

PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER.ME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

Ni Ketut Erawati

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia (UPMI), Denpasar, Indonesia
e-mail: erawatiniketut294@gmail.com

Ni Kadek Rini Purwati

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia (UPMI), Denpasar, Indonesia
e-mail: riniirie@gmail.com

Ni Wayan Suardiati Putri

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Denpasar, Indonesia
e-mail: suardiatiputri@instiki.ac.id

I Wayan Gede Wardika

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Denpasar, Indonesia
e-mail: iwayangedewardika@instiki.ac.id

Abstract

Digital learning media is a very important learning tool in the blended learning model. The blended learning learning model is a learning model that can be used by teachers to facilitate the learning process because material can be provided in advance through digital learning media. One of the mathematics learning media that can be called digital learning media is the use of wizer.me. Therefore, as a form of lecturer concern in helping teachers develop their abilities and skills in utilizing digital learning media, community service activities are carried out in the form of training on the use of wizer.me as a digital learning medium. The training activities carried out at SD N 6 Ketewel were in the form of introduction and training as well as wizar.me mentoring. Teachers quickly receive digital learning media training materials and can operate or design digital learning media, so that training provides positive feedback. Therefore, this training activity is expected to become an ongoing activity to improve teacher abilities, especially in designing digital learning media. As well as disseminating the teacher's desire to practice the skills they have in developing digital learning media to other schools.

Keywords— *Digital learning media, training, wizer.me,*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada masa sekarang semakin berkembang. Banyak metode yang berkembang di masa endemi Covid 19. Pada masa ini banyak guru memilih model pembelajaran *blended*. Pembelajaran *blended* atau *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran (Arifin & Abduh, 2021). *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran

daring. Pembelajaran model *blended* memanfaatkan teknologi dalam penerapannya. Dimana siswa belajar di kelas seperti biasa, setelah itu dilanjutkan pembelajaran daring dari rumah.

Model pembelajaran *blended* memberikan pembelajaran langsung di kelas secara tatap muka dengan guru dan siswa juga dapat memperoleh ilmu saat berada di luar kelas secara daring baik melalui *internet* maupun berkomunikasi dengan guru (Wardani, Toenlioe, & Wedi, 2018). Tentu penerapan ini tidak mudah dilakukan oleh guru. Guru harus mampu merancang suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga membuat siswa aktif dan termotivasi dalam pembelajaran tatap muka atau daring. Guru pada lingkungan Pendidikan Sekolah Dasar memiliki tantangan lebih daripada Guru di Sekolah Menengah Pertama dan Atas. Guru pada Sekolah Dasar harus merancang media pembelajaran yang interaktif, komunikatif serta menarik bagi siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Sukiyasa & Sukoco 2013) yang menyatakan masih terbatasnya penggunaan media karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut. Selain itu penggunaan media pembelajaran *digital* lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (Searmadi, 2016).

Media pembelajaran *digital* yang dapat dimanfaatkan guru dalam penerapan model pembelajaran *blended* pada Sekolah Dasar adalah *wizer.me*. *Wizer.me* merupakan sebuah *web* dengan tujuan memberikan tugas kepada siswa. Tugas ini dapat diberikan dalam bentuk LKPD. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) adalah lembaran yang berisi petunjuk dan langkah-langkah pekerjaan yang harus diselesaikan peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun perorangan. LKPD adalah salah satu bahan ajar tertulis yang sering digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran aktif. Pembelajaran dengan bantuan lembar kerja ini dapat membangun kemampuan berfikir matematis yang kritis dan kreatif melalui kegiatan-kegiatan pada lembar kerja tersebut. Penggunaan lembar kerja membantu peserta didik mengetahui cakupan materi dan penjabaran materi.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan *Wizer.me* yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Oleh karena itu media pembelajaran yang dibuat harus lebih interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Prananta, Setyosari, & Santoso, 2017). *Wizer.me* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru secara gratis, sehingga kreatifitas guru perlu dimaksimalkan saat menyusun media pembelajaran ini. Dengan kreatifitas yang dimiliki guru, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat, bakat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Banyak guru yang memiliki kreatifitas tinggi tetapi mereka tidak mengetahui cara mengaplikasikannya pada media web seperti *Wizer.me*. Hal ini juga dialami oleh guru-guru di SD Negeri 6 Ketewel. Pembelajaran di Sekolah Dasar memerlukan banyak kreatifitas bagi guru untuk membuat media pembelajaran mengingat peserta didik masih belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa-siswa di Sekolah Dasar memahami hal-hal abstrak itu lebih mudah. Media dengan memanfaatkan *Wizer.me* adalah solusi untuk hal ini.

Wizar.me merupakan web untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dimana LKPD ini memiliki beberapa fungsi diantaranya: (1) Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, (2) Membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep materi pembelajaran, (3) Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, (4) Membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Pada umumnya LKPD ini dibuat dalam bentuk *hardcopy*, sehingga siswa hanya mengisi di kertas saja jawabannya. Tentunya dengan *wizar.me* maka LKPD tersebut dibuat menjadi lebih interaktif. LKPD interaktif yang menarik adalah LKPD yang dapat menciptakan interaksi antar peserta didik dan guru. Disertai kegiatan-kegiatan yang dapat menarik minat peserta didik, misalnya dengan menambahkan proyek yang menantang.

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk membantu guru-guru di lingkungan SD Negeri 6 Ketewel mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta digital, maka dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *Wizer.me*.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD N 6 Ketewel pada hari Jumat-Sabtu tanggal 15-16 Juli 2022. Kegiatan yang dilakukan berupa pengenalan dan pelatihan serta pendampingan *wizer.me* sebagai media pembelajaran *digital* dalam pembelajaran matematika yang inovatif. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam lima tahap kegiatan utama, yaitu: identifikasi masalah, perencanaan, perancangan dan penyusunan modul, pelaksanaan, dan refleksi. Adapun kegiatan yang dilakukan pada masing-masing tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut.

2.1 Tahap Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah adalah tahap awal dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, dimana tim melakukan kunjungan ke sekolah guna mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dan untuk mengetahui kondisi pemanfaatan media pembelajaran di SD N 6 Ketewel, Gianyar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan beberapa guru dapat diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini adalah pembelajaran yang hanya memanfaatkan media papan tulis di sekolah, sedangkan pembelajaran jarak jauh menggunakan *google form* sebagai pelaksanaan evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diperoleh siswa tidaklah maksimal. Selain itu pembelajaran yang telah berlangsung kurang memiliki sentuhan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran digital guna membantu siswa memahami konsep secara mandiri dan maksimal.

2.2 Tahap Perencanaan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa perlu dilakukan pelatihan untuk membantu guru mengatasi masalah dalam pembuatan media pembelajaran digital yang menarik untuk siswa. Media pembelajaran digital yang ditawarkan melihat dari sumber daya manusia yang mendukung, yaitu guru-guru di SD N 6 Ketewel masih muda-muda dan pastinya mudah mengembangkan media pembelajaran *digital*. Oleh karena itu kegiatan yang ditawarkan adalah pembuatan media pembelajaran *digital*. Pilihan media pembelajaran adalah *wizer.me*.

2. 3 Tahap Perancangan dan Penyusunan Modul

Pelatihan yang dilakukan tentunya memerlukan panduan, sehingga tahap selanjutnya setelah mengetahui apa yang diperlukan oleh pihak sekolah adalah merancang dan menyusun modul pelatihan. Modul yang disiapkan memuat materi pengenalan tentang *wizer.me* dan fitur yang ada di dalamnya, serta contoh penggunaan *wizer.me* pada pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Bagaimana media ini lebih baik daripada media konvensional yang digunakan oleh guru.

2. 4 Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Tahap terakhir adalah tahap utama yaitu pelaksanaan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dalam dua hari. Kegiatan hari pertama adalah pengenalan *wizer.me* pada guru-guru yang dihadiri 15 guru. Penjelasan singkat tentang apa itu *wizer.me*, penjelasan fungsi bagian-bagian *wizer.me*. Pada hari kedua Menggunakan *Wizer.me* dalam pembelajaran. Setelah penjelasan berakhir, guru diminta untuk membuat media yang sama sesuai langkah-langkah yang telah dituliskan pada modul pelatihan yang telah dibagikan pada masing-masing guru. Pendampingan dilakukan pada saat guru membuat media dengan memanfaatkan *wizer.me*.

2. 5 Tahap Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah diskusi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat menggunakan *wizer.me*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *Wizer.me* sebagai media pembelajaran digital merupakan salah satu wujud kepedulian dosen dalam membantu guru mengembangkan kemampuan dan keterampilan menggunakan *software* pembelajaran digital. Pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami jika ditunjang dengan media pembelajaran yang tepat.

Definisi Media Pembelajaran Nunu Mahnun (Tafonao, 2018) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada (Falahudin, 2014).

Salah satu tantangan pengajaran di masa pandemi adalah proses penugasan dan pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dua hal yang kadang menjadi tantangan yang dihadapi pengajar saat memberikan penugasan kepada peserta didik secara daring adalah: (1) bagaimana membuat penugasan daring menjadi menarik dan tidak membosankan, (2) *grading time* atau waktu untuk memeriksa hasil pekerjaan murid. Untuk menjawab tantangan tersebut banyak *platform* yang kemudian menyediakan penugasan daring yang terintegrasi dengan platform *Learning Management System* (LMS). Salah satu *platform* yang memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan daring adalah *Wizer.me*. Apa yang menjadi kelebihan dari *Wizer.me* ini? Berikut adalah beberapa aspek yang bisa kita jadikan sebagai indikator untuk menilai *platform Wizer.me* ini. *User Interface* (UI) atau tampilan platform, Fitur yang mendukung

proses penugasan. Dari segi tampilan, *platform Wizer.me* ini dinamis namun tetap terlihat sederhana. Tata letak menu untuk mengakses fitur yang disediakan juga mudah dikenali sehingga dapat digunakan dengan mudah bahkan oleh pengguna baru. Ada beberapa fitur yang disediakan oleh *Wizer.me*, yakni: (1) *Community*, (2) *Worksheets*, (3) *Create New Worksheets*, (4) *Learners* dan (5) *Coffee room* (Alfatih, 2021).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD N 6 Ketewel dilaksanakan dengan melakukan identifikasi masalah terlebih dulu di sekolah. Hasil identifikasi melalui observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa guru dapat diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini adalah pembelajaran yang hanya memanfaatkan media papan tulis di sekolah, sedangkan pembelajaran jarak jauh menggunakan *google form* sebagai pelaksanaan evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diperoleh siswa tidaklah maksimal. Selain itu pembelajaran yang telah berlangsung kurang memiliki sentuhan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *digital* guna membantu siswa memahami konsep secara mandiri dan maksimal.

Pada tahap perencanaan pihak dosen merancang suatu media pembelajaran digital dengan menggunakan *wizer.me*. Pada tahap ini juga direncanakan waktu pelaksanaan pelatihan dan teknis pelaksanaannya di lapangan. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan dan penyusunan modul bagi peserta pelatihan. Materi *wizer.me* disusun secara rinci sebagai bahan pengenalan tentang *wizer.me* dan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Serta membuat salah satu contoh media yang dilengkapi dengan langkah-langkah yang detail dalam modul tersebut.

Tahap utama adalah tahap pelaksanaan pelatihan yang dilakukan pada hari Jumat-Sabtu tanggal 15-16 Juli 2022. Berikut ini susunan acara dalam kegiatan pelatihan tersebut:

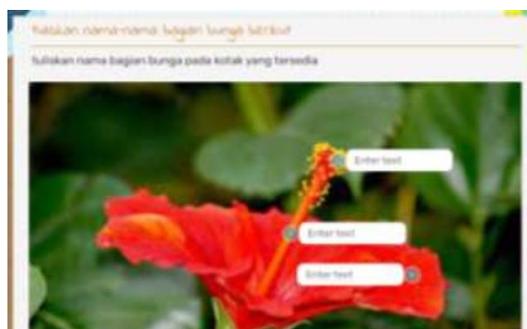
- (1) Sambutan dari Kepala SD N 6 Ketewel atau yang mewakili
- (2) Sambutan Ketua Pelaksana
- (3) Sesi Pelatihan
 - (a) Pengenalan komponen-komponen *wizer.me*
 - (b) Penjelasan contoh penggunaan *wizer.me* dalam mengajarkan suatu materi.
 - (c) Guru berlatih menggunakan *wizer.me*.
 - (d) Diskusi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat menggunakan *wizer.me*.
- (4) Penutupan dari Ketua Pelaksana.

Pada pelaksanaannya, kegiatan diawali dengan pengenalan dan penjelasan terkait manfaat *wizer.me* dan komponen-komponen yang ada pada *wizer.me*. Hal ini dilakukan agar guru-guru lebih mengenal *wizer.me* dan tertarik dalam mengaplikasikan *software* tersebut. Kegiatan pada tahap ini disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Pemberian Materi Terkait Pengenalan *wizer.me*

Kegiatan selanjutnya adalah penjelasan contoh penggunaan *wizer.me* dalam pembelajaran. Pada sesi pelatihan ini diambil materi terkait bagian-bagian bunga. Penjelasan contoh disampaikan secara terperinci hingga terbentuk suatu media yang siap dibagikan kepada siswa melalui link. Dari media tersebut siswa akan menjawab secara langsung setiap pertanyaan yang diberikan.



Gambar 2. Pemberian Materi Terkait Contoh penggunaan *Wizer.me*

Pada saat pemberian penjelasan terlihat bahwa guru-guru peserta pelatihan mulai tertarik dengan pengaplikasian *Wizer.me* serta manfaat yang dapat diberikan dari media tersebut. Hal ini terlihat dari antusias peserta dalam menyimak setiap penjelasan yang diberikan. Berikut ini gambar terkait situasi saat pemaparan contoh penggunaan *Wizer.me*.



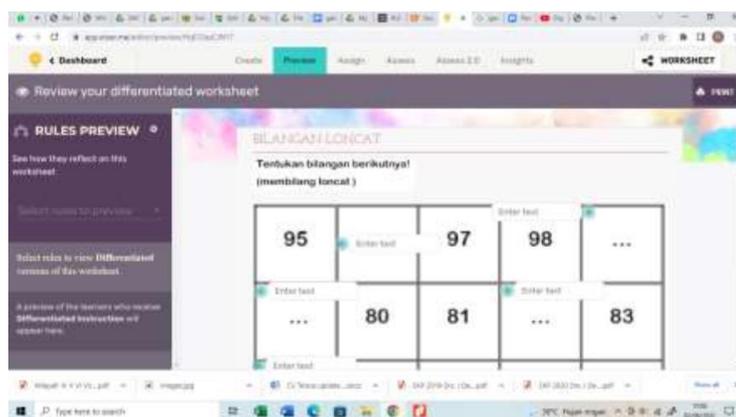
Gambar 3. Peserta Pelatihan Menyimak Penjelasan Materi

Setelah sesi penjelasan contoh penggunaan *Wizer.me*, selanjutnya peserta diminta untuk mencoba menggunakan *Wizer.me*. Pada tahap kegiatan ini terlihat bahwa peserta pelatihan sangat aktif dalam mencoba menggunakan *Wizer.me*. Berikut ini gambar terkait latihan yang dilakukan peserta.



Gambar 4. Peserta Berlati Membuat Media Digital dengan *Wizer.me*

Hasil dari uji coba penggunaan *Wizer.me* oleh peserta dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Hasil karya salah satu peserta

Dari hasil tersebut terlihat guru telah berhasil membuat suatu media pembelajaran *digital* terkait materi bilangan. Media ini dapat langsung digunakan dalam pembelajaran dengan cara membagikan media melalui *link* yang bisa diakses oleh siswa secara daring melalui HP atau PC. Jadi, siswa dapat mengakses media melalui *link* yang diberikan.

Tahap terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap refleksi dilaksanakan sesi diskusi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat menggunakan *Wizer.me*. Pada sesi ini terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, diantaranya:

- (1) Kurangnya pengetahuan guru tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif, tetapi guru-guru sangat antusias mempelajari *Wizer.me*.
- (2) Kecemasan para guru pada saat memulai, karena takut salah, dapat mengurangi kreativitas guru dalam mengeksplorasi menu-menu pada saat menggunakan *Wizer.me*.

Hal ini diatasi dengan menjelaskan bahwa kesalahan pengaturan awal tidak akan membuat laptop *error*. Sehingga pengaturan awal dilakukan dengan lebih teliti dan mengikuti saran pada petunjuk yang telah diberikan pada modul pelatihan yang sudah disediakan.

Kegiatan evaluasi dilakukan melalui refleksi untuk narasumber dan pelatihan menggunakan *google form* yang diberikan kepada guru-guru setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan *Wizer.me*. Hasil refleksi pelatihan sebagai berikut: (1) Narasumber menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dari pelatihan sebesar 77,8% kategori sangat setuju dan 22,2% kategori setuju. (2) Narasumber menyampaikan materi pokok yang akan dibahas sebesar 77,8% kategori sangat setuju dan 22,2% kategori setuju. (3) Narasumber menyampaikan materi pelatihan dengan jelas dan mudah dimengerti sebesar 77,8% kategori sangat setuju dan 22,2% kategori setuju. (4) Saya merasa pelatihan ini mampu merangsang kreativitas saya sebesar 55,6% kategori sangat setuju dan 44,4% kategori setuju. (5) Materi yang disampaikan berharga bagi saya sebesar 44,4% kategori sangat setuju dan 55,6% kategori setuju. (6) Pelatihan ini membangkitkan minat saya pada pengembangan media pembelajaran sebesar 55,6% kategori sangat setuju dan 44,4% kategori setuju. (7) Saya telah memahami materi pelatihan ini sebesar 33,3% kategori sangat setuju dan 55,6% kategori setuju dan 11,1% kategori netral.

4. KESIMPULAN

Wizer.me adalah satu media pembelajaran yang sesuai di era digital untuk mendukung pembelajaran yang saat ini sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan lebih aktif dalam belajar. Oleh karena itu para guru diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat kuis dan LKPD yang diminati oleh peserta didik, tetapi mudah dibuat oleh guru. Aplikasi yang mendukung pembuatan kuis dan LKPD yang menarik adalah *Wizer.me*.

Dari kegiatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan dapat berjalan dengan baik, ini ditunjukkan dari hasil refleksi bahwa guru-guru berminat dalam pengembangan media pembelajaran *Wizer.me*. dan mampu merangsang kreatifitas.

5. SARAN

Wizer.me dapat menjadi salah satu referensi bagi guru ataupun yang berkepentingan di dunia pendidikan untuk membuat media pembelajaran di era digital dan sangat membantu dalam pembelajaran menjadi lebih menarik. Kedepannya diharapkan dapat dilakukan pelatihan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD N 6 Ketewel yang telah bersedia menjadi tempat pelatihan ini, serta semua pihak yang membantu kegiatan ini sehingga berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Alfatih, A.N. (2021). *Wizer.me: sebuah platform lembar kerja siswa daring dengan penilaian otomatis*. <https://www.edoemedia.com/2021/04/wizerme-sebuah-platform-lembarkerja.html>

-
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 104–107.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(Mei), 627–636.
- Searmadi, B. P. H. (2016). Penerapan Aplikasi Flipbook sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI di SMK Negeri 2 Mojokerto. *IT- Edu: Jurnal Information Tachnology and Education*, 1(02), 42–48. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/17547>.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(Februari), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.24260/at-turats.v9i2.318>

