

Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram

Dyah Indraswati¹, Muhammad Sobri², Asri Fauzi³, Lalu Wira Zain Amrullah⁴, Aisa Nikmah Rahmatih⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62, Gomong, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat
Dyahindraswati@unram.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of training in making interactive worksheets with Wizer. me on the ability and knowledge of SDN 26 Mataram teachers in making interactive worksheets. This research is quantitative research with a pre-experimental design type one group pretest-posttest. This research includes population research because all 12 teachers are the research subjects. The instrument used was 10 multiple choice questions which were used as pretest and posttest questions. The data analysis technique used a normality test as a prerequisite for analysis, paired sample t-test, an effect size test, and an N-Gain test. All data are normally distributed as indicated by the normality test. The paired sample t-test test shows that there is a difference between the pretest and posttest values where the posttest value is higher than the pretest value. The average value of the N-Gain score is 45.6944 or 46% (less effective). The minimum N-gain score is 0 and the maximum is 83.33%. The conclusion is that training on making interactive worksheets with Wizer. me is less effective in improving the skills and knowledge of SDN 26 teachers in making interactive worksheets.

Keywords: Worksheet, Interactive, Wizer.Me

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram dalam membuat *worksheet* interaktif. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *pre-experimental design tipe one group pretest posttest*. Penelitian ini termasuk penelitian populasi karena semua guru yang berjumlah 12 orang menjadi subyek penelitian. Instrumen yang dipergunakan adalah 10 soal pilihan ganda yang dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis, uji *paired sample t-test*, uji besaran effect (*effect size*), dan uji N-Gain. Keseluruhan data berdistribusi normal ditunjukkan dengan uji normalitas. Uji *paired sample t-test* memperlihatkan ada perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dimana nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Nilai rata-rata N-Gain score sebesar 45,6944 atau 46% (kurang efektif). Nilai N-gain score minimum 0 dan maksimum 83,33%. Kesimpulannya adalah pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 dalam membuat *worksheet* interaktif.

Kata Kunci: Worksheet, Interaktif, Wizer.Me

Copyright (c) 2023 Dyah Indraswati, Muhammad Sobri, Asri Fauzi, Lalu Wira Zain Amrullah, Aisa Nikmah Rahmatih

Corresponding author: Dyah Indraswati

Email Address: Dyahindraswati@unram.ac.id (Jl. Majapahit No.62, Gomong, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat)

Received 25 March 2023, Accepted 2 April 2023, Published 3 April 2023

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran saat ini menjadi suatu keharusan untuk menghadapi zaman yang terus berkembang. Tidak hanya berhenti disitu, guru sebagai pendidik harus mampu *mengupdate* keterampilannya dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Berbagai macam *platform* seperti *google classroom*, *zoom meeting*, *microsoft teams*, *liveworksheet.com*, *edmodo*, dan lain sebagainya dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, pemberian tugas, pelaksanaan ujian, dan lain sebagainya. Tujuan pemanfaatan *platform* tersebut

adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai perkembangan zaman (Safitri, 2022). Kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka menuntut peserta didik lebih aktif, dimana peran guru adalah sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memanfaatkan berbagai macam sumber belajar. Salah satu bagian dari sumber belajar adalah bahan ajar, terdapat berbagai macam jenis bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) (Rokhmah, Gulö, & Edi, 2017).

Lembar kerja peserta didik (LKPD) atau disebut dengan istilah *worksheet* yang selama ini dipergunakan guru biasanya terdapat pada buku paket atau buku kerja siswa yang sudah tercetak. LKPD cetak belum efektif sebagai sarana pembelajaran karena masih terdapat kelemahan dari segi tampilan, isi, maupun kepraktisannya. Upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan baik dari segi tampilan, isi, maupun kualitasnya adalah dengan mentransformasikannya kedalam teknologi informasi dan komunikasi. Transformasi tersebut dapat menjadikan LKPD cetak menjadi interaktif agar isi materi pelajaran lebih hidup, menarik, mendalam, dan tentunya dapat meningkatkan daya inovasi dan kreativitas peserta didik (Herawati, Gulo, & Hartono, 2016). LKPD interaktif terdiri dari materi dan latihan soal yang berbasis computer. LKPD atau *worksheet* dikatakan interaktif jika ada umpan balik antara pengguna dengan media tersebut. LKPD interaktif memiliki *output* yang berbeda dengan LKPD cetak. LKPD interaktif dapat dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi lain untuk menguatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan (Ani & Lazulva, 2020).

LKPD atau *worksheet* interaktif dibuat dengan perangkat lunak yang memiliki berbagai fitur. Wizer.me merupakan salah satu *website* yang dapat diakses secara gratis untuk menguji pengalaman dan kreativitas guru karena menawarkan pembuatan LKPD secara cepat dengan berbagai jenis pertanyaan seperti *open question, multiple choice, matching pairs, fill in the blank, fill on an image and tables*. Tampilan visual LKPD yang dibuat dengan *wizer.me* menarik karena latar belakang temanya bisa dipilih, bisa menambahkan video, gambar, audio sehingga memikat peserta didik. Wizer.me juga menghemat waktu untuk pemeriksaan karena sudah ada penilaian otomatis (Kaliappen, Ismail, Ghani, & Sulisworo, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri (2022) yang berjudul pengembangan media bahan ajar e-LKPD interaktif menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II menunjukkan hasil validasi materi 96% dan validasi media 91%. Kepraktisan media E-LKPD interaktif menggunakan *Website Wizer.me* memperoleh nilai presentase kuesioner respon siswa 92% dan nilai presentase kuesioner respon guru 93%. Keefektifan media ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan nilai rata-rata 92 dan memperoleh nilai presentase 97% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan *website wizer.me* layak digunakan (Safitri, 2022). Peneliti berupaya untuk melakukan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me* untuk mengoptimalkan pembelajaran di SDN 26 Mataram. Alasan peneliti memilih SDN 26 Mataram karena semua guru belum tahu dan belum pernah menggunakan *website wizer.me*, bahkan mereka juga belum pernah membuat LKPD interaktif

berbasis computer. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektif tidaknya pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* guru-guru SDN 26 Mataram.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest* (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Dalam penelitian ini, *pretest* diberikan sebelum kegiatan pelatihan, setelah kegiatan pelatihan, guru-guru SDN 26 Mataram diberikan *posttest*. Pelatihan yang dilakukan adalah pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me* untuk mengoptimalkan pembelajaran di SDN 26 Mataram.

Rancangan *one group pretest-posttest design* ini dilakukan pada satu kelompok yang sudah ditentukan. Jumlah seluruh guru di SDN 26 Mataram dalam kelompok ini sebanyak 12 orang. Adapun pola penelitian metode *one group pretest-posttest* sebagai berikut:



Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

- O_1 : Nilai *pretest* (sebelum pelatihan)
- X : Pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*
- O_2 : Nilai *posttest* (setelah pelatihan)

Subjek penelitian ini adalah seluruh guru SDN 26 Mataram yang berjumlah 12 orang kecuali kepala sekolah. Penelitian dilakukan pada tanggal 5 Juli 2022. Variabel bebasnya adalah pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me* untuk mengoptimalkan pembelajaran di SDN 26 Mataram dan variabel terikatnya adalah kemampuan dan pengetahuan dalam pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengamati proses pelatihan agar sesuai dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan. Tes obyektif untuk menilai kemampuan dan pengetahuan akan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*, dan dokumentasi untuk mendapatkan data guru yang sudah mengikuti pelatihan. Instrumen yang dipergunakan adalah lembar observasi, soal pilihan ganda sebanyak 10 soal.

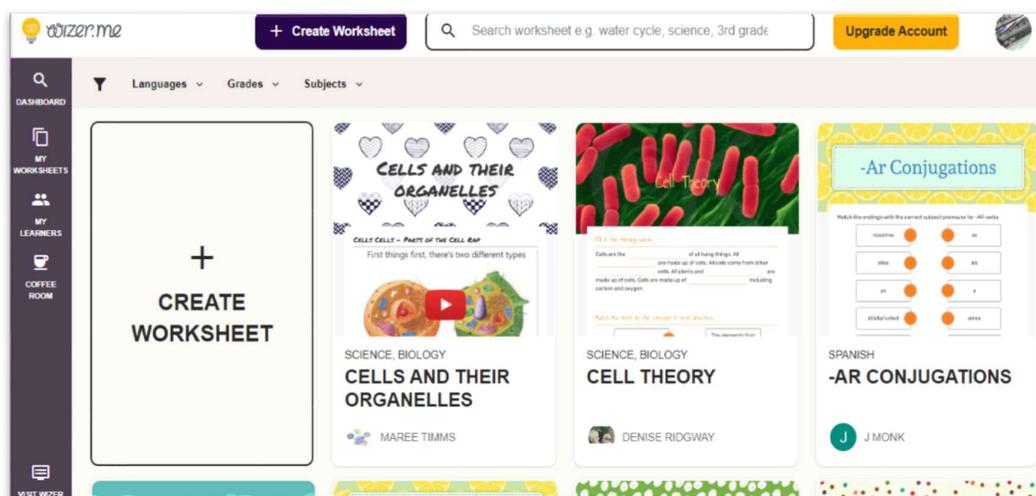
Sebelum menganalisis data, peneliti memeriksa keabsahan data dengan uji normalitas. Setelah itu dilakukan uji hipotesis untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *t* berpasangan. Data yang sudah diuji normalitasnya, dianalisis dengan *paired sample t-test* untuk selanjutnya dilakukan uji *effect size*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektifitas pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me* terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26

Mataram dalam pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*. Uji N-Gain dipergunakan untuk mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap awal dimulai dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui pengetahuan awal guru-guru SDN 26 Mataram tentang LKPD, LKPD interaktif, dan penggunaan *wizer.me*. Tahap selanjutnya adalah tahap pelatihan yang tidak hanya materi saja tetapi juga diikuti praktik pembuatan *worksheet* interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada *wizer.me*. Setelah pelatihan selesai, guru-guru SDN 26 Mataram diberikan soal *posttest* untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan mereka dalam membuat *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*. Materi yang dibawakan dalam penelitian ini meliputi pengenalan *worksheet* interaktif secara umum beserta kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, pengenalan *worksheet* interaktif *wizer.me* berikut fungsi dan fitur-fiturnya. Peneliti juga memandu guru-guru SDN 26 Mataram mulai dari registrasi sampai berhasil membuat kuis interaktif dengan *wizer.me*.

Tahap pelatihan diawali dengan memandu guru untuk melakukan langkah-langkah registrasi seperti membuka situs <https://www.wizer.me>, mengklik join now atau *get started-its free* dan memilih peran sebagai *teacher*. Guru-guru SDN 26 Mataram dipandu untuk memasukkan email dan password, kemudian klik *sign up* atau bisa juga masuk menggunakan email google yang sudah terhubung pada PC. Setelah proses registrasi berhasil, peserta diberi kesempatan untuk mengerjakan soal yang sudah dipersiapkan dengan *wizer.me*.

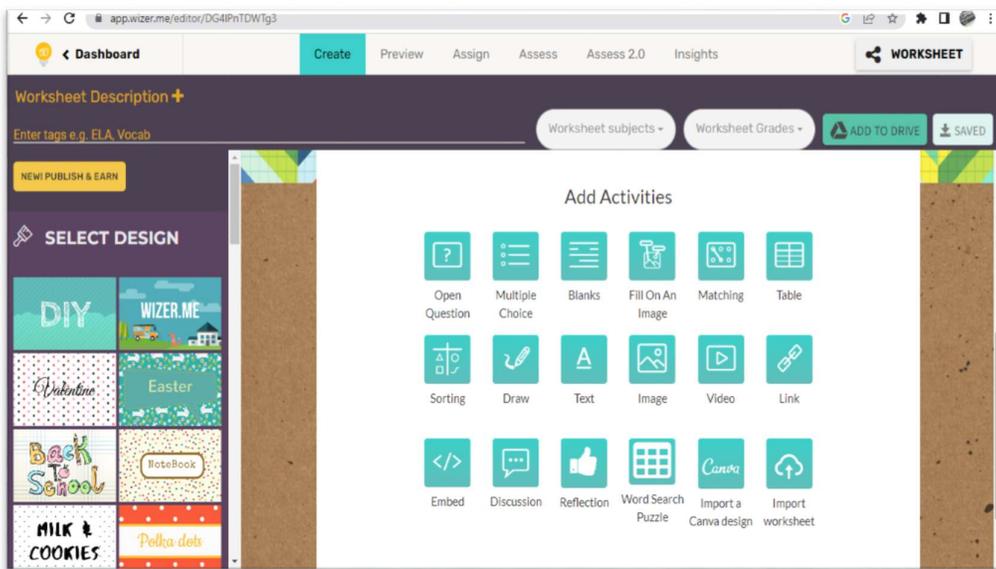


Gambar 2. Tampilan *Wizer.Me* Jika Sudah Berhasil Registrasi Sebagai Teacher/Guru

Fitur yang disediakan oleh *Wizer.me* antara lain *community*, *worksheets*, *create new worksheet*, *learners*, *coffee room*. Guru dapat memanfaatkan fitur *community* untuk mencari *worksheet* yang sudah dibuat oleh pengguna lain dengan cukup mengetikkan kata kunci yang diinginkan. Lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna dapat diakses melalui fitur *worksheet*. Fitur *create new worksheet* digunakan oleh peserta apabila ingin membuat lembar kerja baru. Pelatihan ini memandu peserta untuk

membuat deskripsi tugas, menuliskan judul tugas pada template, mengelompokkan lembar kerja kedalam kategori mata pelajaran dan tingkatan kelas, menuliskan tag tugas, mengupload file dan mengonversi dalam *Wizer.me*, serta memilih tipe pertanyaan.

Fitur *digitize your worksheet* dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat pertanyaan terlebih dahulu dan mengupload file tanpa menetik ulang. Jenis pertanyaan yang disediakan *Wizer.me* meliputi *open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *fill on image* (memberi label pada gambar), *blank* (soal isian), *matching* (mencocokkan), *sorting* (soal mengurutkan), *table* (soal isian tabel), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), *word search puzzle* (mencari kata). *Wizer.me* juga merupakan *website* yang memfasilitasi guru untuk menyisipkan teks, gambar, video, dan link.



Gambar 3. Jenis- Jenis Soal yang Tersedia pada Website *Wizer.Me*

Pengguna dapat mengorganisasikan dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan tingkatan menggunakan fitur *learners*. Fitur ini juga memfasilitasi pengguna untuk melihat nilai peserta didik yang sudah mengerjakan tugas. Pengguna dalam hal ini guru juga bisa menentukan *differentiation rules* atau aturan untuk peserta didik yang membutuhkan remedial atau pengayaan. Pengguna juga bisa berdiskusi, berbagi ide dengan pengguna *Wizer.me* yang lain di seluruh dunia dengan fitur *coffee room*. Pelatihan yang melibatkan 12 guru SDN 26 sebagai peserta berjalan kondusif. Peserta antusias dan aktif bertanya apabila ada hal-hal yang tidak dimengerti.

Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan soal *pretest* untuk melihat kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram dalam pembuatan *worksheet* interaktif dengan *wizer.me*. Data *pretest* dan *posttest* diolah dan dianalisis dengan bantuan program SPSS 18.0. Sebelum melakukan uji normalitas, peneliti melakukan analisis deskriptiv terlebih dahulu. Deskripsi data nilai *pretest* dan *posttest* guru SDN 26 Mataram adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Guru SDN 26 Mataram

	N	Range	Min	Max	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	12	60	10	70	51,67	4,741	16,422	269,697
Posttets	12	40	50	90	75,83	3,786	13,114	171,970
Valid N	12							

Tabel 1. memuat nilai minimum, nilai maksimum, nilai mean, standar deviation, dan variance dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan yang berjumlah 12 orang. Nilai *pretest* menunjukkan mean sebesar sebesar 51,67 dengan nilai minimum sebesar 10 dan maksimum 70. Nilai standar deviasi untuk *pretest* sebesar 16,42 dan *variance* sebesar 269,70. Nilai *posttest* menunjukkan mean sebesar 75,83 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 90. Nilai standar deviasi 13,114 dan nilai *variance* sebesar 171,970.

Uji prasyarat analisis yang digunakan dimulai dengan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (K-S) untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak normal. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Z* menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Z*

		<i>Pretest</i>	<i>Posttets</i>
N		12	12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51,67	75,83
	Std. Deviation	16,422	13,114
Most Extreme Differences	Absolute	0,210	0,193
	Positive	0,139	0,172
	Negative	-0,210	-0,193
Kolmogorov-Smirnov Z		0,726	0,670
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,668	0,761

Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest*. Bagian yang dilihat untuk keperluan uji normalitas adalah pada baris *Kolmogorov-Smirnov Z* dan *Asymp. Sig (2-tailed)*. Hasil untuk *pretest* nilai Z K-S sebesar 0,726 dengan nilai *asyp sig* 0,668. Nilai *asyp sig* lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Hasil untuk *posttest*, nilai Z-K-S sebesar 0,670 dengan *asyp sig* 0,761. Hal ini menunjukkan nilai *asyp sig* lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji *paired sample t test*. Uji ini biasa disebut dengan uji t berpasangan, uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan.

Tabel 3. *Paired Samples Correlation*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest & Posttets</i>	12	0,035	0,914

Pada tabel 3. *paired samples correlation* memuat hasil analisis hubungan/korelasi antara *pretest* dan *posttest*. Koefisien korelasinya yaitu sebesar 0,035 dengan sig 0,914 (lebih dari 5%). Hal ini menunjukkan bahwa kedua pasangan data tersebut tidak berkorelasi.

Tabel 4. *Paired Samples Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest Posttets</i>	-24,167	20,652	5,962	-37,288	-11,045	-4,054	11	0,002

Tabel 4. Menunjukkan hasil uji beda rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian menunjukkan nilai t sebesar - 4,054 dengan sig (2-tailed) 0,002. Hal ini menunjukkan ada perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai t yang ditemukan negative, artinya nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest*.

Besarnya pengaruh pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram dapat disesuaikan dengan pedoman pada tabel 5.

Tabel 5. Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: (Nufus, 2017)

Pada tabel 3, hasil korelasi menunjukkan nilai 0,035, apabila berdasar dengan pedoman interpretasi di table 5, maka pengaruh pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram berada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya untuk melihat besaran efektif pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram dilakukan uji statistic *effect size* (d). Rumus *effect size*, $d = \text{mean}/\text{standar deviasi}$. $\text{Effect size } (d) = -24,167/20,652 = -1,17020$.

Berdasarkan kriteria tentang ukuran efek menurut Cohen maka skor $d = -1,17020$ berada pada kategori kecil karena $< 0,05$. Artinya, bahwa pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* memberi efek kecil terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26. Selanjutnya dilakukan pengategorian menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rumus uji N-Gain adalah:

$$Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretests}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 6. Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Husein, Herayanti, & Gunawan, 2017)

Tabel 7. Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Setiawan & Aden, 2020)

Tabel 8. Descriptive Statistic (NGain_Persen)

		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	Mean	45,6944	9,57308	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24,6242	
		Upper Bound	66,7647	
	5% Trimmed Mean	46,1420		
	Median	63,3333		
	Variance	1099,726		
	Std. Deviation	33,16212		
	Minimum	0,00		
	Maximum	83,33		
	Range	83,33		
	Interquartile Range	66,67		
	Skewness	-0,462	0,637	
	Kurtosis	-1,662	1,232	

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain dengan SPSS 18.0, nilai rata-rata N-Gain score sebesar 45,6944 atau 46% (kurang efektif). Nilai N-gain score minimum 0 dan maksimum 83,33%. Kesimpulannya adalah pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 dalam membuat *worksheet* interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* memberi efek yang kecil dan kurang efektif terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 dalam membuat *worksheet* interaktif, meskipun hasil *posttest* lebih baik daripada hasil *pretest*. Salah satu kelemahan dalam penelitian ini adalah terbatasnya waktu pelatihan dan jaringan internet yang kurang stabil karena di SDN 26 Mataram tidak memiliki *wifi*. Semua guru menggunakan kuota masing-masing untuk mengikuti pelatihan ini. Pelatihan ini hanya dilaksanakan sekali yaitu pukul 09.00-12.00 WITA dengan materi yang cukup padat. Persiapan untuk pelatihan yang berbasis praktik harus optimal sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai. Pelatihan ini memberi dampak positif memberi wawasan baru

bagi guru tentang pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me*, sehingga harapannya kedepan guru bisa mengaplikasikannya untuk mengoptimalkan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram. Urgensi dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 Mataram dalam membuat *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* sehingga kedepan pembelajaran menjadi lebih optimal. Hasil penelitian menunjukkan pelatihan pembuatan *worksheet* interaktif dengan *Wizer.me* memberi efek yang kecil dan kurang efektif terhadap kemampuan dan pengetahuan guru SDN 26 dalam membuat *worksheet* interaktif, meskipun hasil *posttest* lebih baik daripada hasil *pretest*. Salah satu kelemahan dalam penelitian ini adalah terbatasnya waktu pelatihan dan jaringan internet yang kurang stabil karena di SDN 26 Mataram tidak memiliki *wifi*. Agar tujuan pelatihan dapat optimal, tentu pelatihan tidak hanya dilakukan sekali, tetapi harus bertahap. Perangkat dan internet harus dipersiapkan lebih optimal. 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.

REFERENSI

- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87–105. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/9161>
- Herawati, E. P., Gulo, F., & Hartono, H. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 3(2), 168–178. <https://doi.org/10.36706/JPPK.V3I2.8163>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- 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 (IJERE)*, 10(3), 1028. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>
- Nufus, R. A. dan H. (2017). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 82. <https://doi.org/10.31949/TH.V1I2.384>

- Rokhmah, L., Gulö, F., & Edi, R. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA. *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021*, 1(1), 338–347. Retrieved from <http://conference.unsri.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/700>
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer . me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.
- Setiawan, T. H., & Aden. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 3(5), 493–506. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>