

Sosialisasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Wizer.Me di MTs/MA Al-Karim Desa Sari Galuh

MAYTA NOVALIZA ISDA^{1*}

¹Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Riau
mayta.isda@lecturer.unri.ac.id

ADIL AZZAHWANTARA²

²Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Riau
adil.az-zahwantara3085@student.unri.ac.id

RAFI SHADIQ ALVI³

³Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Riau
rafi.shadiq2302@student.unri.ac.id

**PANGERAN SAUD
FRANSISCO⁴**

⁴Fakultas Pertanian
Universitas Riau
pangeran.saud4991@student.unri.ac.id

ORIZA ATHALIA RONALD⁵

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
oriza.athalia1656@student.unri.ac.id

ARIYA PERMATA⁶

⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
ariya.permata6314@student.unri.ac.id

**LAURA APRILIA AYU KUSUMA
WAHYU PRIYADIKA⁷**

⁷Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
laura.aprilia6198@student.unri.ac.id

MEUTIA HANUM⁸

⁸Fakultas Pertanian
Universitas Riau
meutia.hanum2593@student.unri.ac.id

CHICA OLLIVIA FIBRIANTI⁹

⁹Fakultas Pertanian
Universitas Riau
chica.ollivia0854@student.unri.ac.id

ISRA FARIZA¹⁰

¹⁰Fakultas Pertanian
Universitas Riau
isra.fariza5273@student.unri.ac.id

Diterima : 30/09/2023

Revisi : 10/10/2023

Disetujui : 15/01/2024

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi oleh guru di MTs/MA Al-Karim yaitu masih sedikitnya guru yang mengetahui cara membuat dan menyusun lembar kerja peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan guru masih menggunakan lembar kerja cetak. Tujuan dari pengabdian ini adalah membuat dan menyusun e-lkpd interaktif yang berbasis aplikasi atau website pada guru sehingga mendukung proses pembelajaran di kelas. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu demonstrasi. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari yang diawali dengan sosialisasi mengenai manfaat e-lkpd interaktif dengan aplikasi Wizer.me bagi pengguna. Lalu dilanjutkan hari kedua dengan praktik menyusun dan membuat e-LKPD menggunakan aplikasi atau website Wizer.me. Berdasarkan pantauan, kegiatan yang dilaksanakan berjalan lancar dan kondusif karena jumlah guru serta tim pengabdian yang mencukupi. Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan ini diukur melalui respon dan

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi

CC BY-NC-SA 4.0



* Penulis Korespondensi : mayta.isda@lecturer.unri.ac.id (Mayta Novaliza Isda)

<https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i1.328>

antusiasme guru selama kegiatan praktik berlangsung. Harapan dari kegiatan ini adalah para guru mampu mengembangkan e-LKPD yang interaktif sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa untuk belajar secara mandiri.

Kata Kunci : Sosialisasi, Lembar Kerja Peserta Didik, Wizer.me, Interaktif

PENDAHULUAN

Kabupaten Kampar merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Riau, Indonesia, dengan ibukota adalah Bangkinang. Jumlah penduduk berdasarkan data Kementerian Dalam Negeri pada tahun 2022 kabupaten ini berjumlah 847.236 jiwa, dengan luas wilayah 11.289,28 km. Dalam kabupaten ini, Desa Sari Galuh yang berada di Kecamatan Tapung, memiliki luas 17,24 km² dan populasi sekitar 3.896 jiwa. Desa ini, yang berjarak 20 km dari pusat Kecamatan Tapung, dikenal sebagai desa mandiri dengan perekonomian utamanya yang berfokus pada industri kelapa sawit. Sebagian besar masyarakat di desa ini mengandalkan kelapa sawit sebagai sumber penghasilan. Dibandingkan dengan desa-desa lainnya, Desa Sari Galuh memiliki fasilitas yang lebih lengkap dan tergolong lebih maju, mencerminkan statusnya sebagai desa mandiri.

Desa Sari Galuh, yang terletak di Kabupaten Kampar, telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, kesehatan, dan pendidikan. Pada tahun 2023, desa ini memiliki 12 lembaga pendidikan yang mencatat tingkat kelulusan yang tinggi, menandakan kualitas pendidikan yang unggul. Faktor kunci di balik kesuksesan ini adalah peran serta guru yang mengajar dan mendidik dengan dedikasi. Di era revolusi industri 4.0, tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menyesuaikan metode pengajaran untuk generasi Z, yang tumbuh di era digital dengan akses luas terhadap informasi (Aspi & Syahrani, 2022). Oleh karena itu, pendekatan yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran menjadi esensial untuk memenuhi kebutuhan generasi ini.

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan menjadi metode yang efektif, terutama dalam konteks pembelajaran untuk Generasi Z. Teknologi ini menawarkan berbagai media yang mendukung proses pembelajaran, seperti penyampaian materi, komunikasi konsep, pemberian tugas, pelaksanaan ujian, dan penyelesaian tugas akhir. Keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya memudahkan proses belajar mengajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien (Utari et al., 2017). Pendekatan ini sesuai dengan kebutuhan generasi yang telah terbiasa dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Mengakui pentingnya media pembelajaran yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi, terdapat sebuah kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkannya. Di Desa Sari Galuh, Madrasah Tsanawiyah Al Karim dan Madrasah Aliyah Al Karim telah mulai menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Sekolah-sekolah ini, yang terletak di lingkungan yang asri dan nyaman, telah dilengkapi dengan fasilitas seperti PC, proyektor (infokus), dan wifi, yang

mendukung implementasi teknologi dalam proses pembelajaran. Lingkungan dan fasilitas ini menciptakan kondisi yang ideal untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan.

Lebih lanjut, Kepala Madrasah Tsanawiyah Al Karim dan Madrasah Aliyah Al Karim mengatakan, para guru sudah mengenal teknologi informasi dan komunikasi sejak pandemi Covid-19. Biasanya teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan oleh para guru adalah Whatshapp, Google Classroom, dan Youtube. Teknologi informasi dan komunikasi ini sering digunakan untuk mengirimkan soal latihan, bahan ajar dan lain sebagainya.

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru di Madrasah Tsanawiyah Al Karim dan Madrasah Aliyah Al Karim adalah kurangnya pengetahuan dalam membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Saat ini, guru-guru masih banyak yang mengandalkan lembar kerja cetak, yang dianggap kurang efektif dari segi bentuk, isi, dan kepraktisan (Maryono, & Pamela, 2021; Sobri et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai lebih menarik bagi peserta didik dan mendorong kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena menyajikan materi pembelajaran secara lebih variatif dan menarik (Ristawati, 2017; Erawati et al., 2023).

Dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk tugas pendidikan, aplikasi Wizer.me menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dan peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan lembar kerja interaktif yang menarik, memudahkan penyampaian materi, serta memantau perkembangan dan memberikan umpan balik kepada siswa. Keunikan Wizer.me terletak pada kemudahannya untuk disesuaikan dengan kreativitas guru, seperti penambahan gambar, audio, dan video, serta kemampuan untuk melihat respons siswa secara real-time. Aplikasi ini juga terkenal karena aksesibilitasnya yang luas, dapat diakses melalui berbagai perangkat dan tanpa batasan fisik, ruang, atau waktu, memberikan fleksibilitas besar dalam pembelajaran (Nasution, 2020; Kopniak, 2018).

Berdasarkan situasi tersebut, tim pengabdian melakukan diskusi dengan kepala sekolah untuk menawarkan pelatihan mengenai cara membuat Lembar Kerja Peserta Didik dengan menggunakan aplikasi Wizer.me sebab guru belum familiar dengan aplikasi Wizer.me dan pengabdian menjelaskan sedikit tentang aplikasi ini.

Pada akhirnya, diputuskan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan melaksanakan sosialisasi penggunaan aplikasi Wizer.me untuk membuat lembar kerja peserta didik yang interaktif di Madrasah Tsanawiyah Al Karim dan Madrasah Aliyah Al Karim guna memperkenalkan aplikasi Wizer.me kepada para guru untuk mengembangkan kreatifitas para guru dalam membuat lembar kerja peserta didik yang interaktif.

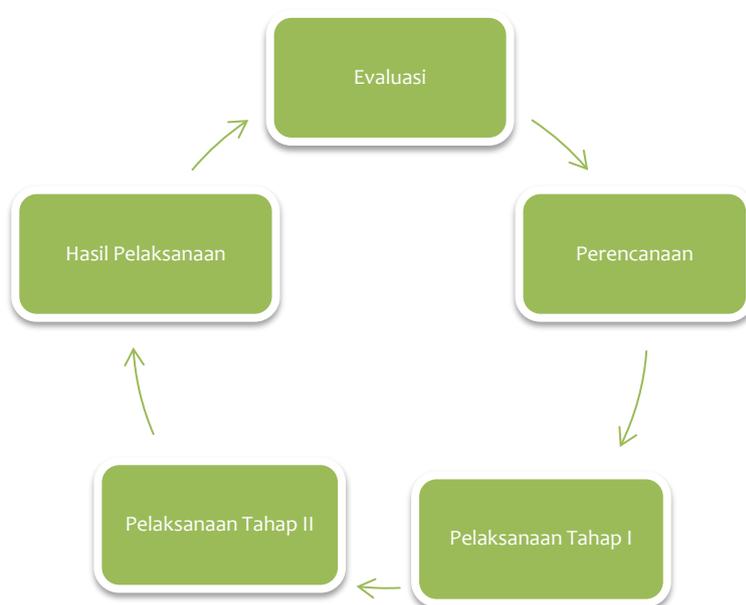
METODE PELAKSANAAN

Dalam rangka melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim pengabdian lebih dulu melakukan diskusi tentang teknis pelaksanaan sebelum memulai aktivitas di sekolah. Sasaran pengabdian ini adalah guru-guru Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA), dengan tujuan meningkatkan keterampilan dan kompetensi mereka dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan agar guru dapat

menciptakan e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang interaktif dan bermanfaat untuk proses pembelajaran di kelas, menggunakan aplikasi berbasis teknologi.

Kegiatan pengabdian ini dijadwalkan pada tanggal 18 Juli 2023 dan dilanjutkan pada 22 Juli 2023, bertempat di MTs/MA Al-Karim, Desa Sari Galuh, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar, Riau. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi pengabdian karena memiliki keterbatasan dalam variasi sumber belajar digital, di mana guru-gurunya jarang membuat media pembelajaran sendiri dan kurang memanfaatkan sumber daya interaktif yang tersedia.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah demonstrasi. Program ini berlangsung selama dua hari. Pada hari pertama, tim pengabdian melakukan sosialisasi tentang manfaat e-LKPD interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Wizer.me bagi para guru. Kemudian pada hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik pembuatan e-LKPD menggunakan aplikasi Wizer.me.



Gambar 1
Alur Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa merupakan manifestasi nyata dari salah satu aspek Tridharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini fokus pada pemanfaatan aplikasi Wizer.me untuk menciptakan lembar kerja interaktif bagi peserta didik. Tujuan utamanya adalah memperkenalkan aplikasi Wizer.me kepada guru-guru dan mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam membuat lembar kerja interaktif untuk siswa.

Tim pengabdian berhasil melaksanakan kegiatan ini dengan sukses, yang terlihat dari tingginya antusiasme guru yang mengikuti pelatihan ini. Acara dimulai dengan doa bersama dan sambutan dari kepala sekolah, diikuti dengan penyampaian materi oleh anggota tim pengabdian. Berikut adalah beberapa dokumentasi dari kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh tim pengabdian pada hari pertama.



Gambar 2

Pengenalan aplikasi Wizer.me

Foto diatas merupakan salah satu foto kegiatan pengabdian setelah tim pengabdian memberikan materi pembuatan e-LKPD interaktif menggunakan aplikasi Wizer.me. Pemaparan materi dilanjutkan pada hari kedua dengan latihan pembuatan LKS untuk siswa menggunakan aplikasi Wizer.me.

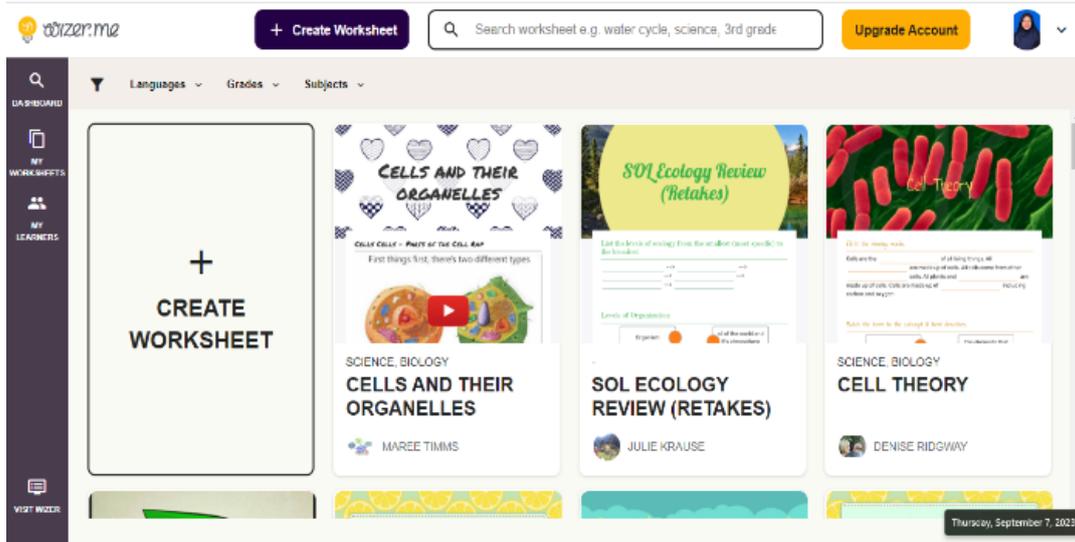


Gambar 3

Praktik serta pengawasan peserta

Untuk memulai menggunakan Wizer.me, guru perlu menjalani proses pendaftaran yang sederhana. Langkah awalnya adalah mengunjungi situs web resmi Wizer.me. Di sana, guru akan menemukan opsi untuk bergabung, di mana mereka dapat memilih antara mendaftar sebagai guru atau siswa. Proses selanjutnya melibatkan pengisian informasi dasar seperti email dan kata sandi. Setelah mendaftar, langkah terakhir adalah mengonfirmasi akun melalui link yang dikirimkan ke email yang telah didaftar. Setelah proses ini selesai, guru akan bisa

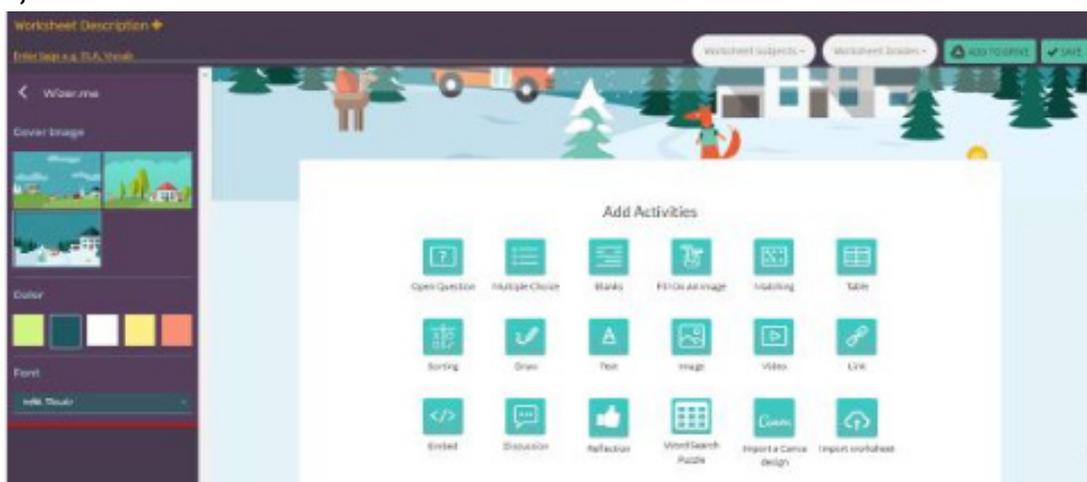
mulai menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh Wizer.me untuk kegiatan pembelajaran interaktif.



Gambar 4

Tampilan awal aplikasi Wizer.me

Aplikasi Wizer.me menawarkan fitur-fitur yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran interaktif. Selain fitur "My Worksheets" untuk mengakses lembar kerja yang telah dibuat, ada "Community" yang memungkinkan guru mencari lembar kerja dari pengguna lain, dan "My Learners" untuk mengelola kelas. Fitur "Create New Worksheets" digunakan untuk membuat e-LKPD baru dengan berbagai pilihan desain template. "Coffee Room" adalah ruang untuk diskusi antar pengguna. Dalam pembuatan e-LKPD, aplikasi ini menyediakan berbagai jenis aktivitas yang dapat ditambahkan, seperti soal pilihan ganda, uraian, label pada gambar, tabel, pencocokan, gambar, mengurutkan, refleksi, diskusi, dan teka-teki kata, yang semuanya mendukung kreativitas dan interaksi dalam proses pembelajaran.

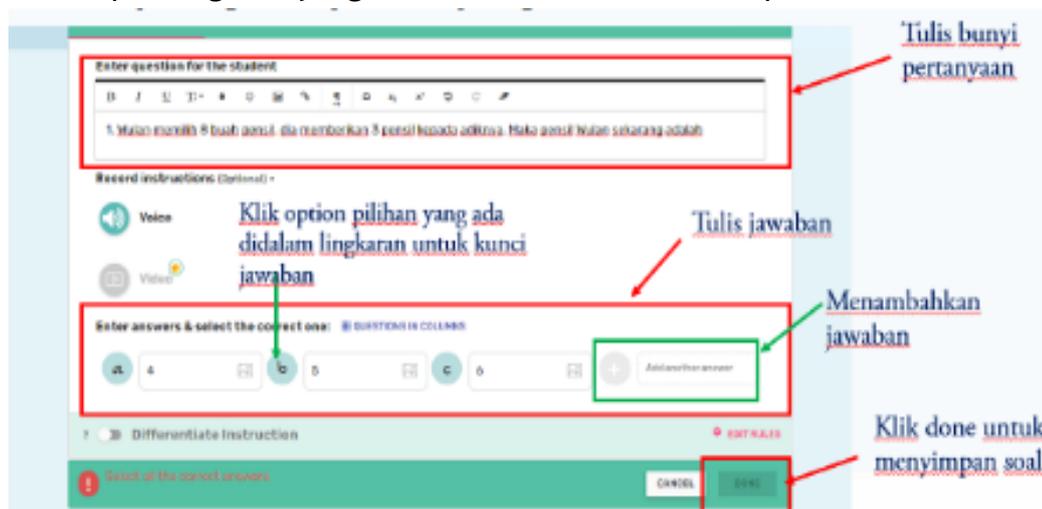


Gambar 5

Jenis pertanyaan seputar aplikasi Wizer.me

Untuk membuat soal pilihan ganda di aplikasi Wizer.me, pengguna perlu mengikuti beberapa langkah sederhana. Pertama, guru memilih opsi "create new worksheets" dan

kemudian memilih template yang diinginkan. Selanjutnya, dalam menu "add activities", guru dapat memilih jenis soal "multiple choice". Dari sini, guru dapat memulai menyusun pertanyaan dan pilihan jawaban yang diinginkan. Langkah-langkah ini memungkinkan pembuatan soal pilihan ganda yang interaktif dan menarik untuk peserta didik.



Gambar 6

Contoh pembuatan soal multiple choice

Jika pengguna klik "symbol multiple choice pada add activities", tampilan seperti gambar diatas akan muncul. Pada bagian "enter question for the student" pengguna dapat membuat pertanyaan yang diinginkan. Selain itu, pengguna dapat membuat pertanyaan melalui suara dengan mengklik "voice" dan merekam secara langsung. Kemudian masukkan jawaban dan kunci jawaban pada kolom "enter answer & select the correct one". Terakhir, jika semua sudah dimasukkan dengan benar, klik "done". Cara membagikan e-lkpd interaktif yang sudah dirancang pada aplikasi Wizer.me adalah dengan mengklik "assign" pada menu di tampilan Wizer.me. kemudian copy link worksheets dan bagikan kepada siswa melalui grup WhatsApp maupun Google Classroom siswa.

Observasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan lancar dan bermanfaat karena jumlah guru dan tim pengabdian yang mencukupi. Sehingga, jika seorang guru mempunyai kendala, tim pengabdian dapat dengan cepat menyelesaikannya. Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini diukur melalui respon dan antusiasme guru selama kegiatan praktik berlangsung. Guru-guru di MTs/MA Al-Karim sangat antusias saat mengikuti praktik pembuatan e-lkpd dengan Wizer.me dan mereka aktif dalam bertanya dan juga memberi saran selama kegiatan berlangsung.

KESIMPULAN

Wizer.me, sebagai platform online gratis, memberikan solusi inovatif bagi guru dalam mengembangkan e-LKPD interaktif. Dengan fitur penilaian otomatis, platform ini memudahkan guru dalam mengevaluasi pekerjaan siswa, mengurangi kebutuhan pengecekan manual. Beragam jenis soal yang dapat dibuat, termasuk pilihan ganda dan jawaban singkat, menambah dinamika pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan Wizer.me memberikan peluang bagi guru untuk menguasai pembuatan e-LKPD yang efektif

dan mendukung belajar mandiri siswa. Antusiasme guru terlihat dalam partisipasi aktif mereka selama pelatihan. Pendampingan lanjutan diberikan untuk membantu guru yang menghadapi tantangan dalam penggunaan Wizer.me, memastikan penerapan e-LKPD yang sukses.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MTs/MA Al-Karim. Kegiatan ini, yang berfokus pada pembuatan dan penyusunan e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) interaktif berbasis aplikasi atau website, telah berhasil menunjukkan hasil yang signifikan. Tim PKM mengucapkan terima kasih khusus kepada guru-guru MTs/MA Al-Karim yang telah menunjukkan antusiasme dan kesediaan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan baru dalam pembuatan e-LKPD interaktif. Harapan penulis, dengan pengetahuan dan keterampilan baru ini, para guru di MTs/MA Al-Karim dapat terus mengembangkan e-LKPD interaktif yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga mendorong keaktifan siswa untuk belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal Of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73.
- Kopniak, N. B. (2018). The Use of Interactive Multimedia Worksheets at Higher Education Institution. *Journak Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116–129.
- Maryono, & Pamela, I. S. (2021). Pelatihan Pembelajaran Aktif Secara Daring melalui Lembar Kerja Peserta Didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah Singkut. *Jurnal Publikasi Pendidikan. Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(12), 141–145.
- Musthafa, A., Hamdani, A. S., & Soraya, I. (2023). Development Of PAI Learning Devices Using The STAD-Type Cooperative Model Based On The Wizer.me Application To Improve Student Confidence. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1).
- Nasution, E. A. (2020). Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teaching Listening Skill to the Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan. Universitas Negeri Medan.
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinja. UNM Makasar.
- S., Aini, N., Suryowati, E., Studi Pendidikan Matematika, P., PGRI Jombang, S., & Timur, J. (2023). Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan Wizer.Me Di Sdn Darurejo I Pelandaan Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2).
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Utari, T., Hobri2, & Ervin Oktavianingtyas. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berorientasi Scientific Approach Untuk Menumbuhkan Kemampuan Higher Order Thinking (Hot) Pokok Bahasan Persamaan Lingkaran Pada Siswa Sma Kelas Xi. *Kadikma*, 8(2), 13–23.