

MEDAN MAKNA

Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan

PEMANFAATAN MEDIA WESITE WIZER.ME BERBANTUAN CANVA PADA TEKS FABEL DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA *THE USE OF THE WIZER.ME WEBSITE MEDIA ASSISTED WITH CANVA IN FABLE TEXT IN INDONESIAN LANGUAGE LESSON*

Dora Hatika Pertiwi^a & Didah Nurhamidah^b
^{ab} UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
Pos-el: dorahatika.pertiwi20@mhs.uinjkt.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 23-05-2023—Direvisi Akhir Tanggal 04-01-2024—Disetujui Tanggal 06-01-2024
doi: 10.26499/mm.v22i2.6605

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *website* Wizer.me berbantuan Canva pada pelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP IP Yakin Jakarta yang berlokasi di Cengkareng, Jakarta Barat. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi lapangan. Dalam pengumpulan data menggunakan *website* Wizer.me yang telah dimodifikasi menggunakan link aplikasi Canva untuk diterapkan kepada siswa kelas VIII B di dalam kelas dan kuesioner berbentuk *google form*. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik catat dengan mendeskripsikan skor pada setiap aspeknya. Skor penilaian menggunakan skala likert. Pemanfaatan media *Wizer.me* berbantuan canva cukup efektif digunakan sebagai lembar kerja siswa pada teks fabel dalam pelajaran Bahasa Indonesia Hasil penelitian pada siswa kelas VIII B SMP IP Yakin Jakarta diperoleh sebanyak 75,9% siswa menyukai media pembelajaran Wizer.me, 79,3% siswa memilih media Wizer.me cocok untuk materi Teks Fabel, 72,4% siswa setuju adanya kesesuaian materi pembelajaran dengan Lembar Kerja Siswa Wizer.me, 72,4% siswa tertarik media Wizer.me sebagai lembar kerja dibanding *paper*, 72,4% siswa setuju adanya media pembelajaran Wizer.me berbantuan Canva memudahkan dalam mengakses materi Teks Fabel, dan 65,5% siswa

Kata kunci: Pemanfaatan; Media Pembelajaran; Wizer.me; Canva; Teks Fabel

Abstract

This research aims to determine the use of learning media on the Wizer.me website assisted by Canva in Indonesian Fable Text lessons. The method used in this research is descriptive qualitative. The data source in this research is class VIII B students of SMP IP Yakin Jakarta located in Cengkareng, West Jakarta. This research instrument uses field observations. In collecting data using the Wizer.me website which has been modified using the Canva application link to be applied to class VIII B students in class and a questionnaire in the form of a Google form. The technique used in the research is a note-taking technique by describing the scores for each aspect. The assessment score uses a Likert scale. The use of Wizer.me media with the help of Canva is quite effective as a student worksheet on fable texts in Indonesian language lessons. The results of research on class VIII B students at SMP IP Yakin Jakarta showed that 75.9% of students liked the Wizer.me learning media, 79.3% students chose Wizer.me media as suitable for Fable Text material, 72.4% of students agreed that the learning material was suitable for Wizer.me Student Worksheets, 72.4% of students were interested in Wizer.me media as worksheets rather than paper, 72.4% students agree that the Wizer.me learning media assisted by Canva makes them easier to access Fable Text material, and 65.5% of students.

Keywords: Utilization; Learning Media; Wizer.me; Canva; Fable Text

PENDAHULUAN

Pembelajaran akan berjalan efektif jika guru dapat menciptakan kreativitas pada proses pengajarannya, terlebih pada perkembangan teknologi yang pesat. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada sangat membantu guru dalam menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai pendukung pelaksanaan pendidikan (Miftah, 2014). Guru berperan penting dalam keberhasilan proses belajar, sebab penyampaian materi yang mudah diserap siswa dapat meningkatkan penilaian terhadap siswa (Abdullah, 2016).

Media pembelajaran menjadi faktor yang berkedudukan penting dalam kegiatan belajar (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan belajar mengajar yang efektif. Media pembelajaran diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlihat dalam pembelajaran (Hamid et al., 2020). Guru yang dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, mendominasi keberhasilan proses mengajar dan berdampak pada peningkatan kemampuan siswa. Era serba teknologi semakin

memudahkan guru memperoleh berbagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses salah satunya media pembelajaran wizer.me.

Wizer.me yang dikemukakan oleh Kopniak dalam (Ayunda et al., 2021) merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang memuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan berbagai variasi soal yang interaktif. Media wizer.me dapat meningkatkan kemampuan guru dengan menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk soal sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Guru juga dapat memberikan *feedback* kepada siswa setelah hasil penilaian selesai, sehingga membantu siswa mengetahui evaluasi belajar dalam dirinya. Selain itu, media berbentuk *website* ini juga memberikan akses kemudahan bagi guru maupun siswa, dengan memanfaatkan *handphone* atau laptop.

Penggunaan media pembelajaran yang diiringi dengan kecanggihan teknologi atau berbasis *website* semakin meningkat (Widianto et al., 2021). Media pembelajaran memberikan pemanfaatan dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai bentuk interaksi antara guru dan siswa dalam mempermudah penyerapan ilmu dengan waktu yang efektif dan efisien (Falahudin, 2014). Banyak media

pembelajaran yang dapat dijangkau guru sebagai transfer materi ataupun bahan evaluasi kerja siswa. Salah satunya media pembelajaran *website* Wizer.me yang bisa dimanfaatkan untuk lembar soal pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Teks Fabel. Materi Teks Fabel dianggap cocok sebagai lembar kerja siswa karena dalam media tersebut memiliki fitur unggah gambar atau video mengenai cerita binatang, yang dapat merangsang siswa lebih memahami tentang fabel. Wizer.me sebagai media teks fabel juga layak disandingkan sebab tujuan kompetensi diarahkan untuk kelas 7 SMP, di mana siswa-siswa yang berada pada jenjang kelas tersebut masih beradaptasi dengan dunia belajar sambil bermain, yaitu antara sekolah dasar ke menengah pertama. Alasan tersebut membantu jika media wizer.me diaplikasikan sebagai lembar kerja pada materi Teks Fabel.

Pembuatan Lembar Kerja Siswa pada *website* Wizer.me juga bisa dimanfaatkan dengan berbantuan aplikasi Canva. Seperti yang diketahui, Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak diminati karena keterjangkauan akses serta kemudahan guru mendesain media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Pada penelitian ini, peneliti juga memanfaatkan Canva sebagai media pembantu akses menuju *website*

Wizer.me. Pemanfaatan Canva berupa *hyperlink* untuk menggabungkan video pembelajaran yang telah dibuat dan akses lembar kerja di Wizer.me. Dengan adanya bantuan Canva, mengefektifkan ruang cukup dengan sekali klik berbagai *link* media pembelajaran.

Penelitian mengenai media pembelajaran Wizer.me pernah dilakukan oleh Oktavia dan Mulyani dengan judulnya “Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema Kela IV SDN Tanah Kalikedinding II” (Safitri & Mulyani, 2022). Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian tersebut, media pembelajaran Wizer.me digunakan sebagai alat bantu atas pengembangan *e-learning* yang menunjukkan dengan adanya media pembelajaran wizer.me memberikan kriteria pengembangan yang sangat valid antara media yang digunakan dengan materi yang disampaikan sebesar 96 persen dan media berbantuan Wizer.me memberikan kelayakan dalam proses belajar.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Mulyani dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu pada metode yang

digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Perbedaan lainnya terdapat pada salah satu variabel. Peneliti berfokus dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan subjeknya adalah siswa kelas VII SMP IP Yakin Jakarta Barat.

Penelitian berikutnya juga dilakukan oleh Edi dan Firsty dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis *Deskriptive Text* Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan” (Rahmadani & Azirila Putri, 2021). Metode yang digunakan adalah RnD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Inggris sebagai motivasi dalam memahami teks deskriptif. Dalam pengembangannya, media Wizer.me divalidasi oleh guru dan dosen Bahasa Inggris. Hasil validasi tersebut menyatakan pengembangan media pembelajaran layak digunakan dengan persentase 4.5 dengan kategori sangat baik.

Perbedaan penelitian terletak pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan objek penelitian yang diambil.

Peneliti memilih teks fabel dengan subjek penelitian adalah siswa SMP kelas VII.

Penelitian mengenai media pembelajaran lainnya Sobri, dkk., pada artikel jurnal dengan judul “Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan Wizer.me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram” (Sobri et al., 2022). Penelitian ini merupakan bentuk pengabdian masyarakat. Hasil penelitian memberi informasi dengan adanya pembuatan media pembelajaran Wizer.me yang dilakukan oleh beberapa guru dalam pelatihannya, dan dipimpin oleh tim pengabdian dari prodi PGSD bahwa Wizer.me merupakan platform yang praktis, menarik, dan menghemat waktu guru dalam memberikan evaluasi kepada siswannya. Dengan demikian, media pembelajaran Wizer.me layak diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

Metode yang digunakan oleh peneliti mempunyai perbedaan. Metode yang dilakukan oleh Sobri, dkk., ialah pengabdian masyarakat, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif dengan observasi langsung ke sekolah lokasi penelitian.

SMP IP yakin Jakarta Barat menjadi lokasi penelitian karena jarak

strategis untuk dijangkau oleh peneliti. Selain itu, SMP IP Yakin Jakarta menarik karena guru masih memanfaatkan kertas menjadi lembar kerja siswa dibanding lembar kerja yang variatif.

Berdasarkan dari beberapa penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran Wizer.me, peneliti tertarik untuk mencoba dan memanfaatkan media pembelajaran Wizer.me sebagai Lembar Kerja Siswa. Pembaruan dari penelitian ini adalah peneliti memfokuskan pada pemanfaatan *website* Wizer.me dengan Canva sebagai bantuannya dalam memberikan video pembelajaran serta lembar kerja siswa. Latar belakang tersebut dilakukan karena Wizer.me merupakan media pembelajaran berbentuk lembar kerja yang apabila dimodifikasi dengan bantuan aplikasi lainnya dapat memberikan kemudahan bagi siswa bukan hanya memperoleh soal saja, tetapi juga bisa mempelajari materi yang disesuaikan dengan soal.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mengambil judul penelitian *Pemanfaatan Media Pembelajaran Website Wizer.me Berbantuan Canva pada Pelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel*. Bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang dipilih dengan materi teks fabel karena identik dengan narasi yang dianggap

membosankan jika model soal hanya berupa tulisan saja. Dengan pemanfaatan Wizer.me, terjadi pembaharuan bentuk soal yang lebih menarik dan mudah dipahami. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *website* Wizer.me Berbantuan Canva pada pelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif digunakan karena mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci berupa kata-kata atau kalimat yang memiliki makna sesuai dengan kondisi lapangan yang sebenarnya (Nugrahani, 2014). Data penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP IP Yakin Jakarta. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi lapangan. Dalam pengumpulan data menggunakan *website* Wizer.me yang telah dimodifikasi menggunakan link aplikasi Canva untuk diterapkan kepada siswa kelas VII B di dalam kelas dan kuesioner berbentuk *google form* untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran Wizer.me sebagai Lembar Kerja Siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik catat dengan menuangkan hasil responden dari berbagai pertanyaan di kuesioner ke dalam

tulisan dengan mendeskripsikan skor pada setiap aspeknya. Skor penilaian menggunakan skala likert untuk mengukur pandangan, sikap, atau pendapat individu maupun kelompok pada bentuk fenomena sosial. (Handrianus et al., 2019; Afifah, & Mulyono, 2018; Saputra & Nugroho, 2017). Skor penilaian tersebut dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

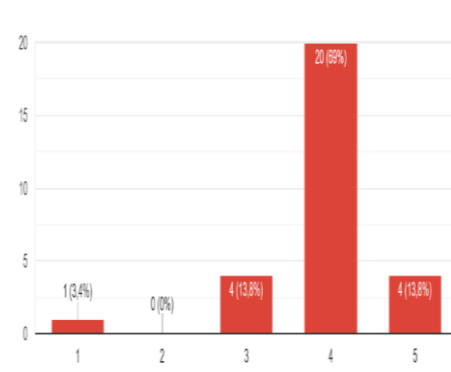
Tabel 1. Skala Penilaian Pemanfaatan Media Pembelajaran website Wizer.me Berbantuan Canva

Penilaian	Skala
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

HASIL PEMBAHASAN

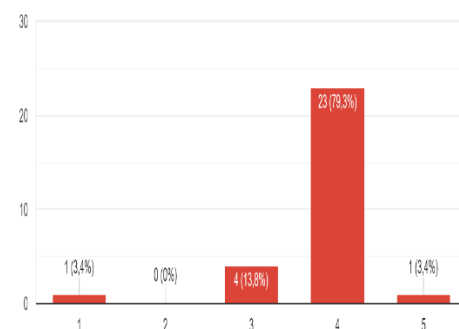
Berdasarkan hasil penelitian dari penyebaran kuesioner dalam bentuk *google form* kepada siswa kelas VIII B SMP IP Yakin Jakarta, diperoleh sebanyak 29 siswa dari 30 siswa yang merespon kuesioner yang telah dibagikan secara *online*. Dari pengisian kuesioner tersebut, dijabarkan data responden sebagai berikut.

1. Saya menyukai media pembelajaran Wizer.me



Data tabel di atas, sebanyak 69 % siswa kelas VIII B menyukai media pembelajaran *wizer.me*, 13,6% siswa sangat menyukai media pembelajaran *wizer.me*, 13,6% siswa memilih netral menyukai media pembelajaran *wizer.me*, dan 3,4% siswa tidak menyukai media pembelajaran *wizer.me*. Artinya siswa kelas VII B SMP IP Yakin Jakarta menyukai media *Wizer.me*.

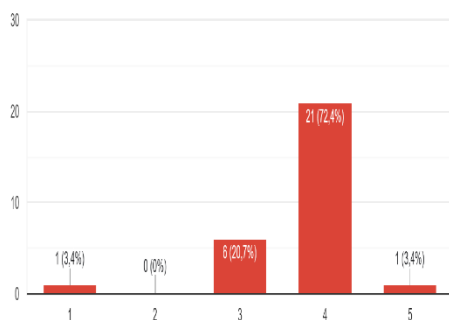
2. Media pembelajaran Wizer.me cocok untuk materi Teks Fabel



Data tabel di atas nomor 2, menunjukkan bahwa 79,3% siswa

setuju media *wizer.me* cocok digunakan dalam materi Teks Fabel, 3,4% siswa sangat setuju media *wizer.me* cocok digunakan dalam materi Teks Fabel, 13,6% siswa memilih netral media *wizer.me* cocok digunakan dalam materi Teks Fabel, dan 3,4% siswa tidak setuju media *wizer.me* cocok digunakan dalam materi Teks Fabel. Disimpulkan bahwa media *wizer.me* cocok digunakan untuk materi teks fabel.

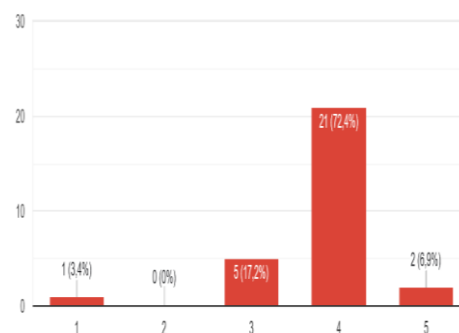
3. Kesesuaian materi pembelajaran dengan Lembar Kerja Siswa (kuis) Wizer.me



Tabel di atas memberikan gambaran bahwa sebanyak 72,4% siswa kelas VII B setuju, 3,4% sangat setuju, 20,7% memilih netral, dan 3,4% tidak setuju jika materi Teks Fabel sudah sesuai dengan penggunaan media *wizer.me* sebagai Lembar Kerja Siswa. Disimpulkan bahwa siswa

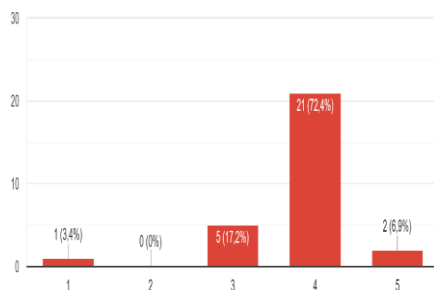
kelas VII B cocok *wizer.me* menjadi Lembar Kerja Siswa untuk evaluasi materi teks fabel.

4. Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran Wizer.me sebagai kuis dibandingkan dengan *paper* (menjawab soal di kertas).



Dari tabel di atas menunjukkan sebanyak 72,4% siswa kelas VIII B tertarik menggunakan media pembelajaran *wizer.me* daripada menggunakan kertas (*paper*), 6,9% sangat tertarik menggunakan media pembelajaran *wizer.me* daripada menggunakan kertas, 17,2% netral menggunakan media *wizer.me* maupun media kertas, dan 3,4% tidak tertarik menggunakan media pembelajaran *wizer.me* dan memilih menggunakan media kertas. Dapat disimpulkan siswa kelas VII B lebih menyukai *wizer.me* sebagai kuis atau lembar kerja dibandingkan dengan media kertas.

5. Media pembelajaran Wizer.me berbantuan Canva memudahkan saya dalam mengakses materi pembelajaran Teks Fabel.



Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 72,4% siswa kelas VIII B merasa mudah menggunakan media *wizer.me* khususnya dalam mengakses materi Teks Fabel, 6,9% siswa sangat setuju mudahnya mengakses media *wizer.me*, 7,2% siswa memilih netral, dan 3,4% siswa tidak setuju media *wizer.me* dapat mudah diakses. Hal tersebut disebabkan oleh sulitnya akses jaringan internet. Artinya, materi teks fabel mudah dipahami oleh siswa karena menjadikan *wizer.me* sebagai lembar kerja siswa dalam evaluasi pembelajaran.

PEMBAHASAN

a. Pemanfaatan Media Pembelajaran Website Wizer.me Berbantuan Canva

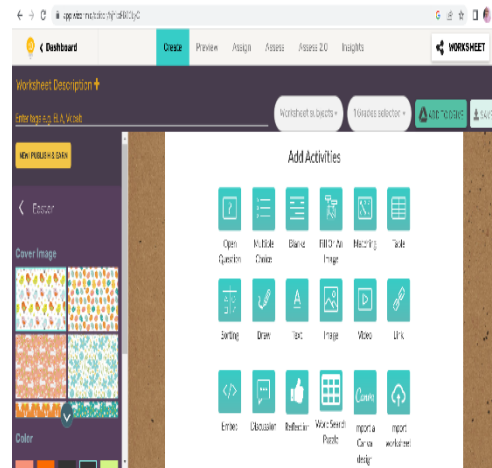
Media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pengetahuan berperan penting dalam proses belajar (Isratul, 2019). Guru sebagai agen dalam berhasilnya kegiatan belajar mengajar di sekolah harus inovatif dan melek terhadap perkembangan teknologi yang kian cepat. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam memberikan materi hingga Lembar Kerja Siswa. Wizer.me sebagai media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan dengan ragam soal yang disuguhkan dengan kemudahan aksesnya. Wizer.me dapat diakses dalam tautan ini <https://app/wizer.me>.



Gambar 1. Tampilan depan website Wizer.me

Gambar di atas merupakan laman awal ketika mengakses *website* Wizer.me. Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplor kreativitas dalam membuat Lembar Kerja Siswa yang menarik. Penelitian ini mencoba menggunakan Wizer.me dalam membuat soal Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi Teks Fabel. Guru atau pembuat soal dapat berkreasi sebebas mungkin dengan cukup mengklik *create worksheet* dan akan muncul template-template soal yang menarik.

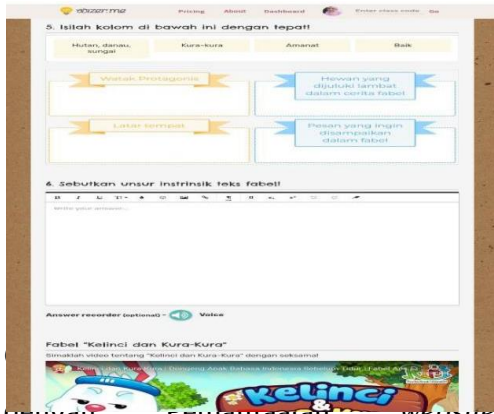
Saat masuk dalam proses pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKS), guru dapat memanfaatkan fitur soal yang cukup variatif seperti pilihan ganda (*multiplechoice*), mencocokkan pasangan (*matching*), soal rumpang (*blank*), esai (*text*), mencantumkan link, dan fitur lainnya. Guru juga bisa memanfaatkan Wizer.me sebagai wadah untuk refleksi siswa dengan memanfaatkan fitur video yang terhubung dengan aplikasi *youtube*. Pemanfaatan refleksi siswa dapat memberikan peningkatan keberhasilan dan mengurangi rasa bosan atau jenuh yang sering kali dialami oleh siswa ketika mengisi Lembar Kerjanya.



Gambar 2. Fitur Soal dalam *website* Wizer.me

Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja interaktif Wizer.me dalam penelitian ini memberikan daya tarik visual yang membuat siswa semangat tidak bosan. Peneliti membuat karya lembar kerja dengan memanfaatkan fitur soal pilihan ganda, mencocokkan pasangan, *shorting*, esai, dan satu video refleksi. Ketika menyusun soal-soal tersebut, media Wizer.me memberikan kemudahan dengan adanya sistem otomatis dalam menyortir dan memberikan skor nilai pada setiap jenis soal. Skor penilaian pun bisa diatur oleh pembuat soal dengan masing-masing seberapa besar tingkat kesulitan soal. Hasil lembar kerja siswa juga secara otomatis akan masuk dalam riwayat penelusuran soal yang telah dibuat. Wizer.me mempunyai fitur yang menjadi ciri

khasnya yaitu guru dapat memberikan apresiasi secara objektif kepada masing-masing siswa dalam bentuk *feedback*.



dengan memanfaatkan website Wizer.me dalam pelajaran Teks Fabel.

Efektifitas akses media pembelajaran Wizer.me sebagai lembar kerja interaktif, memanfaatkan aplikasi Canva dalam mempermudah mendapatkan link yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas 8B SMP IP Yakin Jakarta, Canva cukup membantu akses seluruh siswa kelas VIII B untuk mencoba dan mengisi lembar kerja yang telah dibuat menggunakan media Wizer.me.

Canva yang dikenal sebagai aplikasi edit gambar atau video, ternyata juga bisa dimanfaatkan sebagai perantara dalam menghubungkan media Wizer.me.

Aplikasi Canva digunakan sebagai *hyperlink* oleh peneliti untuk menghemat ruang dalam melakukan pembaruan lembar kerja dengan materi pelajaran Teks Fabel. Dalam penerapan kepada siswa kelas VIII B, link canva sangat memberikan kemudahan dengan hanya mengklik satu link dan dapat memperoleh beberapa akses belajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar di sekolah dapat lebih menarik dan mengasyikan.



Gambar 4. Media Pembelajaran Wizer.me Berbantuan Canva pada Pelajaran Teks Fabel

b. Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran website Wizer.me Berbantuan Canva Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai pemanfaatan media pembelajaran Wizer.me berbantuan Canva, maka peneliti juga mencoba



media tersebut kepada siswa kelas VIII B SMP Yakin Jakarta. Penelitian dilakukan dengan observasi langsung masuk ke kelas kemudian mendeskripsikan mengenai media pembelajaran Wizer.me serta masing-masing mengakses media pembelajaran ini dari link yang telah dibuat dan dibagikan melalui grup *WhatsApp* kelas. Terdapat dua link atau tautan yang disebar, yaitu link untuk mengakses media pembelajaran Wizer.me dan kuesioner menggunakan bantuan *hyperlink* Canva. Setelah siswa kelas VIII B yang berjumlah 30 orang mengakses dan mengisi lembar kerja dari media Wizer.me, masing-masing siswa langsung mengisi kuesioner pada link kedua. Dari 30 siswa yang ada dalam kelas tersebut, 29 siswa merespon kuesioner tersebut.

Hasil kuesioner mengenai pemanfaatan media pembelajaran Wizer.me berbantuan Canva hampir 80 persen menjawab bahwa media Wizer.me bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif khususnya untuk Lembar Kerja Siswa. Dilihat dari respon siswa kelas VIII B SMP IP Yakin, hampir 3/4 keseluruhan siswa menyukai media pembelajaran *website* Wizer.me.

Hasil kuesioner sebanyak 22 siswa setuju dan 2 siswa sangat setuju dengan Wizer.me sebagai media pembelajaran. Media tersebut cukup bermanfaat dan memperoleh 75,9 % karena untuk pertama kalinya siswa kelas VIII B mencoba lembar kerja interaktif, sehingga membuat rasa penasaran dan tertarik terhadap media tersebut. 3 siswa memilih netral karena masih bingung dengan media pembelajaran interaktif. Sedangkan terdapat 2 siswa memilih sangat tidak setuju sebab lebih menyukai media visual. Dengan demikian, media pembelajaran Wizer.me bisa digunakan dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan pengenalan media pembelajaran Wizer.me dan hasil kuesioner terhadap satu kelas VIII B yang menghasilkan lebih dari setengah siswa menyukai media pembelajaran. Kesukaan siswa-siswa tersebut menarik perhatian dan mencoba media dengan seksama. Sebanyak 2 siswa sangat setuju dengan media Wizer.me dibandingkan media konvensional, 21 siswa menjawab tertarik menggunakan media Wizer.me dibandingkan media kertas atau *paper* sebagai lembar kerja, 5 siswa memilih netral karena butuh jaringan yang

stabil dalam mengakses media pembelajaran Wizer.me, dan 1 siswa memilih jawaban sangat tidak setuju media Wizer.me dijadikan lembar kerja karena belum memiliki *gadget*. Wizer.me sebagai lembar kerja memperoleh 72,4% sebagai media yang cukup layak untuk dimanfaatkan sebagai lembar kerja.

Siswa kelas VIII B juga menyukai media Wizer.me untuk pelajaran Bahasa Indonesia terlebih pada materi Teks Fabel. Sebanyak 23 siswa setuju dan 1 siswa sangat setuju bahwa Teks Fabel cocok dijadikan sebagai materi evaluasi siswa menggunakan Wizer.me dengan alasan bahwa pengerjaan soal seringkali masih sering menggunakan media konvensional atau tulis tangan yang dianggap membosankan dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan umumnya tentang narasi. Media pembelajaran Wizer.me berbentuk *website* memberikan suasana hati yang riang bagi siswa kelas VIII B sehingga dalam menciptakan pikiran terbuka dalam mengisi soal yang diberikan. 4 siswa memilih netral karena teks fabel dianggap lebih sering dipaparkan dengan mendongeng oleh guru, dan 1 siswa memilih sangat tidak setuju sebab

materi Teks Fabel lebih cocok menggunakan media tulis tangan yang diiringi dengan hobi siswa tersebut dalam bidang tulis. Kriteria ini ketika dipersentase memperoleh skor 79,3% dan layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar jangka panjang. Media pembelajaran Wizer.me disukai untuk materi Teks Fabel karena adanya kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan Lembar Kerja Siswa yang dibuat, sehingga memudahkan para siswa kelas VIII B dalam memahami segala aspek mengenai Fabel. Hal tersebut terdeskripsikan pada hasil kuesioner yang diisi dengan sebanyak 21 dari 29 siswa setuju dengan adanya keselarasan materi dengan lembar kerja, 1 siswa sangat setuju dan antusias dengan adanya Wizer.me dipadukan dengan materi pembelajaran Teks Fabel yang tergabung dalam sebuah video pembelajaran. 6 siswa netral dan 1 siswa sangat tidak setuju dengan kesesuaian materi dan lembar kerja yang diberikan. Angka 72,4% menghasilkan bahwa rata-rata siswa setuju terhadap kesesuaian proses belajar.

Pemanfaatan media Wizer.me bekerjasama dalam prosesnya dengan aplikasi Canva sebagai perantara antarmedia. Berbantuan aplikasi Canva, siswa kelas VIII B juga menyukai media wizer.me berbantuan Canva. Alasan rata-rata mereka menyukai karena Canva aplikasi yang telah dikenal banyak siswa dan hampir digunakan dalam tugas foto atau video. Oleh karena itu, ketika media pembelajaran Wizer.me berbantuan dengan Canva, menjadi sebuah media yang efisien dalam satu kali klik. Hasil kuesioner menunjukkan sebanyak 19 siswa setuju dengan media Wizer.me berbantuan Canva, 3 siswa sangat setuju, 6 siswa lebih memilih netral, dan 1 memilih sangat tidak setuju. Persentase dari jawaban tersebut diperoleh 65,5% dan cukup sebagai media pembelajaran yang mempergunakan media lain sebagai alat bantu aksesnya.

Kesukaan terhadap bantuan Canva dalam media pembelajaran Wizer.me membuat para siswa merasa lebih mudah mengakses materi Teks Fabel. Faktor dominasi siswa setuju karena keefektifan dan efisiensi ruang akses dalam belajar. Kuesioner memberikan hasil sebanyak 21 siswa setuju dengan

media Wizer.me berbantuan Canva dalam materi Teks Fabel, 2 siswa sangat setuju, 5 lebih netral, dan 1 siswa memilih sangat tidak setuju. Hasil tersebut dipresentasikan mendapatkan 72,4% dan termasuk kategori cukup baik untuk diterapkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif.

PENUTUP

Berdasarkan dari penerapan mengenai pemanfaatan media pembelajaran Wizer.me berbantuan Canva pada pelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel pada kelas VIII B SMP IP Yakin Jakarta, maka dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran Wizer.me efektif sebagai Lembar Kerja Siswa yang interaktif dengan mendeskripsikan beberapa fitur soal yang beragam dan mencoba media tersebut secara langsung di dalam kelas. Media Wizer.me dengan bantuan Canva memberikan ketertarikan kepada para siswa dalam mengisi soal yang diberikan. Implementasi dari penerapan media tersebut disimpulkan juga dalam hasil kuesioner yang diisi oleh 29 dari 30 siswa. Hasil tersebut diperoleh sekitar 70% siswa kelas VIII B di SMP IP Yakin Jakarta siap menjadikan media *wizer.me* sebagai lembar kerja siswa yang lebih menarik dan optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN. In *Lantanida Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Ayunda, V., Putri, R., & Indrawati, D. (2021). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 9).
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran* (Issue 4). www.juliwi.com
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. S., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handrianus, V. P., Widiatry, Priskila, R., & Bagus, P. A. A. P. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Miftah, M. (2014). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, 2(1).
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Rahmadani, E., & Azirila Putri, F. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptif Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan. In *BAHAS* (Vol. 32).
- Rahmatullah, Inanna, & Tenri Ampa, A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). www.canva.com.
- Safitri, O. N., & Mulyani. (2022). *Pengembangan Media E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me 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*.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, N. A., Fauzi, A., Zain, L. W., & Amrullah. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN WORKSHEET INTERAKTIF DENGAN WIZER.ME UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 26 MATARAM. *Jurnal Warta Desa*, 4(2), 118–124.
- Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.