

MOTIVASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB WIZER.ME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP TEKNOLOGI TENGGARONG

Muhammad Fauzan Faqih¹, Jumaidi Nur², Sarrul Bariah³, Hana Nur Mahmudah⁴
Hanifah Nur Azizah⁵

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong^{1,2,3,4,5}

fagih0812@gmail.com¹, jumaidinur@unikarta.ac.id², sarrulbariah@gmail.com³,
hananurmahmudah@gmail.com⁴, 1375hna@gmail.com⁵

ABSTRACT

This qualitative descriptive study describes the use of Wizer.me in Grade VIII information technology learning at SMP Teknologi Tenggarong during the 2025/2026 academic year. Participants comprised one teacher and three students selected purposively. Data were gathered through observation, semi-structured interviews, and documentation, and examined through reduction, display, and verification, with source, method, and reported time triangulation. Teacher and student accounts and classroom observations suggest that interactive tasks supported students' interest, attention, participation, perseverance, satisfaction, and perceived learning autonomy, although responses varied. Participants reported support for remembering, understanding, applying, and reviewing learning material. These findings describe experiences and observed practices, not a measured causal improvement in achievement; the small qualitative sample limits transferability.

Keywords: *learning motivation; web-based learning media; Wizer.me; cognitive learning experiences; digital learning*

ABSTRAK

Penelitian deskriptif kualitatif ini mendeskripsikan pemanfaatan Wizer.me dalam pembelajaran TIK kelas VIII SMP Teknologi Tenggarong tahun ajaran 2025/2026. Informan utama terdiri atas satu guru dan tiga siswa yang dipilih secara purposif. Data dihimpun melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, lalu dianalisis melalui reduksi, penyajian, serta verifikasi, dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu sebagaimana dilaporkan peneliti. Pengamatan dan keterangan informan mengindikasikan dukungan media terhadap minat, perhatian, partisipasi, ketekunan, kepuasan, dan kemandirian belajar, meskipun respons siswa bervariasi. Informan juga menyampaikan pengalaman terbantu dalam mengingat, memahami, menerapkan, dan menilai materi. Temuan ini bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman, bukan bukti kausal maupun pengukuran kenaikan skor hasil belajar.

Kata kunci: motivasi belajar; media pembelajaran berbasis web; Wizer.me; pengalaman belajar kognitif; pembelajaran digital

PENDAHULUAN

Pendidikan terus bergerak mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran, guru tidak lagi semata-mata menjadi sumber informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Perubahan tersebut menuntut pemilihan strategi dan media yang mampu mempertahankan perhatian, mendorong keterlibatan aktif, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri. Media digital menjadi salah satu pilihan karena dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, latihan, dan umpan balik dalam satu lingkungan belajar.

Kebutuhan terhadap media digital juga muncul dari persoalan pembelajaran yang ditemukan di SMP Teknologi Tenggarong. Berdasarkan konteks penelitian, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami materi karena penyampaian pembelajaran kurang variatif dan penggunaan media interaktif belum optimal. Kondisi tersebut berpengaruh pada antusiasme belajar dan hasil belajar kognitif. Di sisi lain, sekolah telah memiliki dukungan perangkat teknologi informasi dan jaringan internet yang memungkinkan pembelajaran berbasis web dilaksanakan. Situasi ini memberi ruang bagi guru untuk memanfaatkan platform digital yang lebih interaktif.

Wizer.me merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat lembar kerja digital interaktif. Dalam skripsi yang menjadi dasar artikel ini, Wizer.me dipahami sebagai media yang dapat memadukan teks, gambar, video, audio, beragam bentuk soal, dan umpan balik sehingga materi dapat disajikan secara lebih variatif. Karakteristik tersebut penting karena pengalaman belajar yang melibatkan lebih dari satu bentuk representasi dapat membantu siswa memusatkan perhatian dan memahami materi. Platform ini juga dapat digunakan untuk aktivitas kelas maupun tugas mandiri sehingga interaksi belajar tidak berhenti pada penjelasan verbal guru semata (Wahyudi 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini ditempatkan dalam hubungan antara media, motivasi, dan hasil belajar. Media yang dirancang relevan dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi stimulus yang menumbuhkan perhatian dan ketertarikan terhadap materi. Arsyad menjelaskan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik agar proses belajar terjadi. Dengan demikian, fungsi media tidak hanya berada pada sisi teknis penyampaian informasi, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan kondisi psikologis dan pedagogis yang mendukung keterlibatan siswa (Arsyad 2022).

Motivasi dalam penelitian ini dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar secara terarah dan berkelanjutan. Sardiman menekankan motivasi sebagai daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah agar tujuan dapat tercapai, sedangkan Uno memandangnya sebagai dorongan internal dan eksternal yang ditandai oleh hasrat dan minat melakukan kegiatan. Berdasarkan sintesis teori dalam skripsi, motivasi penggunaan Wizer.me dianalisis melalui delapan indikator, yaitu minat belajar, perhatian, keterlibatan aktif, dorongan

belajar, ketekunan, kepuasan belajar, motivasi intrinsik, dan motivasi ekstrinsik. (Sardiman dan Uno)

Selain motivasi, penelitian menelaah hasil belajar terutama pada ranah kognitif. Hasil belajar dipandang sebagai perubahan kemampuan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Dalam kerangka penelitian, kemampuan kognitif disederhanakan menjadi pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan evaluasi. Penggunaan Wizer.me diperkirakan dapat membantu ranah tersebut karena siswa memperoleh materi, latihan, dan kesempatan merespons aktivitas pembelajaran secara langsung. Latihan yang berulang dan penyajian yang visual juga memberi peluang bagi siswa untuk mengingat serta menerapkan konsep dalam konteks praktik.

Penelitian terdahulu yang relevan memperlihatkan kecenderungan positif penggunaan Wizer.me. Anggraini dan rekan-rekan melaporkan implementasi E-LKPD berbasis Wizer.me pada pembelajaran IPA dan menemukan peningkatan keterlibatan serta keterampilan berpikir kritis. Basrina, Afriansih, dan Febriani mengembangkan aplikasi evaluasi berbasis Wizer.me pada mata pelajaran IPS dan melaporkan media berada pada kategori sangat layak serta sangat praktis. Wulandari, Arini, dan Susanti juga mengembangkan LKPD interaktif Wizer.me dan melaporkan kelayakan serta peningkatan hasil belajar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Wizer.me telah banyak dikaji sebagai produk pengembangan atau media evaluasi (Basrina, Afriansih, dan Febriani 2023; Wulandari, Arini, dan Susanti 2022).

Meskipun demikian, fokus penelitian yang menjadi dasar artikel ini berbeda karena tidak mengembangkan produk baru, melainkan mendeskripsikan pengalaman nyata guru dan siswa ketika Wizer.me digunakan dalam pembelajaran TIK di kelas VIII SMP Teknologi Tenggarong. Kajian diarahkan pada bagaimana motivasi tumbuh dalam proses penggunaan media dan bagaimana pengalaman tersebut berkaitan dengan hasil belajar kognitif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menangkap perubahan perilaku belajar, persepsi, pengalaman penggunaan, serta dukungan lingkungan sekolah yang tidak seluruhnya dapat digambarkan melalui skor angka.

Kebaruan penelitian terletak pada pembacaan Wizer.me melalui dua kelompok indikator secara terpadu: delapan indikator motivasi dan empat indikator hasil belajar kognitif, dengan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, serta dokumentasi. Fokus tersebut memberi gambaran mengenai proses, bukan hanya kelayakan perangkat. Dengan kata lain, penelitian berusaha memperlihatkan bagaimana fitur interaktif dipersepsi siswa, bagaimana guru memanfaatkannya, dan bagaimana perubahan minat, perhatian, partisipasi, ketekunan, serta kemandirian muncul selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan utama penelitian adalah mengetahui motivasi penggunaan media pembelajaran berbasis web Wizer.me dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Teknologi Tenggarong Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media interaktif, bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, dan bagi penelitian selanjutnya dalam memperluas kajian mengenai pengalaman belajar digital pada jenjang sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi lapangan. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian bukan menguji perlakuan eksperimen, melainkan memahami secara mendalam proses penggunaan Wizer.me, pengalaman guru dan siswa, keterlibatan selama pembelajaran, serta makna yang diberikan subjek terhadap perubahan motivasi dan hasil belajar. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang berinteraksi langsung dengan subjek, mengumpulkan data, melakukan interpretasi, dan memeriksa konsistensi temuan melalui triangulasi.

Penelitian dilaksanakan di SMP Teknologi Tenggarong, Jalan Poros Mekar Sari, Timbau, Kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Lokasi dipilih karena relevan dengan fokus penelitian dan telah memanfaatkan perangkat teknologi serta jaringan internet dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian berfokus pada penggunaan Wizer.me pada pembelajaran TIK kelas VIII pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru mata pelajaran dan tiga orang siswa kelas VIII yang dipilih secara purposif. Pemilihan dilakukan untuk memperoleh informan yang mengalami langsung penggunaan Wizer.me dalam proses pembelajaran. Data primer berasal dari hasil interaksi dengan guru dan siswa, sedangkan data pendukung diperoleh dari dokumentasi pembelajaran, tugas, nilai, dan catatan kegiatan. Dalam uraian skripsi, kepala sekolah juga digunakan sebagai sumber konfirmasi untuk memperkuat pemahaman terhadap dukungan sekolah dan perilaku siswa selama pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa, fokus perhatian, respons terhadap media, aktivitas bertanya dan menjawab, serta kemandirian menyelesaikan tugas. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman penggunaan Wizer.me, persepsi terhadap kemudahan dan daya tarik media, perubahan semangat belajar, serta pemahaman siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data penguat berupa foto kegiatan, lembar tugas, dan hasil belajar.

Instrumen wawancara disusun berdasarkan indikator motivasi dan hasil belajar yang digunakan dalam kerangka penelitian. Indikator motivasi mencakup minat belajar, perhatian, keterlibatan aktif, dorongan belajar, ketekunan, kepuasan belajar, motivasi intrinsik, dan motivasi ekstrinsik. Indikator hasil belajar mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan evaluasi. Susunan indikator tersebut memungkinkan data dari wawancara dibandingkan dengan perilaku yang tampak selama observasi serta bukti dokumentasi yang tersedia.

Analisis data mengikuti model interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu dipilah berdasarkan relevansinya terhadap fokus penelitian. Data kemudian dikelompokkan ke dalam kategori motivasi dan hasil belajar, disajikan dalam bentuk narasi serta matriks ringkas, lalu ditafsirkan dengan mencari pola yang konsisten di antara sumber data. Tahap akhir dilakukan dengan memeriksa kembali kesesuaian kesimpulan dengan bukti yang diperoleh (Sugiyono 2021).

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi guru, siswa,

dan konfirmasi pihak sekolah; triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; sedangkan triangulasi waktu digunakan untuk memastikan bahwa pola temuan tidak hanya muncul pada satu kesempatan. Penelitian tidak dimaksudkan untuk melakukan generalisasi statistik, tetapi menghasilkan pemahaman kontekstual yang mendalam mengenai penggunaan Wizer.me pada lokasi penelitian.

Tabel 1. Fokus dan Indikator Penelitian

Fokus	Indikator	Sumber data utama
Motivasi belajar	Minat; perhatian; keterlibatan aktif; dorongan belajar; ketekunan; kepuasan; motivasi intrinsik; motivasi ekstrinsik	Observasi, wawancara guru dan siswa, dokumentasi
Hasil belajar kognitif	Pengetahuan; pemahaman; penerapan; evaluasi	Wawancara, tugas/hasil belajar, dokumentasi
Keabsahan data	Triangulasi sumber, teknik, dan waktu	Perbandingan antarsumber dan antarteknik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konteks Implementasi Wizer.me di SMP Teknologi Tenggarong

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa Wizer.me digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran TIK kelas VIII. Guru memanfaatkan media untuk menyajikan materi dan latihan yang dapat direspons langsung oleh siswa. Selama observasi, siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif mengikuti instruksi. Wawancara dengan guru menguatkan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi yang lebih nyata ketika materi disajikan dengan media interaktif. Siswa juga menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena materi lebih mudah dipahami.

Dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar tugas, dan hasil belajar memperkuat gambaran tersebut. Data tidak hanya memperlihatkan kesenangan menggunakan media, tetapi juga perubahan pada cara siswa mengikuti pembelajaran. Siswa tampak lebih siap menyelesaikan tugas, lebih berani bertanya atau menjawab, dan lebih mandiri. Temuan ini menjadi dasar untuk menganalisis delapan indikator motivasi dan empat indikator hasil belajar kognitif secara lebih rinci.

Minat Belajar dan Perhatian

Minat belajar menjadi perubahan yang paling mudah diamati ketika Wizer.me digunakan. Guru menilai siswa lebih tertarik karena mereka tidak hanya menerima penjelasan, tetapi berinteraksi langsung dengan materi. Tampilan visual dan variasi aktivitas memberi pengalaman yang berbeda dibanding pembelajaran yang lebih konvensional. Dalam wawancara, siswa menyatakan pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami materi. Ketertarikan tersebut tampak dari kesediaan mengikuti kegiatan, mengerjakan latihan, dan mempertahankan keterlibatan sampai kegiatan selesai.

Selama penggunaan media, perhatian siswa dilaporkan lebih terjaga. Guru menyatakan bahwa siswa cenderung tetap terlibat karena mereka secara aktif berinteraksi dengan materi, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Observasi memperlihatkan siswa memperhatikan penjelasan dan mengikuti instruksi yang ditampilkan melalui media. Keterangan ini penting karena perhatian merupakan pintu awal proses kognitif: ketika siswa mampu mempertahankan fokus, peluang untuk mengolah informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya menjadi lebih besar.

Temuan tersebut sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang menempatkan media sebagai pemusat perhatian dan penyaji pesan. Dalam konteks Wizer.me, perpaduan teks, visual, dan aktivitas respons membuat materi tidak berhenti sebagai informasi satu arah. Temuan ini juga dapat dibaca melalui teori pembelajaran multimedia yang menekankan penggunaan representasi verbal dan visual untuk mendukung pemrosesan informasi, selama unsur media relevan dengan tujuan pembelajaran (Mayer 2022).

Keterlibatan Aktif dan Dorongan Belajar

Keterlibatan aktif tercermin dalam laporan mengenai partisipasi dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Guru menyampaikan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa tidak lagi sekadar mendengarkan. Dalam data wawancara, siswa juga menilai aktivitas pada Wizer.me mendorong mereka untuk ikut terlibat karena pertanyaan dan tugas dapat dikerjakan secara langsung. Perubahan ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai ruang aktivitas yang menghubungkan materi dengan tindakan belajar siswa.

Dorongan belajar tampak dari kesediaan siswa untuk mencoba, mengulang, dan menyelesaikan tugas. Siswa tidak hanya bergerak karena instruksi guru, tetapi mulai menunjukkan inisiatif untuk memahami materi dan memperoleh hasil yang lebih baik. Wizer.me memberi struktur aktivitas yang jelas sehingga siswa mengetahui apa yang harus dikerjakan. Umpan balik dan latihan yang tersedia menjadi penguat bagi siswa untuk melanjutkan kegiatan belajar.

Pada titik ini, motivasi tidak dapat dipisahkan dari desain pengalaman belajar. Platform yang menarik tidak otomatis menghasilkan pembelajaran, tetapi dapat menjadi kondisi pendukung ketika aktivitas yang disediakan relevan dengan tujuan. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa keterlibatan meningkat karena siswa memiliki kesempatan untuk merespons, bukan sekadar menonton. Dengan demikian, nilai penting Wizer.me terletak pada integrasi antara penyajian materi dan aktivitas siswa.

Ketekunan dan Kepuasan Belajar

Guru dan pengamatan kelas memberikan indikasi ketekunan siswa selama aktivitas pembelajaran. Guru mengamati bahwa siswa lebih gigih menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan. Proses pembelajaran yang lebih interaktif membuat siswa tidak cepat bosan, sedangkan latihan yang dapat dikerjakan bertahap memberi kesempatan untuk mencoba kembali. Siswa juga menunjukkan tanggung jawab yang lebih baik karena sebagian mampu menyelesaikan tugas tanpa harus terus-menerus diarahkan.

Kepuasan belajar muncul ketika siswa merasakan pembelajaran lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan memberi hasil yang dapat mereka lihat. Respons siswa terhadap Wizer.me cenderung positif; mereka menyatakan senang ketika aktivitas pembelajaran menggunakan media tersebut. Kepuasan

tidak semata-mata berasal dari tampilan, tetapi juga dari pengalaman berhasil menyelesaikan tugas dan memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Hubungan antara ketekunan dan kepuasan menunjukkan bahwa motivasi berkembang sebagai proses. Ketertarikan awal dapat menarik perhatian, tetapi ketekunan terbentuk ketika siswa merasa aktivitas dapat diselesaikan dan memiliki manfaat. Ketika hasil kerja memperoleh umpan balik, siswa memiliki dasar untuk menilai kemajuan dirinya. Pola ini menguatkan pandangan bahwa motivasi belajar ditentukan oleh interaksi antara dorongan pribadi, harapan terhadap hasil, dan kondisi lingkungan pembelajaran.

Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Motivasi intrinsik ditunjukkan oleh tumbuhnya rasa ingin tahu, keinginan memahami materi, dan kesiediaan belajar lebih mandiri. Siswa mulai menunjukkan inisiatif dalam mengerjakan tugas dan tidak selalu menunggu bantuan. Sebagian siswa bahkan menyampaikan tujuan belajar yang lebih jelas, seperti memperoleh nilai lebih baik, memahami komputer secara lebih mendalam, atau melanjutkan minat pada bidang teknologi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dapat beriringan dengan pembentukan orientasi tujuan belajar.

Motivasi ekstrinsik tetap berperan melalui arahan guru, penilaian, dukungan lingkungan, dan suasana kelas. Guru memberi struktur tugas serta mendorong siswa menggunakan platform, sementara sekolah menyediakan sarana teknologi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung. Artinya, perubahan motivasi tidak dapat dikaitkan dengan Wizer.me sebagai perangkat tunggal. Media bekerja di dalam ekosistem pembelajaran yang melibatkan guru, fasilitas, aturan kelas, dan kebiasaan belajar siswa.

Temuan ini penting untuk menghindari pandangan deterministik terhadap teknologi. Wizer.me memberi affordance berupa interaktivitas, variasi bentuk soal, tampilan visual, dan umpan balik, tetapi hasil penggunaan tetap dipengaruhi cara guru merancang kegiatan. Ketika media digunakan secara terarah, faktor ekstrinsik dari guru dan lingkungan dapat mendukung berkembangnya motivasi intrinsik siswa.

Tabel 2. Sintesis Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi	Temuan utama	Makna pedagogis
Minat belajar	Siswa lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran	Media interaktif menarik siswa memasuki aktivitas belajar
Perhatian	Fokus terhadap materi dan instruksi lebih terjaga	Interaksi langsung membantu mempertahankan konsentrasi
Keterlibatan aktif	Bertanya, menjawab, berdiskusi, dan mengerjakan tugas meningkat	Siswa bergeser dari penerima pasif menjadi pelaku belajar
Dorongan belajar	Ada inisiatif mencoba dan menyelesaikan aktivitas	Struktur tugas dan umpan balik memperkuat usaha belajar
Ketekunan	Siswa lebih gigih dan tidak cepat menyerah	Aktivitas bertahap mendukung persistensi
Kepuasan	Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami	Keberhasilan menyelesaikan tugas memberi pengalaman positif
Intrinsik	Rasa ingin tahu dan kemandirian bertambah	Media memberi ruang eksplorasi dan tujuan pribadi
Ekstrinsik	Arahan guru, penilaian, dan dukungan sekolah tetap penting	Teknologi efektif ketika terintegrasi dengan desain pembelajaran

Hasil Belajar: Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan, siswa menyatakan materi TIK/Informatika lebih mudah diingat setelah belajar menggunakan Wizer.me. Salah seorang siswa menjelaskan bahwa ia lebih mudah mengingat karena sering berlatih soal, sedangkan siswa lain menilai penyajian materi membantu memperkuat ingatan. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa latihan berulang dan penyajian yang interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan retrieval terhadap informasi yang telah dipelajari.

Observasi dan dokumentasi mendukung temuan wawancara. Siswa dapat mengikuti tugas yang diberikan dan menunjukkan penguasaan informasi dasar yang diperlukan untuk aktivitas berikutnya. Dalam konteks hasil belajar kognitif, pengetahuan menjadi landasan bagi kemampuan memahami dan menerapkan. Oleh karena itu, kemudahan mengingat informasi tidak diperlakukan sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai tahap awal untuk menggunakan konsep dalam situasi pembelajaran yang lebih kompleks.

Hasil Belajar: Pemahaman

Pemahaman terlihat ketika siswa mampu menjelaskan materi dengan kata-kata sendiri dan mengikuti penjelasan yang disajikan. Siswa menyatakan bahwa Wizer.me membantu mereka memahami materi Informatika karena cara penyajian lebih interaktif dan mudah dipahami. Guru juga menilai tampilan visual membantu menjelaskan konsep yang bersifat teknis atau abstrak secara lebih konkret. Kesesuaian antara wawancara guru dan siswa memperkuat interpretasi bahwa media berperan dalam proses pemahaman.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui fungsi representasi. Materi yang semula disampaikan secara verbal dapat disertai visual, contoh, atau aktivitas respons. Ketika siswa memperoleh lebih dari satu cara untuk memaknai informasi, konsep dapat dihubungkan dengan pengalaman belajar yang lebih konkret. Namun demikian, efektivitas pemahaman tetap bergantung pada relevansi unsur media dengan materi; visual yang menarik tetapi tidak berkaitan dengan tujuan dapat menjadi distraksi.

Hasil Belajar: Penerapan

Pada aspek penerapan, siswa menyatakan dapat menggunakan materi Informatika yang dipelajari melalui Wizer.me dalam kegiatan praktik. Mereka menilai langkah-langkah yang diberikan jelas dan mudah diikuti. Salah seorang siswa menjelaskan bahwa materi yang disajikan relevan dengan aplikasi praktis. Temuan ini menunjukkan adanya perpindahan dari pemahaman konseptual menuju penggunaan pengetahuan dalam tugas atau praktik.

Keterampilan menerapkan konsep menjadi penting dalam pembelajaran TIK karena pengetahuan tidak cukup hanya diingat. Media digital memberi kesempatan untuk menyajikan tugas yang dekat dengan praktik sehingga siswa dapat mencoba prosedur, mengenali urutan langkah, dan mengevaluasi hasil kerjanya. Dalam data penelitian, pengalaman latihan melalui Wizer.me menjadi jembatan antara penjelasan materi dan kegiatan praktik.

Hasil Belajar: Evaluasi

Kemampuan evaluasi tampak ketika siswa mampu memberikan pendapat atau saran terhadap hasil kerja teman atau kelompok. Siswa menyatakan dapat memberikan masukan karena telah memahami materi, sementara siswa lain

menyebut pemahaman yang diperoleh membuatnya lebih mampu menilai hasil kerja. Walaupun penelitian tidak menggunakan tes khusus untuk mengukur tingkat evaluasi, data wawancara memberikan indikasi bahwa siswa mulai menggunakan pengetahuan sebagai dasar untuk memberikan penilaian.

Aspek evaluasi memperlihatkan bahwa pembelajaran interaktif dapat bergerak melampaui aktivitas mengingat. Ketika siswa memahami konsep dan memiliki pengalaman menerapkannya, mereka memperoleh dasar untuk membandingkan, menilai, dan memberikan alasan. Dalam konteks penelitian kualitatif ini, temuan tersebut diperlakukan sebagai gambaran pengalaman belajar, bukan sebagai bukti kuantitatif peningkatan skor kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Tabel 3. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Aspek hasil belajar	Bukti dari data	Interpretasi
Pengetahuan	Siswa lebih mudah mengingat materi dan teori setelah latihan	Latihan berulang membantu penguatan ingatan
Pemahaman	Materi dinilai lebih jelas, interaktif, dan mudah dipahami	Representasi visual dan aktivitas membantu pemaknaan konsep
Penerapan	Siswa dapat mengikuti langkah praktik dan menggunakan materi	Pengetahuan ditransfer ke tugas/praktik
Evaluasi	Siswa mampu memberi pendapat atau saran terhadap hasil kerja	Pemahaman menjadi dasar penilaian terhadap pekerjaan

Triangulasi Temuan

Triangulasi memperlihatkan konsistensi antara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada indikator perhatian, observasi menunjukkan siswa memperhatikan penjelasan dengan saksama; wawancara mengungkapkan siswa merasa lebih fokus dan tidak mudah bosan; dokumentasi memperlihatkan sikap serius saat mengikuti materi. Pada indikator keterlibatan, observasi mencatat peningkatan aktivitas bertanya dan menjawab, sementara guru dan siswa sama-sama menggambarkan kelas menjadi lebih hidup.

Kemandirian juga memperoleh dukungan dari beberapa sumber. Observasi menunjukkan siswa mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan yang berlebihan, wawancara mengungkapkan siswa lebih mudah memahami materi dan berani mencoba sendiri, sedangkan dokumentasi tugas memperlihatkan hasil kerja individual. Konsistensi tersebut memperkuat kesimpulan bahwa perubahan tidak hanya merupakan persepsi satu informan.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dibaca sesuai batas pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terbatas pada satu guru dan tiga siswa yang diwawancarai secara purposive, sehingga temuan tidak dimaksudkan mewakili seluruh siswa secara statistik. Istilah 'meningkat' dalam artikel ini terutama menunjuk pada perubahan yang diamati dan dipersepsi selama penggunaan Wizer.me, serta dukungan dokumentasi yang tersedia, bukan pada hasil uji eksperimen sebelum-sesudah. Pembatasan ini penting agar interpretasi hasil tetap sejalan dengan desain penelitian.

Pembahasan Temuan dalam Kerangka Teoretik

Secara keseluruhan, temuan menunjukkan pola yang konsisten: Wizer.me membantu membentuk pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memberi ruang respons langsung. Pola tersebut berhubungan dengan

meningkatnya minat, perhatian, partisipasi, ketekunan, dan kepuasan. Dalam teori motivasi, perilaku belajar dipengaruhi dorongan internal dan eksternal. Data penelitian memperlihatkan kedua sumber dorongan tersebut hadir secara bersamaan. Ketertarikan dan rasa ingin tahu berkembang dari pengalaman siswa, sedangkan arahan guru, penilaian, dan lingkungan sekolah menjadi penguat eksternal.

Temuan juga dapat dibaca melalui teori konstruktivisme yang digunakan dalam skripsi. Media interaktif memungkinkan siswa mengeksplorasi materi, merespons pertanyaan, menerima umpan balik, dan membangun pemahaman dari aktivitas. Wizer.me tidak menggantikan peran guru, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Peran guru bergeser dari penyampai informasi tunggal menjadi perancang pengalaman dan fasilitator yang mengarahkan aktivitas (Mulyani 2021; Santrock 2021).

Dari perspektif multimedia, kombinasi teks, gambar, suara, video, dan aktivitas dapat mendukung pemahaman apabila disusun secara relevan. Siswa dalam penelitian menyatakan bahwa tampilan dan cara penyajian membantu mereka memahami materi, sedangkan guru melihat konsep teknis lebih mudah dijelaskan. Temuan ini menguatkan alasan pedagogis penggunaan media digital, yaitu membuat materi lebih representatif dan memberi variasi cara belajar, bukan sekadar mengikuti tren teknologi.

Hasil penelitian juga beririsan dengan penelitian terdahulu yang dikutip dalam skripsi. Basrina, Afryansih, dan Febriani melaporkan Wizer.me layak dan praktis sebagai media evaluasi; Wulandari, Arini, dan Susanti melaporkan LKPD interaktif berbasis Wizer.me efektif digunakan dalam pembelajaran; sedangkan Anggraini dan rekan-rekan menekankan keterlibatan dan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini menambahkan gambaran kualitatif mengenai pengalaman motivasional siswa pada pembelajaran TIK SMP, khususnya hubungan antara ketertarikan terhadap media, partisipasi, kemandirian, dan hasil belajar kognitif.

Salah satu temuan penting adalah tumbuhnya kemandirian. Siswa tidak terlalu bergantung pada guru atau teman saat menyelesaikan tugas dan mulai mencoba terlebih dahulu sebelum meminta bantuan. Kemandirian ini relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, tetapi data penelitian menunjukkan bahwa kemandirian tetap memerlukan struktur. Wizer.me membantu karena kegiatan disajikan secara sistematis, sedangkan guru tetap memberikan arahan saat diperlukan.

Temuan lain adalah munculnya orientasi tujuan belajar. Siswa mulai menghubungkan pembelajaran dengan keinginan memperoleh nilai lebih baik atau memahami bidang komputer lebih mendalam. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang positif dapat memperjelas alasan siswa untuk belajar. Dalam kerangka expectancy theory, motivasi menguat ketika siswa percaya usaha dapat menghasilkan kinerja dan hasil yang dianggap bernilai. Walaupun penelitian tidak mengukur komponen teori tersebut secara kuantitatif, pola wawancara menunjukkan bahwa pengalaman berhasil menyelesaikan aktivitas memberi dorongan untuk melanjutkan usaha (Vroom 1964).

Bagi praktik pembelajaran, hasil ini menegaskan bahwa kualitas implementasi lebih penting daripada sekadar keberadaan platform. Guru perlu memilih fitur yang relevan, menyesuaikan tingkat kesulitan, menyiapkan

instruksi yang jelas, serta menggunakan umpan balik untuk membantu siswa merefleksikan hasil kerja. Sekolah juga perlu menjaga dukungan perangkat dan jaringan, karena media berbasis web akan kehilangan fungsi apabila akses tidak stabil. Dengan dukungan tersebut, Wizer.me dapat ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar variasi tampilan.

Penggunaan Wizer.me juga dapat diperluas ke mata pelajaran lain selama desain aktivitas disesuaikan dengan karakteristik materi. Namun, generalisasi tersebut perlu diuji lebih lanjut. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode campuran dengan jumlah partisipan lebih besar, membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media, atau menelaah bagaimana jenis fitur tertentu memengaruhi motivasi dan pemahaman. Pengukuran kuantitatif dapat melengkapi gambaran kualitatif sehingga hubungan antara penggunaan media dan hasil belajar dapat dijelaskan dengan bukti yang lebih komprehensif.

Dengan demikian, kontribusi utama penelitian bukan menyatakan teknologi sebagai penyebab tunggal keberhasilan belajar, melainkan menunjukkan bagaimana media digital yang interaktif dapat berfungsi sebagai lingkungan pendukung ketika terintegrasi dengan peran guru dan aktivitas siswa. Delapan indikator motivasi dan empat indikator kognitif membentuk gambaran bahwa pengalaman belajar yang menarik, terstruktur, dan memberi kesempatan merespons dapat mendorong siswa lebih aktif, tekun, mandiri, dan mampu menggunakan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran.

Implikasi Praktis

Bagi guru, Wizer.me dapat digunakan untuk memadukan penyampaian materi, latihan, dan evaluasi formatif. Pemilihan bentuk tugas sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan perhatian, guru dapat memanfaatkan visual yang relevan; untuk mendorong pemahaman dan penerapan, guru dapat memberikan pertanyaan yang menuntut penjelasan dan praktik; sedangkan untuk evaluasi, siswa dapat diminta menilai contoh hasil kerja atau memberikan alasan atas pilihan jawaban.

Bagi sekolah, dukungan fasilitas perlu disertai pengembangan kompetensi guru. Ketersediaan internet dan perangkat merupakan prasyarat teknis, tetapi keberhasilan penggunaan platform bergantung pada kemampuan guru merancang aktivitas yang bermakna. Pelatihan dapat diarahkan bukan hanya pada cara mengoperasikan aplikasi, tetapi juga pada desain instruksional, pemanfaatan umpan balik, diferensiasi aktivitas, dan pengelolaan kelas digital.

Bagi siswa, penggunaan media digital perlu diikuti pembiasaan tanggung jawab belajar. Kemudahan akses sebaiknya dimanfaatkan untuk latihan mandiri, mengevaluasi kesalahan, dan memperdalam materi. Data penelitian memperlihatkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika dapat melihat kemajuan dan menyelesaikan tugas secara mandiri; karena itu, pemberian kesempatan eksplorasi yang terarah dapat menjadi bagian penting dalam implementasi media.

Pendalaman Temuan Wawancara Guru

Wawancara dengan guru TIK memberikan rincian yang memperjelas bagaimana perubahan motivasi tampak dalam kelas. Pada indikator minat, guru menyatakan siswa sangat semangat dan antusias menggunakan Wizer.me. Menurut guru, visualisasi yang jelas membantu meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti materi. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa daya tarik

media berhubungan dengan cara materi dikemas dan bukan hanya dengan kebaruan aplikasi. Materi yang memiliki langkah teknis dapat ditampilkan secara lebih konkret sehingga siswa mempunyai titik perhatian yang jelas ketika mengikuti pembelajaran.

Pada indikator perhatian, guru menilai siswa cenderung tetap terlibat karena berinteraksi dengan materi dan tidak hanya menerima informasi secara pasif. Fitur yang tersedia dinilai membantu mempertahankan perhatian karena siswa mempunyai aktivitas yang harus dilakukan. Temuan ini memperlihatkan perbedaan antara penggunaan media sebagai tampilan dan penggunaan media sebagai lingkungan aktivitas. Apabila media hanya digunakan untuk menampilkan informasi, siswa tetap berpotensi pasif; sebaliknya, ketika siswa harus memilih, menjawab, atau mengerjakan, perhatian menjadi terikat pada tindakan belajar yang sedang berlangsung.

Keterlibatan aktif juga terlihat dari peningkatan pengerjaan tugas, jawaban terhadap pertanyaan, dan diskusi kelompok. Guru menjelaskan bahwa Wizer.me mendorong siswa memberikan umpan balik dan mengoreksi kesalahan secara lebih mandiri. Hal ini memperlihatkan adanya fungsi regulasi diri sederhana. Siswa dapat melihat hasil kerja, mengenali kesalahan, kemudian mencoba memperbaikinya. Dalam proses tersebut, guru tidak harus menjadi satu-satunya sumber koreksi karena media ikut menyediakan informasi yang dapat digunakan siswa untuk menilai pekerjaannya.

Pada dorongan belajar, guru menyatakan pengalaman yang menarik membantu meningkatkan semangat dan membuat materi lebih mudah diingat. Namun, guru juga memberikan catatan penting bahwa tidak semua siswa menunjukkan respons yang sama. Keinginan belajar lebih lanjut dan kesungguhan menyelesaikan tugas bergantung pada karakteristik individual serta cara belajar masing-masing siswa. Nuansa ini penting karena menunjukkan bahwa hasil penelitian tidak mendukung klaim bahwa satu media akan memberi efek identik kepada seluruh peserta didik.

Variasi respons juga terlihat pada ketekunan. Guru menekankan bahwa penyelesaian tugas merupakan bagian dari kesepakatan dan tanggung jawab kelas, sehingga siswa didorong untuk menyelesaikan aktivitas sampai tuntas. Pada saat yang sama, guru mengakui bahwa kemampuan belajar setiap siswa berbeda. Dengan demikian, ketekunan yang muncul merupakan hasil interaksi antara desain media, ekspektasi kelas, kemampuan individu, dan dukungan guru. Media dapat membantu, tetapi kebutuhan pendampingan tetap berbeda antarsiswa.

Pada kepuasan belajar, guru melihat sebagian siswa merasa puas terhadap hasil kerja karena tugas merupakan hasil pemikiran dan usaha mereka sendiri dengan memanfaatkan fitur-fitur Wizer.me. Akan tetapi, terdapat pula siswa yang kurang puas karena keterbatasan waktu membuat tugas belum selesai. Temuan ini menunjukkan bahwa kepuasan tidak hanya dipengaruhi kualitas media, melainkan juga pengelolaan waktu. Media yang menyediakan banyak fitur dapat menjadi produktif apabila waktu aktivitas dirancang proporsional dengan tingkat kompleksitas tugas.

Pada motivasi intrinsik, guru melihat adanya keinginan untuk belajar sendiri, tetapi kembali menegaskan bahwa minat siswa tidak seragam. Bahkan, guru mencatat kemungkinan sebagian siswa terlalu tertarik pada tampilan sehingga perhatian terhadap substansi materi berkurang. Catatan ini sangat

penting dalam penggunaan media digital. Daya tarik visual dapat meningkatkan minat, tetapi harus dikendalikan agar tidak berubah menjadi distraksi. Oleh sebab itu, guru perlu menyeleksi unsur tampilan berdasarkan fungsi instruksional, bukan sekadar estetika.

Motivasi ekstrinsik tampak melalui arahan guru, pemberian nilai, umpan balik, dan penghargaan terhadap hasil karya. Guru menilai penilaian dan umpan balik berpengaruh karena siswa merasa senang terhadap hasil kerja yang mereka buat sendiri. Di sisi lain, guru juga menyatakan hanya sebagian siswa menunjukkan semangat yang tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa dukungan ekstrinsik tidak bekerja secara mekanis; faktor pribadi siswa dan pengalaman keberhasilan tetap menentukan bagaimana penghargaan diterima dan dimaknai.

Pada hasil belajar aspek pengetahuan, guru memberikan contoh yang lebih konkret. Menurut guru, siswa lebih mudah mengingat materi dan mampu memahami konsep dasar, termasuk fungsi dan penggunaan rumus VLOOKUP dalam materi analisis data. Contoh ini menguatkan bahwa hasil belajar yang dimaksud tidak hanya berupa kesan umum, melainkan juga terkait kemampuan mengenali fungsi konsep dan menggunakannya pada konteks pembelajaran Informatika. Meski demikian, artikel ini mempertahankan batas desain kualitatif dan tidak mengubah contoh tersebut menjadi klaim peningkatan skor secara statistik.

Pada aspek pemahaman, guru menilai Wizer.me membantu siswa tidak hanya menghafal definisi, tetapi juga mengaitkan konsep dan menjelaskan kembali materi. Pada aspek penerapan, guru menyatakan siswa dapat langsung mempraktikkan pengetahuan dan lebih mampu menghubungkan teori dengan praktik secara efektif. Pada aspek evaluasi, guru menilai fitur umpan balik membantu siswa mengembangkan kemampuan menilai pekerjaan dan berpikir lebih terstruktur. Bentuk soal yang tidak terbatas pada pilihan ganda, termasuk jawaban singkat, dinilai memberi kesempatan kepada siswa menyampaikan alasan atau pendapat.

Rangkaian keterangan guru menunjukkan bahwa fungsi Wizer.me paling kuat ketika media digunakan untuk menghubungkan empat tahapan belajar: memperoleh informasi, memahami makna, mempraktikkan konsep, dan menilai hasil. Jika aktivitas hanya berhenti pada penyajian materi, potensi interaktif platform tidak dimanfaatkan secara optimal. Sebaliknya, ketika guru memadukan materi, soal, latihan praktik, dan umpan balik, siswa memperoleh siklus belajar yang lebih lengkap dan dapat melihat hubungan antara usaha dengan hasil kerjanya.

Variasi Respons Siswa dan Batas Interpretasi Temuan

Wawancara siswa memperlihatkan pola umum yang konsisten dengan guru, yaitu pembelajaran terasa lebih mudah dipahami karena interaktif dan memberi kesempatan berlatih. Pada aspek pengetahuan, siswa menyatakan lebih mudah mengingat informasi atau teori karena sering mengerjakan soal. Salah seorang siswa menjelaskan bahwa materi yang disajikan membantu memperkuat ingatan saat ujian atau praktik. Respons tersebut menunjukkan peran latihan dalam membangun kesiapan mengingat informasi yang diperlukan pada kegiatan berikutnya.

Pada aspek penerapan, siswa menyatakan mampu menggunakan materi yang dipelajari dalam kegiatan praktik karena telah berlatih dan memperoleh

langkah yang jelas. Siswa juga menilai panduan pada platform membantu memahami cara melakukan praktik Informatika. Keterangan tersebut memperlihatkan pentingnya kejelasan instruksi. Interaktivitas tidak hanya berarti banyaknya fitur, tetapi juga kemampuan media memandu siswa dari satu langkah ke langkah berikutnya secara logis.

Pada aspek evaluasi, siswa menyatakan dapat memberi pendapat atau saran terhadap hasil kerja teman karena merasa memahami materi. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan tersebut menunjukkan indikasi penggunaan pengetahuan untuk menilai. Namun, data tidak cukup untuk menyatakan bahwa kemampuan evaluasi meningkat pada semua siswa atau mencapai tingkatan tertentu secara terukur. Interpretasi yang tepat adalah bahwa beberapa informan merasakan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka lebih percaya diri untuk memberikan penilaian dan masukan.

Triangulasi juga memperlihatkan bahwa pengalaman positif tidak selalu berarti tanpa kendala. Guru menyebut keterbatasan waktu sebagai salah satu faktor yang memengaruhi kepuasan penyelesaian tugas, sedangkan perbedaan kemampuan belajar membuat ketekunan siswa tidak sama. Selain itu, ketertarikan pada tampilan dapat berpotensi mengalihkan perhatian dari substansi. Temuan-temuan yang tampak kontradiktif ini justru memperkaya analisis karena menunjukkan kondisi nyata implementasi media digital di kelas.

Dari sisi metodologis, penelitian melibatkan informan dalam jumlah terbatas. Satu guru dan tiga siswa memberikan data yang mendalam, tetapi tidak cukup untuk menyimpulkan besaran pengaruh terhadap populasi. Oleh karena itu, istilah efektivitas dalam artikel dipahami sebagai kesesuaian fungsi media dengan pengalaman pembelajaran yang diamati dan dilaporkan, bukan sebagai effect size atau hasil uji kausal. Pembacaan ini menjaga konsistensi antara kesimpulan dan metode yang digunakan.

Dokumentasi nilai dan tugas disebut sebagai bukti pendukung pengalaman belajar; rincian penilaian, periode, dan data pembandingan belum disajikan. Selain itu, penelitian tidak menyajikan desain pretest-posttest atau kelompok pembandingan. Karena itu, perubahan hasil belajar tidak dapat dipisahkan sepenuhnya dari faktor lain seperti kualitas pengajaran, latihan tambahan, kesiapan siswa, dan dukungan lingkungan. Wizer.me lebih tepat diposisikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang berkontribusi terhadap kondisi belajar positif.

Kekuatan penelitian terletak pada penggunaan beberapa sumber dan teknik data. Observasi memberi gambaran perilaku aktual, wawancara menjelaskan pengalaman subjektif, dan dokumentasi memberikan bukti pendukung. Ketika ketiganya menunjukkan pola yang searah, keyakinan terhadap interpretasi menjadi lebih kuat. Pada saat yang sama, pernyataan yang berbeda—misalnya tidak semua siswa termotivasi sama—dipertahankan sebagai bagian hasil dan tidak dihilangkan demi membentuk kesimpulan yang seragam.

Implikasinya, penerapan Wizer.me perlu menggunakan pendekatan adaptif. Siswa yang cepat memahami dapat memperoleh aktivitas lanjutan, sedangkan siswa yang membutuhkan waktu lebih lama perlu mendapatkan dukungan dan alokasi waktu yang sesuai. Guru juga perlu memastikan fitur visual tidak berlebihan dan tetap mendukung tujuan. Dengan pengaturan tersebut, platform dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik tanpa mengorbankan kedalaman materi.

Pada tingkat sekolah, implementasi media digital sebaiknya dilihat sebagai proses pengembangan budaya belajar. Fasilitas jaringan dan perangkat perlu diikuti kebijakan yang memberi ruang kepada guru untuk merancang, menguji, dan merefleksikan penggunaan media. Evaluasi tidak hanya berfokus pada apakah aplikasi digunakan, tetapi juga apakah penggunaan tersebut meningkatkan partisipasi, pemahaman, kemandirian, dan kualitas interaksi pembelajaran.

Secara teoretik, variasi respons siswa menguatkan bahwa motivasi merupakan konstruksi multidimensional. Minat, perhatian, ketekunan, kepuasan, dorongan intrinsik, dan penguatan ekstrinsik dapat berkembang dengan intensitas yang berbeda pada setiap siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media perlu memberi beberapa jalan keterlibatan: visual untuk menarik perhatian, latihan untuk menumbuhkan kompetensi, umpan balik untuk mendukung perbaikan, dan tugas bermakna untuk membangun tujuan belajar. Kombinasi tersebut lebih sesuai dengan temuan dibanding asumsi bahwa satu fitur tertentu menjadi penentu utama motivasi.

Dengan mempertahankan nuansa tersebut, hasil penelitian memberi pesan yang lebih proporsional. Wizer.me menunjukkan potensi yang nyata sebagai media pembelajaran berbasis web, tetapi keberhasilan ditentukan oleh desain aktivitas, pengelolaan waktu, dukungan guru, kesiapan sarana, dan karakteristik siswa. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan untuk menguji aspek yang belum dapat dijawab oleh desain kualitatif, terutama besaran perubahan hasil belajar, perbedaan antar kelompok siswa, dan pengaruh masing-masing fitur platform.

Keterkaitan Temuan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memperkuat kecenderungan hasil penelitian terdahulu yang menempatkan Wizer.me sebagai media digital yang layak digunakan untuk meningkatkan kualitas aktivitas pembelajaran. Basrina, Afriansih, dan Febriani (2023) menekankan kelayakan dan kepraktisan Wizer.me sebagai media evaluasi, sedangkan Wulandari, Arini, dan Susanti (2022) menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Wizer.me dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, kelayakan tersebut tampak pada tingkat pengalaman pengguna: guru dapat menyajikan materi dan tugas secara variatif, sementara siswa merasa pembelajaran lebih menarik, lebih mudah diikuti, dan memberi kesempatan untuk berlatih secara langsung.

Perbedaan utama penelitian ini terletak pada penekanan terhadap proses motivasional. Data tidak hanya menunjukkan siswa menyukai media, tetapi menggambarkan rangkaian perubahan mulai dari ketertarikan awal, perhatian, partisipasi, ketekunan, kepuasan, hingga munculnya inisiatif belajar. Rangkaian tersebut memberi penjelasan mengenai mekanisme pengalaman belajar yang tidak selalu tampak dalam penelitian pengembangan produk. Media yang dinilai layak atau praktis belum tentu otomatis memunculkan motivasi; motivasi tumbuh ketika fitur media benar-benar digunakan untuk membangun aktivitas belajar yang relevan.

Temuan juga memiliki kesesuaian dengan penelitian yang menekankan keterlibatan siswa. Pada data lapangan, siswa yang sebelumnya lebih pasif mulai lebih sering merespons pertanyaan, mengerjakan tugas, dan terlibat dalam

diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas memiliki nilai ketika memberi ruang kepada siswa untuk melakukan tindakan belajar. Dengan demikian, interaktivitas tidak cukup dimaknai sebagai banyaknya fitur, tetapi perlu dilihat dari seberapa jauh fitur tersebut mendorong siswa membaca, memilih, menjawab, mencoba, memperbaiki, dan menjelaskan.

Pada sisi hasil belajar, penelitian ini menambahkan gambaran mengenai empat bentuk kemampuan kognitif yang muncul dalam pengalaman siswa. Pengetahuan tampak dari kemampuan mengingat informasi dan konsep dasar; pemahaman terlihat ketika siswa dapat menjelaskan kembali dan menghubungkan konsep; penerapan terlihat pada kemampuan menggunakan pengetahuan dalam praktik; sedangkan evaluasi tampak dari kemampuan memberi pendapat atau menilai hasil kerja. Walaupun temuan tersebut tidak diukur melalui eksperimen, pola data menunjukkan bahwa Wizer.me dapat digunakan untuk merancang aktivitas yang bergerak dari kemampuan dasar menuju kemampuan yang lebih kompleks.

Kesesuaian dengan penelitian terdahulu perlu dibaca bersama temuan yang menunjukkan variasi respons. Guru secara jelas menyatakan bahwa tidak semua siswa memiliki minat, kemampuan, atau ketekunan yang sama. Sebagian siswa sangat antusias, sebagian lain merespons biasa, dan keterbatasan waktu dapat mengurangi kepuasan ketika tugas belum selesai. Nuansa ini memberi kontribusi penting karena mengingatkan bahwa keberhasilan media digital tidak bersifat otomatis. Desain tugas, pengelolaan waktu, karakteristik siswa, dan kualitas bimbingan guru tetap menjadi faktor yang menentukan.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat diposisikan sebagai penguat sekaligus pelengkap penelitian sebelumnya. Wizer.me memiliki potensi sebagai media interaktif, tetapi nilai pedagogisnya muncul melalui cara guru mengintegrasikan fitur dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks SMP Teknologi Tenggara, integrasi tersebut berkaitan dengan peningkatan motivasi yang tampak secara kualitatif dan dukungan terhadap hasil belajar kognitif. Temuan ini membuka ruang penelitian lanjutan untuk menguji apakah pola yang sama muncul pada jumlah siswa yang lebih besar, mata pelajaran berbeda, dan desain pembelajaran yang menggunakan perbandingan sebelum-sesudah.

Keterbatasan dan Kebutuhan Verifikasi

Penelitian ini dibatasi oleh jumlah informan utama, yakni satu guru dan tiga siswa, sehingga temuan perlu dipahami secara kontekstual. Naskah belum merinci frekuensi observasi, kriteria pemilihan siswa, serta pelaksanaan triangulasi waktu; uraian bukti dari wawancara dan dokumentasi juga masih terbatas. Karena tidak digunakan pengukuran hasil belajar sebelum-sesudah, perubahan motivasi dan kemampuan kognitif ditafsirkan sebagai pengalaman dan indikasi kualitatif, bukan peningkatan skor yang terbukti secara statistik.

SIMPULAN

Pemanfaatan Wizer.me pada pembelajaran TIK kelas VIII SMP Teknologi Tenggara dilaporkan membantu menciptakan kegiatan belajar yang lebih interaktif. Observasi dan wawancara guru serta tiga siswa menunjukkan indikasi minat, perhatian, keterlibatan, dorongan, ketekunan, dan kepuasan belajar yang

positif, tetapi tidak sama pada seluruh siswa. Pada aspek kognitif, para informan mengaitkan latihan dan umpan balik dengan pengalaman lebih mudah mengingat, memahami, menerapkan, dan memberikan penilaian terhadap materi. Karena menggunakan desain deskriptif kualitatif tanpa pengukuran hasil belajar sebelum–sesudah, temuan tidak membuktikan besaran peningkatan atau pengaruh kausal Wizer.me. Penerapan media tetap memerlukan desain tugas, alokasi waktu, bimbingan guru, dan dukungan infrastruktur; penelitian berikutnya perlu memperluas informan dan menilai hasil belajar dengan bukti performa yang lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2022.
- Basrina, Yulya, Nila Afryansih, dan Trina Febriani. “Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding.” *Jurnal Pendidikan Teknologi* 12, no. 2 (2023): 55–65.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company, 1956.
- Fadhilah, N., dan P. Lestari. “Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Daring.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 33–40.
- Galib, M. “Teknik Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 1 (2025): 25–34.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002.
- Lincoln, Yvonna S., dan Egon G. Guba. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications, 1985.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning Theory and Instructional Design*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- Mulyani, R. “Peran Media Pembelajaran dalam Teori Konstruktivisme.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 89–97.
- Pubian, F. “Validitas Data dalam Penelitian Kualitatif.” *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan* 11, no. 1 (2025): 14–20.
- Santrock, John W. *Educational Psychology*. 7th ed. New York: McGraw-Hill, 2021.
- Sari, R. A. “Pemanfaatan Wizer.me dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan* 10, no. 3 (2023): 77–85.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Vroom, Victor H. *Work and Motivation*. New York: John Wiley & Sons, 1964.
- Wadi, H., L. Fitra, dan S. Ramli. “Pendekatan Miles & Huberman dalam Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Penelitian Sosial* 8, no. 1 (2025): 12–18.
- Wahyudi, A. “Wizer.me sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.” *Jurnal Pendidikan Digital* 5, no. 2 (2022): 100–109.
- Wulandari, Suci, Tutut Arini, dan Ade Susanti. “Pengembangan LKPD Interaktif Menggunakan Wizer.me untuk Pembelajaran IPS SD.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2022): 65–72.