

Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer.me untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Tabung

Intan Meilina Aisyah¹, Supriyo²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pedagogi dan Psikologi,
Universitas PGRI Wiranegara

e-mail: intan.meilinaaa99@gmail.com¹, caksoepriyo@gmail.com²

Abstrak

Keberhasilan tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran. Tingkat motivasi seorang siswa sangat mempengaruhi kemampuannya dalam memahami materi pelajaran. Keberhasilan dalam belajar sulit dicapai tanpa adanya motivasi. Motivasi intrinsik siswa untuk belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan seberapa baik mereka berprestasi di kelas matematika. Mudah dipakai oleh guru dan siswa, Wizer.me ialah platform pembelajaran online dengan fitur interaktif. Guru dapat memakai situs web wizer.me untuk membuat tampilan menarik dan memasukkan segala jenis pertanyaan. Jadi, jika Anda ingin siswa Anda belajar lebih banyak, khususnya matematika, coba gunakan aplikasi wizer.me. media pembelajaran yang dibangun pada platform wizer.me berpotensi menginspirasi siswa untuk lebih giat belajar. Setelah mencapai nilai rata-rata 3,51 pada uji coba 1, siswa dinilai "Sangat Termotivasi"; Namun, pada uji coba 2, skor rata-rata naik menjadi 3,70, yang juga menunjukkan tingkat motivasi yang kuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran materi bangunan tabung berbasis wizer.me di kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan layak dan mendapat tanggapan yang baik dari siswa, sesuai dengan hasil validasi dan tanggapannya

Kata kunci: *Media Pembelajaran Wizer.Me, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika*

Abstract

The success of learning goals is significantly affected by the utilization of learning media. A student's level of motivation greatly impacts his or her ability to grasp course material. Success in learning is challenging to attain in the absence of motivation. A student's intrinsic motivation to learn is a key factor in determining how well they do in mathematics classes. Easy to use by both teachers and students, Wizer.me is an online learning platform with interactive features. Teachers can use the wizer.me website to create engaging displays and enter questions of all kinds. So, if you want your students to learn more, particularly in math, try using the wizer.me app. media for learning built on the wizer.me platform has the potential to inspire students to study more. After reaching an average score of 3.51 in trial 1, students

were deemed "Very Motivated"; however, in trial 2, the average score rose to 3.70, also indicating a strong level of motivation. The research found that the wizer.me-based learning media for tube building material in class IX at SMP Negeri 4 Pasuruan was feasible and received good feedback from students, according to the validation results and their responses.

Keywords: *Wizer.Me Learning Media, Learning Motivation, Mathematics Learning*

PENDAHULUAN

Pada setiap jenjang pendidikan, matematika merupakan suatu hal yang mutlak harus dimiliki. Seperti banyak mata pelajaran lainnya, matematika memiliki penerapan di dunia nyata. Peningkatan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, kreatif, dan kontekstual dapat dicapai melalui pendidikan matematika (Herzamzam, 2021). "Manthenein" atau "mathema"—"belajar" atau "sesuatu yang dipelajari" dalam bahasa Latin—ialah arti asli dari kata Latin matematika. Para ilmuwan sepakat bahwa matematika ialah cabang ilmu yang memanfaatkan simbol-simbol numerik secara sistematis dan abstrak.

Anda tidak boleh membatasi diri untuk mempelajari konsep matematika yang melibatkan simbol dan angka abstrak. Namun, siswa perlu mengetahui cara memperoleh pengetahuan tersebut. Untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mereka dapat menyelidiki dari mana asal rumus yang dipakai untuk memecahkan masalah di dunia nyata. Kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah tingkat tinggi (HOTS) dapat ditingkatkan melalui pendidikan matematika. Kreativitas, berpikir kritis, kerja sama tim, dan komunikasi merupakan komponen dari berpikir kritis tingkat lanjut ini (Sevilla, 2021).

Siswa di Indonesia masih menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang buruk, khususnya di bidang matematika (Di & Sleman, 2022). Kurangnya minat siswa terhadap matematika menjadi penyebabnya. Tingkat motivasi seorang siswa sangat mempengaruhi kemampuannya dalam memahami materi pelajaran. Keberhasilan dalam belajar sulit dicapai tanpa adanya motivasi. Motivasi intrinsik siswa untuk belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan seberapa baik mereka berprestasi di kelas matematika. Tercapainya tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan fakta bahwa upaya pendidikan tidak selalu melibatkan keterlibatan konseptual atau praktis dengan dunia nyata. Media dan alat pembelajaran lainnya sangat meningkatkan proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas.

Pendidik, mentor, pelatih, dan pengembang kurikulum di era modern generasi Z haruslah ahli di bidangnya dan memiliki wawasan yang besar untuk dibagikan kepada peserta didiknya. Kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, menginspirasi siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka, dan menumbuhkan lingkungan yang mendorong kreativitas dan inovasi merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki guru (Endah, 2020). Akan tetapi, dalam implementasinya guru pada umumnya pada era digital saat ini masih memakai metode ceramah monoton dalam proses pembelajaran di kelas.

Mudah dipakai oleh guru dan siswa, Wizer.me ialah platform pembelajaran online dengan fitur interaktif. Untuk memakai situs web ini, baik siswa maupun pendidik perlu

mendaftar akun. Platform wizer.me secara visual menarik dan penuh kehidupan. Pengguna dibuat merasa nyaman dengan tampilannya yang menarik. Selain itu, menu di wizer.me sangat mudah. Guru dapat memakai situs web wizer.me untuk membuat tampilan menarik dan memasukkan segala jenis pertanyaan. Jadi, jika Anda ingin siswa Anda belajar lebih banyak, khususnya matematika, coba gunakan aplikasi wizer.me.

Pendidik memiliki kekuatan untuk menginspirasi siswanya untuk belajar lebih banyak dengan merancang pembelajaran yang menarik dan menghibur (Mudanta et al., 2020). Guru dapat memanfaatkan platform Wizer.me untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media interaktif. Kurangnya semangat belajar siswa disebabkan oleh masih banyaknya SMP Negeri 4 Pasuruan yang masih mengandalkan praktik pengajaran tradisional yang tidak efektif, seperti penggunaan papan tulis, buku pelajaran yang membosankan, dan sistem perkuliahan yang tidak menarik (Atika dkk., 2022). Ada prosedur standar untuk mempelajari sebagian besar mata pelajaran, termasuk matematika.

Hasil wawancara dengan Bapak Djoko Yanuarso, S.Pd., guru matematika SMP Negeri 4 Pasuruan mengungkapkan bahwa media pembelajaran di sekolah masih kurang. Menanggapi hal tersebut, guru matematika di SMP 4 Pasuruan setuju untuk membuat multimedia interaktif berbasis situs web yang menarik untuk dipakai siswa dalam kelas matematika mereka. Selain itu, peneliti melihat nilai akhir mahasiswa pada semester ganjil dan menemukan banyak diantaranya yang tidak memenuhi syarat penilaian. Kurangnya minat belajar siswa menjadi penyebabnya. Ketika siswa termotivasi secara intrinsik untuk belajar, kemungkinan besar mereka akan memanfaatkan kemampuan terpendam mereka sendiri dan mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi di kelas.

Berlandaskan deskripsi tersebut, penulis yakin bahwasanya pengembangan platform pembelajaran wizer.me dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan pada materi bangun ruang tabung.

METODE

Studi ini memakai paradigma penelitian dan pengembangan. Menurut Putri dkk. (2022), penelitian dipakai untuk membentuk dan mengevaluasi kemandirian produk tertentu berlandaskan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Untuk memastikan bahwa produk akhir berkualitas tinggi bila dipakai untuk tujuan pendidikan, pendekatan penelitian dan pengembangan memakai model pengembangan ADDIE yang didasarkan pada prosedur yang komprehensif. Ada lima fase utama dalam model pengembangan ADDIE, yakni: (1). *Analysis*, (2). *Design*, (3). *Development*, (4). *Implementation*, dan (5). *Evaluation* (Putri et al., 2022).

Penulis melakukan penelitian pada bulan Januari 2024 pada siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan untuk mengukur kesesuaian platform media wizer.me sebagai media peningkatan motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dalam dua pertemuan. Rapat biasanya berlangsung antara dua dan tiga jam.

Hotimah (2020) mengidentifikasi lima faktor yang berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa: (a) keinginan kuat untuk berhasil, (b) perlunya penguatan positif ketika belajar, (c) tujuan dan impian masa depan, (d) rasa syukur atas kesempatan untuk belajar, (e)

kegiatan belajar yang menarik, dan (f) suasana kelas yang mendukung. Indikator memberikan cara untuk mengukur hasil belajar siswa dengan melihat bagaimana perilakunya berubah, khususnya bagaimana pengetahuan, sikap, dan keterampilannya ditingkatkan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yang dilakukan:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada bagian proses studi ini, para ahli mengkaji kondisi dan kelayakan pembuatan bahan ajar baru, serta kebutuhan untuk melakukannya. Menemukan permasalahan pada sumber belajar yang ada saat ini merupakan langkah awal dalam pengembangan bahan ajar baru. Permasalahan dapat muncul ketika siswa kesulitan memahami sumber belajar yang dipakai, dan diperlukannya bahan ajar yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan analisis ialah untuk mengetahui apakah platform wizer.me dapat dipakai untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Berlandaskan hasil wawancara dengan guru matematika yang dilakukan pada tahap analisis, model pembelajaran dan bahan ajar yang ada saat ini belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa, khususnya yang berkaitan dengan konstruksi tabung. Hal ini disebabkan karena siswa kurang mempunyai motivasi dan malas dalam mempelajari matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit.

Oleh karena itu, materi pembelajaran yang menarik dan menghibur sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep matematika. Platform wizer.me merupakan salah satu contoh media interaktif yang mampu memikat siswa dengan banyaknya fitur dan tampilan yang dimilikinya.

2. Desain (*Design*)

Tujuan dari tahap design ialah merancaang bagian – bagian yang akan dimasukkan dalam platform wizer.me. Langkah – langkah perancangan diantaranya yang pertama membuka link website wizer.me lalu login sebagai guru. Selanjutnya kita dapat memasukkan soal – soal Latihan, materi, dan juga video pembelajaran.

3. Development (pengembangan)

Kegiatan realisasi desain produk merupakan bagian dari pengembangan model ADDIE. Media pembelajaran yang dibangun pada platform wizer.me mempunyai kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap perancangan. Tahap pengembangan melibatkan mengubah kerangka kerja yang dirancang menjadi produk yang dapat dipakai. Dalam fase pengembangan produk ini, kami memakai platform wizer.me untuk membuat materi pendidikan untuk dipakai dengan tabung.

4. Implementation (implementasi)

Media pembelajaran yang dikembangkan dipraktikkan dalam kehidupan nyata, khususnya di kelas, pada saat implementasi. Siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan kini sudah memakai media pembelajaran berbasis platform wizer.me ini.

5. Evaluation (Evaluasi)

Mengumpulkan data yang dapat dipakai untuk menyempurnakan produk merupakan tugas tahap evaluasi. Ini semua demi menjadikan media pembelajaran platform wizer.me yang akan dikembangkan menjadi lebih baik. Tujuan tahap evaluasi ini selanjutnya ialah mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan pada platform

wizer.me dengan mengumpulkan data dari angket kepraktisan siswa dan angket validasi ahli media dan konten. Tujuannya untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner (Angket)

Untuk mengumpulkan informasi, peneliti sering memakai kuesioner, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang ditulis dan diberikan kepada responden. Untuk meningkatkan motivasi belajar pada kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan, angket ini mencari informasi dari ahli media dan materi pembelajaran mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif memakai platform wizer.me. Selain itu, instrumen ini juga memakai angket untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa guna mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Teknik Analisis Data

Studi ini memakai teknik validasi sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan penggunaan platform wizer.me sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan melalui pembangunan ruang tabung. Analisisnya menyusul. Lembar evaluasi sumber belajar menjadi dasar perancangan teknik validasi. Baik ahli materi maupun ahli media dapat memperoleh manfaat dari teknik validasi. Untuk menguji faktor-faktor yang memotivasi siswa untuk belajar, dikembangkan angket.

3. Angket Validasi

Studi ini memakai angket validasi sebagai teknik analisis datanya untuk menguji apakah media pembelajaran interaktif berbasis platform wizer.me dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tentang bangunan tabung pada kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan. Ahli media dan materi merupakan target audiens untuk kuesioner validasi. Guru matematika SMP Negeri 4 Pasuruan, Bapak Djoko Yanuarso, S.Pd., bertindak sebagai validator ahli materi pada studi ini. Bapak Supriyo, M.Pd sebagai validator ahli media, dan data yang dipakai dalam teknik validasi ini berasal dari pernyataan ahli tentang fitur-fitur media pembelajaran interaktif berbasis platform wizer.me. Untuk mengumpulkan data, validator diberikan lembar validasi dan diberikan link ke website wizer.me yang baru dibuat; validator kemudian diminta memberikan penilaian (Azzahro & Subekti, 2022). Untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform wizer.me untuk meningkatkan motivasi belajar siswa layak dipakai dalam pembelajaran, maka dilakukan validasi.

Tabel 1. Pedoman skor setiap jawaban pernyataan ahli

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Dalam menganalisis hasil angket, analisis deskriptif dengan skor rata-rata satu sampai empat untuk setiap item jawaban dari validator merupakan teknik analisis data yang tepat untuk dipakai. Rumus ini dipakai:

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

P = Rata – rata skoring
 $\sum x$ = Frekuensi dari setiap jawaban angket
 n = Jumlah seluruh item

Standar reliabilitas hasil survey para ahli di bidang media dan pendidikan dengan topik media pembelajaran berbasis wizer.me dan potensinya dalam menggugah siswa agar mau belajar. Kriteria berikut dipakai untuk mengklasifikasikan kelayakan.

Tabel 2. Skala kelayakan

Nilai	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,25	Layak
1,76 – 2,50	Kurang Layak
1.00 – 1,75	Tidak Layak

Media pembelajaran yang dibangun pada platform wizer.me dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu edukasi pada kelas IX SMP apabila skor validasinya lebih besar dari 2,51. Perlu dilakukan beberapa perubahan pada materi pembelajaran berbasis wizer.me jika skornya kurang dari 2,51. Agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik diperlukan adanya revisi. Berikut rubrik penilaian yang dipakai angket motivasi belajar siswa sebagai bagian dari instrumen penilaian motivasi belajar siswa:

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

No	Pilihan Jawaban	Skor	
		Pernyataan positif	Pernyataan negative
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Cukup setuju (CS)	2	3
4.	Tidak setuju (TS)	1	4

Memakai strategi analisis deskriptif dengan skor rata-rata dan skala satu sampai empat untuk setiap item respon siswa merupakan cara terbaik untuk menganalisis hasil angket.

Rumus yang dipakai, yaitu :

$$P = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan :

P = rata – rata skoring

Σx = frekuensi dari setiap jawaban angket

n = jumlah seluruh item

Motivasi belajar siswa diukur melalui respon survei mengenai media pembelajaran platform wizer.me. Berikut kriteria yang dipakai untuk mengklasifikasikan motivasi:

Tabel 4. Skala penilaian motivasi siswa

Nilai	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat termotivasi
2,51 – 3,25	Termotivasi
1,76 – 2,50	Kurang termotivasi
1.00 – 1,75	Tidak termotivasi

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis platform wizer.me mampu memotivasi siswa jika skor yang diperoleh dari penilaian motivasi siswa lebih dari 2,51. Skor di bawah 2,51 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wizer.me yang dikembangkan tidak berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan memakai platform wizer.me untuk membuat produk media pembelajaran dari tabung konstruksi, dan studi ini mengikuti model R&D. Studi ini mengikuti model pengembangan ADDIE lima tahap, yang meliputi langkah-langkah berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Temuan-temuan berikut diperoleh dari tahap penelitian dan pengembangan:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Karena siswa saat ini sedang kesulitan dalam memahami konsep matematika, maka peneliti mulai membuat platform wizer.me sebagai media pembelajaran interaktif. Akibatnya siswa kurang minat dan dorongan untuk pendidikan matematika. Oleh karena itu, para peneliti melakukan analisis mereka berlandaskan kebutuhan siswa, yang memerlukan pendidikan yang menarik, menghibur, dan paham teknologi. Pemanfaatan platform wizer.me sebagai media pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur dan tampilan yang tersedia dapat menjadi salah satu cara peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Tahap Desain (Design)

Model pengembangan ADDIE terdiri dari dua tahap: desain dan implementasi. Pembuatan model materi konstruksi tabung merupakan tujuan dari tahap proses perancangan media pembelajaran ini. Saat ini kegiatan yang dilakukan ialah sebagai berikut:

- Pembuatan story board
Pembuatan storyboard—kerangka kerja yang berisi langkah-langkah untuk mendeskripsikan setiap tampilan—merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran memakai platform wizer.me.
- Penataan materi pembelajaran
Bahan bangunan SMP kelas IX semester genap dimanfaatkan untuk membuat media pendidikan ini. Langkah selanjutnya ialah mengorganisasikan isi pelajaran dalam media pembelajaran. Materi ini dibagi menjadi dua pertemuan. Luas permukaan dan volume tabung masing-masing akan dibahas pada pertemuan pertama. Siswa juga memiliki pertanyaan untuk diselesaikan selain isinya.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan, juga dikenal sebagai Tahap 3, merupakan komponen model ADDIE. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis wizer.me sebagai materi konstruksi tabung merupakan tujuan utama tahap ini. Media pembelajaran berbasis wizer.me direvisi sebagai tanggapan atas kritik dan saran validator setelah diperoleh penilaian kelayakan(Panjaitan et al., 2022).

Validasi materi yang dilakukan oleh guru mata Pelajaran matematika SMP Negeri 4 Pasuruan yaitu bapak Djoko Yanuarso S.Pd. Dan untuk validator ahli media dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah penelitian pengembangan PTK yaitu bapak Supriyo, M.Pd.

Produk yang diproduksi dievaluasi dan divalidasi oleh ahli tamu yang mengamatinnya dari dekat selama proses validasi sedang dilakukan. Validator diminta untuk mengevaluasi media yang dikembangkan guna mengetahui kelebihan dan kekurangan media tersebut. Revisi yang dilakukan terhadap media pembelajaran yang dibangun pada platform wizer.me bergantung pada hasil validasi yang diterima dari pakar berupa komentar dan saran.

Berlandaskan data, media pembelajaran yang dikembangkan berbasis platform wizer.me memperoleh skor rata-rata sebanyak 3,56, yang menempatkannya pada kategori digambarkan sangat layak. Evaluasi ini mencakup beberapa komponen, salah satunya ialah penyajian materi kuliah dan media. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan platform wizer.me dan khusus berfokus pada materi konstruksi tabung memenuhi seluruh persyaratan yang telah disebutkan sebelumnya.

Setelah melakukan revisi validasi kepada ahli media

Validator ahli materi yaitu Bapak Djoko Yanuarso, S.Pd menyatakan bahwa materi yang disajikan sudah memenuhi syarat. Alhasil untuk kevalidan ahli materi mencapai kategori sangat layak dengan nilai 3,56 alhasil dilihat dari nilai kevalidan dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran berbasis platform wizer.me dinyatakan sangat layak dipakai.

4. Implementasi (Implementation)

Pada bulan Januari awal semester II telah dilaksanakan pelaksanaan Kelas IX A di SMP Negeri 4 Pasuruan. Ada total tiga puluh dua siswa. Kegiatan berjalan lancar dan media pembelajaran berbasis wizer.me tetap berfungsi normal meski terdapat beberapa kendala seperti kinerja jaringan siswa yang terkenal lambat. Kami mengandalkan

kuesioner siswa yang tersedia melalui platform wizer.me untuk mengumpulkan informasi untuk studi ini. Kuesioner dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman siswa dengan berbagai bentuk media serta motivasi belajar mereka. Tabel 5 menampilkan hasil survei terbaru yang diberikan kepada siswa.

Tabel 5. Uji Coba Motivasi Belajar Siswa

Pernyataan	Uji Coba I		Uji Coba II	
	Jumlah Skor Seluruh Siswa	Rata – rata tiap pernyataan	Jumlah Skor Seluruh Siswa	Rata – rata tiap pernyataan
Saya dapat memahami materi bangun ruang tabung dengan mudah memakai platform pembelajaran Wizer.me	104	3,25	110	3,43
Media pembelajaran memakai platform wizer.me memiliki tampilan gambar yang bagus dan menarik.	112	3,50	112	3,50
Saya suka belajar dengan memakai platform wizer.me dikarenakan banyak gambar yang menarik.	120	3,75	125	3,90
Dengan memakai platform pembelajaran wizer.me membuat saya nyaman dan memudahkan saya dalam belajar.	116	3,62	120	3,75
Setelah saya memakai Platform pembelajaran wizer.me saya ingin mempelajari materi pelajaran	112	3,50	117	3,66
Saya mudah memahami materi yang disampaikan dalam platform pembelajaran wizer.me	114	3,56	118	3,69

Platform pembelajaran wizer.me membuat saya semangat dalam belajar	109	3,41	120	3,75
Bahasa yang disajikan pada platform mudah dipahami	110	3,44	115	3,60
Dengan memakai platform pembelajaran ini membuat saya lebih termotivasi untuk belajar matematika	112	3,50	120	3,75
Dengan model dan desain pada platform yang beragam membuat belajar lebih menyenangkan.	115	3,60	125	3,90
	1.124	3,51	1.182	3,70
	Sangat Termotivasi		Sangat Termotivasi	

5. Evaluasi (Evaluation)

Siswa masih belum memahami cara penggunaan aplikasi pada pertemuan pertama. Hal ini dikarenakan mereka diharuskan login terlebih dahulu sebelum dapat mengakses konten dan fitur yang tersedia di wizer.me. Setelah mendapat instruksi tambahan, mereka mampu menguasainya, meskipun pada awalnya mereka menemui beberapa kesulitan. Berlandaskan wizer, media pembelajaran dikembangkan. Platform me telah diamati memenuhi kriteria media pembelajaran yang valid, dan survei menunjukkan bahwa platform ini meningkatkan tingkat motivasi siswa untuk menerima pendidikan.

Pembahasan

Dari sudut pandang validator dan pendidik, media pembelajaran konstruksi tabung yang tersedia di platform wizer.me selain valid juga praktis dan dapat dipakai. Setelah dilakukan serangkaian latihan validasi, ditetapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada platform wizer.me telah valid. Para ahli di bidangnya menilainya “layak” dengan skor rata-rata 2,51, dan para ahli di bidang media menilainya “baik” dengan skor rata-rata 2,51.

Siswa dimungkinkan untuk mengungkapkan pendapatnya dalam skala satu sampai empat, yang sesuai dengan poin-poin pernyataan pada angket. Selain itu, terdapat bagian pada kuesioner dimana siswa dapat memberikan tanggapannya masing-masing. Berlandaskan masukan yang diberikan siswa, diusulkan konsep bahwa platform wizer.me dapat membantu siswa dalam memahami topik. Selain itu, siswa menyebutkan bahwa platform wizer.me berpotensi meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam

pendidikan matematika.

Berlandaskan data yang tersaji pada tabel 5, media pembelajaran yang dikonstruksi pada platform wizer.me berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada uji coba 1, siswa dinilai “Sangat Termotivasi” setelah mencapai nilai rata-rata 3,51. Namun pada uji coba 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 3,70 yang juga menunjukkan tingkat motivasi siswa yang kuat. Berlandaskan hasil validasi dan respon siswa, penelitian menemukan bahwa media pembelajaran materi bangunan tabung berbasis wizer.me pada kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan layak dan mendapat tanggapan positif dari siswa.

SIMPULAN

Pemanfaatan berbagai bentuk media pendidikan mempunyai dampak yang signifikan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini karena upaya pendidikan tidak selalu melibatkan keterlibatan konseptual atau praktis dengan dunia nyata. Inilah alasan mengapa hal ini terjadi. Pemanfaatan berbagai bentuk media dan alat pendidikan lainnya sangat bermanfaat bagi siswa, baik di dalam maupun di luar ruang kelas reguler. Berlandaskan hasil PTK di kelas IX SMP Negeri 4 Pasuruan tentang penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis platform wizer.me guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada pertemuan 1 rata – rata siswa mencapai hasil sangat termotivasi yaitu dengan nilai 3,51. Untuk pertemuan 2, rata – rata siswa mencapai nilai sangat termotivasi dengan nilai 3,70. Bisa dicermati bahwa pembelajaran memakai media platform wizer.me dapat meningkatkan motivasi belajar siswa .

Daripada membatasi diri Anda untuk mempelajari konsep matematika yang melibatkan simbol dan angka abstrak, Anda harus memperluas cakupan Anda. Dalam pembelajaran matematika, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Melalui penggunaan platform wizer.me, para akademisi mengembangkan media pendidikan yang menarik dan menghibur bagi para pendengarnya. Agar mereka merasa lebih termotivasi secara intrinsik dalam belajar matematika dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika yang dipelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Memakai Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1442>
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207–213. <https://doi.org/10.35569/biomatica.v8i2.1331>
- Di, U., & Sleman, W. (2022). *Jurnal PRIMATIKA*, Volume 11, Nomor 2, Desember 2022. 11, 111–120.
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model

- Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Herzamzam, D. A. (2021). Peningkatkan Motivasi dan Self Efficacy Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2133–2144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1177>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Putri, A., Sari, K., Novian, D., Takdir, R., Kunci, K., Pembelajaran, M., Motivasi, A. ;, & Geografi, B. ; (2022). *Inverted: Journal Of Information Technology Education Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi*. 2(1), 2022. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Sevilla. (2021). *Berpikir Kritis: Pengertian, Manfaat, Cara Mengasah dan Rekomendasi Buku*. Gramedia.Com.