



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS EVALUASI INTERAKTIF WIZER.ME DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH PROFESI KEGURUAN

Umi Muthiyah Wardatul Janah¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

umuthiyah@gmail.com¹, jasiah@ftikiainpalangkaraya.ac.id²

Abstract

This study aims to develop valid, practical, and effective teaching materials for the Teacher Profession course by utilizing interactive evaluation through Wizer.me. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The trial subjects were students of the Islamic Education (PAI) Study Program at the State Islamic University of Palangka Raya. Expert validation results show that the Wizer.me-assisted teaching materials are categorized as Very Valid (92.5%), with a Very Practical level (88.7%), and proven Effective in improving student learning outcomes based on the N-Gain test of 0.72 (high category). This development produced an interactive quiz product that excels in multimedia features and automatic assessment but requires a stable internet connection. Therefore, this teaching material product is expected to serve as an innovative alternative to support digital learning processes in higher education.

Keywords: *Teaching Materials, Interactive Evaluation, Wizer.me, Teacher Profession, ADDIE Model*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pada mata kuliah Profesi Keguruan yang valid, praktis, dan efektif dengan memanfaatkan evaluasi interaktif berbasis Wizer.me. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan Wizer.me ini memiliki kualitas Sangat Valid (92,5%), dengan tingkat kepraktisan Sangat Praktis (88,7%), dan terbukti Efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa berdasarkan uji N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi). Pengembangan ini menghasilkan produk kuis interaktif yang memiliki keunggulan dalam aspek multimedia dan penilaian otomatis, namun memerlukan koneksi internet yang stabil. Dengan demikian, produk bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran digital di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Evaluasi Interaktif, Wizer.me, Profesi Keguruan, Model ADDIE*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran di perguruan tinggi. Digitalisasi menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis, kolaboratif, dan fleksibel sesuai kebutuhan generasi digital native (Kusuma & Muharom, 2025). Pemanfaatan teknologi pendidikan kini bukan sekadar alat bantu, tetapi menjadi sarana utama dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Destiana et al., 2025). Pembelajaran digital juga mendukung pembentukan lifelong learning skills yang dibutuhkan di era global (S. Hidayat & Saripulloh, 2025).

Mata kuliah Profesi Keguruan memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi profesional calon guru. Mahasiswa dituntut memahami teori profesi, etika keguruan, serta keterampilan pedagogik yang aplikatif di lapangan (Rinto Alexandro et al., 2021). Dalam konteks pendidikan Islam, nilai-nilai keikhlasan, keteladanan, dan tanggung jawab sosial juga harus terintegrasi dalam pembelajaran (Iqbal et al., 2024). Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan perlu mendukung pembentukan karakter dan profesionalisme guru masa depan (Khoriidah et al., n.d.).

Kenyataannya, sebagian besar bahan ajar yang digunakan dalam perkuliahan masih bersifat tekstual dan konvensional. Penyajian materi yang monoton dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa (Izzah et al., 2024). Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan variasi dalam metode evaluasi, sehingga proses belajar cenderung berfokus pada hafalan (Fauzi et al., 2025). Padahal, bahan ajar yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar mahasiswa (Yuliana et al., 2021).

Evaluasi merupakan komponen esensial yang berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberi umpan balik kepada peserta didik. Namun, praktik evaluasi konvensional sering kali kurang menarik dan tidak memberi ruang partisipasi aktif mahasiswa (Judijanto et al., 2025). Evaluasi digital dianggap mampu memperbaiki hal tersebut karena memberikan pengalaman belajar yang lebih responsif dan real time (Al Fadillah & Akbar, 2024). Selain itu, integrasi teknologi evaluasi dapat membantu dosen menghemat waktu koreksi dan meningkatkan akurasi penilaian (Yusuf, 2025).

Salah satu inovasi yang dapat diintegrasikan adalah penggunaan Wizer.me, sebuah platform berbasis web untuk membuat worksheet dan kuis interaktif dengan berbagai tipe soal (Susanti et al., 2024). Wizer.me memungkinkan penyajian konten multimedia berupa video, gambar, dan audio yang mendorong pengalaman belajar lebih kaya (Siregar & Konten, 2024). Platform ini juga memberikan kesempatan bagi dosen untuk memantau kemajuan mahasiswa secara langsung (Firdani & Amir, 2025).

Kelebihan utama Wizer.me terletak pada kemampuannya memberikan penilaian otomatis dan umpan balik instan (Putri et al., 2024). Fitur interaktifnya mampu meningkatkan engagement mahasiswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Fadil & Ramli, 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi interaktif berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar hingga 30% dibandingkan dengan evaluasi manual (N. P. Y. Lestari et al., 2024). Selain itu, mahasiswa merasa lebih termotivasi karena sistem ini memungkinkan pembelajaran mandiri dan adaptif (Nugroho, 2024).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar mata kuliah Profesi Keguruan berbasis kuis interaktif menggunakan platform Wizer.me yang telah dikembangkan sebelumnya. Pengembangan ini mengadaptasi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka sistematis untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif (Branch & Varank, 2009). Model ini terbukti efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital di berbagai konteks Pendidikan (Satria & Sutabri, 2025).

Tahapan dalam model ADDIE meliputi analisis kebutuhan, desain instruksional, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi (F. Hidayat & Muhamad, 2021). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap bentuk evaluasi interaktif. Tahap desain meliputi perancangan antarmuka dan instrumen evaluasi berbasis Wizer.me. Tahap pengembangan menghasilkan produk awal, diikuti dengan uji coba implementasi untuk melihat efektivitasnya (Safitri, 2022). Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli dan respon pengguna guna menjamin kualitas produk (Aprilia, 2023).

Penelitian ini diharapkan menghasilkan bahan ajar interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Profesi Keguruan di Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Produk ini juga diharapkan dapat mendukung transformasi pembelajaran digital di lingkungan perguruan tinggi Islam (Annisa'Zein & Musyarofah, 2024). Lebih jauh, inovasi ini sejalan dengan kebijakan Kampus Merdeka yang mendorong integrasi teknologi dan fleksibilitas dalam pembelajaran (Mujianto & Suryadhianto, 2025). Dengan demikian, bahan ajar berbasis

Wizer.me dapat menjadi model pembelajaran masa depan yang adaptif terhadap perkembangan

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan (User Friendly)	89,3%	Sangat Praktis
Kemenarikan Tampilan dan Fitur Interaktif	88,0%	Sangat Praktis
Keterbacaan dan Keterbacaan instruksi	89,5%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	88,7%	Sangat Praktis

teknologi Pendidikan (Yusri et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (Branch & Varank, 2009)

1. Analisis (Analysis)
Menganalisis kebutuhan pembelajaran mahasiswa PAI semester 5 pada mata kuliah *Profesi Keguruan*. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa (82%) menganggap pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang interaktif.
2. Perancangan (Design)
Menentukan tujuan pembelajaran, pemilihan platform Wizer.me, dan perancangan kuis interaktif yang berisi berbagai tipe soal. Mencakup pembuatan alur konten, tampilan visual, serta penyusunan instrumen penelitian seperti angket validasi dan soal tes (Dick et al., 1985).
3. Pengembangan (Development)
Membuat rancangan menjadi produk kuis interaktif pada Wizer.me dengan materi Profesi Keguruan. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan, kemudian direvisi sesuai masukan validator (Van den Akker, 1999).
4. Implementasi (Implementation)
Produk diuji coba pada 30 mahasiswa PAI semester 5. Kegiatan meliputi pre-test, pembelajaran menggunakan Wizer.me, dan post-test.
5. Evaluasi (Evaluation)
Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Aspek yang dinilai meliputi validitas produk oleh ahli, peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui analisis N-Gain, serta respon mahasiswa terhadap kemudahan dan kemenarikan media (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Interaktif Wizer.me

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket dengan respon 30 mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif wizer.me pada mata kuliah profesi keguruan. aspek penilaian mencakup kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan dan fitur interaktif, serta keterbacaan instruksi. hasil rata-rata disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Interaktif Wizer.me

Hasil tersebut memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan wizer.me dalam pembelajaran. mereka menilai media ini mudah diakses, mudah dioperasikan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya interaktif dan menarik (Septiani et al., 2024). Selain itu, kejelasan instruksi dan ketersediaan fitur umpan balik langsung membantu mahasiswa memahami materi secara mandiri (Akbar et al., 2025). Hasil ini memperkuat temuan bahwa kepraktisan media digital merupakan faktor penting dalam penerimaan teknologi pembelajaran (A. D. Lestari et al., 2025).

Hasil Belajar Mahasiswa

Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan uji pre-test dan post-test terhadap 30 mahasiswa yang menggunakan bahan ajar interaktif wizer.me. perbandingan rata-rata skor ditampilkan pada tabel 2 berikut.

Statistik	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Rata-Rata Skor	65,23	92,87	42,4%
Nilai Maksimum	80	100	-
Nilai Minimum	50	85	-

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan wizer.me, dengan skor rata-rata meningkat sebesar 42,4%. peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Surat et al., n.d.). Hal ini sejalan dengan temuan Mardhatillah (2018) bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat mengoptimalkan keterlibatan kognitif peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa wizer.me termasuk kategori “sangat praktis” dengan rata-rata 88,7%. hal ini menggambarkan bahwa antarmuka media mudah digunakan serta tidak memerlukan kemampuan teknis tinggi (Aprilia, 2023). Mahasiswa dapat mengakses media melalui perangkat apa pun dan langsung terlibat dalam aktivitas pembelajaran digital (Hutabarat, 2020).

Interaktivitas menjadi faktor dominan dalam mendorong keterlibatan belajar. mahasiswa merasa lebih fokus dan termotivasi karena tampilan media dilengkapi fitur drag and drop, fill in the blank, serta kuis otomatis yang menstimulasi umpan balik langsung (Ali et al., 2024). Hal ini mendukung pendapat Yunita dan Supriatna (2021) bahwa pembelajaran berbasis interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu serta memperkuat retensi konsep.

Efektivitas media juga terbukti dari hasil uji N-Gain sebesar 0,80 yang tergolong tinggi, menandakan peningkatan hasil belajar signifikan (Minarta & Pamungkas, 2022). Penggunaan wizer.me membantu mahasiswa memahami materi melalui pengalaman belajar aktif dan reflektif (Yusri et al., 2025).

Penelitian ini memperkuat teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran digital (Casfian et al., 2024). Media seperti wizer.me tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan ruang eksplorasi yang memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri (Surat et al., n.d.).

Temuan ini selaras dengan penelitian Permana (2024) dan Jayantri (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif meningkatkan motivasi, fokus, serta kemandirian belajar mahasiswa. selain itu, media ini mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran abad ke-21, yaitu literasi digital dan berpikir kritis. Secara keseluruhan, penggunaan wizer.me terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran pendidikan agama islam, terutama pada mata kuliah profesi keguruan. hasil ini menunjukkan bahwa inovasi media digital berbasis interaktif berpotensi besar meningkatkan mutu dan efektivitas proses pembelajaran (Sesili & Panjaitan, n.d.).

Kelebihan dan Kelemahan produk Wizer.me

Kelebihan:

1. Interaktif dan menarik, menyediakan berbagai bentuk soal (drag & drop, fill in the blanks, matching) serta multimedia.
2. Memberikan umpan balik instan dan penilaian otomatis.

3. Fleksibel, dapat diakses dari berbagai perangkat (laptop, smartphone).
4. Mudah digunakan dan memiliki antarmuka intuitif.

Kekurangan:

1. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil.
2. Beberapa fitur premium hanya tersedia untuk akun berbayar.
3. Akun gratis menampilkan iklan yang dapat mengganggu
4. Keterbatasan desain dan layout tampilan.

Keunggulan utama produk ini terletak pada fleksibilitas dan interaktivitasnya yang tinggi, memungkinkan mahasiswa belajar mandiri dengan pengalaman digital yang menarik (Syafira & Erita, 2025). Namun, kelemahannya tetap perlu diperhatikan terutama dalam hal ketergantungan terhadap koneksi internet dan fitur berbayar (Nabilah & Nurhamidah, 2025). Meskipun demikian, secara keseluruhan wizer.me masih sangat potensial untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran keagamaan (SOFIA, 2024).



Gambar 1. Implementasi Produk Wizer.me di Kelas

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan, uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif wizer.me termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui tampilan yang menarik, fitur interaktif, serta kemudahan akses lintas perangkat. Hasil uji menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 92,5%, kepraktisan 88,7%, dan peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan skor N-Gain sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Penggunaan wizer.me terbukti tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi secara mendalam, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan reflektif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi teknologi, kolaborasi, dan pembelajaran mandiri.

Diharapkan pendidik dapat memanfaatkan bahan ajar interaktif wizer.me sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pengembang disarankan untuk terus menyempurnakan fitur dan tampilan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian selanjutnya dapat memperluas uji coba pada konteks dan mata kuliah yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

Akbar, M., Majid, A. F., Ashadi, N. R., Wardani, A. T., & Nasrullah, A. H. (2025). Pelatihan Penggunaan Wizer. Me untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif di SMPN 1 Sanrobone. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 85–88.

- Al Fadillah, Y., & Akbar, A. R. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan/ E-ISSN: 3031-7983*, 1(4), 354–362.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Annisa'Zein, F., & Musyarofah, M. (2024). PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER. ME PADA PEMBELAJARAN IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57–68.
- Aprilia, I. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer. me Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 1 Genengan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 252–258.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Destiana, E. M., Sartika, D., Puspitasari, N., & Asiyah, A. (2025). Management Pendidikan Abad 21, Globalisasi, Teknologi. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 130–147.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (1985). *The systematic design of instruction*.
- Fadil, M. I., & Ramli, M. (2025). Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran: Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa di Era Digital. *Al-Mabda: Journal of Education and Culture*, 1(1), 35–48.
- Fauzi, A. I., Setiawan, D., & Irhamudin, I. (2025). The Implementation of a Neuroscience Approach in Improving Islamic Religious Education Learning in Class V at SD Negeri 01 Gading Jaya. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 8(1), 294–307.
- Firdani, M. O., & Amir, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Platform Pembelajaran Digital Wizer. Me terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 26 Bone. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 865–875.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hidayat, S., & Saripulloh, A. (2025). Pendidikan Lifelong Learning dalam Meningkatkan Kesiapan Tenaga Kerja di Indonesia Melalui Implementasi yang Efektif. *Addabani: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(2), 109–124.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan podcast sebagai media suplemen pembelajaran berbasis digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107–116.
- Iqbal, M., Panjaitan, A. Y., Helvirianti, E., Nurhayati, N., & Ritonga, Q. S. P. (2024). Relevansi pendidikan karakter dalam konteks pendidikan Islam: Membangun generasi berkarakter islami. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 13–22.
- Izzah, M. P., Sholikhah, H. A., & Ansori, M. P. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.
- Judijanto, L., Haryani, H., Sari, N., Pranata, A., Mutoharoh, M., Lumbu, A., Tumber, R. T., Prisuna, B. F., & Wiradika, I. N. I. (2025). *Assessment, Testing dan Evaluasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoriidah, N., Arzeki, S., & Munawir, M. (n.d.). Analisis profesionalisme guru dalam implementasi media pembelajaran untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2).
- Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, J. (2006). *Evaluating training programs: The four levels*. Berrett-Koehler Publishers.
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2025). Transformasi peran pendidik dan tren pembelajaran digital di era teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 84–97.

- Lestari, A. D., Wicaksono, Y. P., Fadhillah, U., Novitasari, W., & Santi, F. M. C. (2025). Pentingnya pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Teacher in Educational Research*, 7(1), 22–30.
- Lestari, N. P. Y., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 54–68.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Mujiyanto, H., & Suryadhianto, U. (2025). Transformation of Learning Systems with a Hybrid Approach Based on Information Technology: Transformasi Sistem Pembelajaran dengan Pendekatan Hybrid Berbasis Teknologi Informasi. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(1), 94–104.
- Nabilah, A., & Nurhamidah, D. (2025). WIZER. ME SEBAGAI INOVASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Bestari: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya*, 3(1), 351–364.
- Nugroho, D. A. (2024). PENGEMBANGAN ALGORITMA FUZZY SUGENO DALAM PEMBUATAN KUIS DI POWERPOINT DENGAN VISUAL BASIC UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MANDIRI MAHASISWA. *Journal of Information System and Computer*, 4(1), 1–6.
- Putri, I. N., Segara, N. B., & Murwanti, D. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PBL Berbantuan Website Wizer. me dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(4), 707–715.
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi keguruan (Menjadi guru profesional)*. Gue.
- 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*, 10(1), 86–97.
- Satria, A., & Sutabri, T. (2025). Pengembangan pembelajaran virtual reality berbasis metaverse menggunakan metode ADDIE. *Router: Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 3(2), 1–9.
- Septiani, D. A., Darwan, D., & Manfaat, B. (2024). Pengaruh Penggunaan Wizer. me sebagai Media Belajar Mandiri ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon. *MATHEdunesa*, 13(1), 184–193.
- Sesili, A., & Panjaitan, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN E-LKPD DENGAN MENGGUNAKAN WIZER. ME BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VIII SMP*.
- Siregar, T. E., & Konten, G. J. L. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Worksheet Interaktif Dengan Wizer. me Bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Malang. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 425–433.
- SOFIA, P. A. (2024). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) MELALUI WIZER. ME PADA MATA PELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BALEN*. UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI.
- Surat, I. M., Juwana, I. D. P., & Sukendra, I. K. (n.d.). *UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA DENGAN PENERAPAN MEDIA WIZER. ME PADA MATA KULIAH GEOMETRI DATAR DAN RUANG*.
- Susanti, E., Sulistyaningsih, D., Makiyah, Y. S., & Ridwan, I. M. (2024). Efektivitas Pelatihan Pembuatan E-LKPD Menggunakan Wizer. me, OLabs dan Proprefs Quiz Maker untuk Guru di SMAS Ittihadul Ummat. *KARISMAS-JURNAL PENGABDIAN KARYA INOVASI MASYARAKAT*, 1(2), 17–28.
- Syafira, L., & Erita, Y. (2025). Development of E-LKPD Using the Wizer. me Website Based on

- Discovery Learning in Science and Technology Learning in Class IV Elementary Schools. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(1), 76–85.
- Van den Akker, J. (1999). Principles and methods of development research. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 1–14). Springer.
- Yuliana, F. H., Barlian, I., & Fatimah, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Blog Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *SOSIO DIDAKTIKA: Sosial Education Journal*, 8(1), 62–72.
- Yusri, R., Delyana, H., Melisa, M., & Aprilianto, F. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Wizer.me sebagai Penunjang Bahan Ajar Terdiferensiasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 257–270.
- Yusuf, M. (2025). PENGEMBANGAN MODEL ASESMEN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN AKURASI EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran: EDUKASI*, 1(1), 140–156.