

Pelatihan Pembuatan Media LKS Interaktif Berbantuan Aplikasi Wizer.Me Untuk Guru-Guru SMP di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas

Ida Hamidah^{*1}, Hasan Sadikin²

¹Tadris Matematika, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Bahjah, Cirebon,

²STIE Tridharma, Bandung

idahamidah@staialbahjah.ac.id¹ hasansadikin13510001@gmail.com²

Abstract

Based on the results of observations, it was found that some teachers were still not proficient in compiling application-based learning tools for online learning. Some teachers are also still not familiar with various types of practical applications that can be used in learning, including the use of the wizer.me application. The wizer.me application is an interactive and interesting online LKS creation site. The ability to create interactive IT-based media is very important for teachers, especially during the current pandemic. The purpose of this training is to improve the ability of teachers to develop interactive learning tools based on wizer.me and implement them in learning in their respective classes. The method used in the implementation of this training is a descriptive method. The steps taken in the implementation of this training include (1) socialization, (2) initial observations (in the form of open interviews), (3) implementation (interactive media creation training seminars), (4) checking learning tools and simulations (samples). resource modeling, (5) Final evaluation. The results of this study indicate an increase in the ability of teachers to develop interactive learning tools based on wizer.me and implement them in classroom learning.

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa guru masih belum mahir dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis aplikasi untuk pembelajaran daring. Beberapa guru juga masih belum mengenal beragam jenis aplikasi praktis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, diantaranya adalah pemanfaatan aplikasi wizer.me. Aplikasi wizer.me adalah suatu situs pembuatan LKS online yang interaktif dan menarik. Kemampuan dalam membuat media interaktif berbasis IT ini sangat penting bagi guru terutama di masa pandemi saat ini. Tujuan dalam pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran interaktif berbasis wizer.me dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelasnya masing-masing. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah metode deskriptif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pelatihan ini meliputi (1) Sosialisasi, (2) observasi awal (berupa wawancara terbuka), (3) Pelaksanaan (seminar pelatihan pembuatan media interaktif), (4) Memeriksa perangkat pembelajaran dan simulasi (sample) modelling narasumber, (5) Evaluasi akhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran interaktif berbasis wizer.me dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas.

How to Cite: Hamidah, I., & Sadikin, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media LKS Interaktif Berbantuan Aplikasi Wizer.Me Untuk Guru-Guru SMP di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas. ABJIS: Al-Bahjah Journal of Islamic Community Service, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.61553/abjis.v1i1.43>

 <https://doi.org/10.61553/abjis.v1i1.43>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat di berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali di sektor pendidikan. Mustika & Latifah, (2020) mengungkapkan, kemajuan teknologi dapat dilihat dari beragam jenis *software* yang dapat di unduh secara gratis, pengajar dapat membuat media ajar yang lebih menarik dan dapat dengan mudah diedit dan disesuaikan dengan kebutuhannya sehingga dapat dicapai tujuan pembelajaran secara optimal. Perkembangan teknologi juga perlu disikapi dengan adanya kesiapan dari tiap guru sehingga mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan baik. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi tidak akan terasa manfaatnya jika tidak tau cara menggunakannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di hari pertama pengabdian pada guru-guru di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas, ditemukan bahwa masih banyak guru tidak memahami cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, pemahaman guru terhadap media interaktif berbantuan aplikasi online juga masih sangat minim. Padahal, kelancaran suatu pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru membawakan pelajaran tersebut. Salah satu cara untuk melancarkan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru adalah melalui penerapan media pembelajaran yang cocok untuk mengoptimalkan pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Nuraini et al., 2020). Oleh karena itu, kurangnya wawasan guru dalam membuat media interaktif menjadi suatu permasalahan pertama yang ditemukan dalam observasi ini.

Ditinjau dari segi siswa, hasil observasi memunculkan suatu masalah lain dimana siswa banyak yang tidak termotivasi dalam belajar. Beberapa alasan yang dilontarkan siswa diantaranya adalah media dan cara guru mengajar yang cenderung *teacher center* dan monoton. Sehingga peran aktif siswa dalam belajar kurang maksimal. Peraturan Pemerintah RI No. 32 tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 (Nuraini et al., 2020) pada BAB 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara menyenangkan, menantang, interaktif, inspiratif, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan siswa baik dari aspek fisik maupun psikologis. Namun sayangnya, dari hasil observasi di dapat bahwa selama pandemi ini pembelajaran masih belum memenuhi standar proses pembelajaran tersebut.

Beberapa penelitian lain juga mengkaji hal yang sama dalam upaya peningkatan kualitas guru dan motivasi belajar siswa. Diantanya, penelitian dengan judul “Pelatihan Pembelajaran Di Era Digital Revolusi Industri 4.0 Menggunakan Zoom Meeting Di Salah Satu Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Bandung Barat” (Mustika & Latifah, 2020) menghasilkan adanya suatu perubahan yang baik dan signifikan dari para guru sehingga mereka lebih percaya diri dalam memberikan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan aplikasi baru yaitu Zoom Meeting. Penelitian berjudul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” (Resmini’ et al., 2021), dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat presentasi bahan ajar sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. Dari pelatihan yang diberikan tersebut, menghasilkan suatu peningkatan dalam mutu pembelajaran antara guru dan siswa.

Pelatihan merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan yang direncanakan, terdiri dari serangkaian kegiatan sistematis yang dilaksanakan dalam waktu yang ditentukan untuk menambah pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang lebih banyak menekankan

pada aspek praktek langsung bukan hanya teori, dan pelaksanaannya terkait dengan kebutuhan dunia kerja dan lingkungan masyarakat yang lebih luas. (Almareza, S, 2016). Dengan kata lain, pelatihan yang dilakukan adalah suatu proses pendidikan yang telah direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Wizer.me adalah perangkat lunak online LKS interaktif dengan fitur dasar yang dapat diakses secara gratis, dapat diunduh dan digunakan oleh para akademisi (Kaliappen, et al., 2021). Wizer.me memiliki tujuan untuk memberikan tugas kepada siswa berupa lembar kerja siswa interaktif dan dilengkapi dengan fitur koreksi otomatis, sehingga memudahkan proses pengoreksian LKS. Pembelajaran dengan bantuan wizer.me ini mampu membangun kemampuan berfikir kritis dan kreatif matematis siswa melalui kegiatan-kegiatan pada lembar kerja tersebut (Erawati, et al., 2023). Selain itu, wizer.me juga memberikan berbagai fitur menarik untuk mendukung siswa termotivasi dalam belajar. Diantaranya adanya fitur video, audia, gambar, bahkan game sederhana berupa menjodohkan, mengelompokan, dan mengisi kata rumpang dari sebuah gambar atau teks cerita. Dalam proses koreksi, wizer.me juga memberikan fitur koreksi otomatis sehingga siswa yang telah mengisi akan langsung memperoleh hasil nilai dari jawaban yang telah diberikan, kemudian juga rekap nilai dapat disinkronkan dengan email siswa, guru dan orang tua siswa sehingga update nilai dapat otomatis terdeteksi dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

Dari beberapa masalah yang muncul dalam hasil observasi, juga berdasarkan kajian putaka dari beberapa penelitian. Peneliti bermaksud membuat pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis wizer.me pada guru-guru di sekolah dan dapat diimplementasikan di kelas. Kebaruan dalam penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah memunculkan suatu aplikasi LKS interaktif wizer.me yang memiliki tampilan dan bentuk lebih menarik dibandingkan dengan LKS biasa pada umumnya. Wizer.me adalah suatu platform pembuat media interaktif berbasis website yang gratis dan dapat memberi umpan balik sehingga antara guru dan siswa dapat saling berinteraksi secara langsung meskipun dengan virtual berbantuan aplikasi. Dengan ini pembelajaran jadi jauh lebih menarik dan menyenangkan, tidak monoton, dan baik guru maupun siswa dapat mengeksplor beragam fitur yang diberikan situs wizer.me. Hasil dari penelitian ini, bermaksud untuk dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran interaktif berbasis wizer.me dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelasnya masing-masing.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pada kegiatan yang dilakukan ini adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan media LKS interaktif berbantuan aplikasi wizer.me untuk guru-guru di kabupaten Cirebon selatan. Adapun alur kegiatannya dapat dilihat dalam bagan berikut.



Gambar 1. Alur Pengabdian

Subjek dari pelatihan yang dilakukan adalah guru-guru Pondok Pesantren Al-Muqoddas Kabupaten Cirebon sebanyak 12 orang. Pemilihan subjek diambil berdasarkan hasil wawancara bersama guru, dan di peroleh 12 guru dengan pemahaman media yang paling rendah yang dipilih untuk mengikuti pelatihan. Hal ini dilakukan karena tidak semua guru bisa mengikuti pelatihan dikarenakan ada kesibukan lain di sekolah tersebut. Sehingga hanya beberapa guru yang mengikuti pelatihan.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan Hasil

Kegiatan dilakukan selama tiga hari dari 23-25 Agustus 2021. Selama tiga hari ini pengabdian di bagi ke dalam tiga kegiatan. Kegiatan pertama adalah sosialisai, pada kegiatan ini peneliti melakukan perizinan pada kepala sekolah untuk melakukan pengabdian. Pada kegiatan sosialisasi ini peneliti datang secara langsung ke sekolah dengan menyerahkan surat izin dari kampus, menjelaskan maksud dan tujuan dari pengabdian yang dilakukan, hingga kegiatan apa saja yang nanti akan dilakukan.

Kegiatan kedua berupa observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati lingkungan sekolah, baik sarana maupun pra sarana yang ada di sekolah. Setelah itu pengabdian dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru dan beberapa orang siswa yang sebelumnya telah di informasikan untuk bersedia melakukan wawancara. Wawancara guru dan siswa dilakukan secara terpisah melalui zoom.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa menghasilkan suatu permasalahan yang menjadi dasar pembuatan pelatihan media interaktif. Setelah melakukan pengamatan dan berdiskusi dengan para guru disana, maka diputuskanlah untuk membuat pelatihan pembuatan media LKS interaktif berbantuan aplikasi wizer.me untuk guru-guru yang masih memiliki sedikit pemahaman tentang media. Setelah kegiatan observasi dan wawancara ini, besoknya kegiatan pelatihan di mulai.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan sebagai bentuk dari upaya peningkatan skill dan pengetahuan para guru dalam pemanfaatan media sebagai salah satu cara meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini diikuti oleh guru-guru di PPM Al-Muqoddas sebanyak 12 orang. Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan secara langsung di dalam ruang kantor guru. Kegiatan pelatihan yang dilakukan meliputi pendahuluan dan pengenalan tentang media wizer.me, kemudian demonstrasi hasil akhir dari wizer.me, dan yang terakhir adalah praktek pembuatan wizer.me.

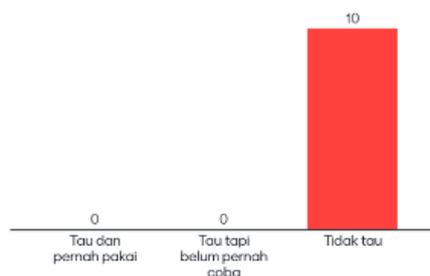
Pada awal kegiatan, peserta pelatihan diberikan angket interaktif melalui mentimeter.com untuk mengetahui seberapa banyak media pembelajaran yang diketahui dan melihat apakah peserta pelatihan sudah mengenal aplikasi wizer.me. Dari hasil angket interaktif mentimeter.com diperoleh gambaran bahwa para guru masih tidak banyak mengetahui macam-macam media pembelajaran yang bisa dilakukan (pada gambar 2), dan seratus persen peserta pelatihan belum mengetahui media pembelajaran berbasis wizer.me (pada gambar 3). Hasil survei diisi oleh 10 orang dari 12 peserta.

Aplikasi belajar online apa saja yang Anda ketahui?



Gambar 2. Respon 1

Apakah Anda mengetahui tentang aplikasi wizer.me?

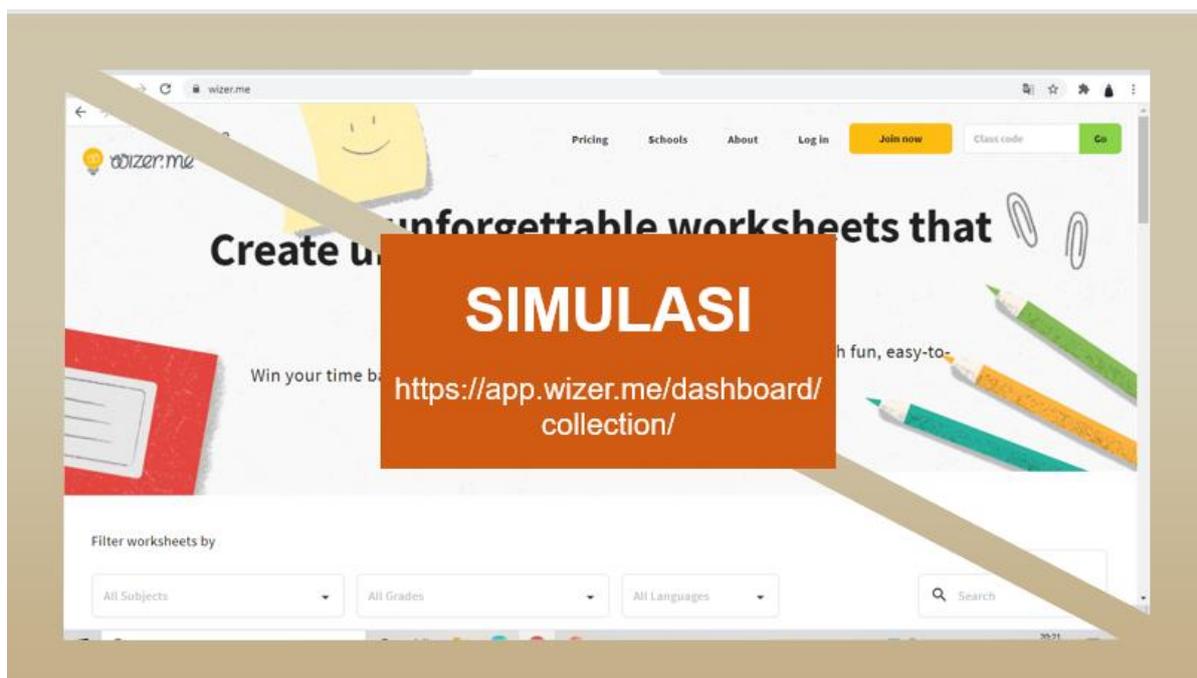


Gambar 3. Respon 2

Setelah dilakukan survei diawal kegiatan pelatihan, peserta diberikan penjelasan terlebih dahulu tentang adanya beragam media belajar interaktif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Kemudian berlanjut pada tahap penyampaian materi tentang wizer.me.



Gambar 5. Penjelasan Wizer.me

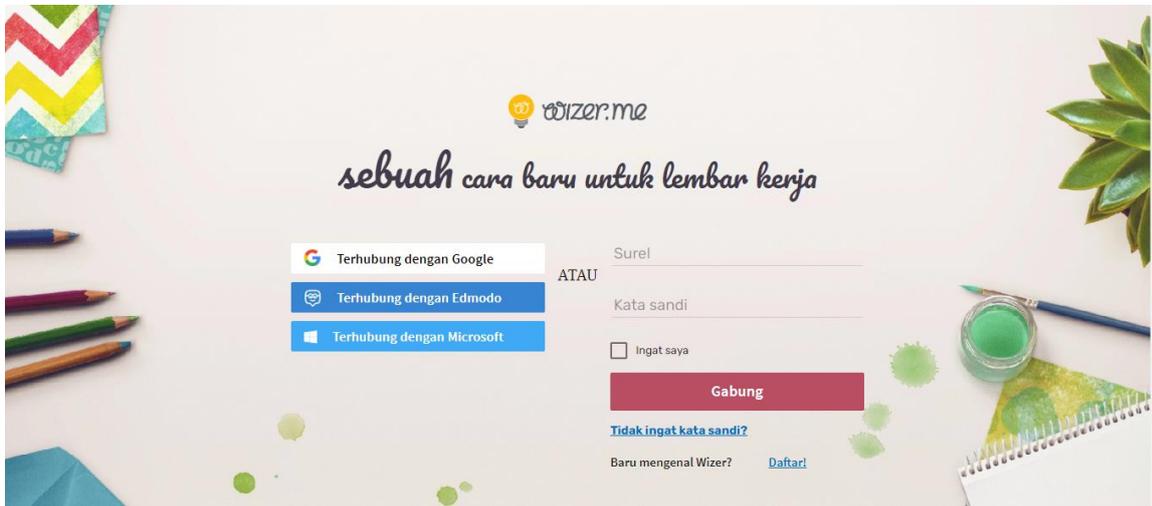


Gambar 6. Simulasi

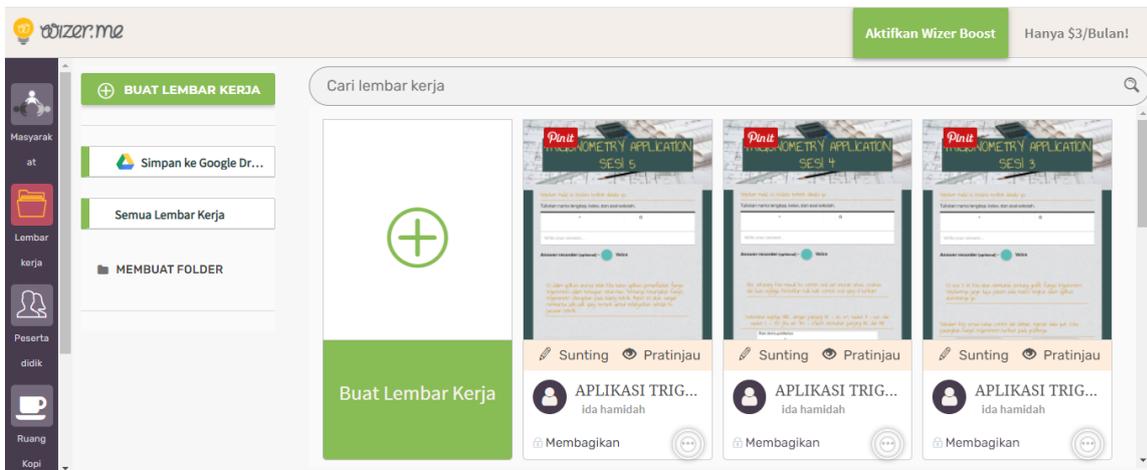
Kegiatan simulasi dilakukan bersama peserta pelatihan dengan dicontohkan langsung oleh pelatih. Tahapan demi tahapan disampaikan dengan menunjukkan langsung sehingga peserta pelatihan dapat mengikutinya dengan mudah. Simulasi juga dilakukan dengan langsung membuat materi, contoh, dan latihan menggunakan fitur-fitur yang ada pada wizer.me. Mulai dari registrasi akun hingga publis LKS yang telah dibuat.



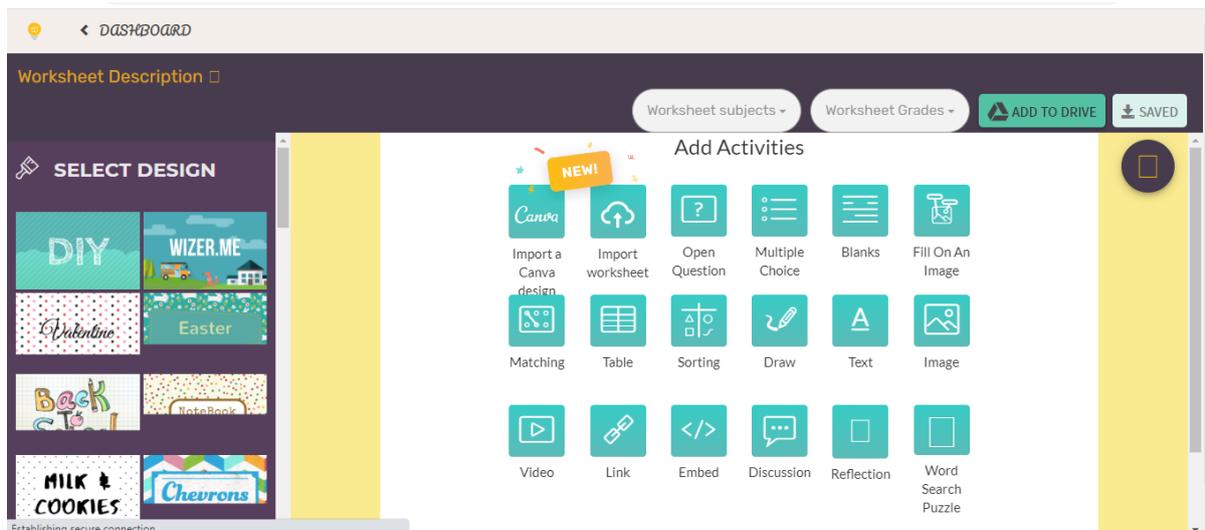
Gambar 7. Halaman Awal Wizer.me



Gambar 8. Vitur Login dan Pembuatan Akun



Gambar 9. Pembuatan Lembar Kerja



Gambar 10. Pilihan Vitur Wizer.me

Pembahasan

Kegiatan pelatihan dalam pengabdian ini merupakan kegiatan terakhir dalam tiga hari pengabdian di sekolah. Meskipun dengan waktu yang singkat, namun pengabdian dapat berjalan dengan lancar dan kondusif. Baik dari pihak sekolah maupun dari pengabdian, kita sama-sama mendapatkan manfaat kebagian dari setiap kegiatan yang dilakukan. Pengabdian mendapatkan sumber kajian untuk melakukan pelatihan, dan pihak sekolah mendapatkan ilmu dan tambahan wawasan dari pelatihan yang diberikan.

Pada awal kegiatan pelatihan, diperoleh bahwa mayoritas peserta tidak mengetahui beragam jenis media interaktif, dominansi menjawab zoom dan ruang guru. Selain itu, 100% peserta pelatihan tidak mengenal aplikasi wizer.me (gambar 2 dan 3). Dari itu pelatihan dibuat detail dari mulai manfaat pembuatan hingga cara menggunakan. Bagian terakhir dari pelatihan dalam pengabdian ini adalah evaluasi. Peserta pelatihan diberikan *link google form* untuk mengisi survei lebih mendalam terkait tanggapan terhadap permasalahan pembelajaran di masa pandemi covid-19. Dari survei tersebut juga diberikan pertanyaan mengenai seberapa menarik pelatihan media interaktif bagi mereka. Evaluasi untuk pelatihan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Media

No	Pertanyaan	Skor Sebelum Pelatihan	Skor Setelah Pelatihan	Peningkatan
1	Sudahkah setiap guru disekolah memiliki pemahaman media interaktif yang baik?	68%	80%	12%

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dilakukannya pelatihan adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran interaktif berbasis wizer.me dan

mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelasnya masing-masing. hasil dari pengabdian yang dilakukan, diperoleh adanya suatu peningkatan pemahaman media interaktif setelah adanya pelatihan media LKS interaktif berbasis wizer.me sebesar 12%.

Saran

Pengabdian yang telah dilakukan dapat dikembangkan kembali menggunakan media lain yang dan pada konten atau kompetensi tertentu. Semoga hasil dari pengabdian ini bermanfaat dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

Ucapan Terima Kasih

Pengabdian mengucapkan terimakasih kepada PPM Al-Muqoddas yang telah bersedia menjadi tempat pelaksanaan pengabdian. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah memberikan arahan, dukungan dan motivasi, sehingga program berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Almareza, S. (2016). Perencanaan Pelatihan Keterampilan Kecakapan Hidup Di Desa Vokasi Candi Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang. Skripsi Universitas Negeri Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Ika Mustika, Latifah, Dan R. B. P. (2020). Abdimas Siliwangi. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial*, 03(01), 49–59.
- Netti, E. (2016). Penggunaan Media LKS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan*, 8(1), 34–45. File:///C:/Users/Nia/Downloads/4388-8677-1-SM (2).Pdf
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/Varidika.V31i2.10220>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343.
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. 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>
- Erawati, N. K. E. N. K., Kadek, N. K. R. P. N., Purwati, R., Wayan, N. W. S. P. N., Putri, S., & Wardika, I. W. G. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer. Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Puan Indonesia*, 4(2), 125-134.