

Pengaruh Penggunaan *Wizer.me* sebagai Media Belajar Mandiri ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon

Dian Amelia Septiani¹, Darwan², Budi Manfaat³

¹²³Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n1.p184-193>

Article History:

Received: 20 September 2023

Revised : 24 October 2023

Accepted: 22 December 2023

2023

Published: 29 March 2024

Keywords:

Mathematics, Student learning outcomes, Media wizer.me

*Corresponding author:

dianamelia@mail.syekhnurjati.ac.id

Abstract: In studying mathematics, students are often only provided with makeshift media, such as printed books. Providing such monotonous media can result in students being less interested in learning mathematics and having an impact on the acquisition of unsatisfactory student learning outcomes. In an increasingly advanced digital era, the use of interactive media assisted by wizer.me can be an effective solution to overcome these problems and improve student learning outcomes in mathematics. The purpose of this research is to find out the differences in student learning outcomes using media wizer.me and conventional media, namely printed books in mathematics. In addition, to determine the effect of using wizer.me as an independent learning medium in terms of student learning outcomes in mathematics. The type of research used is quasi-experimental in the form of nonequivalent control group design with a quantitative approach. This research was conducted at Kartika XIX-3 Vocational School, Cirebon City, which consisted of 2 classes, namely X pharmacy as the experimental class and X nursing as the control class. Data collection techniques in this study used test techniques and the instrument used was an objective test to measure student learning outcomes in aspects of cognitive ability. After the objective test data is collected, the processing is carried out by means of statistical analysis. The results showed that: (1) Based on the results of the independent t test, a significance value of $0.007 < 0.05$ was obtained. So it can be stated that there are differences in student learning outcomes using media wizer.me and conventional media in mathematics. (2) Based on the results of the calculation of the type d effect size, the value of d is $0.90 > 0.80$ and is included in the large category. Thus, the use of wizer.me as a self-learning medium has a major positive influence on student learning outcomes in mathematics.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah matematika memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, sehingga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan pengembangan pola pikir manusia (Indriani & Imanuel, 2018). Selain itu, matematika juga digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam menghitung waktu, mengelola keuangan, memecahkan masalah, dan memperkirakan risiko dalam pengambilan keputusan (Laia & Harefa, 2021). Oleh karena itu, penting bagi setiap individu mempelajari matematika, untuk membantu individu tersebut memahami dan mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan.

Namun, dalam mempelajari mata pelajaran matematika sering kali ditemukan siswa yang kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018 menunjukkan, bahwasannya Indonesia pada mata pelajaran matematika, memperoleh skor yang tergolong rendah atau menempati urutan ke 73 dari 79 negara yang ikut serta dalam program tersebut (Hewi & Saleh, 2020). Hasil tersebut juga sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon, yang menemukan bahwasannya pada mata pelajaran matematika, siswa kelas X memperoleh hasil belajar yang tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini terlihat dari hasil ulangan tengah semester pada mata pelajaran matematika yang menunjukkan bahwa dari keseluruhan kelas X yaitu 53 siswa, hanya 11 siswa atau 20,75 % yang dinyatakan mendapat nilai diatas nilai KKM yaitu 75 dan sisanya sebanyak 42 siswa atau 79,25 % yang mendapatkan nilai dibawah nilai KKM. Berdasarkan pemaparan diatas maka terlihat bahwa masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah karena kurangnya media dalam mempelajari matematika. Menurut Perwira (2017, hal. 7) kurangnya media dalam mempelajari matematika membuat siswa lebih sulit dalam belajar matematika, yang pada akhirnya hal ini akan berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Wati, Huda, dan Kiswoyo (2022, hal. 22) juga menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa yang cepat merasa bosan dengan pemberian media yang monoton seperti penggunaan buku cetak saja. Menurut Aisyah, Jaenudin, dan Koryati (2017, hal. 2) rendahnya hasil belajar siswa akan memberikan dampak buruk bagi siswa seperti risiko tidak naik kelas atau bahkan dapat berdampak negatif bagi kesuksesan anak di masa depan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan media yang dapat membantu siswa belajar matematika secara mandiri dengan cara yang lebih interaktif dan menarik yaitu dengan penggunaan media belajar mandiri. Karena pada dasarnya siswa juga memerlukan suatu media untuk belajar mandiri di rumah dan bahwasannya waktu yang tersedia diluar kelas, sebenarnya jauh lebih banyak dan lebih leluasa yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar matematika secara mandiri dan fleksibel, tanpa terikat oleh jadwal belajar yang ketat dan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam pemahaman konsep matematika yang sulit, karena mereka dapat belajar dengan kecepatannya masing - masing. Selain itu, media ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Dalam penggunaan media ini, siswa dapat belajar matematika melalui video pembelajaran, latihan interaktif, dan masih banyak lagi.

Fitur-fitur ini membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar dan membantu mereka memahami konsep matematika yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Sebagaimana yang kita ketahui saat ini, kemajuan teknologi semakin berkembang pesat, pesatnya kemajuan teknologi tersebut dapat guru manfaatkan untuk mewujudkan keberhasilan di dunia pendidikan. Salah satu hasil kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media belajar mandiri yang menarik yaitu dengan penggunaan *website wizer.me*. *Wizer.me* ialah layanan berbasis internet berkecepatan tinggi, yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan dapat digunakan secara gratis (Idyawati, 2023). Dengan penggunaan *wizer.me* guru dapat merancang dan mengkreasikan media belajar mandiri yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan nantinya media ini dapat diakses oleh seluruh siswa secara *online*, dengan harapan siswa akan terbantu untuk lebih memahami materi, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Selain itu, siapapun baik guru ataupun siswa dapat dengan mudah mengakses *website wizer.me* ini tanpa batasan ruang dan waktu, baik diakses melalui komputer, tablet ataupun *smartphone* (Kumalasari & Julianto, 2021).

Adapun beberapa keuntungan menggunakan media *wizer.me* yaitu mudah untuk digunakan, mudah untuk di desain, dapat membuat siswa terhindar dari rasa bosan karena jenis soal yang beragam, mudah dalam pemeriksaan jawaban, dapat *autosave*, memiliki fitur *feedback*, memudahkan akses antara siswa dan guru, dan dapat memberikan semangat dan motivasi tersendiri kepada siswa dalam belajar karena tampilan visualnya yang menarik (Andika, 2022). Pemanfaatan *website wizer.me* sebagai media belajar mandiri ini bertujuan untuk membantu siswa dalam menguasai materi yang dipelajari, sehingga penggunaan *wizer.me* sebagai media belajar mandiri ini harapannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *wizer.me* dan media konvensional pada mata pelajaran matematika. Selain itu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *wizer.me* sebagai media belajar mandiri ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini perlu dilakukan, karena hasil penelitian ini dapat sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya pada penggunaan media yang inovatif dan menarik dalam mempelajari mata pelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen berbentuk *nonequivalent control group design* dengan pendekatan kuantitatif. Quasi eksperimen merupakan studi penelitian yang memberikan perlakuan atau *treatment* tertentu untuk mengetahui dampak yang dihasilkan (Rukminingsih, Adnan, & Latief, 2020). Dengan jenis penelitian tersebut, peneliti ingin mencari tahu apakah perlakuan tertentu dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon yang terdiri dari

dua kelas yaitu kelas X farmasi sebagai kelas eksperimen dan kelas X keperawatan sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes. Instrumen tes ini digunakan dengan tujuan untuk mengukur aspek kognitif siswa atau untuk menilai kualitas hasil belajar siswa. Nantinya soal tes yang diberikan kepada siswa berisi berbagai pertanyaan terkait materi barisan dan deret geometri. Peserta didik yang dijadikan sebagai sampel penelitian akan melaksanakan dua kali tes diantaranya *pre-test* (sebelum adanya perlakuan) serta *post-test* (setelah adanya perlakuan).

Setelah data *pre-test* dan *post-test* diperoleh selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan dua teknik analisis yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif merupakan analisis statistik yang dapat memberikan gambaran yang teratur, ringkas dan jelas mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan (Hartanto & Yuliani, 2019). Penggunaan teknik tersebut pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi terkait hasil belajar matematika siswa, yang berupa skor tertinggi, skor terendah, skor rata - rata (mean) dan standar deviasi.

Sementara itu, analisis statistik inferensial merupakan metode analisis data yang digunakan dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah dikumpul dan diolah (Hartanto & Yuliani, 2019). Tujuan digunakannya teknik ini adalah untuk keperluan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti terlebih dahulu akan melakukan pengujian dasar yang terdiri atas uji normalitas serta uji homogenitas, setelah itu dilanjut dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* atau disebut juga dengan uji t independen. *Independent Sample T-Test* adalah uji statistik yang membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel yang saling bebas atau *independent* (Muhid, 2019). *Independent Sample T-Test* ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok yang saling bebas ditinjau dari rata-rata.

Selain itu, peneliti juga menggunakan *effect size* jenis *d* (*difference*) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *wizer.me* sebagai media belajar mandiri ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Adapun panduan untuk menafsirkan ukuran besaran pengaruh adalah sebagai berikut (Leech, Barrett, & Morgan, 2005).

Tabel 1. Besaran Pengaruh

Interpretasi	<i>d</i>
Sangat Besar	$\geq 1,00$
Besar	0,80
Sedang	0,50
Kecil	0,20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari data *pre-test* dan *post-test* pada dua kelompok subjek penelitian, yaitu siswa kelas X farmasi sebagai kelas eksperimen dan kelas X keperawatan sebagai kelas kontrol. *Pre-test* dilakukan pada dua kelompok subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan. Perlakuan tersebut ialah penggunaan media *wizer.me* untuk kelas eksperimen dan penggunaan media konvensional yaitu buku cetak untuk kelas kontrol. Tes awal yang dilakukan adalah tes materi barisan dan deret geometri sebagai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Sementara itu, *post-test* dilakukan pada kedua kelompok subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa berkaitan dengan materi yang telah dipelajari setelah adanya perlakuan. Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang didapat, peneliti melakukan analisis statistik deskriptif sehingga didapat deskripsi data pada kedua kelompok subjek penelitian sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	<i>Pre-test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai minimum	25	32,5
Nilai maksimum	60	55
Rata - rata (Mean)	47,50	43,98
Standar deviasi	9,47	7,35

Tabel 2 diatas menunjukkan statistik deskriptif perolehan nilai *pre-test* siswa pada kedua kelas. Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa skor terendah untuk kelas eksperimen yaitu 25, sedangkan untuk kelas kontrol sendiri skor terendahnya yaitu 32,5. Kemudian skor tertinggi untuk kelas eksperimen yaitu 60 dan skor tertinggi untuk kelas kontrol yaitu 55. Selanjutnya, nilai rata - rata *pre-test* siswa kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 47,50 dengan standar deviasi sebesar 9,47 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata - rata sebesar 43,98 dengan standar deviasi sebesar 7,35.

Tabel 3. Deskripsi Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	<i>Post-test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai minimum	62,5	60
Nilai maksimum	92,5	92,5
Rata - rata (Mean)	82,22	74,20
Standar deviasi	7,95	9,56

Selanjutnya, Tabel 3 diatas menunjukkan statistik deskriptif perolehan *post-test* siswa pada kedua kelas. Diketahui bahwa skor terendah untuk kelas eksperimen yaitu 62,5, sedangkan untuk kelas kontrol skor terendahnya yaitu 60. Kemudian untuk skor tertinggi pada kedua kelas memperoleh nilai yang sama yaitu 92,5. Sementara itu, rata - rata kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 82,22 dengan standar deviasi yaitu 7,95 dan untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata - rata sebesar 74,20, dengan standar deviasi yaitu 9,56.

Dari data hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut, nilai rata - rata *pre-test* kelas eskperimen memperoleh skor sebesar 47,3 dan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 44,2. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terkait materi barisan dan deret geometri pada kedua kelas memiliki kemampuan yang sama. Hal tersebut dikarenakan materi yang diujikan belum dipelajari oleh kedua kelas. Selain itu, yang menyebabkan kemampuan awal siswa sama adalah karena kedua kelas mendapatkan pembelajaran yang sama oleh guru yang mengajar mereka.

Selanjutnya, setelah data pada kedua kelas diketahui berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen), maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t independen. Uji t independen ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *wizer.me* dan media konvensional pada mata pelajaran matematika.

Tabel 4. Hasil Uji t Independen

Group Statistics

Kelas		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Matematika Siswa	Kelas Eksperimen	82.2222	7.94692	1.87311
	Kelas Kontrol	74.2045	9.55518	2.03717

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika Siswa	Equal variances assumed	.915	.345	2.844	38	.007	8.01768	2.81965	2.30960	13.72575
	Equal variances not assumed			2.897	34.942	.006	8.01768	2.76742	2.41525	13.62011

Dari hasil uji t independen diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$. Maka, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t independen yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *wizer.me* dan media konvensional pada mata pelajaran matematika.

Kemudian berdasarkan skor rata - rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media *wizer.me* lebih tinggi (lebih baik) dari pada siswa yang menggunakan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel *Group Statistics*, di mana skor rata - rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media *wizer.me* adalah sebesar 82,22 sedangkan skor rata - rata pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional adalah 74,20. Artinya, bahwa penggunaan media *wizer.me* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Adapun untuk mengetahui ukuran besaran pengaruh (*effect size*) jenis d , dapat dihitung sebagai berikut.

$$d = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}} = \frac{82,22 - 74,20}{\sqrt{\frac{(18 - 1)7,95^2 + (22 - 1)9,55^2}{18 + 22 - 2}}} = 0,90$$

Oleh karena nilai $d = 0,90$ lebih besar dari 0,80 maka dapat disimpulkan pengaruh positifnya dalam kategori besar. Artinya, bahwa penggunaan media *wizer.me* sebagai media belajar mandiri memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media *wizer.me* lebih tinggi (lebih baik), karena pada saat kegiatan pembelajaran terdapat kesungguhan peserta didik dalam belajar, hal tersebut dapat dilihat dari perilaku peserta didik saat proses pembelajaran di kelas. Peserta didik mendiskusikan materi yang diberikan kemudian siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik aktif dalam bertanya, menjawab dan dalam diskusi kelompok. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Mulyani (2022, hal. 86) yang menunjukkan bahwa *website wizer.me* mampu membuat siswa ikut aktif saat kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Selain itu, pada kelompok siswa yang dibekali dengan menggunakan media *wizer.me*, juga membuat siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari matematika saat kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sobri, Indraswati dan Nikmah (2022, hal. 123) bahwa *wizer.me* merupakan platform yang praktis serta menarik yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Indrawati (2021, hal. 3548) yang menunjukkan bahwa penggunaan *website wizer.me* ini dapat memberikan motivasi belajar serta meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran matematika. Sehingga berdasarkan hal tersebut dengan adanya penggunaan media

wizer.me siswa menjadi termotivasi dalam mempelajari matematika dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hal ini berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Sementara itu, rendahnya hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional, disebabkan karena mereka masih menggunakan media yang monoton yaitu buku cetak untuk belajar matematika. Akibatnya, hal tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya dan menyebabkan siswa kurang aktif ketika kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sulistyani, Jamzuri, dan Rahardjo (2013, hal. 168) kekurangan belajar dengan menggunakan buku cetak yaitu tidak bisa digunakan dengan dua arah, kurang menarik dan membosankan karena jenis soal yang diberikan terlalu monoton. Sehingga, hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran matematika dan berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Berdasarkan pemaparan diatas penggunaan media *wizer.me* ternyata memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2018, hal. 70) bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Idyawati (2023, hal. 54) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wizer.me* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, Sumilat (2018, hal. 40) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berujung pada peningkatan pencapaian hasil belajar. Penggunaan media *wizer.me*, selain memberikan pengaruh positif yang besar, biaya untuk belajar dengan menggunakan media tersebut juga dinilai terjangkau, maka keputusan untuk menggunakan media tersebut menggantikan media konvensional memiliki signifikansi secara praktis.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *wizer.me* dan media konvensional pada mata pelajaran matematika di kelas X SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t independen yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$.
2. Terdapat pengaruh positif yang besar penggunaan *wizer.me* sebagai media belajar mandiri ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan ukuran besaran pengaruh (*effect size*) jenis d yang memperoleh nilai $0,90 > 0,80$ dan termasuk dalam kategori besar.

Adapun saran terkait hasil penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan media *wizer.me* untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, karena hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wizer.me* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Siswa hendaknya dapat memanfaatkan dengan baik media yang telah dirancang guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media *wizer.me* dan dapat mengembangkannya pada materi yang beragam sehingga hasil belajar matematika siswa pada materi lainnya pun dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 1-11.
- Andika, K. W. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Menggunakan Platform Wizer.me pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Hartanto, D., & Yuliani, S. (2019). *Statistik Riset Pendidikan (dilengkapi Analisis SPSS)*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Hewi, L., & Saleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamanwadi*, 30-41.
- Idyawati, I. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.me terhadap Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 5 Bantaeng. *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Indriani, M. N., & Imanuel. (2018). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal untuk Membangun Komunikasi Matematis. *Prisma 1*, 256 - 262.
- 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 Guru Sekolah Dasar*, 2827 - 2837.
- Laia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *AKSARA :Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 463 - 474.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik : 5 Langkah Praktis Analisis SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Perwira, W. (2017). Studi Analisis Kesulitan Belajar Matematika dan Upaya Menanganinya pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 6 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratiwi, N. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Putri, V. A., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3542-3550.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan (penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas)*. Sleman: Erhaka Utama.

- Safitri, O. N., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 86-97.
- Sobri, M., Indraswati, D., Nikmah, A., Rahmatih, Fauzi, A., & Wira Zain, L. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa*, 118 - 124.
- Sulistiyani, N. H., Jamzuri, & Rahardjo, D. T. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 164-172.
- Sumilat. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran. *Jurnal Inventa*, 40 - 46.
- Wati, R. M., Huda, C., & Kiswoyo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung Menggunakan Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, 22-36.