



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

PENGARUH PBL DENGAN WIZER.ME TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS KELAS X

Ratna Juwita Intan Permata Sari¹, Fruri Stevani², Sujiran³

IKIP PGRI BOJONEGORO. Email : Ratnajuwitaintanpermatasari22@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to assess the extent to which Class X students from SMK N 1 CEPU can understand the Indonesian economic system using a problem-based learning (PBL) model supported by Wizer.me. Background This study focuses on the low learning performance in students' learning methods. This is due to traditional learning methods and lack of deviation in educational models, which cause students to be passive and less motivated. This study used a quantitative approach with a pre-test and post-test design. The cluster method of random sampling was used to select 35 students in Class X Accounting 1 as study subjects. The data collection tools used included several selection tests, observations, and documents. The data obtained were analyzed by the usual tests of reliability, validity, and t-test. The results showed that the application of the PBL model supported by Wizer had a positive and significant effect on improving students' learning performance, which resulted from the statistically significant difference between the pre- and post-test scores. Therefore, the PBL model supported by Wizer.ME has been proven effective in increasing student activity and improving student learning achievement. Translated with DeepL.com (free version)

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Wizer.me, Learning Achievement, Business Economics, Innovative Learning Model*

Abstrak

Maksud dari penelitian ini yaitu menilai sejauh mana siswa Kelas X dari SMK N 1 CEPU mampu mengetahui sistem ekonomi Indonesia menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung oleh Wizer.me. Latar Belakang Studi ini berfokus pada kinerja belajar yang rendah dalam metode pembelajaran siswa. Ini disebabkan oleh metode pembelajaran tradisional dan kurangnya penyimpangan dalam model pendidikan, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-test dan post-test. Metode kluster pengambilan sampel acak digunakan untuk memilih 35 siswa di Kelas X Akuntansi 1 sebagai subjek studi. Peralatan pengumpulan data yang digunakan mencakup beberapa tes seleksi, pengamatan, dan dokumen. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji reliabilitas, validitas, dan uji-t yang biasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang didukung oleh Wizer memiliki efek positif dan signifikan pada peningkatan kinerja pembelajaran siswa, yang dihasilkan dari perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai sebelum dan sesudah tes. Oleh karena itu, model PBL yang didukung oleh Wizer.ME telah terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning (PBL), Wizer.me, Prestasi Belajar, Ekonomi Bisnis, Model Pembelajaran Inovatif*

PENDAHULUAN

Revolusi teknologi 4.0 telah mentransformasi yang mendalam di berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan berperan membentuk sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi terhadap tantangan zaman. Penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia merupakan jawaban atas kebutuhan tersebut, dengan fokus pada pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, serta pengembangan keterampilan yang relevan di abad 21, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Namun, kondisi di bidang ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbagai lembaga pendidikan, termasuk sekolah kejuruan (SMK), masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang berfokus pada guru. Peningkatan mutu Pendidikan sangat terkait dengan proses pembelajaran (Stevani Fruri, 2025). Metode ceramah masih menjadi cara utama yang digunakan, yang berakibat pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dan kurangnya optimalisasi dalam pencapaian hasil belajar.

Satu diantara pendekatan inovatif dapat diterapkan yaitu model *Problem based learning*, menempatkan peserta didik sebagai fokus utama untuk proses belajar dan menekankan pada pemecahan permasalahan relevan menggunakan konteks. PBL memacu peserta didik untuk berfikir kritis, melakukan pencarian informasi secara mandiri, dan membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan. Efektivitas PBL dapat ditingkatkan lebih lanjut dengan dukungan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi. Salah satu platform yang mendukung pendekatan ini adalah Wizer.me, yang memungkinkan pendidik merancang LKPD interaktif yang dilengkapi media visual, audio, dan fitur penilaian otomatis.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggabungan metode pembelajaran aktif melalui media digital bisa menaikkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Fradani, 2024). Penggunaan media interaktif seperti Wizer.Me dalam pembelajaran ekonomi terbukti secara signifikan meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Hasil analisis statistik dalam penelitiannya mengungkapkan perbedaan yang mencolok antara kelas yang memakai wizer.me dan kelas yang hanya menerapkan metode ceramah. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran bisa menjadi solusi mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampak penerapan model PBL berbantuan media Wizer.me pada konteks pembelajaran ekonomi bisnis di SMK masih sangat terbatas. Beberapa studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Purnamasari *et al.*, 2023) lebih menekankan pada PBL tanpa dukungan media digital, sedangkan (Safitri, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Wizer.me secara independen efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, penelitian bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media Wizer.me terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis, khususnya pada badan usaha dalam sistem ekonomi Indonesia, di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu. Diharapkan Selain memberikan manfaat

bagi para guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi di tingkat SMK, penelitian ini secara teoritis dapat berkontribusi pada penciptaan metode pengajaran yang baru.

METODE

Pada penelitian berikut ini mengadopsi metode quasi eksperimen dan pendekatannya kuantitatif yang dirancang untuk menguji dampak penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Wizer.me terhadap prestasi belajar siswa. Untuk menemukan perubahan penting dalam hasil belajar, subjek penelitian diuji sebelum dan sesudah terapi dengan menggunakan pendekatan one group pretest dan posttest. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa kelas X Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Cepu, yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling* dari tiga kelas paralel.

Sumber information untuk penelitian didapat dari information groundwork yang dikumpulkan langsung dengan siswa melalui tes kinerja pembelajaran, pengamatan selama proses pembelajaran, dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran. Teknik perekaman information utama termasuk tes yang terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda yang telah diuji untuk efektivitas dan keandalan. Propag dilakukan sebelum demonstrate PBL digunakan, tetapi posttest pasca perawatan dilakukan untuk mengukur perubahan dalam hasil pembelajaran siswa. Selain itu, pengamatan digunakan untuk merekam partisipasi dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran, sementara fungsi dokumen dicatat untuk menyelesaikan informasi tentang kondisi kelas dan implementasi pembelajaran.

Analisis information dilakukan dengan menerapkan uji statistik parametrik menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24. Proses analisis mencakup uji normalitas (menggunakan uji Shapiro-Wilk), serta uji validitas dan reliabilitas soal, diikuti dengan uji hipotesis menggunakan combined test t-test untuk mengevaluasi signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Information dianggap berdistribusi typical jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji t dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dan hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan, yang mengindikasikan bahwa penerapan show PBL yang didukung oleh Wizer.me memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui instrumen berupa tes yang diberikan kepada 35 siswa kelas X Akuntansi 1. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap beberapa instrumen tersebut yang meliputi dua tahap, yaitu pengujian validitas dan reliabilitas. Proses analisis information dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24.

1. Uji Validitas

Berdasarkan penemuan dari versi 24 SPSS yang digunakan di Windows. Analisis ini terkait dengan penghitungan keabsahan konten menggunakan 25 pertanyaan. Sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, sebuah pertanyaan dianggap valid dan bisa digunakan dalam pengujian jika nilai koefisien korelasi (r) lebih besar dari 0,3. Sebaliknya, jika nilai (r) $<$ 0,3, pertanyaannya dianggap tidak valid. Data dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Gambar 1. 1 Hasil Uji Validitas

No Item Pertanyaan	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan
1	0,707	0,3338	Valid
2	0,431	0,3338	Valid
3	0,764	0,3338	Valid
4	0,822	0,3338	Valid
5	0,856	0,3338	Valid
6	0,863	0,3338	Valid
7	0,866	0,3338	Valid
8	0,835	0,3338	Valid
9	0,887	0,3338	Valid
10	0,859	0,3338	Valid
11	0,821	0,3338	Valid
12	0,866	0,3338	Valid
13	0,853	0,3338	Valid
14	0,866	0,3338	Valid
15	0,751	0,3338	Valid
16	0,934	0,3338	Valid
17	0,507	0,3338	Valid
18	0,458	0,3338	Valid
19	0,669	0,3338	Valid
20	0,495	0,3338	Valid
21	0,462	0,3338	Valid
22	0,429	0,3338	Valid
23	0,424	0,3338	Valid
24	0,454	0,3338	Valid
25	0,343	0,3338	Valid

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 soal yang diuji dinyatakan semua valid dan layak untuk digunakan pada penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji instrument penelitian yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan instrument yang akan digunakan pada penelitian. Sedangkan menurut (Sujiran, 2025) Uji reliabilitas dilaksanakan untuk mengevaluasi hingga sejauh mana sebuah tes dapat memberikan hasil yang konsisten. konsisten dalam melakukan pengukuran pada variabel yang identik secara berulang kali. Data yang digunakan pada pengujian yaitu 25 item nomor soal yang telah dikatakan valid pada pengujian sebelumnya. Uji reliabilitas ini menggunakan kuder richardson (KR- 21) dengan bantuan SPSS 24. pengujian pada SPSS telah diperoleh data gambar sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	25

Gambar 1. 2 Uji Reliabilitas

Sumber : SPSS 24 (2025)

Berdasarkan informasi pada gambar 1.1 kita dapat menyimpulkan bahwa nilai Alpha Cronbach sangat tinggi, dalam nilai reliabilitas 0,81-1,00. Oleh karena itu, kita dapat mengatakan bahwa alat penelitian konsistensi internal sangat dapat diandalkan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas sangat penting dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis karena berfungsi untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini memakai pendekatan *Shapiro wilk*. Pada penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 35 siswa yang berarti kurang dari 50 dengan taraf signifikansi 0,05 dan diperoleh data sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.140	35	.079	.946	35	.085
PostTest	.175	35	.008	.940	35	.058

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. 3 Uji Normalitas

Sumber : SPSS 24 (2025)

Berdasarkan tabel diatas hasil dari pengujian normalitas pada tabel Shapiro-wilk tersebut yakni Tingkat signifikansi pretest 0.085 dan Tingkat signifikansi posttest 0.058 yang berarti lebih besar dari 0.05 dapat diambil Keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Pengujian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dengan rumus uji sampel berpasangan T test. Uji dilakukan guna mengetahui apakah terdapat

dampak dari model PBL terhadap hasil belajar siswa di SMK N 1 CEPU pada materi pelaku ekonomi bisnis.

Dasar pengambilan Keputusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan signifikan

Jika $\alpha = 0,05 \geq \text{Sig}$, (2, tailed) maka H_a diterima H_0 di tolak, Jika $\alpha = 0,05 \leq \text{Sig}$, (2, tailed) maka H_0 diterima H_a di tolak

Berdasarkan t-hitung uji *t-test*

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima H_0 ditolak

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak H_0 diterima

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest- PostTest	-27.771	2.556	.432	-28.650	-26.893	-64.273	34	.000

Gambar 1. 4 Uji Hipotesis

Sumber : SPSS 24 (2025)

Berdasarkan uji yang dilakukan peneliti menggunakan bantuan SPSS 24 diperoleh nilai t_{tabel} yaitu 1.69092 yang berarti $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (-64.273 > 2.03452) atau dapat diambil Keputusan berdasarkan Tingkat signifikansi $0.05 > 0.000$. hal ini dapat diambil Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran (PBL) memberikan pengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa di SMK N 1 CEPU dalam mata pelajaran ekonomi bisnis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media Wizer.me memberikan pengaruh positif yang berarti terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran Ekonomi Bisnis, khususnya mengenai pokok bahasan badan usaha dalam sistem ekonomi Indonesia di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu. Ini terbukti dari peningkatan prestasi belajar siswa yang jelas antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan demonstrasi PBL dengan media interaktif. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa penerapan PBL, yang fokus pada penyelesaian masalah nyata dan keterlibatan aktif siswa, dapat meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Penggunaan media Wizer.me telah terbukti dapat mendukung proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi serta melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis proyek yang didukung

oleh media Wizer.me merupakan pilihan yang tepat sebagai strategi pembelajaran baru untuk memperbaiki kualitas pengajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada semua orang yang memberi semangat dan kontribusi dalam penulisan dan pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Furi Stevani, M. Pd sebagai Pengawas I dan Dr. Bapak Sujiran, M. Pd. Sebagai pengawas II, yang dengan sabar memberikan arahan dan dorongan dalam persiapan karya ilmiah ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru Ekonomi Bisnis serta semua siswa dari kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 CEPU.

DAFTAR RUJUKAN

- Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10812–10821. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11792>
- Purnamasari ita., dkk. (2023). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK*. 4(2), 82–88.
- Safitri. (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. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Stevani Fruri, D. (2025). APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK SISWA DI SMA NEGERI 1 BALEN. *Krida Cendekia*, 01(05), 30–34.
- Sujiran, D. (2025). *Pengaruh Game-based learning Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis The Impact of Monopoly-Assisted Game-Based Learning on Students ' Achievement in Business Economics*. 16(1), 57–65.