

PELATIHAN PEMBUATAN WORKSHEET INTERAKTIF DENGAN WIZER.ME UNTUK MENOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 26 MATARAM

Muhammad Sobri¹, Dyah Indraswati², Aisa Nikmah Rahmatih³, Asri Fauzi⁴, Lalu Wira Zain Amrullah⁵

Universitas Mataram

*Corresponding-Author : dyahindraswati@unram.ac.id

ABSTRAK. Sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan sumber belajar yang interaktif dan menarik, maka dilaksanakanlah pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*. *Wizer.me* memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan online. Dari segi tampilan, platform ini dinamis tetapi simple. Ada beberapa fitur yang disediakan oleh *wizer.me* antara lain *community*, *worksheet*, *create new worksheets*, *learners*, dan *coffee room*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pengabdian ini disasarkan pada guru-guru SDN 26 Mataram yang berjumlah 14 orang. Pelatihan berjalan kondusif karena 14 peserta dipandu oleh 5 orang anggota tim pengabdian, sehingga apabila ada kesulitan dapat segera teratasi. Peserta juga antusias mengikuti kegiatan pelatihan karena pemateri menyajikan dengan bahasa yang komunikatif dan memandu step by step sambil memastikan peserta sudah melalui setiap stepnya dengan baik. Tim Pengabdian juga sudah menyiapkan email yang bisa dipergunakan maupun soal sehingga peserta hanya tinggal menginputnya. Beberapa peserta juga aktif bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti. Mengingat keterbatasan waktu, hanya ada 5 jenis pertanyaan yang bisa dipraktikkan oleh peserta antara lain *multiple choice*, *blank*, *matching*, *fill on image*, dan *word search puzzle*.

Kata Kunci: *worksheet*, *Wizer. Me*, *interaktif*

ABSTRACT. *As an effort to improve teacher competence in developing interactive and interesting learning resources, training on making interactive worksheets was carried out with wizer.me. Wizer.me has full features for making online assignments. In terms of appearance, this platform is dynamic but simple. There are several features provided by wizer.me including community, worksheets, create new worksheets, learners, and coffee room. This community service activity is divided into three stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. This service is targeted at the teachers of SDN 26 Mataram, totaling 14 people. The training was conducive because 14 participants were guided by 5 members of the service team so that if there were difficulties, they could be resolved immediately. Participants were also enthusiastic about participating in the training because the presenters presented in a communicative language and guided step by step while making sure the participants had gone through each step well. The Service Team has also prepared emails that can be used as well as questions so that participants only need to input them. Some participants were also active in asking if there was something they didn't understand. Given the limited time, there are only 5 types of questions that can be practiced by participants, including multiple-choice, blank, matching, fill-on image, and word search puzzles.*

Keywords: *worksheet*, *Wizer. Me*, *interactive*

PENDAHULUAN

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) di Era Pandemi menjadikan tantangan besar bagi sekolah untuk senantiasa mengikuti arahan dan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang sumber belajar dan aktivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Miqro' Fajari Lathifah, Baiq Nunung Hidayati, 2021). Ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami perkembangan dan sudah memasuki era digital yang menyentuh setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan harus memanfaatkan teknologi terutama dalam pelaksanaan pembelajaran supaya tidak mengalami ketertinggalan (Prastika & Masniladevi, 2021). Perkembangan teknologi menyebabkan kebutuhan akan peningkatan kompetensi terutama dalam pembuatan media pembelajaran interaktif diakui oleh semua guru mengingat kondisi pandemic yang masih belum stabil, sehingga pembelajaran tatap muka masih dilakukan secara terbatas dan daring masih menjadi alternatif pilihan (Prihantini, Tyara, Dinila, Puspitasari, & Khairunnisa, 2021).

Seiring dengan materi yang cukup padat dan jam belajar peserta didik di sekolah yang terbatas, seringkali guru hanya menerangkan materi dan kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih soal. Hal ini menyebabkan penguasaan konsep belum optimal (Herawati, Gulo, & Hartono, 2016). Worksheet atau biasa yang disebut LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) cetak masih dirasa belum cukup efektif sebagai media pembelajaran dilihat dari aspek tampilan, isi, maupun kepraktisannya. Perlu adanya sentuhan teknologi untuk menjadikan worksheet cetak menjadi worksheet interaktif agar peserta didik lebih termotivasi karena materi pelajaran disajikan lebih modern, lebih mendalam, dan dapat meningkatkan inovasi dan kreativitas peserta didik. Worksheet interaktif terutama di era pandemic Covid 19 menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dirancang oleh guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Janah, 2020).

Worksheet interaktif erat kaitannya dengan E-learning karena merupakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet (Arum Farkhati, 2019). Worksheet interaktif efektif membuat peserta didik tidak mudah bosan karena berbantuan alat elektronik seperti smartphone dan laptop serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar agar peserta didik aktif dan memiliki sikap mandiri (Mispa, Prahatama Putra, & Zaini, 2022).

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran daring yang selama ini dilakukan di SD N 26 Mataram diperoleh informasi bahwa platform yang paling sering digunakan adalah *whatsapp*, *google meet*, *google classroom*, dan *zoom meeting*. Kendala pembelajaran daring yang masih sering terjadi adalah keterbatasan perangkat pembelajaran daring, kuota internet yang dirasa kurang, tidak ada pendamping kegiatan belajar di rumah, peserta didik cenderung bosan dan tidak tahan berlama-lama dalam *webmeeting*. Pola pembelajaran didominasi oleh pemberian tugas dari guru, dan peserta didik mengumpulkan sesuai *deadline* yang diberikan. Variasi sumber belajar digital yang diberikan guru juga masih terbatas, jarang sekali guru merancang sendiri media pembelajarannya. Banyak waktu yang dihabiskan guru untuk memeriksa lembar kerja peserta didik secara manual.

Pemberian media interaktif bisa memberikan solusi, apalagi yang mudah dalam pembuatannya dan praktis dalam pemakaiannya seperti *live worksheet*. Guru yang terbiasa dengan LKPD tentu tidak akan asing dengan konten materi yang bisa dimasukkan kedalam *live worksheet*. Guru hanya perlu mengunggah file LKPD yang selanjutnya dikonversi menjadi LKPD interaktif dengan mengubah pengaturannya serta menambah kotak tempat isian. Peserta didik dapat mengerjakan ini secara online, dan jawaban serta skornya dapat diunduh setiap saat (Widiyani & Pramudiani, 2021). Dengan demikian kegiatan pelatihan pembuatan *live worksheet* akan membantu peserta didik memaksimalkan kegiatan pembelajarannya.

Dalam pelatihan ini, tim pengabdian masyarakat PGSD, Universitas Mataram akan menggunakan platform *wizer.me*. *Wizer.me* merupakan platform digital gratis untuk membuat lembar kerja online dengan penilaian otomatis. *Wizer.me* memiliki fitur lengkap dan memadai dalam memberikan pengalaman bagi guru untuk berkreasi membuat berbagai jenis pertanyaan yang dapat dibuat dengan tampilan visual yang menarik bagi peserta didik (Kaliappen et al., 2021). Supaya dapat menggunakan platform *wizer.me* pengguna harus memiliki akun email baik sebagai guru ataupun peserta didik. Target luaran atau capaian dari kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan pemahaman guru SDN 26 Mataram tentang pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me* untuk mengoptimalkan pembelajaran.

ANALISIS PERMASALAHAN

Masalah utama yang dihadapi mitra adalah peserta didik cenderung bosan dan tidak tahan berlama-lama dalam *webmeeting* saat pembelajaran daring. Saat pembelajaran tatap mukapun, pola pembelajaran didominasi oleh pemberian tugas dari guru, dan peserta didik mengumpulkan sesuai *deadline* yang diberikan. Variasi sumber belajar digital yang diberikan guru juga masih terbatas, jarang sekali guru merancang sendiri media pembelajarannya. Selain itu, banyak waktu yang dihabiskan guru untuk memeriksa lembar kerja peserta didik secara manual. Meskipun sekarang era digital, guru juga belum pernah diberikan pelatihan terkait pembuatan *worksheet* interaktif yang bisa diakses kapan dan dimana saja oleh peserta didik menggunakan *smartphone*. Pelaksanaan pengabdian ini perlu dilakukan agar guru-guru di SD N 26 Mataram dapat berkreasi membuat berbagai jenis pertanyaan atau lembar kerja yang dapat dibuat dengan tampilan visual yang menarik bagi peserta didik, lebih praktis dalam pengerjaannya, dan lebih efisien dalam evaluasinya.

SOLUSI YANG DITAWARKAN

Solusi yang ditawarkan dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan sumber belajar yang interaktif dan menarik adalah dengan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*. Dari sekian banyak platform, tim pengabdian kepada masyarakat memilih *wizer.me* karena memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan online. Dari segi tampilan, platform ini dinamis tetapi simple. Tata letak menu untuk mengakses fitur sangat familiar dan mudah digunakan bagi pengguna baru. Ada beberapa fitur yang disediakan oleh *wizer.me* antara lain *community*, *worksheet*, *create new worksheets*, *learners*, dan *coffee room*.

Sebagai upaya konkret mengatasi permasalahan mitra, kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survey ke sekolah dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait pembelajaran yang diterapkan guru serta kendala-kendala yang dihadapi. Pada tahap ini tim pengabdian juga berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait jadwal dan skenario pelaksanaan kegiatan pengabdian. Tim pengabdian menyusun rencana pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif. Tim pengabdian mengumpulkan materi terkait *worksheet* dan platform yang digunakan serta membuat lembar kerja interaktif yang akan diperlihatkan pada saat pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan pelatihan dan kegiatan pendampingan. Pada kegiatan pelatihan yang melibatkan seluruh guru SDN 26 Mataram, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai apa itu *worksheet* interaktif, apa itu platform *wizer.me* dan contoh soal interaktif yang

dikembangkan dengan wizer.me. Tim pengabdian juga mendemonstrasikan langkah-langkah dalam membuat *worksheet* interaktif menggunakan *wizer.me*. Sedangkan, pada kegiatan pendampingan, tim pengabdian mendampingi guru dalam membuat *worksheet* interaktif menggunakan *wizer.me* sesuai dengan materi yang diajarkan.

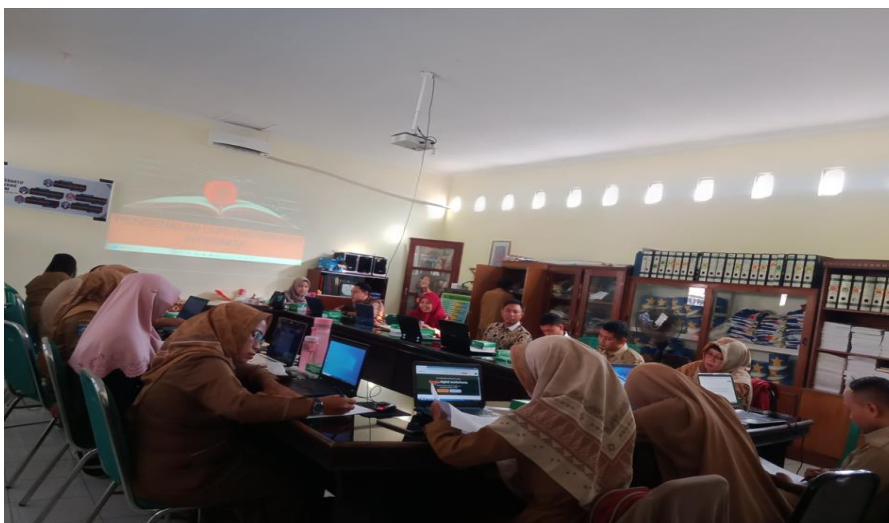
3. Tahap Evaluasi

Tim pengabdian melakukan evaluasi berdasarkan pengalaman yang diperoleh dilapangan mulai dari tahap persiapan hingga tahap pelaksanaan. Kendala yang dihadapi guru dan tim pengabdian menjadi temuan bagi tim pengabdian dalam perbaikan lebih lanjut pada kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

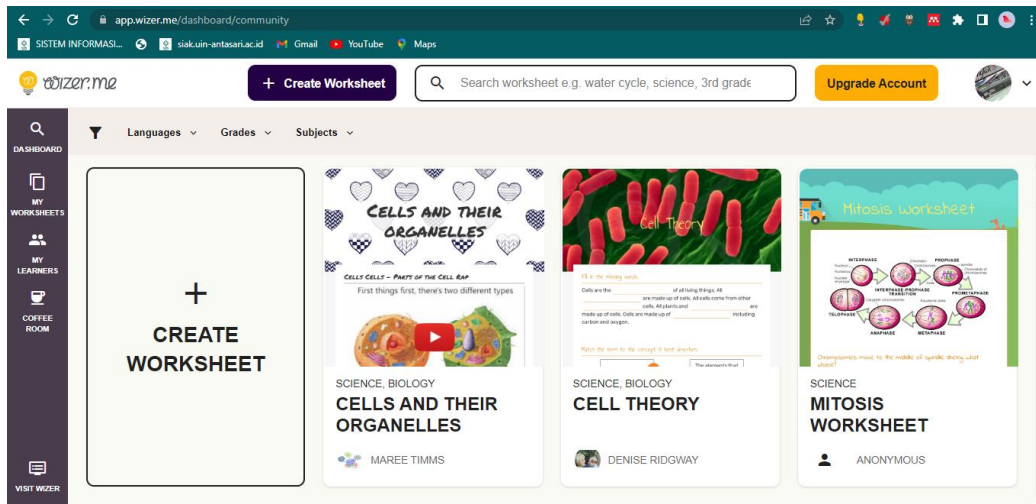
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2022 pukul 08.00 – 11.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang berjumlah 14 orang yang merupakan guru SDN 26 Mataram. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan, doa bersama dan sambutan ketua pengabdian Bapak Muhammad Sobri, M. Pd yang kemudian dilanjutkan sambutan dari kepala sekolah SDN 26 Mataram Ibu Endang Kurnianingsih, S. Pd.

Setelah serangkaian acara pembukaan selesai, dilanjutkan dengan sesi materi. Materi pertama dibawakan oleh Dyah Indraswati, M. Pd terkait dengan pengenalan *worksheet* interaktif secara umum dan juga kelebihan penggunaannya. Materi kedua dibawakan oleh Asri Fauzi, M. Pd yang berkenaan dengan pengenalan platform Wizer.Me berikut dengan fungsi fitur-fiturnya. Pemateri terakhir adalah Lalu Wira Zain Amrullah, M. Pd yang secara teknis memandu peserta mulai dari proses registrasi sampai membuat kuis interaktif dengan Wizer.me.



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi Tentang Wizer.Me

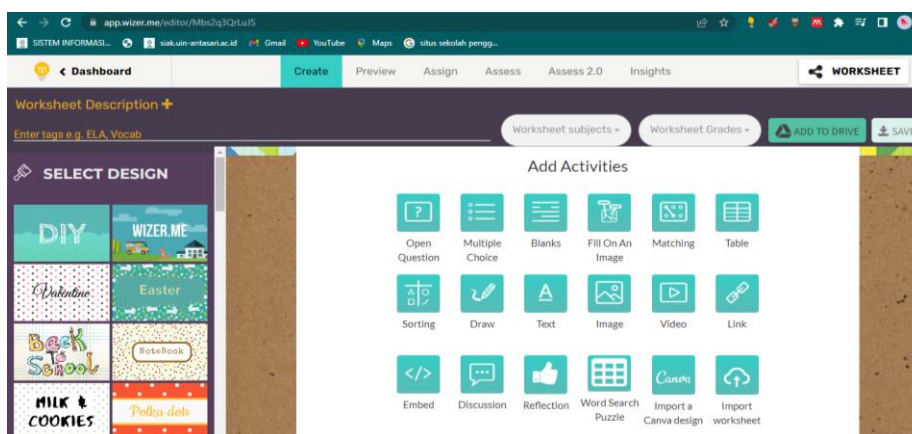
Setelah penyampaian materi, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pada tahap ini, tim pengabdian memandu guru untuk melakukan langkah-langkah registrasi. Langkah registrasi dimulai dari membuka situs <https://www.wizer.me>, mengklik join now atau get started-its free dan memilih peran baik sebagai *teacher* atau sebagai *student*. Peserta dipandu untuk memasukkan email dan password, kemudian klik Sign up atau bisa juga masuk menggunakan email google yang sudah terhubung pada laptop/computer. Setelah proses registrasi selesai, peserta juga diberi kesempatan untuk mengerjakan soal yang sudah dipersiapkan tim pengabdian dengan Wizer. Me.



Gambar 2. Tampilan Wizer.Me Jika Sudah Berhasil Registrasi Sebagai *Teacher*/Guru

Beberapa fitur yang disediakan oleh Wizer.me antara lain community, worksheets, creaty new worksheets, learners, coffee room. Pada fitur community, guru atau peserta bisa mencari worksheet yang sudah dibuat oleh pengguna lain hanya dengan mengetikkan kata kunci yang diinginkan, hal ini membuat waktu lebih efisien. Fitur worksheet digunakan untuk mengakses lembar kerja yang sudah dibuat sendiri oleh peserta. Apabila peserta ingin membuat lembar kerja (worksheet) baru, fitur yang digunakan adalah create new worksheet. Dalam pelatihan ini, peserta juga dipandu untuk memasukkan deskripsi tugas, menuliskan judul tugas dengan template yang disediakan, mengelompokkan lembar kerja ke dalam grup mata pelajaran dan tingkatan kelas, menuliskan tag tugas, mengupload file dan mengonversi ke dalam wizer.me, serta memilih tipe pertanyaan yang diberikan.

Wizer.me menyediakan fitur *digitize your worksheet* untuk membantu guru membuat pertanyaan terlebih dahulu dan mengupload file pertanyaan tanpa harus mengetik ulang. Jenis pertanyaan yang disediakan oleh Wizer.me sangat beragam, dan bisa disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Adapun jenis pertanyaan yang disediakan oleh Wizer.me antara lain: *open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *blank* (soal isian), *fill on image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (soal mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), *word search puzzle* (mencari kata). Wizer.me juga memfasilitasi guru untuk bisa menyisipkan teks, gambar, video, dan link.



Gambar 3. Jenis-Jenis Soal yang Disediakan oleh Wizer.Me

Fitur learners merupakan fitur dimana guru bisa mengorganisasikan dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan tingkatan. Fitur ini juga memfasilitasi guru melihat nilai peserta didik yang sudah mengerjakan tugas. Guru juga bisa menentukan *Differentiation Rules* atau aturan untuk peserta didik yang membutuhkan remedi atau pengayaan. Coffee room merupakan fitur dimana guru bisa berdiskusi, saling berbagi ide dengan pengguna Wizer.me yang lain dari seluruh dunia sehingga bisa belajar hal baru dari pengalaman pengguna lain.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Wizer. Me

Pelatihan berjalan kondusif karena 14 peserta dipandu oleh 5 orang anggota tim pengabdian, sehingga apabila ada kesulitan dapat segera teratasi. Peserta juga antusias mengikuti kegiatan pelatihan karena pemateri menyajikan dengan bahasa yang komunikatif dan memandu step by step sambil memastikan peserta sudah melalui setiap stepnya dengan baik. Tim Pengabdian juga sudah menyiapkan email yang bisa dipergunakan maupun soal sehingga peserta hanya tinggal menginputnya. Beberapa peserta juga aktif bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti. Mengingat keterbatasan waktu, hanya ada 5 jenis pertanyaan yang bisa dipraktikkan oleh peserta antara lain *multiple choice*, *blank*, *matching*, *fill on image*, dan *word search puzzle*.

KESIMPULAN

Wizer.me merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan online kepada peserta didik. Platform ini juga memudahkan guru untuk membuat evaluasi atau penilaian otomatis sehingga waktu menjadi lebih efisien. Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan sumber belajar yang interaktif dan menarik, tim pengabdian kepada masyarakat prodi PGSD mengadakan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*. Dari sekian banyak platform, tim pengabdian kepada masyarakat memilih *wizer.me* karena memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan online. Dari segi tampilan, platform ini dinamis tetapi simple. Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pelatihan berjalan kondusif karena 14 peserta dipandu oleh 5 orang anggota tim pengabdian, sehingga apabila ada kesulitan dapat segera teratasi. Peserta juga antusias mengikuti kegiatan pelatihan karena pemateri menyajikan dengan bahasa yang komunikatif dan memandu step by step sambil memastikan peserta sudah melalui setiap stepnya dengan baik.

REFERENSI

- Arum Farkhati, S. S. S. (2019). Implementasi Manajemen Pembelajaran Kimia Berbantuan E-Lkpd Terintegrasi Chemoentrepreneurship Untuk Menganalisis Soft Skill Siswa. *Chemistry in Education*, 8(2), 24-28.
- Herawati, E. P., Gulo, F., & Hartono, H. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil*

Penelitian Pendidikan Kimia, 3(2), 168–178. <https://doi.org/10.36706/JPPK.V3i2.8163>

- Janah, M. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis E-Worksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa. *Prosiding National Simposium & Conference Ahlimedia*, 1(1), 160–167. <https://doi.org/10.47387/nasca.v1i1.28>
- Kaliappen, N., Nurisma, W., Ismail, A., Bashawir, A., Ghani, A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>
- Miqro' Fajari Lathifah, Baiq Nunung Hidayati, Z. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 25–30. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v3i2.668>
- Mispa, R., Prahutama Putra, A., & Zaini, M. (2022). Penggunaan E-Lkpd Berbasis Live Worksheet pada Konsep Protista terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sman 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 2134–2145. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i1.478>
- Prastika, Y., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614. Retrieved from <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817>
- Prihantini, P., Tyara, T., Dinila, D., Puspitasari, P., & Khairunnisa, K. (2021). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 121–126. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.27>
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>