

PELATIHAN PEMBUATAN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN *WIZER.ME* DI SDN DARUREJO I PELANDAAN JOMBANG

Nurul Aini¹⁾, Eny Suryowati¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Jombang, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author : Nurul Aini
E-mail : Nurmata181284@gmail.com

Diterima 08 April 2023, Direvisi 17 Mei 2023, Disetujui 18 Mei 2023

ABSTRAK

Tantangan guru saat ini menentukan cara menghadapi kemajuan zaman yang memasuki era revolusi industri 4.0 dan siswa generasi Z. Salah satu caranya adalah guru harus memahami IT dan bisa menggunakan IT. Oleh sebab itulah, Di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang, setiap guru di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang diwajibkan memahami pembelajaran yang berbasis IT. Sehingga, tujuan pelatihan ini adalah menambah pengetahuan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu *Wizer.me*. Kegiatan ini dilakukan karena guru di sekolah tersebut masih kurang pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis web *Wizer.me*, belum mengetahui bagaimana cara pembuatan lembar kerja sekaligus penilaian lembar kerja siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web *Wizer.me*, belum mengetahui bagaimana membagikan hasil lembar kerja interaktif siswa kepada siswa. Solusi dari permasalahan di atas adalah memberikan pelatihan pembuatan lembar kerja siswa. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang, dihadiri oleh 20 guru. Metode pelatihan yaitu penyampaian materi, tanya jawab, demonstrasi, praktek. Adanya kegiatan pengabdian ini dapat menambah pengetahuan dan kerativitas guru dalam membuat lembar kerja siswa berbasis IT khususnya *Wizer.me*.

Kata kunci: lembar kerja siswa; *wizer.me*

ABSTRACT

The current challenge for teachers is to determine how to deal with the times that are entering the era of the industrial revolution 4.0 and generation Z students. One way is for teachers to understand IT and be able to use IT. For this reason, at SDN Darurejo I Pelandaan Jombang, every teacher at SDN Darurejo I Pelandaan Jombang is required to understand IT-based learning. this training aims to increase teachers' knowledge in applying technology-based learning media, namely *Wizer.me*. This activity was carried out because the teachers at the school still lacked knowledge about *Wizer.me* web-based interactive learning media, did not know how to make worksheets as well as assess student work with using *Wizer.me* web-based interactive learning media, did not know how to share worksheet results interactive student to student. The solution to the problem above is to provide training on making student worksheets. This training activity was held at SDN Darurejo I Pelandaan Jombang, attended by 20 teachers. The training method is delivery of material, question and answer, demonstration, practice. The existence of this service activity can increase the knowledge and creativity of teachers in making IT-based student worksheets, especially *Wizer.me*.

Keywords: student worksheet ; *wizer.me*

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu bagian penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan sangat membutuhkan guru profesional karena memiliki guru yang profesional, siswa menjadi terlatih dengan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru yang profesional memiliki tugas-tugas membuat perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajarannya, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam dunia guru saat ini adalah menghadapi kemajuan zaman yang sangat berkembang dengan pesat, dimana saat ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0 dan siswa yang di ajar adalah generasi Z. Generasi Z lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai, pandangan dan tujuan hidup (Aspi & Syahrani, 2022)

Oleh sebab itulah, maka saat ini di mulai dari bangku sekolah dasar para guru harus cepat berpikir menentukan cara bagaimana pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkualitas. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dipandang sangat sesuai untuk saat ini adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dipembelajaran. Salah satu kelebihan adanya teknologi informasi dan komunikasi yaitu tersedianya media yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi, penyampaian suatu konsep, pemberian tugas-tugas, pelaksanaan ujian semester, hingga membantu dalam penyelesaian tugas akhir. Media pembelajaran adalah alat yang mendukung dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berjalan secara efisien (Utari et al., 2017).

Mengingat pentingnya media pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi informasi dan komunikasi, maka perlu ditingkatkan kualitas kompetensi guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi demi meningkatkan kualitas dari sekolah. Di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang, Ibu kepala sekolah menyampaikan walaupun di desa, setiap guru di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang diwajibkan memahami pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. SDN Darurejo I Pelandaan Jombang merupakan sekolah dasar yang terletak di desa berada di kecamatan plandaan, kelurahan Darurejo Jombang. Akreditasi SDN Darurejo 1 Plandaan Jombang adalah B. Lingkungan disekolah tersebut asri dan nyaman, dan sudah dilengkapi dengan fasilitas Wifi. Berikut gambar 1 merupakan gambar dari SDN Darurejo I Pelandaan Jombang.



Gambar 1. SDN Darurejo I Pelandaan Jombang

Selanjutnya, kepala sekolah SDN Darurejo I Pelandaan Jombang menegaskan bahwa para guru pada dasarnya sudah mengenal pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi sejak adanya pandemi covid-19. Biasanya guru menggunakan teknologi informasi dan

komunikasi seperti *Whatsapp*, *google classroom*, *youtube*. Teknologi informasi dan komunikasi ini biasanya digunakan untuk mengirim latihan soal, materi pelajaran dll.

Namun, Permasalahan dihadapi guru SDN Darurejo I Pelandaan Jombang yaitu belum banyak mengetahui bagaimana membuat lembar kerja siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Sehingga, dalam membuat lembar kerja siswa, guru masih menggunakan lembar kerja cetak. 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 (Maryono, & Pamela, 2021; Sobri et al., 2022). Pengetahuan terkait media pembelajaran interaktif itu sangat penting. Di mana tujuan media pembelajaran pada dasarnya adalah dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran (Firmadani, 2020). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi, 2011). Apalagi jika media pembelajaran interaktif, akan lebih menarik lagi perhatian siswa, selain itu guru dan siswa lebih kreatif dan pastinya inovatif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi siswa, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi (Erawati et al., 2023; Ristawati, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, maka diadakan diskusi dengan kepala sekolah dengan pengabdian. Sehingga, kepala sekolah menawarkan pelatihan terkait pembuatan lembar kerja siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web, sebab banyak guru masih belum paham terkait hal tersebut. Pengabdian menawarkan berbagai macam platform media pembelajaran interaktif berbasis web, seperti *word wall*, *Wizer*, *Me dan liveworksheet*. Pengabdian menjelaskan setiap platform tersebut seperti *WordWall* merupakan platform yang menyediakan fitur yang dapat digunakan secara *online* atau dengan membuat dan mencetak media tersebut agar dapat digunakan secara *offline*, siswa tidak perlu membuat akun terlebih dahulu untuk dapat mengakses materi atau permainan (*game*) yang telah dibuat oleh guru dan dapat diakses melalui browser pc/laptop dan juga dapat diakses

menggunakan *handphone*. *Wizer.me* merupakan platform yang menyediakan berbagai materi pembelajaran yang dapat dikemas dengan interaktif oleh pengguna, guru maupun siswa harus memiliki akun terlebih dahulu agar dapat mengaksesnya, memiliki tampilan yang dinamis dan enak untuk dilihat, menu yang menarik membuat nyaman para pengguna dan menu-menu yang tersedia pun mudah untuk dimengerti. *Liveworksheets* merupakan platform yang dapat membantu guru dalam meng-*upload* lembar kerja agar dapat dikerjakan oleh siswa secara *online*, guru juga dapat memeriksa pekerjaan siswa secara langsung, guru dan siswa harus membuat akun terlebih dahulu. Tampilan pada *website Liveworksheets* cukup sederhana. Menu-menu dan fitur yang ada dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Namun secara *layout*, beberapa fitur terletak kurang memanjakan mata dan kurang dinamis (Khotimah, R.P, 2022).

Akhirnya, diputuskan sebagai awalan mengfokuskan pada salah satu media pembelajaran intraktif platform *Wizer.me*, sebab platform *Wizer.me* tampilan yang dinamis dan enak untuk dilihat, menu yang menarik membuat nyaman para pengguna dan menu-menu yang tersedia pun mudah untuk dimengerti. Media pembelajaran berbasis web platform *wizer.me* cocok untuk digunakan di Sekolah Dasar. *Wizer.me* merupakan platform ada dua jenis yaitu *wizer.me* yang gratis dan berbayar. Pada *wizer.me* yang gratis bisa dimanfaatkan untuk guru untuk membuat lembar kerja siswa secara online (Basrina et al., 2023; Kumalasari & Julianto, 2021). *Wizer.me* dibuat untuk tujuan memberikan tugas kepada siswa (Madu, 2022). *Wizer.me* memiliki banyak fitur yang dapat memaksimalkan kreatifitas guru dan memadai memberikan pengalaman bagi guru untuk berkreasi membuat berbagai jenis pertanyaan yang dapat dibuat dengan tampilan visual yang menarik bagi siswa dan dapat dilakukan penilaian secara langsung (Alfatih, 2021; Kaliappen, N., Nurisma, W., Ismail, A., Bashawir, A., Ghani, A., & Sulisworo, 2021). Dengan kreatifitas yang dimiliki guru, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat, bakat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Ada beberapa fitur yang disediakan oleh *wizer.me* antara lain *community*, *worksheet*, *create new worksheets*, *learners*, dan *coffee room* (Indraswati et al., 2023; Sobri et al., 2022, 2023) *Community* merupakan fitur dimana guru dapat mengakses berbagai lembar kerja (*worksheet*) yang telah dibuat oleh pengguna lain dan dapat digunakan dengan cara mengedit sesuai dengan kebutuhan

pembelajaran. *Worksheet* merupakan fitur yang digunakan untuk mengakses lembar kerja yang telah dibuat oleh pengguna. Sedangkan fitur *Create Worksheet* digunakan untuk membuat lembar kerja siswa baru. Pada *Create Worksheet* guru dapat mengatur atau mengelompokkan lembar kerja siswa yang telah dibuat ke dalam beberapa kategori seperti kelas, mata pelajaran, dan lain-lain. Selain itu, fitur ini juga berguna untuk memasukkan deskripsi tugas, menuliskan judul menggunakan *template*, menuliskan tag tugas, memilih tipe pertanyaan yang diinginkan, dan juga dapat mengupload file format pdf yang berisi pertanyaan untuk dikonversi secara otomatis ke dalam *Wizer.me*. Terdapat beragam pilihan *template* lembar kerja yang hendak dibuat mulai dari *Open Question*, *Multiple Choice*, *Draw*, *Table*, *Blank*, *Discussion*, *Matching*, *Video*, *Image*, dan lain-lain. Tidak hanya itu, desain *template* pada lembar kerja juga dapat diubah dengan memilih desain *template* yang sudah disediakan. Pengguna juga dapat menyimpan lembar kerja tersebut secara langsung atau menyimpannya ke Google Drive. *Learners* Pada fitur ini, pengguna dapat membuat kelas dan menghubungkannya ke aplikasi *Google Classroom*. Terdapat juga *Differentiation Rules* atau sebuah aturan bagi siswa yang membutuhkan pengayaan atau remedial. *Coffee room* adalah fitur dimana pengguna dapat berdiskusi dengan pengguna lainnya diseluruh dunia. Tentunya fitur ini memungkinkan guru bertemu dengan guru lain yang berasal dari kota atau negara yang berbeda untuk mengembangkan dan belajar lebih dalam dari pengguna lainnya (Maryono, & Pamela, 2021).

Dengan menggunakan fitur-fitur di atas, guru dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Sehingga kreatifitas dan keprofesionalan guru diharapkan meningkat dan motivasi belajar siswa meningkat, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sehingga dengan adanya pelatihan ini, dapat menambah pengetahuan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

METODE

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat tiga masalah yang harus dipecahkan seperti masih kurang pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis web *Wizer.me*, belum mengetahui bagaimana cara pembuatan lembar kerja sekaligus penilaian lembar kerja siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web *Wizer.me*, belum mengetahui bagaimana membagikan

hasil lembar kerja interatif siswa kepada siswa.

Adapun solusi yang akan diberikan oleh pegabdi sebagai berikut: permasalahan pertama yaitu masih kurang pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis web Wizer.me. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilaksanakan sosialisasi terlebih dahulu terkait Wizer.me. Pada sosialisasi tersebut pengabdi menjelaskan apa itu Wizer.me, apa manfaat menggunakan Wizer.me, apa saja fitur-fitur yang ada Wizer.me dan manfaatnya. Selanjutnya, dibuka sesi tanya jawab sebanyak-banyaknya, untuk menjawab semua pertanyaan yang belum dipahami oleh guru. Sehingga guru paham media pembelajaran interaktif berbasis web Wizer.me. Permasalahan kedua yaitu belum mengetahui bagaimana cara pembuatan lembar kerja sekaligus penilaian lembar kerja siswa menggunakan media pembelajaran interatif berbasis web Wizer.me. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilaksanakan pelatihan bagaimana cara membuat lembar kerja sekaligus penilaian lembar kerja siswa. Guru diberikan kesempatan membuat lembar kerja siswa sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama pelatihan guru di dampingi oleh pengabdi, untuk menerapkan teori saat sosialisasi dan menggunakan fitur-fitur yang ada di Wizer.me. Permasalahan ketiga yaitu Belum mengetahui bagaimana membagikan hasil lembar kerja interatif siswa kepada siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, setelah guru membuat lembar kerja siswa, pengabdi mengajari sambil dipraktikkan bagaimana mengshare ke siswanya. Dengan cara mengcopy link lalu di kirim ke whatsapp teman guru. Kemudian, teman guru bertindak sebagai siswa yaitu menjawab lembar kerja siswa yang telah dibuat dan mengirimkan kembali ke guru yang membuat. Guru yang membuat melihat hasil pekerjaannya melalui platform wizer.me.

Metode pelaksanaan yang digunakan pada pelatihan ini adalah ceramah, diskusi, demonstrasi dan praktik. Adapun tahap dan uraian tugas dalam pelaksanaan pengabdian dapat diuraikan sebagai berikut; pertama Identifikasi Kebutuhan, seperti berkoordinasi dengan sekolah tentang permasalahan yang dialami, berkoordinasi dengan sekolah tentang rencana penyelesaian permasalahan; Persiapan, seperti menyusun Materi yang akan di sampaikan, koordinasi terkait perlengkapan yang harus ada selama pelatihan; menyusun angket untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan; Menyiapkan seluruh kebutuhan dan tempat yang digunakan untuk pelatihan; Pelaksanaan;

Evaluasi Pelaksanaan Program, seperti komponen keberhasilan kegiatan pelatihan pembuatan lembar kerja siswa dengan *wizer.me* idengan menyebarkan angket. Kegiatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa dengan *WIZER.ME* di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang

Kegiatan	Tujuan
Sosialisasi wizer.me	
penyampaian materi wizer.me	Membangun pemahaman terkait pengetahuan wizer.me, secara teori
Tanya jawab dan diskusi terkait materi wizer.me	Mengecek pemahaman
Pelatihan	
Demostrasi penggunaan Wizer.me	Memberikan contoh penggunaan Wizer.me
Praktik membuat lembar kerja siswa dan penilaian, setiap peserta wajib membawa laptop	Mahir dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web <i>Wizer.me</i>
Praktik mengshare hasil pekerjaan pembuatan lembar kerja siswa dan memberikan respon	Mahir dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web <i>Wizer.me</i>
Pemberian Angket	Mengetahui respon praktikan terkait pelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengabdian di mulai dengan mengadakan observasi terkait kondisi pembelajaran di sekolah tersebut sampai kesepakatan media pembelajaran apa perlu dilatihkan kepada para guru di SD tersebut. Selanjutnya, melaksanakan pelatihan yang hadir oleh 20 guru terdiri dari SDN Darurejo 1,2,3 Pelandaan Jombang.

Berikut gambaran dari proses pelatihan Wizer.me. Pada tahap sosialisasi, pengabdi memberikan pengenalan terkait wizer.me, manfaat wizer.me dan Fitur—fitur yang ada di *wizer.me*. Situasi saat itu guru antusias memperhatikan penjelasan pengabdi. Kegiatan pada tahap ini disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Sosialisasi Wizer.Me

Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan penggunaan wizer.me. Pada awalnya pengabdian membuka aplikasi wizer.me sambil meminta peserta membuka aplikasi wizer.me juga. Lalu pengabdian memberikan contoh bagaimana mencari templet sampai membuat worksheet dan penilaian.



Gambar 3. Pemberian contoh memilih templet dan membuat worksheet.

Pengabdian juga berkeliling ke peserta dan memberikan bantuan kepada peserta jika mengalami kesulitan.



Gambar 4. Pengabdian berkeliling dan memberikan bantuan kepada peserta yang mengalami kesulitan

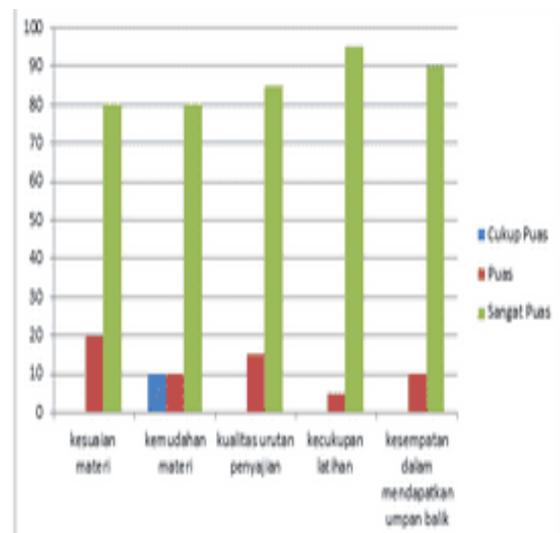
Setelah itu, pengabdian meminta hasil worksheet yang dibuat, dikirimkan kepada siswanya. Yang menjadi siswa adalah teman guru sendiri. Peserta yang berperan sebagai guru mengirimkan link kepada peserta yang berperan sebagai siswa. Setelah menerima link, siswa langsung mengerjakan worksheet yang sudah dibuat dan bila sudah selesai dikirimkan kembali ke peserta yang berperan sebagai guru dan Guru memberikan penilaian kepada siswa.

Dari hasil proses yang telah dilakukan, peserta telah berhasil membuat worksheet, membuat penilaian, mengirimkan link kepada siswa sampai melihat pekerjaan siswa. Sehingga dapat disimpulkan peserta pelatihan berhasil membuat media pembelajaran worksheet dengan menggunakan wizer.me. Baik peserta yang menggunakan laptop maupun yang menggunakan handphone.

Tahap selanjutnya, pengabdian membuka sesi diskusi terkait hal-hal apa saja yang perlu dijelaskan kembali sehingga pemahaman pengaplikasian wizer.me benar-benar paham, selain itu kesulitan apa yang terjadi selama pelatihan berlangsung.

Tahap terakhir adalah pembagian angket. Pengabdian memberikan angket kepada peserta, selanjutnya peserta mengisi angket tersebut. Ada tiga komponen yang ada dalam angket yaitu pelaksanaan kegiatan, narasumber kegiatan dan aspek umum.

Komponen kualitas pelaksanaan kegiatan meliputi kesesuaian materi dengan tujuan, tingkat kemudahan materi/handout, kualitas urutan penyajian, kecukupan latihan dalam materi, kesempatan dalam mendapatkan umpan balik, dan kesempatan dalam meningkatkan skill. Gambar 5 menunjukkan kualitas pelaksanaan kegiatan.

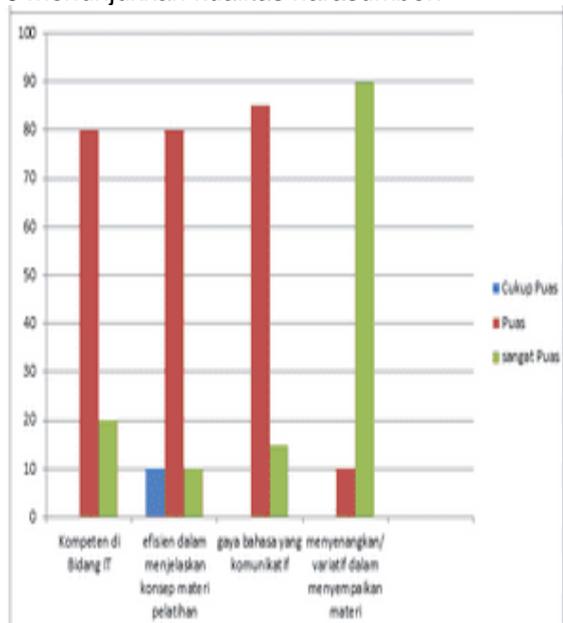


Gambar 5. Kualitas pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan Gambar 5 dapat dilihat bahwa, respon peserta tentang kesesuaian materi meliputi pengertian wizer.me, manfaat wizer.me dan pengenalan terkait fitur-fitur wizer.me dengan tujuan dalam pelatihan, yaitu merasakan sangat puas sebesar 80% dan merasa puas sebesar 20%. Tingkat kemudahan materi, sebanyak 10% menyatakan cukup puas, 10% puas dan 80% sangat puas, hal ini dikarenakan dikemas dengan menggunakan langkah-langkah rinci,

sehingga memudahkan peserta dalam memahami langkah-langkah penggunaan *Wizer.me*. Respon peserta dari kualitas urutan penyajian yaitu 15% puas dan 85% sangat puas menggambarkan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan urutan menggunakan *wizer.me* sehingga memudahkan peserta memahaminya. Respon peserta tentang kecukupan latihan dalam materi yaitu sangat puas 95%, puas 5%. Peserta merasa diberikan kesempatan dalam melatih penggunaan *wizer.me*. Respon peserta tentang kesempatan dalam mendapatkan umpan balik dalam pelatihan yaitu sangat puas sebanyak 90%, dan puas sebanyak 10%. Peserta merasa puas terhadap umpan balik yang diberikan oleh tim pengabdian, karena adanya bimbingan pada saat mengalami kesulitan. Hal ini terjadi juga pada pengabdian (Erawati et al., 2023), di mana peserta pengabdian yang diberikan menjadikan lebih kreatif apalagi dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis IT.

Komponen kualitas narasumber meliputi Kompetensi di bidang IT, efisien dalam menjelaskan konsep materi pelatihan, gaya bahasa yang komunikatif, dan menyenangkan/variatif dalam menyampaikan materi. Gambar 6 menunjukkan kualitas narasumber.

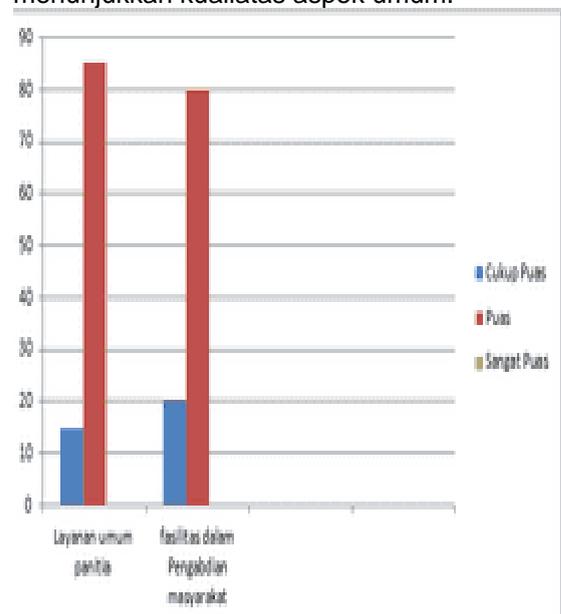


Gambar 6. Kualitas Narasumber

Berdasarkan gambar 6, dapat dilihat pada kompetensi bidang IT, respon peserta puas sebesar 80% dan sangat puas 20%. Hal ini dikarenakan tim pengabdian merupakan dosen yang mengajar mata kuliah media pembelajaran, dengan latar belakang tersebut maka peserta yakin tentang kualitas narasumber. Kualitas narasumber efisien dalam menjelaskan konsep materi pelatihan,

respon peserta cukup puas 10%, puas 80% dan sangat puas 10%. Kualitas narasumber menggunakan gaya bahasa yang komunikatif, respon peserta ada 85% puas dan 15% sangat puas. Hal ini narasumber karena menggunakan bahasa sehari-hari sehingga peserta mudah memahami apa yang disampaikan. Kualitas narasumber menyenangkan dalam menyampaikan materi hal ini karena ramah dan sopan dalam menjelaskan bila ada peserta bertanya dan mengalami kesulitan, sehingga respon peserta 90% sangat puas dan 10% puas. Secara garis besar kualitas narasumber diakui sangat baik oleh peserta hal ini sesuai dengan hasil pengabdian (Erawati et al., 2023).

Komponen kualitas aspek umum seperti Layanan umum panitia dan fasilitas dalam pengabdian masyarakat. Gambar 7 menunjukkan kualitas aspek umum.



Gambar 7. Kualitas Aspek Umum

Berdasarkan Gambar 7 menunjukkan bahwa respon peserta tentang layanan umum panitia pelatihan yaitu puas sebanyak 85 %, dan cukup puas sebanyak 15%. Hal tersebut menunjukkan adanya kemudahan peserta dalam mengakses informasi pada saat pendaftaran, sarana dan prasarana, konsumsi, dan pelatihan. Sedangkan, respon peserta tentang fasilitas pelatihan dan pendampingan yaitu sangat puas sebanyak 80%, dan puas sebanyak 20%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta puas dengan fasilitas yang diberikan panitia.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket, pelatihan pembuatan lembar kerja siswa melalui *Wizer.me* secara keseluruhan memiliki respon yang bagus. Namun, kendala pada jaringan internet, sehingga hal tersebut

menyebabkan ada beberapa guru yang tertinggal atau hanya memiliki sedikit waktu dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Wizer.me*, hal ini sesuai dengan dengan hasil penelitian (Indraswati et al., 2023) yang menyatakan kelemahan dalam penelitian ini adalah terbatasnya waktu pelatihan dan jaringan internet yang kurang stabil.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat menambah pengetahuan dan kreativitas guru dalam membuat lembar kerja siswa berbasis IT. *Wizer.me* merupakan media pembelajaran yang mudah dipelajari dan menarik karena memiliki banyak fitur.

Kelemahan pada pengabdian ini adalah jaringan internet yang lemah, adapun saran yang dapat diterapkan dalam program pengabdian selanjutnya adalah menyiapkan benar-benar jaringan internet yang stabil, agar tidak ada kendala dalam pelatihan. Saran kedua, pengabdian selanjutnya dapat memberikan pelatihan media pembelajaran berbasis IT yang lain, sehingga para guru mampu menggunakan IT dengan maksimal dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada STKIP PGRI Jombang yang telah memfasilitasi dan dana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu tidak lupa ucapan terima kasih di sampaikan kepada SDN Darurejo 1 Pelandaan Jombang, yang berkenan untuk ditempati untuk melakukan pengabdian masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfatih, A. N. (2021). *Wizer.me: sebuah platform lembar kerja siswa daring dengan penilaian otomatis*. <https://www.edoemedia.com/2021/04/wizer-me-sebuah-platform-lembar-kerja.html>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73.
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). *Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer . Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding*. 8(1), 210–217.
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER.ME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. *Edisi Januari*,

4(2), 125–134.

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, Z., & Nikmah, A. (2023). *Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer . Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram*. 05(04), 14615–14624.
- 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. I. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 3(10), 1028–1037.
- Khotimah, R.P, D. (2022). PELATIHAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS STEM BAGI GURU SMA/SMK/MA MUHAMMADIYAH SURAKARTA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 534–542.
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Kustandi, C. & S. B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Madu, F. J. (2022). *INTERAKTIF BERBASIS WEB LIVEWORKSHEETS BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA Tentang “ Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat secara synchronous dengan bantuan jaringan internet , media elektronik proses pembelajaran secara virtual adalah google*. 6(5), 5–9.
- 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.
- Ristawati. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri*

1 Sinja. UNM Makasar.

- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023). *Pemanfaatan Website Wizer Me Untuk Mengembangkan E-Lkpd Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar*. 4(1), 22–29.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- 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.