

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Platform Wizer.Me Menggunakan Model Pengembangan ADDIE

Dewi Pratita¹, Deskoni², Yuliana FH³, Ririn Pratiwi⁴, Fitria Hidayana⁵

^{1 2 3 4 5} Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

Info Artikel	Abstract
Kata-kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif, Platform Wizer.Me, Model Pengembangan ADDIE Sejarah Artikel: diterima : 14 Juli 2026 direvisi : 17 Juli 2026 disetujui : 21 Juli 2026	<i>This study aims to develop interactive teaching materials supported by the Wizer.Me platform using the ADDIE model that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study uses the following methods: Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests. They were then analyzed using quantitative descriptive analysis and a multivariate analysis. normalized gain (N-gain). The results of the study indicate that the developed teaching materials have a very high level of validity, with an assessment of 88.2% from material experts, 89.4% from media experts and 90% from language experts. The level of practicality based on student responses obtained a percentage of 88.24%, with a very practical category. The results of the effectiveness test showed an increase in student learning outcomes with a value of N-gain of 0.79, which is considered high. These findings indicate that the interactive teaching materials based on Wizer.Me meet the criteria of being valid, practical, and effective as an alternative digital teaching material in the Digital Economics Learning course.</i>
	Abstrak Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me menggunakan model ADDIE yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons mahasiswa, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji <i>normalized gain</i> (N-gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan penilaian ahli materi sebesar 88,2%, ahli media sebesar 89,4% dan ahli bahasa 90%. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons mahasiswa memperoleh persentase sebesar 88,24% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan nilai <i>N-gain</i> sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Wizer.Me ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai alternatif bahan ajar digital pada mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital.
*Corresponding Author dewipratita@fkip.unsri.ac.id Dewi Pratita	Cara Mengutip: Pratita, D. Deskoni, D. FH, Y. Pratiwi, R. Hidayana, F. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Platform Wizer.Me Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 13 (1), 74-85. https://doi.org/10.36706/jp.v13i1.348

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Transformasi digital mendorong dosen untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan berpusat pada mahasiswa. Sejalan dengan implementasi pembelajaran berbasis digital, bahan ajar tidak lagi hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu memfasilitasi interaksi, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendukung pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di era digital. Namun pada praktiknya proses pembelajaran di Perguruan Tinggi masih banyak didukung oleh bahan ajar konvensional yang cenderung bersifat statis, kurang interaktif dan belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran belum maksimal sehingga diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Hasil penelitian (Fakhirah et al., 2026) menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis Wizer.Me memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar dibandingkan LKPD konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital interaktif, seperti Wizer.Me memiliki potensi untuk mendukung pengembangan bahan ajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di perguruan tinggi.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, dosen memiliki peluang untuk memanfaatkan berbagai platform pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada mahasiswa. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah wizer.me. Platform wizer.me yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan dosen Menyusun lembar kerja digital dengan beragam aktivitas pembelajaran, seperti isian singkat, pilihan ganda, menjodohkan, pertanyaan terbuka, unggah gambar, audio maupun video, serta pemberian umpan balik secara otomatis. Beragam fitur tersebut menjadikan Wizer.Me sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian (Pertiwi & Nurhamidah, 2024) Pemanfaatan Wizer.Me tidak hanya memudahkan dosen dalam menyusun bahan ajar dan lembar kerja digital, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui penyajian aktivitas pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Kemudahan akses melalui perangkat komputer maupun telepon pintar menjadikan platform ini fleksibel digunakan dalam pembelajaran berbasis digital.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me yang dirancang untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital. Integrasi teknologi multimedia kedalam bahan ajar memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses oleh mahasiswa. Penggunaan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, memfasilitasi belajar aktif, serta konsistensi melalui belajar yang berpusat pada peserta didik untuk belajar lebih baik (Latifah & Utami, 2019). Pengembangan bahan ajar interaktif yang digunakan dalam perkuliahan pembelajaran ekonomi digital ditujukan untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa selama mengikuti kegiatan perkuliahan. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran digital di perguruan tinggi.

Wizer.me juga berpotensi mendukung pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) melalui penyajian aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif dan mudah diakses. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan dosen merancang bahan ajar digital yang memadukan materi, latihan, evaluasi serta umpan balik dalam satu platform sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan menarik. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengerjakan berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran. Pemanfaatan Wizer.Me juga memberikan kemudahan bagi dosen dalam mengelola proses evaluasi karena system mampu memberikan penilaian secara otomatis pada jenis soal tertentu serta menyajikan hasil belajar secara lebih efisien (Nurfajri et al., 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wizer.Me merupakan platform yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran maupun lembar kerja digital karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik,

mempermudah akses terhadap materi pembelajaran, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi (Jannah & Jaenudin, 2025). Meskipun demikian, Sebagian besar penelitian masih berfokus pada pemanfaatan Wizer.Me sebagai media evaluasi atau lembar kerja digital pada berbagai mata Pelajaran. Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me menggunakan model ADDIE, khususnya pada mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital di perguruan tinggi masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me menggunakan model ADDIE yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif sehingga dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran digital di perguruan tinggi.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa platform Wizer.Me memiliki potensi sebagai media pembelajaran digital yang mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. (Erawati et al., 2023) melaporkan bahwa pelatihan pemanfaatan Wizer.Me mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Wizer.Me efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan lembar kerja digital yang memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform Wizer.Me dan belum mengembangkan bahan ajar interaktif sebagai suatu produk pembelajaran yang disusun secara sistematis menggunakan model pengembangan. Selain itu, evaluasi yang dilakukan belum mencakup aspek kualitas produk yang meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas serta masih dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar sehingga hasilnya belum dapat menggambarkan implementasi pengembangan bahan ajar Wizer.Me pada pembelajaran di perguruan tinggi.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Tsabita et al., 2024) menunjukkan bahwa Wizer.Me dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indoensia. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan Wizer.Me mampu mendukung proses evaluasi secara lebih interaktif dan memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa. Namun demikian didalam penelitian tersebut juga menemukan adanya kendala berupa keterbatasan perangkat dan akses internet yang mempengaruhi efektivitas implementasi media tersebut. Meskipun memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan Wizer.Me sebagai media evaluasi digital, penelitian tersebut masih berfokus pada fungsi evaluasi dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sehingga belum menghasilkan produk pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis. Selain itu penelitian tersebut belum mengintegrasikan Wizer.Me kedalam pengembangan bahan ajar interaktif yang dirancang melalui model pengembangan pembelajaran tertentu, serta belum menguji kualitas produk melalui aspek validitas, kepraktisan dan efektivitas. Dari sisi luaran pembelajaran, penelitian tersebut juga belum mengkaji pengaruh penggunaan Wizer.Me terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu kompetensi esensial abad ke 21. Perbedaan konteks penelitian juga terlihat jelas karena penelitian dilakukan di jenjang sekolah menengah pertama dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan implemementasi Wizer.Me pada pembelajaran di Perguruan Tinggi, khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi masih relatif terbatas.

Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis, fleksibel dan berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran yang berkualitas. Model ini terdiri atas lima tahapan yang saling berkesinambungan yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation, sehingga memungkinkan proses pengembangan bahan ajar dilakukan secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Selain itu, setiap tahapan dalam model ADDIE memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi formatif dan revisi secara berkelanjutan sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi aspek validitas, kepraktisan dan efektivitas. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa model ADDIE masih menjadi salah satu model yang banyak digunakan dalam pengembangan media dan bahan ajar karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mudah diadaptasi pada berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis teknologi digital (Szabo, 2022) Oleh karena itu, model ADDIE dinilai sesuai digunakan dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me pada mata kuliah pembelajaran ekonomi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me yang dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE pada mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital di perguruan tinggi. Model ADDIE yang dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang terstruktur sehingga memungkinkan produk yang dihasilkan melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi serta evaluasi secara berkelanjutan (Safitri & Ridwan Aziz, 2022). Penelitian ini menempatkan Wizer.Me sebagai platform utama dalam pengembangan bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan materi pembelajaran, aktivitas belajar, latihan, umpan balik dan evaluasi kedalam satu ekosistem pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan bahan ajar interaktif yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif serta dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me untuk meningkatkan creative thinking skills mahasiswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi yang menempuh mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital. Pada tahap analisis kebutuhan, penelitian melibatkan 93 orang mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap bahan ajar interaktif sebagai dasar dalam pengembangan produk. Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah dinyatakan layak, produk diuji coba secara bertahap melalui uji coba kelompok kecil (*small group trial*) dan uji coba lapangan (*field trial*) kepada mahasiswa untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan efektivitas bahan ajar yang dikembangkan.

Tahap *analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan mahasiswa, analisis karakteristik pengguna, analisis kurikulum serta analisis materi pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan angket untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, serta kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar interaktif berbasis platform digital.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan bahan ajar interaktif yang meliputi penentuan capaian pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan aktivitas pembelajaran, penyusunan evaluasi serta perancangan tampilan antarmuka pada platform Wizer.Me. Pada tahap ini juga disusun *storyboard* dan alur navigasi sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk.

Tahap *development* merupakan proses pengembangan bahan ajar interaktif berdasarkan desain yang telah disusun. Produk kemudian di validasi oleh tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian isi, desain media, aspek kebahasaan dan kelayakan produk. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi sehingga diperoleh produk yang layak untuk diujicobakan.

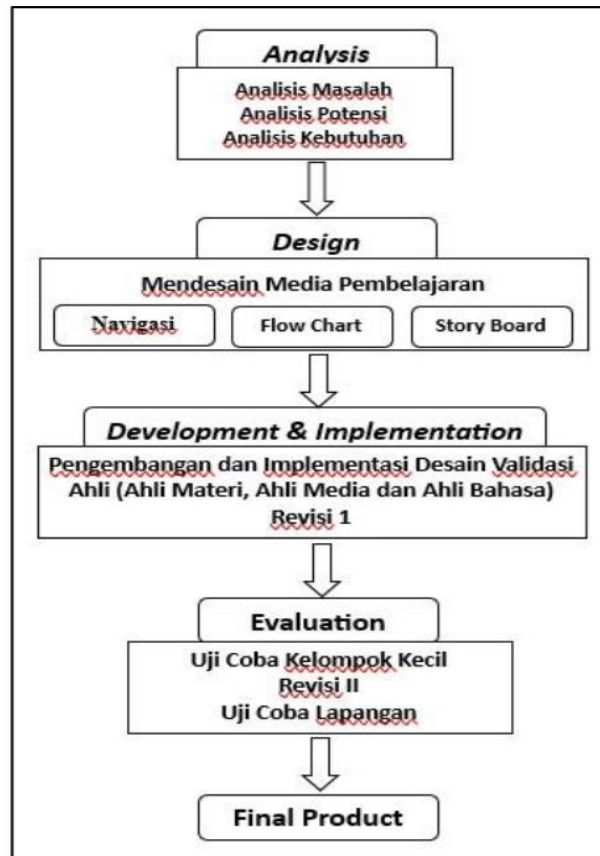
Pada tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan kepada mahasiswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan bahan ajar interaktif serta memperoleh respons mahasiswa terhadap aspek kemudahan penggunaan, tampilan, penyajian materi dan kebermanfaatan produk dalam proses pembelajaran.

Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi bertujuan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba dan masukan dari pengguna sehingga diperoleh bahan ajar interaktif yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa serta angket respons mahasiswa pada tahap uji coba. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil validasi dan respons mahasiswa dihitung dalam bentuk presentase menggunakan rumus:

$$\text{Presentasi: } \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Sementara itu, data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator maupun mahasiswa dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk pada setiap tahapan pengembangan.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Pribadi, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital. Produk yang dihasilkan dirancang dengan mengintegrasikan materi pembelajaran, aktivitas belajar, latihan, umpan balik, dan evaluasi dalam satu platform digital sehingga memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam mendukung implementasi pembelajaran digital di perguruan tinggi.

Tahap Analysis

Pada tahap analysis (analisis) dilakukan identifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar pada mata kuliah Pembelajaran Ekononi Digital. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami keterbatasan dalam memperoleh bahan ajar yang menarik, mudah diakses dan mampu mendukung proses pembelajaran secara mandiri. Bahan ajar yang selama ini digunakan masih didominasi oleh penyajian materi dalam bentuk teks sehingga interaksi mahasiswa dengan materi pembelajaran belum optimal.

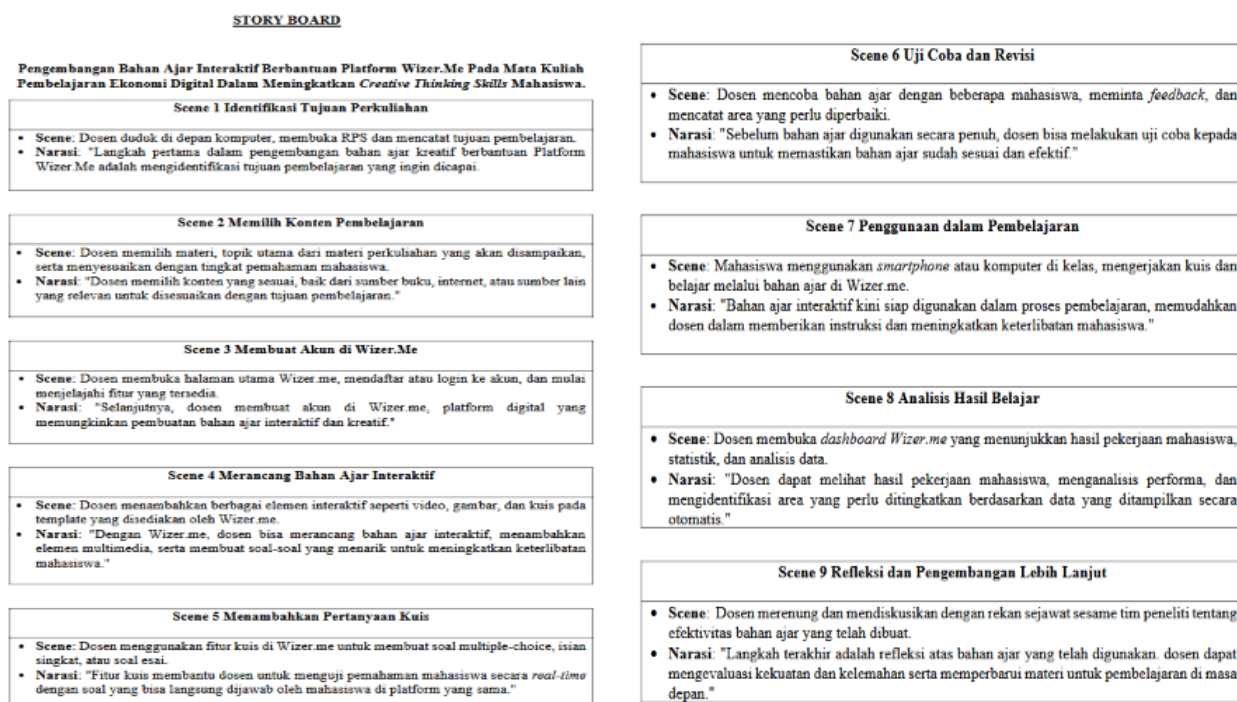
Disisi lain, perkembangan teknologi digital menuntut tersedianya bahan ajar yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang lebih interaktif melalui penyajian materi, latihan, umpan balik dan evaluasi secara terintegrasi. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me dipandang relevan sebagai Solusi karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung penyusunan bahan ajar digital secara sistematis, interaktif dan mudah diakses oleh mahasiswa.

Hasil analisis kebutuhan terhadap 93 orang mahasiswa menunjukkan bahwa 84,9% menyatakan bahan ajar yang digunakan selama ini masih didominasi oleh materi berbentuk pdf atau powerpoint sedangkan 91,3% mahasiswa mengharapkan bahan ajar yang dapat diakses secara daring dan dilengkapi latihan serta umpan balik secara langsung.

Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa mahasiswa membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaksi dengan lingkungan belajar (Erawati & Adnyana, 2024). Pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari materi, mengerjakan latihan, memperoleh umpan balik secara langsung serta melakukan evaluasi secara mandiri dalam satu lingkungan pembelajaran digital. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam merancang bahan ajar yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik mahasiswa, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif dan berpusat pada mahasiswa pada tahap pengembangan selanjutnya.

Tahap Design

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan bahan ajar interaktif yang meliputi struktur materi, capaian pembelajaran, aktivitas pembelajaran, serta instrument evaluasi yang terintegrasi dalam platform Wizer.Me. Pada tahap ini juga dirancang alur penyajian materi dan pengalaman belajar yang sistematis agar mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, desain bahan ajar memperhatikan aspek kemudahan penggunaan (*usability*), tampilan visual, navigasi dan interaktivitas sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diakses oleh mahasiswa. Sebagai pedoman dalam proses pengembangan, disusun *storyboard* yang memuat berbagai komponen interaktif, seperti penyajian materi, video pembelajaran, latihan, quiz serta aktivitas refleksi. Integrasi berbagai fitur tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, terstruktur dan berpusat pada mahasiswa.



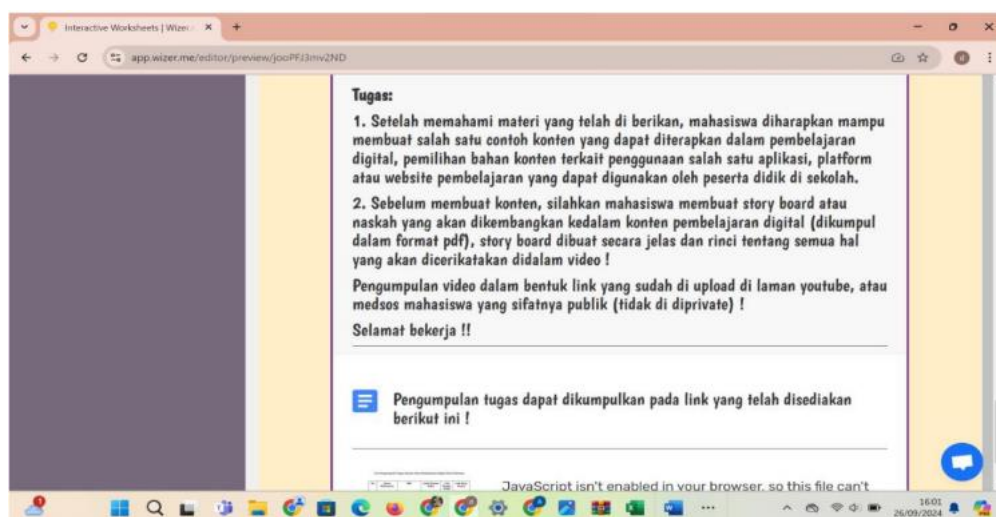
Gambar 2. *Storyboard* pada Tahap Design

Tahap Development

Tahap *development* merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk awal bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me. Produk yang dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa untuk memastikan kualitas produk dari aspek isi, desain dan kebahasaan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 88,2% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, memiliki keluasaan dan kedalaman yang memadai, serta relevan dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa. Selanjutnya validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 89,4% dengan kategori sangat valid. Hasil ini mengindikasikan bahwa tampilan antarmuka, system navigasi, tingkat interaktivitas serta aspek teknis pada bahan ajar telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital. Sementara itu hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa dalam bahan ajar telah memenuhi prinsip komunikatif, mudah dipahami serta sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dari para validator. Revisi yang dilakukan difokuskan pada penyempurnaan penyajian materi, tampilan media, dan penggunaan Bahasa agar produk yang dihasilkan semakin optimal.



Gambar 3. Tampilan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Platform Wizer.Me

Tahap Implementation

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta respons mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me dalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons yang sangat baik terhadap aspek kualitas materi, tampilan, kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan bahan ajar. Mahasiswa menilai bahwa bahan ajar yang dikembangkan lebih menarik dibandingkan bahan ajar konvensional karena menyajikan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara fleksibel melalui platform Wizer.Me. Karakteristik tersebut memungkinkan mahasiswa mempelajari materi secara lebih mandiri dengan memanfaatkan fitur – fitur yang tersedia, seperti penyajian materi, video pembelajaran, latihan, quiz dan aktivitas refleksi. Hasil

uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik dari mahasiswa. Produk dinilai mampu mempermudah pemahaman terhadap materi, meningkatkan partisipasi selama proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Temuan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Kepraktisan tersebut tercermin dari kemudahan akses, kemudahan pengoperasian serta kemampuannya dalam mendukung kegiatan belajar mahasiswa baik secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me tidak hanya layak digunakan dari aspek kualitas produk, tetapi juga praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap fase pengembangan sebagai bagian dari evaluasi formatif dalam model ADDIE. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan produk sehingga penyempurnaan dapat dilakukan secara sistematis sebelum bahan ajar diimplementasikan secara lebih luas. Proses evaluasi didasarkan pada masukan yang diperoleh dari validator ahli serta respons mahasiswa selama pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan meliputi tampilan visual, tata letak komponen pembelajaran serta penyajian materi agar lebih sistematis dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Selain itu, dilakukan optimalisasi terhadap beberapa elemen interaktif pada platform Wizer.Me untuk meningkatkan kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna selama proses pembelajaran. Seluruh masukan dari validator dan mahasiswa dijadikan dasar dalam proses revisi sehingga produk yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

Setelah proses revisi diselesaikan, produk akhir menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik berdasarkan hasil penilaian para ahli dan respons mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas bahan ajar interaktif, sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran bagi mahasiswa di perguruan tinggi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran Ekonomi Digital. Kualitas produk tersebut dibuktikan melalui hasil validasi oleh para ahli, respons mahasiswa pada tahap implementasi serta peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di perguruan tinggi sekaligus mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

Aspek validitas merupakan indikator awal yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 88,2%, validasi ahli media sebesar 89,4% dan validasi ahli bahasa sebesar 90%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Presentase tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kesesuaian antara materi dengan capaian pembelajaran, memiliki kualitas desain media yang baik, serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Tingginya tingkat validitas tersebut tidak terlepas dari penerapan model ADDIE yang menekankan proses pengembangan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada setiap tahapan dilakukan proses evaluasi formatif dan revisi berdasarkan masukan para validator sehingga kualitas produk terus mengalami penyempurnaan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, validitas yang tinggi mencerminkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar akademik maupun teknis sebagai bahan ajar digital.

Selain memenuhi aspek validitas, bahan ajar yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa, tingkat kepraktisan memperoleh presentase sebesar 88,24% dengan kategori sangat praktis. Mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap kualitas materi,

tampilan visual, kemudahan navigasi, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa platform Wizer.Me mampu menyediakan lingkungan belajar digital yang mudah diakses dan digunakan, sehingga mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara lebih fleksibel baik didalam maupun diluar kelas.

Kepraktisan bahan ajar dipengaruhi oleh karakteristik platform Wizer.Me yang mampu mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran ke dalam satu media digital, seperti penyajian materi, video pembelajaran, latihan interaktif, kuis, lembar kerja digital, aktivitas refleksi, serta umpan balik otomatis. Integrasi berbagai fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional karena mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Selain itu, umpan balik yang diperoleh secara langsung memungkinkan mahasiswa mengetahui tingkat penguasaan materi sehingga dapat melakukan perbaikan terhadap proses belajarnya secara mandiri.

Hasil penelitian ini mendukung *cognitive theory of multimedia learning* yang dikemukakan oleh (Mayer, 2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi representasi verbal dan visual yang saling melengkapi. Penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video dan aktivitas interaktif membantu mahasiswa membangun representasi mental yang lebih baik, mengurangi beban kognitif, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Di sisi lain, karakteristik interaktif yang dimiliki Wizer.Me juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya melalui aktivitas eksplorasi, latihan, refleksi dan evaluasi yang terintegrasi dalam platform pembelajaran (Herianto & Lestari, 2021).

Efektivitas bahan ajar juga ditunjukkan melalui hasil uji *normalized gain* (N-Gain) yang memperoleh nilai sebesar 0,79 dengan kategori tinggi seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Analisis Efektivitas Berdasarkan Pretest, Posttest dan N-Gain

Rata – Rata Pretest	Rata – Rata Posttest	N-Gain
87	97,27	0,79

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Nilai N-Gain yang tinggi mengindikasikan bahwa bahan ajar tidak hanya layak digunakan dari aspek kualitas produk, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa integrasi berbagai fitur pembelajaran digital dalam platform Wizer.Me mampu membantu mahasiswa memahami konsep secara lebih efektif melalui proses belajar yang aktif, sistematis, dan berpusat pada mahasiswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh tersedianya berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan eksplorasi, latihan dan evaluasi secara mandiri. Penyajian materi yang sistematis, latihan interaktif, video pembelajaran serta umpan balik otomatis memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga proses pembentukan pengetahuan berlangsung secara lebih optimal. Dengan demikian, pemanfaatan Wizer.Me tidak hanya meningkatkan kualitas penyajian bahan ajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian (Sari et al., 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan Wizer.Me mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian aktivitas pembelajaran yang interaktif dan adaptif.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa penerapan platform Wizer.Me mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian (Sugiarti et al., 2026) menunjukkan bahwa platform Wizer.Me

Memiliki keunggulan dalam menyakikan lembar kerja digital yang interaktif sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyediaan aktivitas belajar yang variative dan umpan balik secara langsung. Demikian pula dengan hasil penelitian (Sahida & Wiradimadja, 2024) yang menunjukkan bahwa

pengembangan E-worksheet berbantuan Wizer.Me memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik karena mampu meningkatkan motivasi belajar, kemudahan penggunaan, serta kualitas interaksi dalam pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut semakin memperkuat bahwa Wizer.Me merupakan salah satu platform yang mendukung pengembangan bahan ajar interaktif pada berbagai jenjang pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan dan efektivitas. Keberhasilan tersebut didukung oleh proses pengembangan yang sistematis, keterlibatan tersebut didukung oleh proses pengembangan yang sistematis, keterlibatan validator dalam penyempurnaan produk, serta pemanfaatan fitur – fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran digital. Implikasi dari penelitian ini adalah tersedianya alternatif bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan berpusat pada mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran digital di perguruan tinggi, khususnya pada program studi Pendidikan Ekonomi, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan bahan ajar interaktif pada mata kuliah lain dengan karakteristik yang berbeda.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan mahasiswa, perancangan produk, pengembangan bahan ajar, implementasi melalui uji coba kepada mahasiswa, hingga evaluasi dan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari validator dan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 88,2%, ahli media sebesar 89,4% dan ahli Bahasa 90,0% yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Selain itu, uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sebagaimana tercermin dari respons positif mahasiswa terhadap kualitas materi, tampilan, kemudahan penggunaan serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Efektivitas bahan ajar juga ditunjukkan melalui hasil analisis N-Gain sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi tiga aspek utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar dalam perkuliahan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dosen disarankan memanfaatkan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan berpusat pada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria sangat valid dan praktis, tetapi juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan nilai N-Gain 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, pemanfaatan platform Wizer.Me dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan penyajian materi, pemberian latihan, evaluasi, serta umpan balik secara terpadu dalam satu lingkungan pembelajaran digital.

Bagi program studi dan institusi Pendidikan tinggi, penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam pengembangan bahan ajar digital yang mendukung transformasi pembelajaran di era digital. Pengembangan bahan ajar serupa dapat diterapkan pada berbagai mata kuliah dengan menyesuaikan karakteristik materi, capaian pembelajaran serta kebutuhan mahasiswa sehingga implementasi teknologi pembelajaran dapat dilakukan secara lebih luas, sistematis dan berkelanjutan. Penelitian ini telah membuktikan bahwa bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me memenuhi aspek validitas, kepraktisan dan efektivitas. Namun, pengujian efektivitas masih dilakukan pada konteks, mata kuliah dan jumlah responden yang terbatas. Oleh karena

itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan bahan ajar pada mata kuliah, program studi atau perguruan tinggi yang berbeda dengan jumlah responden yang lebih besar dan karakteristik mahasiswa yang lebih beragam. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen, seperti pretest-posttest control group design atau quasi experimental design, sehingga pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif berbantuan platform Wizer.Me terhadap hasil belajar maupun luaran pembelajaran lainnya seperti motivasi belajar, keterlibatan mahasiswa (student engagement), kemampuan berpikir tingkat tinggi dan literasi digital dapat dianalisis secara lebih komprehensif serta menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada Rektor Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dukungan pendanaan terhadap pelaksanaan penelitian ini melalui skema Penelitian Sateks Universitas Sriwijaya Tahun 2024 Nomor SP DIPA-023.17.2.677515/2024 berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Sriwijaya Nomor 0012/UN9/LP2M.PT/2024. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya atas fasilitas pelaksanaan penelitian, serta kepada Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh validator, dosen dan mahasiswa yang telah berpartisipasi sebagai responden sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). Implementation Of Jean Peaget's Theory Of Contructivism In Learning: A Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394–401. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. In *Edisi Januari* (Vol. 4, Number 2).
- Fakhirah, N., Saenab, S., & Hasanuddin. (2026). Enhancing Learning Outcomes And Independence In Science Through Wizer.Me Based Electronic Student Worksheets. *Jurnal IPA Terpadu*, 1, 109–120.
- Herianto, H., & Lestari, D. P. (2021). Implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran IPA melalui pemanfaatan bahan ajar elektronik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i1.38024>
- Jannah, A., & Jaenudin, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wizer.me terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. <http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3924>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nurfajri, S., Sa'adah, S., & Yuliawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantu Wizer.Me Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Edukasi*, 1, 277–233.
- Pertiwi, D. H., & Nurhamidah, D. (2024). Pemanfaatan Media Website Wizer.Me Berbantuan Canva Pada Teks Fabel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Medan Makna: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 22(2), 139. <https://doi.org/10.26499/mm.v22i2.6605>
- Pribadi, B. A. (2009). *Model - Model Desain Sistem Pembelajaran* (1st ed.). PT. Dian Rakyat.
- Safitri, M., & Ridwan Aziz, M. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sahida, D. S., & Wiradimadja, A. (2024). The development of an interactive e-worksheet using wizer.me on social studies learning for grade 7 at junior high school. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 10(1), 98–114. <https://doi.org/10.22219/jinop.v10i1.32927>
- Sari, D. E., Purnomo, M. E., & Indrawati, S. (2023). Enchancing Descriptive Material Learning At Public Junior High School Through Differeftiated Learning And Wizer.Me E-Worksheets. *English Review: Journal of English Education*, 11(3). <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i3.8837>
- Sugiarti, S., Luritawaty, I. P., & Sumartini, T. S. (2026). The Development of Wizer.Me-Based Student Worksheets to Improve Students' Mathematical Creative Thinking Ability. *Mathline : Jurnal Matematika*

Dan Pendidikan Matematika, 11(1), 75–90. <https://doi.org/10.31943/mathline.v11i1.1091>
Tsabita, H., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). *Pemanfaatan Media Wizer.me sebagai Alat Evaluasi Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.*
<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/alfabeta>