
Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Wizeer.Me untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Rizki Tri Noviani¹, Susilawati², Erna Labudasari³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: novi30483@gmail.com¹, susilawati@umc.ac.id², erna.labudasari@umc.ac.id³

Article History:

Received: 20 Juli 2024

Revised: 05 Agustus 2024

Accepted: 07 Agustus 2024

Keywords: *Problem Based Learning, Media Wizzer.me, IPA.*

Abstract: *This researcher aims to: 1) utilize learning media based on the Problem Based Learning learning model assisted by wizzer.me media in science subjects; 2) find out what factors hinder the improvement of student learning outcomes at SD Negeri III Lohbener; 3) find out to what extent the wizzer.me learning media is able to improve student learning outcomes in science subjects at SD Negeri III Lohbener, Indramayu Regency. This research uses stages: Planning, Action, Observation and Evaluation. This research was carried out at SD Negeri III Lohbener, which is located in Lohbener village, Lohbener sub-district, Indramayu Regency. Data sources were obtained through: interviews, observations, documentation, cycle I activities, cycle II activities. Thus, from the statement above, the researcher can conclude that: 1) through the use of assisted media, namely wizzer.me, in collaboration with Problem Based Learning learning media, it turns out that there are many benefits, including: (a) the existence of assisted media, wizzer.me, students are able to understand the material which has been conveyed, (b) the use of media with the Problem Based Learning learning model in learning is very effective and suitable for improving student learning outcomes (c) students study material continuously according to students' needs without making them feel bored or bored in learning. 2) The obstacle in using wizzer.me assisted media is that when accessing requires internet with full signal strength and with the many features of wizzer.me there are still paid features to be able to access the media. 3) Using the Problem Based Learning learning model assisted by wizzer.me media is able to improve student learning outcomes in science subjects, this is because students are interested in using wizzer.me media and this media is able to strengthen students' memory of the material presented by the teacher.*

PENDAHULUAN

Dari hasil observasi awal dilakukan penelitian di SDN III Lohbener pada kelas V yaitu dengan wali kelas ibu Suwarni, S.Pd. ditemukan beberapa masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas yaitu peserta didik susah untuk berkonsentrasi pada saat pembelajaran

berlangsung, peserta didik kurang bersemangat saat memperhatikan guru, peserta didik terlihat bosan dan jenuh, kurang meningkatnya hasil belajar siswa, kemudian monotonnya tampilan evaluasi peserta didik yang hanya menggunakan kertas. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam belajar karena media yang digunakan kurang interaktif, maka akan berdampak pada peserta didik dengan hasil belajar siswa di kelas. Dari permasalahan ini adanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu pada model pembelajaran serta media yang digunakan kurang interaktif, terlebih pada mata pelajaran IPA. Menurut Susilawati (2018) memperluas materi pelajaran seperti pada mata pelajaran IPA untuk diaplikasikan kepada guru dengan menyesuaikan situasi dan kondisi siswa, karena IPA adalah mata pelajaran pasti yang dimana antara guru dan peserta didik harus mencari sebuah fakta dalam pembelajaran IPA. Sehingga dari hasil observasi yang diteliti dan menemukan beberapa masalah pada peserta didik maka mencari tahu solusi dari masalah tersebut agar peserta didik memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi yang dipaparkan perlu adanya tindak lanjut berupa solusi dari permasalahan tersebut contohnya, dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) karena model pembelajaran ini mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan kemampuan peserta didik berpikir kritis sehingga mereka menemukan pengetahuan baru. Dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) peserta didik akan diberikan pertanyaan pemantik atau pertanyaan kontekstual yang akan diberikan kepada siswa. Menurut Wardani & Nur'aini (2020) dari beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Dengan begitu cocok dikaitkan dengan mata pelajaran IPA di kelas V pada materi wujud zat dan perubahannya dengan menggunakan media aplikasi wizeer.me.

Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai karena penggunaan model ini membutuhkan persiapan dalam mengajar seperti adanya media dan alat peraga secara kompleks. Menurut Sani (2014) sintak pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yaitu terdapat lima tahap: memberikan orientasi permasalahan kepada peserta didik, mengorganisasikan peserta didik untuk menyelidiki, pelaksanaan investigasi, mengembangkan dan menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.

Dari model pembelajaran yang interaktif yang sudah ditetapkan maka guru harus dapat memberikan arahan, bimbingan, serta meninjau adanya peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat menyelesaikan masalah pada SDN III Lohbener yaitu aplikasi wizeer.me. menurut Basrina. Yulya, dkk (2023) bahwa wizeer.me adalah lembar kerja siswa online gratis, penggunaannya mudah, dapat diakses di manapun, kemudian mempermudah guru untuk melakukan evaluasi siswa dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, serta pembelajaran menggunakan aplikasi wizeer sangat interaktif dan multimedia. Namun di samping itu terdapat kekurangan pada media aplikasi wizeer.me yaitu jika tidak menggunakan internet maka wizeer tidak dapat diakses, karena menggunakan teknologi jauh terdapat beberapa guru yang tidak dapat menggunakan karena minimnya IT.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkat Sekolah Dasar. PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan peneliti berbentuk kajian observasi/ rasional. Sanjaya (Hafizah:2014) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang didalamnya terdapat

intervensi atau perlakuan tertentu untuk perbaikan kinerja dalam dunia nyata. Maka dari itu PTK dalam sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang akan diselesaikan pada saat proses pembelajaran bersama langkah-langkah dan model yang digunakan guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.

Desain penelitian ini berkaitan dengan kerangka penelitian yang terdapat di BAB II yaitu terdiri dari dua siklus atau lebih karena peneliti menggunakan siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan taggart yang memiliki daur siklus yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflect). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua baik siswa, guru, sekolah, maupun peneliti lain. Dengan harapan memberikan pemahaman terkait penerapan *Problem Based Learning* (PBL) pada aplikasi Wizer.me bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN III Lohbener.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti meninjau permasalahan yang akan diteliti, menyusun rumusan masalah, menyusun rencana tindakan, penerapan model pembelajaran, serta indikator.

2. Tindakan

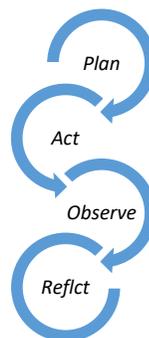
Tindakan dalam hal ini yaitu dengan menerapkan rancangan sudah dibuat, yaitu dengan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan aplikasi wizer.me mata pelajaran IPA pada materi perubahan perubahan wujud benda.

3. Pengamatan

Tahap ini dilakukan pada saat langkah-langkah pembelajaran berlangsung (pada waktu bersamaan) yang dilakukan oleh pengamat peneliti.

4. Refleksi

Tahap terakhir yaitu refleksi dengan menilai dan mengemukakan kembali apa yang sudah dilaksanakan dan terjadi agar memperoleh informasi bagi siklus selanjutnya pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan aplikasi wizer.me mata pelajaran IPA pada materi perubahan perubahan wujud benda kelas V SDN III Lohebener.



Gambar 1. Model siklus tindakan kelas menurut Kemmis dan McTaggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

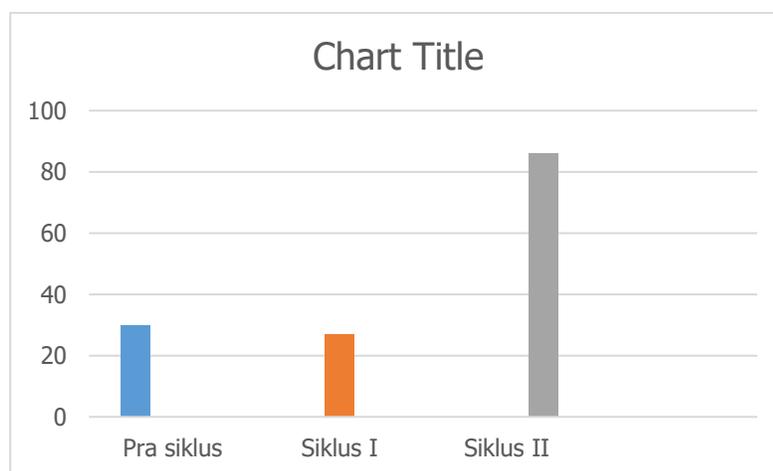
Penelitian ini dilakukan sampai dua siklus yaitu tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media wizzer.me di kelas V untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada siklus I pertemuan 1, siswa melakukan kegiatan menyimak materi yang

diberikan tentang sifat-sifat benda dan perubahan wujudnya. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan mengikuti sintak PBL serta materi yang dibahas di pertemuan 1 yaitu tentang sifat-sifat benda (padat, cair, gas), kemudian mengenalkan media berbantu yaitu wizzer.me kepada siswa menggunakan Chromebook dengan membuat kelompok belajar. Pemberian soal tes kepada siswa dan LKPD kelompok agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Setelah pertemuan pertama selesai maka akan berlanjut di pertemuan 2 dengan materi perubahan wujud benda yang terdiri dari 7 perubahan maka akan diambil hanya 3 saja yaitu mencair, membeku dan menyublim. Kemudian membentuk sebuah kelompok belajar seperti di pertemuan 1, setelah pembentukan kelompok dan pemberian materi siswa akan diajak untuk bermain games pada media pembantu wizzer.me. media yang dapat mempertegas kemampuan materi yang didapat oleh siswa. Dengan begitu akan ada pemberian soal tes individu, pretest dan posttest dan LKPD kelompok dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus I. disamping itu guru akan menilai keaktifan siswa serta mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada siklus II, penelitian akan melakukan hal sama seperti pada di siklus 1 yaitu mengetahui hasil belajar siswa yang dimana akan terdapat peningkatan yang terlihat dari siklus 1 dan siklus II. Materi yang disampaikan pada siklus II di pertemuan 1 yaitu masih tentang perubahan sifat-sifat benda, namun materi yang akan dibahas yaitu point yang belum tersampaikan pada di siklus I pertemuan 2 yaitu menguap, mengkristal, mengembun. Pemberian materi kepada siswa, pembentukan kelompok belajar, mempertegas materi yang disampaikan dengan bermain menggunakan media berbantuan wizzer.me pada pembelajaran berlangsung. Pemberian soal tes kepada siswa. Setelah pertemuan 1 di siklus II selesai maka kan berganti ke pertemuan 2 pada siklus II, yaitu dengan pemberian materi faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan benda. Adanya pemberian materi pada siswa, bermain games media wizzer.me secara berkelompok, pembagian soal tes pada setiap siswa baik itu soal evaluasi, serta LKPD berkelompok. Kemudian seperti biasa terdapat penutup yaitu dengan mengadakan evaluasi pada siswa tentang materi yang sudah diberikan.

Table 1. Nilai peningkatan tes evaluasi hasil belajar IPA siswa kelas V

| Katagori | Presentase | | |
|----------|--|----------------|---------------|
| | Nilai peningkatan tes evaluasi hasil belajar IPA siswa kelas V | Prasiklus: 30% | Siklus I: 27% |



Gambar 2. Peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus

Pada gambar 2. Ini menjelaskan bagian persentase pra siklus terdapat di 30%, Serta pada

siklus I pada tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat siswa tuntas belajar terdapat 8 siswa dengan mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan siswa yang tidak tuntas terdapat 22 siswa dengan nilai dibawah KKM, dengan KKM sekolah yaitu 70. Dengan rata-rata nilai siswa yaitu 60%, persentase siswa tuntas belajar 27%, dan siswa belum tuntas belajar 73%. Sedangkan pada siklus II terlihat peningkatan yang cukup baik. Dimana angka siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM terdapat 26 siswa, sedangkan siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM terdapat 4 siswa. Perhitungan nilai diatas dijabarkan bahwa jumlah nilai yang diperoleh itu didapatkan dari soal tes evaluasi siswa yang dijumlahkan semua kemudian dibagi dengan jumlah siswa di kelas V, akhirnya memperoleh nilai rata-rata 78,5%, perhitungan nilai siswa tuntas didapatkan dari hasil observasi guru yang melihat aktivitas siswa dikelas serta kesesuaian nilai yang sudah diatas KKM berjumlah 26 siswa kemudian dikali 100 dan dibagi jumlah siswa yaitu 30 maka diperoleh nilai 86,67% siswa yang tuntas, kemudian nilai siswa belum tuntas terdapat 4 siswa yang masih dibawah KKM lalu dikali 100 dan dibagi jumlah siswa kelas V berjumlah 30 yaitu 13,33% siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Maka dapat disimpulkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I menuju siklus II yaitu 59,67% atau jika dibulatkan menjadi 60%.

Pembahasan

Pada pembahasan kali ini peneliti menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media berbantu wizzer.me pada mata Pelajaran IPA kelas V SDN III Lohbener. Media tersebut belum pernah digunakan guru pada saat pembelajaran dikelas dengan begitu peneliti meminta izin kepada sekolah dan wali kelas V untuk menggunakan media tersebut pada pembelajaran IPA di kelas V materi sifat-sifat benda dan perubahannya. Media tersebut sangat berdampak pada semangat siswa dalam belajar. Siswa menjadi bersemangat dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap media pembelajaran tersebut. Menurut para ahli mengatakan bahwa kopniak (2018) website wizzer.me it memudahkan guru untuk menambahkan video, audio, gambar yang dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga siswa dapat belajar dengan gaya visual maupun auditori untuk memudahkan pembelajaran di kelas. Media wizzer.me sangat membantu guru dalam mengingat Kembali materi yang sudah dijelaskan pada pembelajaran sebelumnya. Idyawati (2023) wizer.me merupakan media berbasis internet berkecepatan tinggi, yang digunakan untuk membuat media interaktif dan digunakan secara gratis. Dengan begitu banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan pada media wizzer.me, kemudian media inipun dapat diakses dimanapun karena hanya menggunakan internet sebagai alat penghubung akses.

1. Perencanaan media pembelajaran wizzer.me pada pembelajaran IPA kelas V di SDN III Lohbener

Perencanaan media berbantu wizzer.me adalah media sebagai fasilitas pembelajaran yang menggunakan beberapa rancangan yaitu RPP, wawancara pra siklus, observasi penelitian guru dan siswa, soal tes evaluasi, LKPD kelompok. E-LKPD adalah suatu bahan penunjang evaluasi siswa pada saat pembelajaran namun berbasis teknologi. Menurut Nasution (2020) website wizzer.me dapat dikatakan sebagai E-LKPD interaktif yang digunakan untuk kemampuan listening pada siswanya. Dengan adanya media berbantuan ini siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif pada pembelajaran berlangsung. Dengan adanya perencanaan pada pembelajaran diusahakan pembelajaran di kelas sesuai dengan struktur yang sudah diharapkan oleh peneliti.

2. Penerapan media pembelajaran wizzer.me pada pembelajaran IPA kelas V di SDN III Lohbener

Penerapan media wizzer.me pada pembelajaran di kelas V mata Pelajaran IPA materi

sifat-sifat benda dan perubahan wujudnya dengan mempersiapkan media berbantuan yaitu wizzer.me kepada siswa dengan tujuan agar siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan begitu Menurut Kopniak (2018) bahwa website wizeer adalah aplikasi yang memudahkan Pendidikan pada saat proses pembelajaran di kelas dengan menambahkan video, audio, gambar langsung yang diletakkan pada lembar kerja sehingga siswa belajar menggunakan gaya visual ataupun auditori sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penerapannya dilakukan dengan memberikan materi yang berasal dari website <https://app.wizer.me/> terlebih dahulu oleh guru kemudian setelah pemberian materi siswa diperkenalkan dengan penggunaan media wizzer.me yang Dimana media tersebut dimainkan secara berkelompok, media tersebut bertujuan untuk memperkuat materi yang sudah disampaikan sebelumnya dengan begitu siswa akan lebih paham dan mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, kemudian setelah mengerjakan soal yang terdapat di wizzer.me, siswa diberikan LKPD kelompok dengan tujuan untuk dapat melihat apakah berhasil model pembelajaran yang digunakan peneliti kepada siswa pada pembelajaran kali ini. Kemudian siswa diarahkan untuk mempresentasikan hasil LKPD kelompok tersebut di depan kelompok lainnya, mendekati evaluasi siswa akan diberikan soal tes evaluasi mandiri dengan tujuan peneliti dapat melihat hasil belajar siswa yang telah disampaikan. Siswa akan dipersilahkan untuk bertanya dan menjawab jika sekiranya terdapat materi yang kurang dimengerti.

3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN III Lohbener menggunakan media berbantu wizzer.me

Pada hasil wawancara pra penelitian, peneliti meneliti di SDN III Lohbener kabupaten Indramayu pada kelas V dengan nilai hasil belajar siswa yang cukup kurang. Menurut Syifa Nurfajri, dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Wizeer.me Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa” bahwa model pembelajaran Problem based learning merupakan strategi yang membantu siswa menjadi pemecah masalah, pemikir kritis dan kreatif ketika dihadapkan pada tantangan, ditambah berbantuan media interaktif yaitu wizer.me yang memiliki berbagai materi dan soal pembelajaran dikmas secara interaktif oleh pembuatnya yaitu guru.

Penelitian pra siklus didapatkan dari mewawancarai guru di SDN III Lohbener serta meminta nilai mata Pelajaran IPA pada wali kelas V. dengan begitu setelah mendapatkan informasi oleh wali kelas peneliti memutuskan untuk meminta izin melaksanakan penelitian di SDN III Lohbener di kelas V pada mata Pelajaran IPA model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media wizzer.me untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pada saat observasi sebelum Tindakan penelitian dimulai banyak siswa yang masih mengobrol dan tidak semangat pada saat Pelajaran dimulai, serta ditambahkan oleh wali kelas yang kurang nya semangat belajar pada siswa.

Setelah penelitian pra siklus dilaksanakan peneliti melakukan penelitian siklus I pada tanggal 27-28 Maret 2024. Peneliti pelaksanaan siklus I dengan adanya pertemuan satu dan pertemuan dua. Dengan begitu pada penelitian siklus I masih belum terlihat pencapaian hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan wizzer.me yang masih rendah karena nilai yang didapatkan dibawah KKM yaitu dengan persentase siswa yang belum tuntas adalah 78%, sedangkan pada penelitian siklus II sudah terlihat adanya peningkatan dari hasil belajar siswa dimana siswa pada penelitian siklus II sudah terlihat perbandingan adanya peningkatan di siklus II dibanding pada siklus I. setelah melaksanakan penelitian dua siklus yaitu siklus I dan siklus II hasil penelitian Tindakan kelas

pada siswa dari pertemuan ke pertemuan.

Pada siklus I terdapat kelemahan kegiatan penelitian di kelas V SDN III Lohbener yaitu kurang optimal pengamatan observasi pada respon siswa, aktivitas siswa sehingga kegiatan belajar dikelas tidak maksimal yang membuat masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Persentase nilai pra siklus, siklus I dan II berbeda-beda, untuk nilai pra siklus dan siklus I hanya beda tipis, sedangkan untuk di siklus II sudah terlihat peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil nilai siswa di atas KKM. peneliti mengatasi masalah dan kelemahan yang ada pada di siklus I diperbaiki di siklus II dengan meningkatkan pengawasan, kepedulian pada saat mengajar di kelas sehingga pada siklus II terlihat hasil peningkatan belajar siswa.

Pada siklus II peneliti melaksanakan tindakannya sama halnya dengan kegiatan pada siklus I yaitu terdapat pertemuan satu dan pertemuan II, dengan siklus II terdapat perencanaan serta dilaksanakan pada tanggal 18-19 April 2024, Tindakan hasil, observasi dan refleksi. Dalam penelitian kali ini adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu 86% pada peserta didik di siklus II dengan keterangan siswa yang tuntas terdapat 26 siswa mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 4 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Pada siklus II membuktikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam hal pemahaman materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media whizzer.me.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran wizzer.me pada kelas V mata Pelajaran IPA materi sifat-sifat benda dan perubahannya SDN III Lohbener kabupaten Indramayu. Kegiatan pembukaan diawali dengan guru mengucapkan salam, mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum belajar, adanya Tindakan apersepsi ice breaking. Kegiatan materi akan dilakukan pemberian materi kepada siswa, pengenalan media wizzer.me tanya jawab, pengerjaan LKPD kelompok, memaparkan hasil siswa di depan teman-temannya. Kegiatan penutup dilakukan dengan adanya evaluasi materi (kesimpulan), mempersilahkan siswa untuk bertanya dan menjawab atau menambahkan, pemberian soal tes evaluasi mandiri bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, membaca doa selesai, mengucapkan salam, Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning terbukti terlihat pada hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan bertahap dengan berbantuan media wizzerme. Siswa kelas V berjumlah 30 siswa dengan hasil observasi siklus I kurang memuaskan dikarenakan banyak siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 73%, sedangkan siswa yang tuntas di atas KKM yaitu sebanyak 86%.

DAFTAR REFERENSI

- Azizi, A. (2019). Implementasi Problem Based Learning (PBL) dengan Bermain Peran (BP) terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandal*.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Erawati, N. K. E. N. K., Kadek, N. K. R. P. N., Purwati, R., Wayan, N. W. S. P. N., Putri, S., & Wardika, I. W. G. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer. Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. Puan Indonesia.
- Hamidah, N. Z. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Disposisi

- Matematis Siswa Smp Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Wizer. Me (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Prosiding Sesiomadika.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Setiawan, A. R. (2019). Penggunaan Mabadi „Asyroh dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. In Prosiding Seminar Nasional Biologi.
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat.
- Suhendar, U., & Ekayanti, A. (2018). Pembelajaran berbasis masalah sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran.
- Susilawati, S., Asyiah, N., & Iskandar, M. N. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan Aplikasi Liveworksheet bagi Guru SD. Warta LPM.
- Susilawati, -, Jannah, W. N., & Dianasari, -. (2018). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahan Ajar Ipa Calon Guru Sd. EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru.