

Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran *Wizer.Me* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding

Yulya Basrina¹, Nila Afryansih¹, Trina Febriani¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang 25111, Indonesia
Email: yulyabasrina08@gmail.com, nilaafryansih@gmail.com, trinafebriani20@gmail.com

Dikirim: 12 Agustus 2022

Diterima: 24 Maret 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis perkembangan, kelayakan dan kepraktisan Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi Wizer.me Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS MTs Darussalam Aryojeding. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. (Penelitian dan Pengembangan). Model 4D meliputi 4 tahap, yaitu: Define, Design, Development, dan Desiminate. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan kelas VIII C yang mengikuti pembelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding 2021/2022, dengan jumlah siswa sebanyak 82 siswa. Hasil penelitian menemukan bahwa: 1.) Evaluasi pengembangan media meliputi validasi dari ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli bahasa dan ahli IT. Sehingga didapatkan data validasi media yang kemudian diolah dengan rumus Interaclass Coefitien Correlation (ICC), dibantu pengolahannya menggunakan aplikasi SPSS versi 22 for Windows didapatkan hasil 0,974. jika nilainya lebih dari 0,5 maka dapat disimpulkan tingkat validasi cukup. 2.) Media evaluasi menggunakan Wizer.me dinyatakan sangat layak setelah dilakukan analisis pengolahan data menggunakan Microsoft Excel sehingga diperoleh skor total 1312 dengan tingkat rata-rata 4,0 dan tingkat persentase 88% dengan predikat "Sangat Layak". 3.) Media evaluasi menggunakan Wizer.me dinyatakan praktis setelah mengolah data penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktik sehingga diperoleh skor total 881 dengan tingkat rata-rata 4,45 dan persentase 86 % dalam kategori "Sangat Praktis".

Kata kunci: kesesuaian, kepraktisan, wizer.me.

Abstract: This study aims to determine and analyze the development, feasibility and practicality of the Development of Evaluation Media Using the Wizer.me Application on Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects at MTs Darussalam Aryojeding. The type of research used in this research is research and development (Research and Development). The 4D model includes 4 stages, namely: Define, Design, Development, and Desiminate. The subjects in this study were students of class VIII A and class VIII C who participated in social studies learning at MTs Darussalam Aryojeding 2021/2022, with a total of 82 students. The results of the study found that: 1.) Media development Evaluation includes validation from experts, namely media experts, education experts, linguists and IT experts. So that media validation data is obtained which is then processed with the Interaclass Coefitien Correlation (ICC) formula, assisted by processing using the SPSS version 22 application for Windows, the results are 0.974. if the value is more than 0.5 then it can be concluded that the level of validation is sufficient. 2.) Evaluation media using Wizer.me was declared very feasible after analyzing data processing using Microsoft Excel so that a total score of 1312 was obtained with an average level of 4.0 and a percentage level of 88% with the predicate "Very Eligible". 3.) The evaluation media using Wizer.me was declared practical after processing the research data obtained from the questionnaire, and a practical test was carried out so that a total score of 881 was obtained with an average level of 4.45 and a percentage of 86% in the "Very Practical" category.

Keywords: *suitability, practicality, Wizer.me.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa “manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”. Pendidikan di Indonesia berjalan dengan dua faktor penting dalam keberlanjutannya. Faktor pertama yang dimaksud adalah belajar. Dalam sebuah pendidikan harus ada hubungan dan komunikasi antara seorang guru dengan siswanya. Di balik tujuannya adalah untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada pada setiap manusia (Seknun, 2013). Pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran, aspek yang paling mendukung dalam penyampaian pembelajaran adalah aspek metode pembelajaran dan alat bantu pembelajaran. Selain pemilihan metode dan media pembelajaran peserta didik dan pendidik dituntut untuk selalu bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat.

Kemajuan dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah sedemikian pesat dan telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, ada banyak alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan teknologi ini (Juariah016). Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara profesional oleh pendidik. Pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap output atau lulusan yang dihasilkannya.

Evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (feed-back) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas daripada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai maupun arti.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran adalah *wizer.me*. *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 mengikuti pembelajaran dengan baik (Kopniak, 2018). Media evaluasi *wizer.me* sangat membantu siswa dalam proses evaluasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar termasuk pada mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum di SD/MI. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang demokratis. Hal ini merupakan tantangan berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Untuk itulah, pengetahuan

sosial dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Menurut (Nawawi, 2015) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu. mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru (Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Berdasarkan observasi di MTs Darussalam Aryojeding Kabupaten Tulungagung yang dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2022 dengan guru pengampu mata pelajaran IPS Ibu Diah Trisna, S.Pd, media yang ada disekolah adalah buku pelajaran , lembar kerja siswa (LKS) dan pembelajaran yang dilakukan masih mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D).(Sugiono, 2015) menyatakan Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Menurut Thiagarajan dalam (Fredyana, 2017) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) define ; 2) design; 3) develop; dan 4) disseminate.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitan ini adalah analisis kelayakan. Analisis kelayakan merupakan analisis yang digunakan untuk menilai kelayakan suatu media evaluasi *wizer.me* untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPS dengan materi Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan sosial budaya di kelas VIII IPS di MTs Darussalam Aryojeding. Setelah data tersebut diperoleh, kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut (Damayanti,dkk. 2018).

$$Xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket:

S_{max} = Skor Maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

Xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut menurut Arikunto dalam (Ernawati, 2017)

Tabel 1. Tingkat Kelayakan

No	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup layak

4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat layak

Sumber : (Sukardiyono, 2017)

Selanjutnya analisis praktikalitas, Produk media evaluasi *wizer.me* dikatakan praktis apabila siswa dapat menggunakan media pembelajaran tersebut untuk belajar secara praktis dan efisien. Analisis data praktikalitas diperoleh dari instrumen pengamatan keterlaksanaan RPP, angket respon guru dan peserta didik terhadap media *wizer.me* yang dikembangkan. Pemberian nilai praktikalitas dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2012) sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Praktikalitas

Interval	Kategori
86% - 100%	sangat praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	cukup praktis
≤ 54%	sangat tidak praktis

(Sumber: Purwanto, 2012)

Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data paa penelitian ini adalah kuesioner, dokumentasi dan observasi. kuesioner Angket pada penelitian ini diperlukan untuk memperoleh data tanggapan dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa mengenai pengembangan aplikasi *wizer.me* sebagai komplemen pembelajaran Geografi. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang nama dan jumlah siswa yang menjadi objek penelitian, data latihan dan ulangan harian siswa. Serta data-data yang digunakan sebagai pendukung dalam penelitian. Sedangkan observasi yang dimaksud dalam penelitian adalah melakukan pengamatan terhadap siswa, materi yang digunakan, serta kondisi sekolah untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran aplikasi *wizer.me*

Analisis data

Salah satu teknik analisis yang digunakan adalah Koefisien Korelasi Intrakelas (*Intraclass Correlation Coefficient / ICC*), Untuk menjawab rumusan masalah mengenai analisis kebutuhan media *wizer.me* maka digunakan teknik pengumpulan data secara kualitatif yaitu melakukan wawancara serta Analisis Uji Pengembangan yang terdiri dari analisis kelayakan, Analisis Praktikalitas, analisis instrument yang terdiri dari validitas, realibilitas

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develope* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran) (Sugiyono 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta praktikalitas dari media evaluasi *wizer.me* untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPS dengan materi Pengaruh interaksi

sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan sosial budaya di kelas VIII IPS di MTs Darussalam Aryojeding.

Pertama, Tahap pengembangan media ini terdiri dari empat tahap, sesuai dengan tahapan *model 4D* yaitu: Pendefinisian (*define*) di tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mencari dan mengumpulkan permasalahan yang akan dicari solusinya dengan cara melakukan pra penelitian seperti wawancara dengan guru IPS, peserta didik dan wakil kesiswaan kelas VIII di Darussalam Aryojeding pada tahun 2022. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data–data awal sebagai bahan pertimbangan, acuan dan evaluasi dalam pengembangan produk selanjutnya. Tahapan pra penelitian ini merupakan tahap yang krusial dan sangat menentukan bagaimana bentuk, kualitas dan hasil produk yang dikembangkan.

Setelah tahap *define* atau pendefinisian selanjutnya tahap kedua tahap perancangan (*desain*), tahap ini merupakan tahapan dimana produk dirancang segala komponennya. Pada tahapan ini membahas hal–hal teknis yang lebih detail tentang produk yang akan dikembangkan dari materi pokok, desain produk, susunan materi, instrumen validasi meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli IT dan ahli bahasa. Pada penelitian ini validator merupakan dosen ahli dibidang ahli media, pendidikan, IT dan media.

Kemudian tahap ketiga tahap pengembangan (*develop*) proses pengembangan ini meliputi pembuatan media, validasi dan pengujian media. Validator terdiri dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli IT dan ahli bahasa. Validator dipilih berdasarkan keahlian dibidang relevan dengan media evaluasi *wizer.me* yang dikembangkan, yaitu ada 4 dosen dan 1 orang guru sebagai respon guru. Penilaian dilakukan oleh ibu Ade Irma Suryani, M.Pd. sebagai dosen pakar atau ahli media, Bapak Armet M.Pd sebagai dosen pakar atau ahli bahasa, Bapak Slamet Rianto, M.Pd sebagai dosen pakar atau ahli pendidikan, dan Bapak Thomson Mary, M.Kom sebagai dosen pakar atau ahli IT. Setelah *prototipe 1* atau produk uji coba media *wizer.me* berhasil dibuat maka selanjutnya menyebar instrumen ke dosen ahli, untuk uji validasi produk. Selanjutnya setelah data validasi media berhasil diperoleh kemudian diolah dengan rumus *Interaclasse Coefitien Corelation* (ICC) dibantu pengolahan menggunakan aplikasi *SPSS versi 22 for Windows*. Pada operasi pengolahan data pada penelitian ini diperoleh hasil ICC menggunakan *spss* adalah 0.974. Berdasarkan nilai *standar error minimum* 0,50 jadi apabila nilai ICC lebih dari 0.50 maka dapat disimpulkan tingkat validasi nya adalah memadai. Hal ini berarti uji validasi dari pakar sudah berhasil dan bersifat valid, sehingga produk sudah bisa dilanjutkan ketahap berikutnya, tahapan rencana pembuatan, tahapan pengujian produk, dan tahapan cara distribusi penyebaran massal produk yang telah jadi nantinya.

Setelah media *wizer.me* dinyatakan valid, artinya media sudah layak diuji cobakan kepada peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran. Tahap ini termasuk ke dalam tahap uji coba produk. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba peserta didik di Darussalam Aryojeding terhadap produk yang dikembangkan mendapat respon sangat layak dan praktis pada saat uji coba.

Tujuan media evaluasi *wizer.me* pada pembelajaran IPS yaitu melihat kelayakan dan praktikalitas terhadap pembelajaran. kelayakan dan praktikalitas pembelajaran dapat diartikan dengan berhasilnya pencapaian tujuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Tingkat kelayakan dan praktikalitas belajar pada penelitian ini didapatkan dari skor angket atau kuesioner. Kemudian untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar maka peneliti melihat dari angket kuesioner motivasi peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan Vena Ayunda Ramadhani Putri (2021) dengan judul “Pengembangan media evaluasi pembelajaran bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga berbantuan *wizer.me* untuk siswa sekolah dasar” langkah langkah yang digunakan untuk

mengetahui media *wizer.me* pada bilangan berpangkat yaitu dengan menganalisis kebutuhan yakni berasal dari potensi masalah yang ada disekolah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, uji coba produk sesuai dengan saran perbaikan hasil uji coba produk. Hasil analisis kebutuhan di kelas V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya yaitu dibutuhkan evaluasi media yang menarik agar siswa tidak merasa bosan terhadap mata pelajaran dengan tujuan menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Kedua, Kelayakan. Pada tahap uji kelayakan yang diukur menggunakan angket, yaitu angket respon guru dengan responden 1 orang guru IPS, maka diperoleh hasil total skor 174 dengan tingkat mean 4.37 dan tingkat persentase 87% dengan predikat “Sangat Layak”. Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga bisa dilanjutkan ke tahap implementasi produk kepada peserta didik. Kelas penelitian untuk mempermudah proses evaluasi kelas VIII Di MTs Darussalam Aryojeding

Hal ini sesuai dengan penelitian Oktavia Ning Safitri (2022) yang berjudul “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” Terbukti dalam penelitiannya bahwa Hasil validasi E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me* memperoleh presentase validasi materi 96% dan validasi media 91%. Kepraktisan media E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* memperoleh nilai presentase kuesioner respon siswa 92% dan nilai presentase kuesioner respon guru 93%. Keefektifan media ditinjau dari hasil pretest dan posttest siswa dengan nilai rata-rata 92 dan memperoleh nilai presentase 97% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan website *wizer.me* materi Berbagai Pekerjaan tema 4 kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relevan diatas maka dapat diambil kesimpulan produk yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak untuk digunakan pada kelas implementasi.

Ketiga, Praktikalitas. Tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh menggunakan angket respon siswa pada kelas implementasi yang berjumlah 32 siswa, pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*, dari pengolahan data maka diperoleh total skor 3875 dengan tingkat mean 4,15 dan persentase senilai 83% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat praktis atau mudah digunakan siswa dalam proses pembelajaran geografi.

Hal ini sesuai dengan penelitian Mulyani (2022) yang berjudul “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” hasil media pembelajaran Kepraktisan produk ditunjukkan oleh hasil kuesioner respon siswa yang termasuk dalam kriteria sangat praktis karena memperoleh nilai presentase sebesar 92% dan hasil kuesioner respon guru yang termasuk dalam kriteria sangat praktis karena memperoleh nilai presentase sebesar 93% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media evaluasi aplikasi *wizer.me* ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli bahasa dan ahli IT. Sehingga diperoleh data validasi media kemudian diolah dengan rumus *Interaclass Coefitien Corelation* (ICC) dibantu pengolahan menggunakan aplikasi SPSS maka diperoleh hasilnya adalah 0.974. apabila nilai lebih dari 0.50 maka dapat disimpulkan tingkat validasi nya adalah memadai.
2. Media evaluasi aplikasi *wizer.me* dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* sehingga diperoleh hasil total skor 1312 dengan tingkat mean 4,60 dan tingkat persentase 88% dengan predikat “Sangat layak”.
3. Media pembelajaran *wizer.me* dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas sehingga diperoleh hasil total skor 881 dengan tingkat mean 4,45 dan persentase senilai 86% dengan kategori “Sangat Praktis”

Ucapan Terimakasih

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tulus dan ikhlas kepada ibu Nila Afryansih, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Trina Febriani, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberi perharian, bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Anwar, K. (2012). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produksi Latex Concentrate dan Skim Block pada PT. Mardec Nusa Riau Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar*. 1–88.
- Arikunto.S. (2014). *Prosedur Penelitian. Rineka Cipta*.
- Damayanti, Almira Eka, Imam Syafei, Happy Komikesari, A. R. R. (2018). *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android*. 63–70.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran. Rineka Cipta*.
- Effendy, A. A. A. D. S. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan Umkm Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan*. 702–714.
- Fredyana, C. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Untuk Kelas X Smk Negeri 3 Buduran. *JPTM*, 40–46.
- Irwandani, I., & Juariah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *L Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 33–42.
- Jusuf Rafael Djami. (2019). No Title. *1 Edisi April 2019.*, 17, 105–109.
- Kopniak, N. B. (2018). The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. *Інформаційні Технології і Засоби Навчання*, 116–129.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Nawawi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya. *Ihya Media*.
- Nuryadi, Nanang K. (2016). *Evaluasi Hasil dan Proses Pembelajaran Matematika*.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(10), 3542–3550.
- Rahmadani, E., & Putri, F. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis

Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan. *Bahas*, 32(1), 27–38.

Rusman. (2012). model model pembelajaran. *Rajawali Pers*.

Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer . me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.

Seknun, M. F. (2013). Strategi Pembelajaran. *Biology Science and Education*.

Sugiono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. *Alfabeta*.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Alfabeta*.

Sukardiyono, I. E. & T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. 2, 205–210.

Zein Mas'ud, D. (2012). *Evaluasi pembelajaran Matematika*.