

Pelatihan Penggunaan Wizer.Me untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif di SMPN 1 Sanrobone

Muh. Akbar*, Ahmad Fudhail Majid, Ninik Rahayu Ashadi, Ayu Tri Wardani, & Asmaul Husnah Nasrullah

Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya No.44, Parang Tambung, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

Abstract

Tujuan dari pelatihan penggunaan aplikasi Wizer.Me yang dilaksanakan di SMPN 1 Sanrobone adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan lebih berkesan dan bersifat interaktif. Dengan Wizer.Me, setiap guru mempunyai kemampuan untuk membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) digital yang dapat menarik minat dan lebih mendalami, serta lebih kreatif dalam mempelajari materi pelajaran. Aplikasi Wizer.Me menyediakan berbagai fitur seperti soal pilihan ganda, fill in the blanks, serta puzzles, dan juga mendukung gambar, audio, serta video. Pada pelatihan ini, terdapat 20 guru dari berbagai mata pelajaran dan 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas bersiap beradaptasi menggunakan Wizer.Me dalam mengoptimalkan pembelajaran di dalam kelas yang pada gilirannya mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Keywords: Pelatihan, Wizer.Me, Media Pembelajaran, LKPD, Keterlibatan Siswa, SMPN 1 Sanrobone.

1. Pendahuluan

Pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melibatkan siswa secara aktif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di SMPN 1 Sanrobone, sebagian besar guru masih menggunakan metode yang sama seperti sebelumnya, yaitu menggunakan buku paket dan LKPD cetak. Meskipun metode tersebut sudah cukup membantu, seringkali tidak cukup menarik untuk memotivasi siswa. Oleh karena itu, kita perlu mencari cara lain agar siswa lebih antusias dalam belajar.

Salah satu metode yang bisa menjadi alternatif baru adalah menggunakan aplikasi digital seperti Wizer.Me. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat LKPD interaktif yang selain berisi soal-soal juga bisa dilengkapi dengan gambar, video, dan suara. Dengan menggunakan Wizer.Me, siswa bisa mengerjakan soal-soal secara langsung di platform tersebut, berinteraksi dengan materi pelajaran, dan mendapatkan umpan balik lebih cepat. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi wizer.me dikatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa (Musthafa et al., 2023)

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada para guru di SMPN 1 Sanrobone tentang cara membuat Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD interaktif menggunakan Wizer.Me, sebagai cara baru untuk membuat siswa lebih terlibat. Selain itu, semakin berkembangnya teknologi, maka pendidikan saat ini sudah memasuki era digital. Pelatihan ini membawa dampak positif dengan memberi wawasan tambahan bagi guru tentang pembuatan worksheet interaktif dengan Wizer.me, sehingga kedepannya guru bisa mengaplikasikan untuk mengoptimalkan dan menjadikan pembelajaran lebih variative dan menarik dari sebelumnya (Indraswati et al., 2023).

Selain aksesibilitas yang lebih baik, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, pengajaran dapat dilakukan di manapun, sat alu buat lebih menarik. Dengan adanya aplikasi Wizer.Me, pendidik dapat memperkenalkan konsep E-LKPD yang lebih modern dan dapat diakses. E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai LKPD yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Ayuditiasni Dewi et al., 2023). E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses

* Corresponding author:

E-mail address: xxxx@xxxxxx.edu



pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rizki Cahayu Putri; Elly Sukmanasa; Tatang Muhajang, 2024)

2. Metode

Melalui pengabdian ini, metode yang digunakan adalah Participatory Action Research atau PAR yang memfokuskan kepada kolaborasi aktif antara tim pengabdian sendiri, dengan para guru di SMPN 1 Sanrobone. Adapun kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 15 April 2025, dengan diikuti oleh 20 guru dari beberapa mata pelajaran di sekolah tersebut. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tiga fase, yakni:

2.1. Tahap Persiapan

Pada fase ini, tim pengabdian bersinergi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin dan membahas seputar jadwal pelaksanaan pelatihan. Selain itu, tim ini juga mempersiapkan bahan ajar dan sarana penunjang lainnya, seperti komputer, internet yang stabil, dan materi pelatihan.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan ini dimulai dengan paparan tentang fitur-fitur yang terdapat di Wizer.Me. Para guru dilatih membuat soal-soal interaktif, seperti pilihan ganda, soal isian, dan teka-teki. Selain itu, mereka juga dibimbing untuk menambahkan berbagai sumberdaya belajar berupa gambar, audio, dan video untuk memperkaya materi ajar. Setelah aspek teori, para guru mulai praktek langsung pembuatan LKPD dalam Wizer.Me, dengan pendampingan dari tim pengabdian agar para guru bisa langsung menerapkan aplikasi ini di kelas.

2.3. Tahap Evaluasi

Setelah pelatihan berlangsung, tim pengabdian melakukan penyebaran kuisioner evaluasi dimasing-masing guru, yang bertujuan menilai seluk-beluk pemahaman guru seputar Wizer.Me. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana para guru bersiap untuk menerapkan penggunaan Wizer.Me pada pembelajaran mereka. E-LKPD ini tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Zuhriah, Amillatuz; Taufik; Nasrul Fuad, 2025).

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan lancar dan sangat antusias diikuti oleh para peserta. Berikut adalah beberapa hasil yang diperoleh dari pelatihan ini:

3.1. Pemahaman tentang Wizer.Me

Banyak guru merasa antusias setelah pelatihan karena mereka dapat memahami cara menggunakan Wizer.Me untuk membuat LKPD yang interaktif. Beberapa guru telah menggambarkan tentang putaran pertama desain LKPD mereka, yang mencakup beragam jenis soal dengan mudah diakses siswa secara online. Selain itu, banyak guru telah mengunggah gambar, video, dan audio ke dalam Wizer.Me, menunjukkan bahwa mereka juga mulai mengeksplorasi fitur media-media ini.

3.2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan Siswa Walaupun pelatihan ini difokuskan pada guru, mereka juga berdiskusi tentang hubungan penggunaan Wizer.Me dengan keterlibat siswa. Guru merasa optimis bahwa penggunaan much belajar tersebut cara dapat membantu kiat, jian lima, kefekolahan siswa dalam pelajaran. Ini disebabkan oleh soal yang bervariasi, serta media pendukung memperbanyak terpen di malay penerapan Wizer.Me.

3.3. Kepuasan Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas peserta merasa puas dengan pelatihan ini. Sebanyak 85% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam memperkaya keterampilan mereka sebagai pengajar. Mereka juga merasa bahwa Wizer.Me adalah platform yang mudah digunakan dan sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.



Fig.1 Penjelasan dan Praktek Langsung Oleh Guru

3.4. Penerapan di Kelas

Beberapa guru telah merencanakan untuk mengimplementasikan Wizer.Me dalam pembelajaran mereka. Dengan menggunakan aplikasi ini, mereka berharap bisa lebih fleksibel dalam menyusun materi ajar dan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi siswa.

3.5. Kepuasan Peserta

Berikut adalah diagram yang menggambarkan kepuasan peserta pelatihan menggunakan skala Likert. Di diagram ini, kita bisa melihat bagaimana mayoritas peserta memberikan penilaian positif terhadap pelatihan dan platform Wizer.Me.

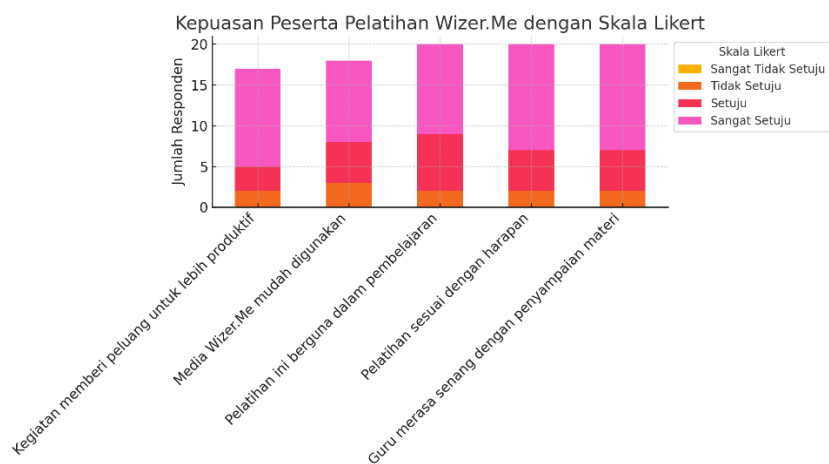


Fig.2 Kepuasan Peserta Pelatihan Wizer.me

Sebagian besar peserta memberikan penilaian **Sangat Setuju** atau **Setuju** terhadap semua kategori pernyataan, yang mencerminkan kepuasan yang tinggi dengan pelatihan ini.

3.6. Pentingnya Pembelajaran Interaktif dalam Era Digital

Penerapan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi keharusan di abad 21. Guru perlu memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti evaluasi pemahaman yang menggunakan media wizer.me tersebut (Tsabita et al., 2024). Dengan alat seperti Wizer.Me, pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan efisien. Media pembelajaran yang berbasis digital memungkinkan siswa untuk belajar lebih mandiri, mengakses materi kapan saja, dan lebih terlibat dengan konten pembelajaran.

Selain itu, teknologi membantu memfasilitasi pembelajaran berbasis kompetensi, yang memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Wizer.Me, sebagai aplikasi yang berbasis website, menawarkan kemudahan bagi guru untuk membuat materi yang dapat diakses oleh siswa secara online, meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar. E-LKPD Interaktif menggunakan Website Wizer.me pada pembelajaran sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran (Basrina et al., 2023).

4. Kesimpulan

Pelatihan penggunaan Wizer.Me di SMPN 1 Sanrobone telah berhasil memperkenalkan guru pada cara membuat LKPD interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat mengubah cara mereka mengajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Ke depan, penggunaan Wizer.Me diharapkan dapat lebih banyak diterapkan oleh para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah lainnya.

References

- Ayuditiyani Dewi, N., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2517>
- Musthafa, A., Rahman, Z. 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), 116–135. <https://doi.org/10.33477/alt.v8i1.4799>
- Rizki Cahayu Putri; Elly Sukmanasa; Tatang Muhajang. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 300–312.
- Tsabita, H., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Media Wizer . me sebagai Alat Evaluasi Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alfabeta Jurnal*, 7(2), 450–457.
- Zuhriah, Amillatuz; Taufik; Nasrul Fuad, erfansyah; juhaeni. (2025). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di MINU Waru 1 Sidoarjo. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23(01), 34–48.