berbeda antara satu dengan lainnya.

Letak perbedaan tersebut dikarenakan ....

a. Setiap individu memiliki masalah sendiri

b. Adanya perbedaan tingkat perkembangan kebudayaan dan keadaan masyarakat

c. Adanya perbedaan kepentingan antara individu satu dengan lainnya

d. Kemampuan setiap individu dalam menyelesaikan masalah sosial yang dihadapi

20. Budaya merupakan warisan dari generasi sebelumnya yang mencakup ....

a. Hanya nilai-nilai spiritual

b. Hanya pakaian tradisional

c. Nilai-nilai, norma, dan tradisi

d. Hanya bahasa asli

## LAMPIRAN 8

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

## KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: Alvinatussaadah	Kelas / Semester	: VII/Genap
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Ajung	Alokasi Waktu	: 18 JP (6 x Pertemuan)
Mata Pelajaran	: IPS	Fase	: D
Elemen Mapel	: Mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar		

*Pertemuan Ke : 1*

1. Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2. Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

<b>Kegiatan Inti</b> <b>(90 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang petunjuk kerja dan tugas dari Lembar aktivitas Individu #6 untuk mengidentifikasi salah satu sejarah lokal, peran dan sifat tokoh yang ada, serta nilai yang diperoleh setelah membaca sejarah lokal tersebut. Kegiatan ini ditujukan dalam rangka memberi pemahaman pada Peserta didik tokoh sejarah merupakan pemengaruh (influencer) bagi lingkungan sekitarnya pada masanya, dalam menghadapi permasalahan sosial budaya di masing masing daerah. Proses saling tukar hasil temuan peserta didik dapat dilakukan dalam waktu singkat, kemudian guru membuka sesi tanya jawab dengan Peserta didik tentang hasil</li> </ul>
---	--

*Pertemuan Ke : 1*

identifikasi. Secara interaktif guru mengaitkan hasil identifikasi dengan orientasi pembelajaran sejarah lokal.

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# KEGIATAN PEMBELAJARAN

## KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: Alvinatussaadah	Kelas / Semester	: VII/Genap
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Ajung	Alokasi Waktu	: 18 JP (6 x Pertemuan)
Mata Pelajaran	: IPS	Fase	: D
Elemen Mapel	: Mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar		

### Pertemuan Ke : 2

#### Pendahuluan (10 Menit)

1. Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2. Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

#### Kegiatan

##### Inti

(90 Menit)

- Guru menjelaskan tentang petunjuk kerja dan tugas dari Lembar aktivitas Individu #8 untuk mengidentifikasi salah satu sejarah lokal, peran dan sifat tokoh yang ada, serta nilai yang diperoleh setelah membaca sejarah lokal tersebut. Kegiatan ini ditujukan dalam rangka memberi pemahaman pada Peserta didik tokoh sejarah merupakan pemengaruh (influencer) bagi lingkungan sekitarnya pada masanya, dalam menghadapi permasalahan sosial budaya di masing masing daerah. Proses saling tukar hasil temuan peserta didik dapat dilakukan dalam waktu singkat, kemudian guru membuka sesi tanya jawab dengan Peserta didik tentang hasil identifikasi. Secara interaktif guru mengaitkan hasil identifikasi dengan orientasi Pembelajaran Sejarah Lokal.

<b><i>Pertemuan Ke : 2</i></b>
<b>Pendahuluan (10 Menit)</b>
<b>Penutup (10 Menit)</b>
1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.



# KEGIATAN PEMBELAJARAN

## KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: Alvinatussaadah	Kelas / Semester	: VII/Genap
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Ajung	Alokasi Waktu	: 18 JP (6 x Pertemuan)
Mata Pelajaran	: IPS	Fase	: D
Elemen Mapel	: Mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar		

### Pertemuan Ke : 3

#### Pendahuluan (10 Menit)

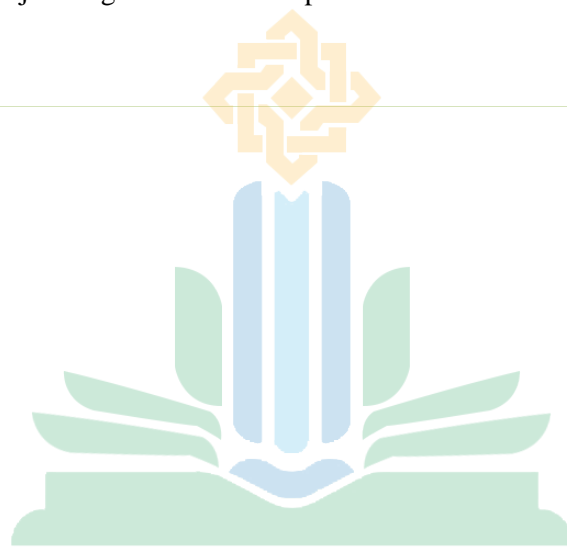
1. Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2. Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

<p><b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang petunjuk kerja dan tugas dari Lembar aktivitas Individu #10 untuk mengidentifikasi permasalahan kehidupan sosial budaya. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada Peserta didik bahwa alih fungsi lahan yang berupa hutan dapat menimbulkan permasalahan kehidupan sosial budaya. Proses saling tukar hasil temuan peserta didik dapat dilakukan dalam waktu singkat, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan Peserta didik terkait hasil identifikasi. Secara interaktif guru mengaitkan hasil identifikasi dengan orientasi pembelajaran Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya.</li> </ul>
--	--

#### Penutup (10 Menit)

***Pertemuan Ke : 3*****Pendahuluan (10 Menit)**

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Kepala SMPN 1 Ajung



Drs. Sutopo  
NIP. 19680204199

Guru Pamong

Dwi Candra Lika Prasetyo S.p.d.  
NIP. 1990123120913104

Praktikan  
Alvinatussaadah  
NIM. 202101090002



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN 9

### Hasil Uji Validitas

No	$r_{hitung}$	Keterangan Validasi	No	$r_{hitung}$	Keterangan Validasi
Soal 1	0,355	Valid	Soal 11	0,437	Valid
Soal 2	0,382	Valid	Soal 12	0,410	Valid
Soal 3	0,696	Valid	Soal 13	0,437	Valid
Soal 4	0,473	Valid	Soal 14	0,498	Valid
Soal 5	0,516	Valid	Soal 15	0,630	Valid
Soal 6	0,513	Valid	Soal 16	0,432	Valid
Soal 7	0,385	Valid	Soal 17	0,501	Valid
Soal 8	0,536	Valid	Soal 18	0,352	Valid
Soal 9	0,498	Valid	Soal 19	0,400	Valid
Soal 10	0,396	Valid	Soal 20	0,439	Valid

### Hasil Uji Reliabilitas

Soal	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
KR20	0,809	Reliabilitas

### Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	47	Sedang
2	38	Sedang
3	38	Sedang
4	47	Sedang
5	69	Sedang
6	72	Mudah
7	19	Sukar
8	75	Mudah
9	53	Sedang
10	53	Sedang
11	25	Sukar
12	84	Mudah
13	69	Sedang
14	56	Sedang
15	50	Sedang
16	25	Sukar
17	22	Sukar
18	75	Mudah
19	25	Sukar

20	66	Sedang
----	----	--------

### Hasil Uji Daya Beda

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Daya Beda Butir Soal
1	0,538	Baik
2	0,497	Baik
3	0,393	Cukup
4	0,523	Baik
5	0,510	Baik
6	0,541	Baik
7	0,401	Baik
8	0,443	Baik
9	0,478	Baik
10	0,536	Baik
11	0,426	Baik
12	0,405	Baik
13	0,525	Baik
14	0,655	Baik
15	0,377	Cukup
16	0,426	Baik
17	0,413	Baik

18	0,410	Baik
19	0,376	Cukup
20	0,498	Baik

### Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.152	32	.058	.940	32	.073
Hasil Belajar						
Posttest	.166	32	.025	.938	32	.065
Hasil Belajar						

### Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.219	1	62	.141
	Based on Median	1.719	1	62	.195
	Based on Median and with adjusted df	1.719	1	61.526	.195

	Based on trimmed mean	2.243	1	62	.139
--	-----------------------	-------	---	----	------

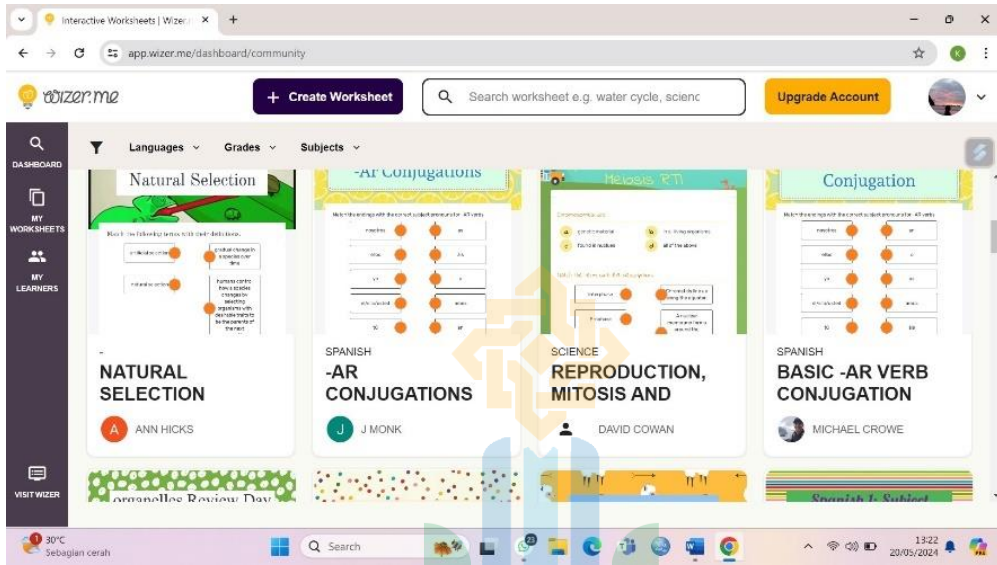
### Hasil Uji Independent Sample Test

		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
		Upper			
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-27.00376	-15.010	31	.000

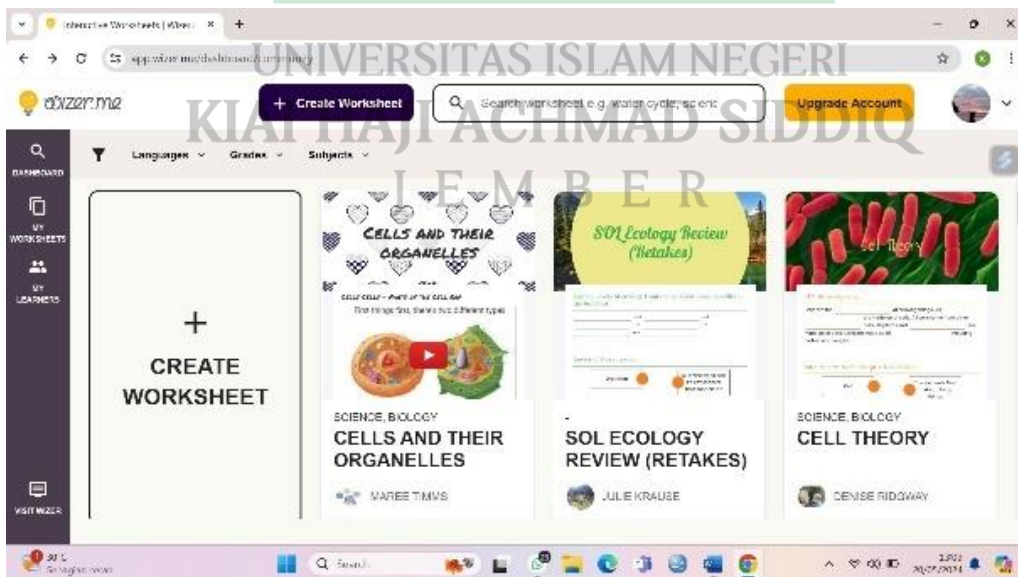
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## LAMPIRAN 9

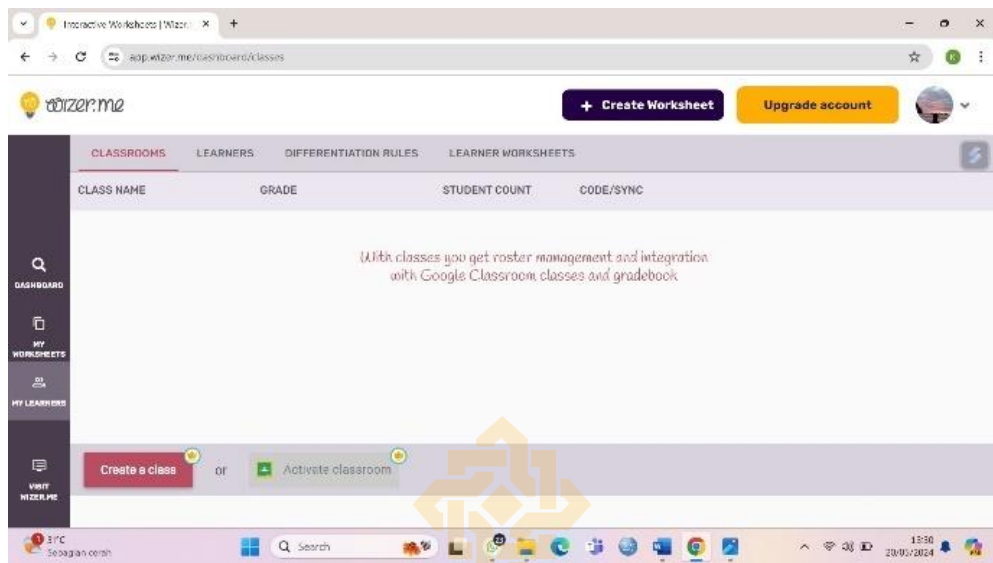
### Gambar-Gambar Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me



Template Penugasan Guru



Lembar Kerja Baru



## Fitur Skor Tugas Siswa



## Materi Pembelajaran



**LAMPIRAN 10****Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan Media Interaktif****Berbasis Web Wizer.Me di Kelas VII F**

**Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Uji Coba di Kelas VII D**



## LAMPIRAN 12

## Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
 Website [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-6309/In.20/3.a/PP.009/04/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP NEGERI 1 AJUNG

Drs. Sutopo

Di Tempat

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101090002  
 Nama : ALVINATUSSAADAH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai " Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas VII Di Smpn 1 Ajung Tahun Ajaran 2023/2024" selama 30 ( tiga puluh ) hari dari 25 April s/d 25 Mei di lingkungan lembaga SMP NEGERI 1 Ajung

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 22 April 2024

Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

## LAMPIRAN 13

## Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**DINAS PENDIDIKAN JEMBER**  
**UPTD SATUAN PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 AJUNG**



Jl. Semeru No. 141 Pancakarya – Ajung, Jember Telp. (0331) 757354 kode pos: 68175  
 Email: smpn1ajung@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 421.3/69.741.3.18.20523858 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini

N a m a	: Drs. SUTOPO
N I P	: 196802041195121003
Pangkat / Gol. Ruang	: Pembina Tk.I, IV/b
J a b a t a n	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama	: Alvinatussaadah
NIM	: 202101090002
Program Studi	: Tadris Ilmu Penegtauhan Sosial

Telah kami setuju untuk mengadakan observasi di SMPN 1 Ajung dengan judul penelitian:  
*“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Ajung Tahun Ajaran 2023/2024”* dengan waktu observasi selama satu minggu tanggal 29 April sampai 4 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ajung, 27 April 2024  
 Kepala Sekolah,

  
**Drs. SUTOPO**  
 NIP. 196802041995121003



## LAMPIRAN 14

## Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI SMP NEGERI 1 AJUNG  
TAHUN AJARAN 2024/2025


No	Tanggal	Jenis kegiatan	Nama informan	TTD
1.	25/April/2024	Penyerahan surat penelitian	Drs. Sutopo	
2.	25/April/2024	Observasi Kepala Sekolah	Drs. Sutopo	
3.	25/April/2024	Observasi guru mata pelajaran ips	Dwi Candra Lika Prasetyo S.Pd.	
4.	30/April/2024	Pengambilan data	Murid	
5.	13/Mei/2024	Pengambilan surat selesai penelitian	Dwi Candra Lika Prasetyo S.Pd.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER


Jember, 13 Mei 2024

Mengetahui

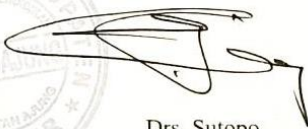
Guru Mata Pelajaran IPS

  
Dwi Candra Lika Prasetyo S.Pd.  
NIP 199012312019031014

Peneliti

  
Alvinatussaadah  
NIM 202101090002

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ajung

  
Drs. Sutopo  
NIP 196802041995121003

**LAMPIRAN 14****Biodata Penulis**

**Nama** : Alvinatussaadah  
**NIM** : 202101090002  
**TTL** : Denpasar, 03 Mei 2002  
**ALAMAT** : Sumbermulyo, Pesanggaran, Banyuwangi  
**Fakultas** : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
**Program Studi** : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

**Riwayat Pendidikan :**

- a. TK Al Hidayah
- b. MI Al Hidayah
- c. MTs Al Hidayah
- d. MAN 4 Banyuwangi