

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wizer.me Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk

Singgih Agung Yuwono ^a, Lensi Megah Retta ^b, Umi Hidayati ^c

^{a,b,c} Universitas PGRI Mpu Sindok

Artikel Info

Genesis Artikel:

Dikirim, 3 Maret 2025

Diterima, 6 Juni 2025

Disetujui, 26 Juni 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Wizer.me;Hasil Belajar Siswa; Mata Pelajaran PPKn.

ABSTRAK

Latar Belakang: Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu masalah utama dalam proses pembelajaran. Wizer.me adalah platform pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai fitur untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wizer.me pada mata pelajaran PPKn.Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimental dengan desain Pretest and Posttest one group design.Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024. Populasi penelitian yaitu kelas XI sebanyak 143 siswa,sedangkan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) 1 sejumlah 13 siswa. Berdasarkan hasil nilai tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest 61,54 dan rata-rata posttest 75,38 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis uji-t diketahui taraf signifikansi 5% untuk Df = 12, nilai ttabel = 1,78229 dan nilai thitung = 4,526, maka thitung > ttabel yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima.Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Wizer.me dalam pembelajaran PPKn di SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Ajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Keywords:

Wizer.me Learning Media;
Student learning outcomes;
Civics Subjects.

Background: The lack of use of interesting learning media is one of the main problems in the learning process. Wizer.me is an interactive learning platform that offers various features to help teachers and students in the teaching and learning process. The aim of this research is to determine the significant differences in student learning outcomes before and after using Wizer.me learning media in Civics subjects. This research is a quantitative research with a pre-experimental type of research with a Pretest and Posttest one group design. The place used in this research is Kosgoro Nganjuk Vocational School for the 2023/2024 Academic Year. The research population was class XI with 143 students, while the sample used by researchers was class XI Financial Accounting Institution (AKL) 1 with 13 students. Based on the results of the test scores, it shows that the average pretest score is 61.54 and the average posttest score is 75.38 for the experimental class. Based on the results of the t-test analysis, it is known that the significance level is 5% for Df = 12, ttable value = 1.78229 and tcount = 4.526, so tcount > ttable which means H0 is rejected and Ha is accepted. These results show that there is a significant difference in student learning outcomes before and after using Wizer.me learning media in Civics learning at Kosgoro Nganjuk Vocational School for the 2023/2024 academic year.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: **Singgih Agung Yuwono**

Program Studi Penulis: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Institusi Penulis: STKIP PGRI Nganjuk

Email: Email: singgih0095ok@gmail.com,

1 PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan istilah yang mengacu pada berbagai sumber daya dan alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Sapriyah, 2019: 477). Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harswi & Arini, 2020: 1105). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan dorongan, minat, dan motivasi siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan yaitu SMK Kosgoro Nganjuk ditemukan adanya masalah dalam proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran tidak didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran konvensional yang monoton dan tidak menarik seringkali tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung menjadi pasif, menerima informasi tanpa memprosesnya dengan baik sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (Nabillah & Abadi, 2019: 659). Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pendidikan karena mereka memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Audie (2019: 588) mengemukakan “Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar”. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Saat ini, kemajuan teknologi semakin berkembang dengan cepat. Kemajuan ini dapat membantu guru mencapai keberhasilan di dunia pendidikan. Situs web wizer.me adalah salah satu hasil kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk membuat media belajar mandiri yang menarik. Melihat fenomena semakin berkembangnya IT, sangat diperlukan untuk memotivasi siswa dengan alat-alat media pembelajaran daring agar siswa merasa tidak jemu dan mudah menerima penjelasan dari guru secara langsung (Hidayati & Devi, 2022). Wizer.me adalah sebuah website lembar kerja siswa online gratis, dengan penggunaan yang mudah, dan untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif membutuhkan internet dengan sistem penilaian yang otomatis (Basrina et al., 2023: 32). Wizer.me adalah media pembelajaran berbasis web yang merupakan produk berbasis internet berkecepatan tinggi, yang dapat digunakan secara gratis serta digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif (Idyawati et al., 2022: 107). Selain itu, siapapun baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mengakses website wizer.me ini tanpa batasan ruang dan waktu, bisa diakses melalui

komputer, tablet ataupun smartphone (Kumalasari & Julianto, 2021: 2829). Wizer.me memungkinkan guru untuk membuat dan membuat media belajar mandiri yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diakses oleh siswa secara online. Media Wizer.me layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Oktaviani et al., 2023: 637) Dengan menggunakan media interaktif dan menarik seperti Wizer.me, siswa dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi pelajaran yang sulit.

PPKn merupakan singkatan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran PPKn sangat penting bagi peserta didik karena dapat membantu mereka menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan aktif. Keberadaan PPKn memiliki peran penting dalam mewujudkan peserta didik yang berkepribadian luhur dan peduli terhadap permasalahan yang terdapat pada lingkungan masyarakat (Agustiana et al., 2023: 527). Tujuan utama mata pelajaran ini adalah untuk membentuk siswa menjadi warga negara Indonesia yang baik dan bertanggung jawab. Selain itu, PPKn dapat membantu siswa mengembangkan sifat-sifat seperti jujur, adil, tanggung jawab, disiplin, santun, toleransi, dan gotong royong.

Berdasarkan pokok-pokok pikiran tersebut maka terdorong suatu keinginan peneliti untuk memilih judul tentang : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wizer.me Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024”.

2 METODE PENGABDIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pre experimental design dengan jenis Pretest and Posttest one group design. Metode ini diberikan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Wizer.me

O₁ : Tes awal hasil belajar siswa

O₂ : Tes setelah pembelajaran menggunakan media Wizer.me

Hal pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain subyek tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada subjek yang belum diberi perlakuan disebut Pretest (O₁) untuk

mendapatkan siswa yang memiliki hasil belajar rendah. Setelah didapat data siswa yang memiliki masalah dalam hasil belajar, maka dilakukan treatment (X). Setelah dilakukan perlakuan kepada siswa yang mengalami masalah, maka diberikan lagi tes untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa sesudah dikenakan variabel eksperimen (X), dalam posttest akan didapatkan data hasil dari eksperimen dimana hasil belajar siswa meningkat atau tidak ada perubahan sama sekali. Bandingkan O1 dan O2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada sebagai akibat diberikannya variabel eksperimen. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis uji-t.

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek atau subjek yang menjadi fokus penelitian. Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu(Amin et al., 2023: 18). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk yang terdiri dari 7 kelas yang berjumlah 143 siswa.

Sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian (Amin et al., 2023). Adapun cara pengambilan sample yang digunakan peneliti adalah teknik propesif sampling, yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu asalkan tidak menyimpang dari ciri-ciri sampel yang ditetapkan. Penulis mengambil kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) 1 sejumlah 13 siswa.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tesdigunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adapun perangkat penilaian pada penelitian ini adalah Pretestdan Posttest. Dokumentasi dalam teknik analisis data mengacu pada proses pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis dokumen untuk mendapatkan informasi dan wawasan yang relevan dengan penelitian.

Data penelitian yang diperoleh kemudian dioalah dan dianalisis dengan tujuan supaya hasilnya dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis.Uji teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bentuk uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk mengukur apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Tujuan diakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah suatu variabel normal atau tidak. Dalam penelitian ini jumlah sampel kurang dari 50, sehingga untuk mengetahui normalitas data digunakan Uji Shapiro-Wilk, dengan menggunakan taraf signifikansi 0.05, dengan pedoman yaitu:

-
- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 distribusi data adalah normal
 - b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 distribusi data adalah tidak normal

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya uji normalitas, maka untuk menguji data yang diperoleh digunakan rumus uji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Rumus uji t satu sampel:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- d = selisih skor sesudah dan sebelum dari setiap objek
- Md = rerata dari gain (d)
- Xd = deviasi skor gain terhadap reratanya ($Xd = di - Md$)
- X_d^2 = kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya
- n = banyak data

Rumusan Hipotesis:

$thitung > t_{tabel}$: H_0 diterima

$thitung < t_{tabel}$: H_0 ditolak

H_0 : Tidak Ada Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Wizer.me Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024.

H_a : Ada Perbedaan Yang Signifikan Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Wizer.me Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024

3 HASIL DAN ANALISIS

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan proses pengolahan dan analisis objek atau topik penelitian secara sistematis dan objektif melalui pemikiran peneliti, yang mencakup pengorganisasian dan

pengelompokan informasi berdasarkan fakta untuk memecahkan masalah atau menguji hipotesis. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa menggunakan instrumen berupa 15 soal *pretest* dan 15 soal *posttest* yang valid dan reliabel, yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar. Penulis menganalisis data dan hasil penelitian untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan.

Tabel 2. Nilai *Pretest*

Jumlah Siswa	Nilai
13	60; 93,33; 53,33; 93,33; 66,67; 93,33; 80; 20; 20; 86,67; 60; 46,67; 26,67
Nilai Tertinggi	93,33
Nilai Terendah	20
Rata-Rata	61,54

Tabel 3. Nilai *Posttest*

Jumlah Siswa	Nilai
13	73,33; 100; 60; 100; 100; 100; 93,33; 26,67; 26,67; 100; 100; 66,67; 26,67
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	26,67
Rata-Rata	75,38

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan Uji Shapiro Wilk dengan bantuan Ms. Excel diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	W hitung	W tabel	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,898	0,866	Normal
<i>Posttest</i>	0,999	0,866	Normal

Berdasarkan tabel tersebut, hasil yang diperoleh dengan bantuan program *Ms. Excel* menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal karena diketahui bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila $W_{hitung} > W_{tabel}$, dengan $W_{tabel} = 0,866$. Data di atas menunjukkan bahwa hasil pretest memiliki nilai $W_{hitung} = 0,898 > W_{tabel} = 0,866$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan pretest tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan data posttest memiliki nilai $W_{hitung} = 0,999 > W_{tabel} = 0,866$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan menggunakan *Ms. Excel* menunjukkan semua data berdistribusi normal. Selengkapnya hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat dalam lampiran.

2) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, dapat diketahui bahwa semua data yang didapatkan dari penelitian yang berupa tes pilihan ganda berdistribusi normal, sehingga dapat diteruskan pengujian pada analisis data berikutnya dengan uji hipotesis. Pengujian Hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Uji t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* guna menentukan apakah ada perbedaan signifikan yang dihasilkan oleh perlakuan yang diberikan. Untuk menghitung uji hipotesis menggunakan uji t, adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

- Menghitung nilai rata-rata dari gain (d) sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{180}{13} = 13,85$$

- Menentukan nilai t hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}} = \frac{13,85}{\sqrt{\frac{1463,25}{13(13-1)}}} = \frac{13,85}{\sqrt{\frac{1463,25}{13(12)}}} = \frac{13,85}{3,06} = 4,526$$

Keterangan:

d = selisih skor sesudah dan sebelum dari setiap objek

Md = rerata dari gain (d) = 13,85

Xd = deviasi skor gain terhadap reratanya ($Xd = di - Md$) = 180

X_d^2 = kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya = 1463,25

n = banyak data = 13

Dari perhitungan rumus uji t diatas dapat disimpulkan bahwa data analisa tes dengan uji t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 4,526.Dari hasil perhitungan menggunakan ujitet pada sampel sebesar 13 siswa, dengan $df= n-1$ yaitu $13-1 = 12$ pada tingkat signifikansi 0,05 untuk nilai $t_{tabel} = 1,78229$. Dengan demikian $t_{hitung} = 4,526$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1.78229$.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$ maka H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a diterima. Hal Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wizer.me pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024.

b. Pembahasan

1) Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media PembelajaranWizer.Me

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Wizer.me dapat diketahui melalui Hasil *Pretest*. Penelitian ini dimulai dengan melakukan *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 di SMK Kosgoro Nganjuk sebelum diberikan

perlakuan menggunakan media pembelajaran Wizer.me. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dalam memahami materi PPKn khususnya materi Makna Persatuan dan Kesatuan Bangsa. Berdasarkan hasil *pretest* dari 13 siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,54, menunjukkan adanya ruang untuk peningkatan Hasil Belajar. Terdapat variasi dalam nilai *pretest* dengan rentang nilai antara 20 hingga 93,33, menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa sudah memiliki hasil belajar yang cukup baik, ada juga siswa yang masih memerlukan bantuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil pretest ini memberikan dasar yang kuat untuk perlunya penggunaan media pembelajaran Wizer.me. Dengan variasi yang ada, media pembelajaran Wizer.me ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu siswa yang memiliki nilai rendah untuk meningkatkan hasil belajar mereka, serta memperkuat hasil belajar siswa yang sudah memiliki nilai yang baik.

2) Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Wizer.Me

Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran Wizer.medapat diketahui melalui *hasil Posttest*. Setelah penggunaan media pembelajaran Wizer.me, dilakukan posttest untuk mengukur kembali kemampuan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 di SMK Kosgoro Nganjuk. Berdasarkan hasil *posttest* dari 13 siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* (mean) sebesar 75,38. Rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,38 menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* yang hanya sebesar 61,54. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 26,67, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menjadi lebih tinggi dibanding dengan *pretest*. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media pembelajaran Wizer.me dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran Wizer.me efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Perbedaan Yang Signifikan Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Wizer.Me

Perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wizer.me dapat diketahui melalui Uji Hipotesis. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* guna menentukan apakah ada perbedaan signifikan yang dihasilkan oleh perlakuan yang diberikan. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perubahan kemampuan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Wizer.me. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t sebesar 4,526. Dengan menggunakan tabel

distribusi t untuk df (*degree of freedom*) = 12 pada tingkat signifikansi 0,05, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,526 lebih besar dari nilai t_{tabel} 1.78229, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wizer.me pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024. Hasil ini mendukung hipotesis penelitian bahwa media pembelajaran Wizer.me efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024.

4 KESIMPULAN

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Wizer.me dapat diketahui nilai rata-rata pretest siswa adalah 61,54, Hal ini menunjukkan terdapat ruang untuk peningkatan hasil belajar siswa. Dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 93,33, Menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa sudah memiliki hasil belajar yang baik, ada juga siswa yang masih memerlukan bantuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran Wizer.me dapat diketahui bahwa nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 75,38 dengan nilai terendah 26,67 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media pembelajaran Wizer.me efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 4,526 lebih besar daripada nilai ttabel yang sebesar 1,78229 pada tingkat signifikansi 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wizer.me pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Akademik 2023/2024.

REFERENSI (11 PT)

- Agustiana, D. M., Malik, M., & Rumiati, S. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 522–533. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1869>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- Harswi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

-
- Hidayati, U., & Devi, L. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Google Meet Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X SMA. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 353–361. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1669>
- Idyawati, I., Nurdin, & Nasir. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 105–118. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v2i2.170>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/seziomadika/article/view/2685>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktaviani, F., Mulyawati, Y., & hari susanto, L. (2023). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Jurnal Ilmiah*, 8(3), 49–60.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.