PENDAMPINGAN PEMBUATAN E-LKPD BERBASIS WIZER.ME BAGI MAHASISWA ASISTENSI MENGAJAR PROGRAM STUDI PGSD

Celia Cinantya[1], Ahmad Suriansyah[2], Aslamiah[3], Rizky Amelia[4], Ngadimun[5], Wahdah Refia Rafianti[6]

[1)] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

[2,3,5)] Program Studi Administrasi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Lambung Mangkurat

[4,6)] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: celia.cinantya@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital baik pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Asistensi Mengajar dalam merancang pembelajaran inovatif, sebagai Upaya dalam memenuhi kompetensi pendidik Abad 21. Selain itu, Mahasiswa yang terlibat dalam asistensi mengajar perlu dibekali dengan kemampuan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis digital, salah satunya melalui E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). Platform Wizer.Me dipilih karena kemudahan penggunaannya dalam membuat LKPD yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. Metode Participatory Action Research (PAR). Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Subjek kegiatan ini adalah Mahasiswa asistensi mengajar Program Studi PGSD. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta memiliki pengetahuan merancang E-LKPD serta memiliki ketrampilan dalam merancang E-LKPD yang interaktif berbasis aplikasi wizer.me. Hasil pendampingan tersebut terlihat dari evaluasi kegiatan yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta terkait materi yang disampaikan adalah 93% dan tingkat keterampilan peserta dalam merancang E-LKPD berbasis wizer.me lebih dari 93%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pendampingan perancangan model pembelajaran inovatif berjalan dengan sukses dan berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Kata kunci: Pendampingan, E-LKPD, wizer.me, Asistensi Mengajar, Sekolah Dasar

Abstract

The purpose of this activity is to improve digital literacy, both the knowledge and skills of Teaching Assistance students in designing innovative learning, as an effort to meet the competencies of 21st Century educators. In addition, students involved in teaching assistance need to be equipped with the ability to compile digital-based learning devices, one of which is through E-LKPD (Electronic Student Worksheets). The Wizer.Me platform was chosen because of its ease of use in creating interactive, interesting, and easily accessible LKPD. Participatory Action Research (PAR) method. This mentoring activity was carried out in the Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. The subjects of this activity were teaching assistance students of the PGSD Study Program. The results of this activity are that participants have the knowledge to design E-LKPD and have the skills to design interactive E-LKPD based on the wizer.me application. The results of the mentoring can be seen from the evaluation of the activity which shows that the participants' understanding of the material presented is 93% and the level of participants' skills in designing E-LKPD based on wizer.me is more than 93%. Based on the evaluation results, it can be concluded that the implementation of the innovative learning model design assistance activities was successful and managed to achieve the specified success indicators.

Keywords: Mentoring, E-LKPD, wizer.me, Teaching Assistance, Elementary School

PENDAHULUAN

Asistensi Mengajar merupakan salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan mahasiswa kesempatan untuk mendapatkan pengalaman mengajar langsung di sekolah-sekolah. Program ini bertujuan mempersiapkan calon guru, terutama mahasiswa dari program studi kependidikan, dengan pengalaman praktis di dunia pendidikan melalui keterlibatan

dalam proses pengajaran di kelas. Mahasiswa ditempatkan di berbagai sekolah mitra, baik di jenjang dasar maupun menengah, untuk berperan aktif dalam kegiatan pengajaran (Kuncoro et al., 2022; Sintiawati et al., 2022).

Melalui program ini, mahasiswa memperoleh keterampilan penting dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran, mengelola kelas, serta memahami kondisi lapangan di sekolah. Selain itu, program ini juga menekankan pengembangan literasi digital mahasiswa dan mendorong mereka untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan tuntutan pendidikan modern (Kamalia & Andriansyah, 2021).

Program Asistensi Mengajar juga memberikan manfaat sosial dengan membantu sekolah, terutama yang kekurangan tenaga pengajar, dalam menjalankan proses pembelajaran. Dengan bimbingan dari guru pamong dan dosen, mahasiswa dapat terus meningkatkan kompetensinya selama program berlangsung. Sebagai bagian dari MBKM, program ini memungkinkan mahasiswa belajar secara fleksibel dan mendapatkan pengalaman yang relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan (Restiningtyas et al., 2022; B. Santoso et al., 2023).

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) adalah salah satu program studi yang mengikuti program tersebut. Mahasiswa semester 6 dari Program Studi PGSD saat ini sedang menjalani program Asistensi Mengajar (AM) di Sekolah Dasar (SD) di Kota Banjarmasin. Asistensi Mengajar merupakan bentuk pembelajaran yang dirancang agar mahasiswa dapat berkolaborasi secara langsung dalam lingkungan pendidikan formal. Dalam program ini, mahasiswa mendapatkan bimbingan dari guru di sekolah dan dosen pembimbing dari universitas. Aktivitas mengajar ini dilaksanakan selama satu semester penuh, yang setara dengan 20 SKS (H. D. Santoso et al., 2022).

Mahasiswa yang terlibat dalam program ini ditempatkan di sekolah yang bisa berada di daerah asal mahasiswa, atau di daerah yang termasuk kategori tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Selama menjalankan asistensi mengajar, mahasiswa diwajibkan untuk merancang media pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan menarik bagi siswa. Tujuannya adalah untuk membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar. Dalam konteks Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, pembelajaran lebih menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik, dengan mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam belajar (B. Santoso et al., 2023).

Sebagai fasilitator, mahasiswa AM harus mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada. Salah satu komponen penting dari sumber belajar ini adalah bahan ajar, yang berfungsi membantu proses pembelajaran. Salah satu jenis bahan ajar yang sering digunakan oleh mahasiswa AM adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang dirancang untuk memberikan panduan dan latihan kepada siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar. LKPD menjadi alat bantu bagi mahasiswa dalam memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan menarik, sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku (Dionchi et al., 2022; Putri et al., 2023).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang juga dikenal dengan istilah worksheet, merupakan bahan ajar yang umum digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas. LKPD ini biasanya tercetak dalam buku paket atau buku kerja siswa yang digunakan secara luas di berbagai jenjang pendidikan. Namun, dalam bentuk cetaknya, LKPD memiliki beberapa kelemahan yang seringkali mengurangi efektivitasnya sebagai sarana pembelajaran yang optimal. Beberapa kelemahan dari LKPD antara lain : 1) Tampilan yang Statis dan Kurang Menarik: LKPD cetak sering kali disusun dalam format yang statis, tanpa elemen interaktif yang dapat merangsang minat belajar siswa. Tampilan yang monoton ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar secara mendalam, karena tidak ada elemen visual atau multimedia yang dapat memperkuat penyampaian materi; 2) Isi yang Terbatas dan Kurang Mendalam: Isi LKPD cetak cenderung terbatas pada teks dan beberapa latihan soal. Hal ini membuat materi pelajaran yang disampaikan tidak bisa dijelaskan secara lebih mendalam, karena keterbatasan ruang pada halaman cetak. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi sering kali kurang optimal, terutama jika siswa memerlukan penjelasan tambahan atau variasi cara belajar; dan 3) Kepraktisan yang Terbatas: LKPD cetak juga memiliki keterbatasan dari segi kepraktisan. Guru dan siswa harus membawa serta menyimpan buku-buku cetak yang terkadang tebal dan berat. Selain itu, dalam kondisi pembelajaran jarak jauh atau daring, LKPD cetak menjadi sulit diakses dan kurang efisien, karena memerlukan media fisik yang tidak selalu tersedia (Danial & Sanusi, 2020; Nurbayani, 2021).

Untuk mengatasi berbagai kelemahan tersebut, transformasi LKPD cetak ke dalam format digital merupakan langkah yang efektif. Melalui teknologi informasi dan komunikasi, LKPD dapat diubah menjadi lebih interaktif, menarik, dan fungsional dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk meningkatkan tampilan, isi, dan kepraktisan LKPD,

menjadikannya sebagai sarana pembelajaran yang lebih optimal (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Beberapa hal yang menjadi keunggulan dalam E-LKPD, antara lain: Tampilan yang Lebih Dinamis dan Menarik karena memungkinkan penggunaan berbagai elemen visual dan multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan audio. Elemen-elemen ini membuat materi pelajaran lebih hidup dan menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Siswa tidak hanya melihat teks, tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran secara langsung melalui media yang lebih variative (Aslamiah et al., 2023; Cinantya & Maimunah, 2020). Selain itu, E-LKPD juga memungkinkan penyajian materi yang lebih mendalam, karena tidak terbatas pada ruang halaman fisik. Dengan menggunakan hyperlink, guru dapat menyertakan penjelasan tambahan, referensi, atau latihan soal tambahan yang membantu siswa memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, dengan format digital, E-LKPD dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam, misalnya dengan menyediakan materi yang lebih adaptif atau personalisasi sesuai dengan kemampuan siswa. Salah satu keunggulan utama E-LKPD adalah kepraktisannya. Karena berbasis komputer atau perangkat digital, E-LKPD dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Siswa tidak perlu membawa buku fisik, melainkan cukup mengakses LKPD melalui perangkat komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini sangat memudahkan dalam era pembelajaran digital, terutama ketika situasi pembelajaran daring meningkat akibat kondisi pandemi atau geografis (Indriani et al., 2022; Mispa et al., 2022; Zahroh & Yuliani, 2021).

Salah satu platform yang bsa dimanfaatkan dalam membuat E-LKPD adalah Wizer.me. Aplikasi Wizer.me yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik (Aini & Suryowati, 2023; Erawati et al., 2023). Pengembangan Media Evaluasi Berbantu Wizer.me tidak perlu berbayar/berlangganan, pendidik dapat menggunakan layanan gratis untuk membuat penilaian maupun penugasan sesuai kreatifitas pendidik. Kelebihan dari penggunaan Wizer.me adalah (a) Fitur soal beragam, (b) Siswa dapat mengakses melalui smartphone maupun laptop yang memiliki koneksi internet, (c) Seluruh kegiatan pengevaluasian pembelajaran mulai dari pemberian penilaian harian, pengerjaan, pengumpulan penilaian harian dapat dilakukan secara online. Tema/template yang telah website wizer.me sediakan, dan (d) Media evaluasi menggunakan website wizer.me ini cukup mudah digunakan bagi peserta didik maupun pendidik (Kaliappen et al., 2021; Pertiwi & Nurhamidah, 2024; Zein & Musyarofah, 2024).

Berdasarkan analisis situasi di ketahui bahwa kemampuan dan keterampilan mahasiswa asistensi mengajar belum optimal, dalam merancang dan membuat E-LKPD. Hal tersebut tampak dari persiapan mahasiswa tersebut yang lebih banyak menggunakan LKPD cetak. Oleh karena itu Pelatihan Pembuatan E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) wizer.me bagi Mahasiswa Asistensi Mengajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menciptakan materi pembelajaran interaktif. Penelitian ini fokus pada penggunaan Wizer.me untuk menciptakan E-LKPD yang relevan dengan kurikulum.

METODE

Kegiatan PKM ini bermitra dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Subjek Kegiatan ini adalah Mahasiswa semester 6 yang mengikuti program Asistensi Mengajar sebanyak 100 orang. Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui kegiatan Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Bagi Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Studi PGSD adalah dengan menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Metode PAR adalah pengabdian Tindakan sebagai proses dari pengabdian dengan tahapan – tahapan meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi (Khaeriyah et al., 2018; Stephen & McTaggart, 1990; Wulantina et al., 2022). Dalam konteks pelatihan, metode PAR dapat meningkatkan efektivitas pelatihan karena peserta tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga ikut berkontribusi dalam proses pembelajaran dan perubahan.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut, antara lain: 1) persiapan, yang meliputi penentuan jadwal pelatihan, pembentukan Team Training for Trainer (TFT), dan penyusunan modul tutorial aplikasi; 2) Pelaksanaan, yang meliputi: Penyampaian materi dengan metode ceramah, Pemberian Latihan dengan metode praktek langsung, Pendampingan dari TFT dan Diskusi terkait perancangan E-LKPD berbasis wizer.me; 3) Evaluasi, yang meliputi: Membuat E-

LKPD berbasis wizer.me. dan Tim PkM / Narasumber mengevaluasi hasil E-LKPD berbasis wizer.me yang dibuat oleh peserta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan ini adalah menggunakan survey dengan instrumen berupa angket. Dalam angket tersebut terdapat tiga faktor yang diteliti yaitu pemahaman materi, ketrampilan menggunakan aplikasi dan kepuasan peserta terkait pelaksanaan kegiatan ini. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan tabel. Indikator ketercapaian pelatihan ini adalah apabila pemahaman peserta terkait materi, ketrampilan peserta dalam merancang model – model pembelajaran inovatif dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan mencapai minimal 90%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Bagi Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Studi PGSD dilaksanakan menggunakan metode PAR yang terdiri dari 3 tahap. Tahap pertama adalah persiapan, terdapat beberapa hal penting yang harus dilakukan agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan efektif yaitu: 1) menentuan Jadwal Pelatihan: Ini mencakup mengkoordinasikan jadwal yang sesuai bagi para peserta, narasumber, serta tim penyelenggara pelatihan. Penjadwalan ini harus mempertimbangkan ketersediaan waktu dan kebutuhan peserta untuk memastikan partisipasi yang maksimal; 2) Pembentukan Team Training for Trainer (TFT): Dibentuk tim yang bertanggung jawab untuk melatih peserta. Tim ini dikenal yang terdiri dari para ahli atau narasumber yang akan memberikan materi pelatihan. Anggota TFT biasanya dipilih berdasarkan keahlian mereka dalam materi yang akan disampaikan; dan 3) Penyusunan Modul Tutorial Aplikasi: Dalam tahap ini, dibuat modul atau panduan yang akan digunakan selama pelatihan. Modul ini mencakup langkah-langkah detail mengenai penggunaan aplikasi (dalam hal ini wizer.me) yang akan menjadi bagian utama pelatihan. Modul ini bertujuan memberikan panduan yang jelas bagi peserta agar mereka dapat memahami materi secara mendalam.

Tahap kedua adalah pelaksanaan yang diselenggarakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 di laboratorium Komputer Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat. Pada pertemuan ini diawali dengan memberikan materi terkait kompetensi dan keterampilan pembelajaran abad 21, salah satunya dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dikenal dengan pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK).

TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) adalah kerangka kerja yang menggabungkan pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten. TPACK membantu guru memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung metode pengajaran (pedagogi) yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan metode ini, guru tidak hanya akan menguasai materi yang diajarkan, tetapi juga akan tahu tentang apa yang akan diajarkan. TPACK memungkinkan pengajaran yang lebih sesuai dan interaktif dengan kebutuhan siswa saat ini (Nurhayani et al., 2021; Ulin Nuha et al., 2020).

TPACK bertujuan untuk membantu guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan konten yang diajarkan dan pedagogi yang sesuai. Ketika guru menggunakan kerangka TPACK, mereka tidak hanya akan memperoleh pemahaman tentang teknologi tetapi juga tentang bagaimana teknologi tersebut dapat membantu berbagai strategi pengajaran dan meningkatkan cara penyampaian materi. Semua ini akan menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Sholihah et al., 2016).

TPACK juga memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran: Teknologi yang relevan membantu pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa. 2). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif: Teknologi memungkinkan siswa memikirkan, bekerja sama, dan memecahkan masalah dengan cara inovatif. 3. Memberikan pengajaran yang fleksibel: Guru dapat menggunakan berbagai alat teknologi untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih fleksibel; 4) Meningkatkan keterlibatan siswa: Penggunaan teknologi yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Dewi et al., 2022; Max et al., 2022).

Pada dasarnya TPACK andalah mengintegrasikan Teknologi dalam pembelajaran meliputi 1) Using ICT to Understand Students: Teknologi membantu guru memahami kebutuhan, kemampuan, dan perkembangan siswa; 2) Using ICT to Understand Content: ICT digunakan untuk memberikan penjelasan lebih mendalam tentang konten pembelajaran. 3) Using ICT to Assess Students: Teknologi membantu dalam melakukan asesmen terhadap pemahaman dan keterampilan siswa secara lebih efisien dan interaktif dan 4) Planning ICT-infused Curriculum: Merancang kurikulum yang secara

alami mengintegrasikan penggunaan teknologi di dalamnya (Dewi et al., 2022; Schmid et al., 2021; Ulin Nuha et al., 2020).

Salah satu contoh implementasi TPACK untuk memberikan penjelasan lebih mendalam tentang konten pembelajaran adalah melalui E-LKPD. Untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) adalah versi digital dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). E-LKPD memberikan siswa kesempatan untuk mengakses, mengisi, dan menyelesaikan tugas-tugas mereka secara online, dengan berbagai keunggulan yang tidak dimiliki oleh LKPD konvensional. Berbagai macam platform digital dapat digunakan untuk membuat E-LKPD tersebut, antara lain Google Docs, liveworksheet atau wizer.me(Ayuditiasni Dewi et al., 2023; Indriani et al., 2022; Nurbayani, 2021). Platform – platform tersebut dapat digunakan untuk membuat LKPD interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan kuis. Dalam pendekatan ini, guru menggabungkan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara efektif. Dengan integrasi TPACK ini, LKPD tidak hanya menjadi panduan belajar, tetapi juga memungkinkan siswa memahami materi lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Pada akhir kegiatan pertemuan pertama, peserta diminta untuk mempersiapkan materi pembelajaran dan contoh – contoh soal untuk siswa Sekolah Dasar, sebagai bahan dasar untuk praktek pembuatan E-LKPD pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, kegiatan berfokus pada praktek terbimbing pemanfaatan platform wizer.me untuk membuat E-LKPD. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengenalkan platform wizer.me kepada seluruh peserta serta menjelaskan fungsi dan manfaat platform tersebut dalam pembuatan E-LKPD. Wizer.me adalah platform yang dirancang untuk membantu guru membuat materi pembelajaran interaktif dan kegiatan pembelajaran berbasis web. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat worksheet, kuis, dan tugas yang bisa disesuaikan dengan berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan audio. Platform wizer. Me memiliki keunggulan dibandingkan dengan platform lainnya, antara lain: 1) Wizer.me memiliki antarmuka yang mudah digunakan, sehingga memudahkan guru dalam membuat dan mengelola materi tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam; 2) Platform ini memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran dengan berbagai elemen interaktif seperti drag-and-drop, pilihan ganda, dan penilaian otomatis, yang meningkatkan keterlibatan siswa; 3) Pengguna dapat dengan mudah menyisipkan video, gambar, dan audio ke dalam worksheet, membuat materi pembelajaran lebih menarik dan bervariasi; 4) Wizer.me menyediakan alat analisis yang memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan mengevaluasi hasil kerja mereka, membantu dalam perencanaan instruksional.; 5) Guru dapat berbagi materi pembelajaran dengan rekan-rekan mereka dan berkolaborasi dalam pembuatan konten. 6) Materi yang dibuat di Wizer.me dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, memudahkan siswa untuk mengerjakan tugas di mana saja (Mayasari et al., 2023; Ramadhani & Ritonga, 2022).

Langkah kedua, peserta bersama dengan TFT mengakses platform wizer.me dan membuat akun jika peserta belum memiliki akun. Langkah selanjutnya adalah membuat proyek baru dengan memilih opsi untuk membuat E-LKPD dengan materi dan soal – soal yang telah dipersiapkan oleh peserta masing – masing. Peserta memasukkan konten pembelajaran, seperti teks, gambar, video, dan jenis aktivitas interaktif lainnya sesuai dengan struktur yang telah dirancang.

Lebih lanjut ditambahkan berbagai aktivitas seperti soal pilihan ganda, drag and drop, atau pertanyaan esai, sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuaikan tampilan E-LKPD agar menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah menyelesaikan pembuatan E-LKPD tersebut, dilakukan uji coba untuk memastikan semua elemen berfungsi dengan baik dan konten tersebut mudh dipahami. Uji Coba tersebut dilakukan dengan membagi peserta dalam kelompok – kelompok kecil untuk mendapatkan feedback dari peserta lain dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

Langkah berikutnya adalah mempublikasikan E-LKPD ke platform wizer,me dan memberikan kode akses E-LKPD tersebut kepada peserta lainnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan E-LKPD bisa diakses secara luas dan memastikan proyek E-LKPD yang telah dibuat bisa diakses dan dibagikan ke peserta didik nantinya. Kemudian, peserta dibekali tentang bagaimana cara mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan mengevaluasi efektifitas E-LKPD tersebut.

Tahap ketiga dari kegiatan PKM ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan pertemuan kedua, dengan cara Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat membagikan angket kepada seluruh peserta. Angket tersebut berisi pertanyaan – pertanyaan terkait materi, keterampilan yang diperoleh setelah kegiatan dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Hasil survey tersebut diunakan untuk mengetahui keberhasilan atau ketercapaian pelaksanaan Pendampingan

Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Bagi Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Studi PGSD. Berdasarkan hasil survey, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Evaluasi Ketercapaian Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

NO	Aspek Penilaian	%Nilai	Kategori
1.	Pemahaman peserta terkait materi pelatihan	93%	Sangat Paham
2.	Keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi wizer.me	93%	Sangat Terampil
3.	Kepuasan peserta dalam penyelenggaraan pelatihan	94%	Sangat Puas

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pemahaman materi peserta terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dikenal dengan pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) mencapai 93% dengan kategori sangat paham. Ketercapaian pemahaman peserta diketahui dari indikator peserta memahami tentang keterampilan Abad 21, manfaat dan keunggulannya serta ranah atau domain TPACK dalam pembelajaran.

Dari survey tersebut dapat diketahui pula ketercapaian keterampilan peserta dalam membuat E-LKPD berbasis wizer.me mencapai 93% dengan kategori sangat terampil. Hal ini ditunjukkan dari peserta yang terampil membuat E-LKPD dan memanfaatkan semua fitur – fitur penting yang ada pada platform wizer.me. peserta juga terampil dalam membagikan akses dan mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik yang memanfaatkan E-LKPD tersebut.

Selain itu, hasil survey menyatakan bahwa peserta merasa puas dalam penyelenggaraan kegiatan yang ditunjukkan oleh hasil survey yang mencapai 94% sangat puas. Hal ini dinilai dari indikator relevasi materi dengan kondisi yang terjadi saat ini, fasilitator memberikan bimbingan dengan baik, presentasi yang diberikan mudah dimengerti, kesempatan tanya jawab yang cukup serta alokasi waktu pelaksanaan yang mencukupi.

Secara umun, kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan berhasil mencapai infikator ketercapaian yang ditentukan. Keberhasilan kegiatan ini dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas serta antusiasme yang baik dari seluruh peserta dan tim pengabdian kepada Masyarakat. Jika, mengamati seluruh prosesnya, dapat disimpulkan bahwa peserta mampu merancang dan mengimplementasikan digitalisasi pembelajaran khususnya membuat E-LKPD berbasis wizer.me. Harapannya, dengan menggunakan pendekatan TPACK dalam pembelajaran dan memanfaatkan platform wizer.me tersebut akan mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, kemampuan berfikir kritis dan pemahaman siswa dalam belajar, sehingga akan mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya.

SIMPULAN

Kegiatan Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Bagi Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Studi PGSD terlaksana dengan lancar dan berhasil sesuai kriteria ketercapaian pelaksanaan yang terdiri dari pemahaman materi, keterampilan dalam membuat E-LKPD berbasis wizer.me dan kepuasan peserta terkait pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian kehgiatan pendampingan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan serta keterampilan mahasiswa asistensi mengajar Mitra PKM dalam merancang dan membuat E-LKPD guna meningkatkan aktivitas, motivasi, ketrampilan berfikir kritis, dan hasil belajar siswa.

SARAN

Saran yang diberikan untuk kegiatan PKM ini adalah membuat jadwal yang memperhitungkan kebutuhan mahasiswa serta kegiatan akademik lainnya. Diharapkan untuk memperpanjang waktu pelaksanaan sehingga peserta memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan ide dan menyelesaikan proyek mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat yang memfasilitasi kegiatan ini, serta program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, atas kesediaannya menjadi Mitra pada kegiatan Pengabdian Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., & Suryowati, E. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN WIZER.ME DI SDN DARUREJO I PELANDAAN JOMBANG. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 7(2). https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14967

Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru–guru Sekolah Dasar di Banjarmasin. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 143. https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520

Ayuditiasni 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). https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995

Cinantya, C., & Maimunah. (2020). Bimbingan Teknis Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Bagi Guru di Sekolah Dasar. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(3).

Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Dewi, N. R., Rusilowati, A., Saptono, S., & Haryani, S. (2022). PROJECT-BASED SCAFFOLDING TPACK MODEL TO IMPROVE LEARNING DESIGN ABILITY AND TPACK OF PRE-SERVICE SCIENCE TEACHER. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 11(3). https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.38566

Dionchi, P. H. P., Gumilar, H. S., Zahro, S. L., Mutmainah, E., & Apriyadi, D. W. (2022). Peran mahasiswa asistensi mengajar Pendidikan Sosiologi dalam kegiatan akademik mata pelajaran Sosiologi di SMAN 3 Kota Malang. Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S), 2(7). https://doi.org/10.17977/um063v2i7p646-655

Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., Putri, N. W. S., & Wardika, I. W. G. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER.ME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. PUAN INDONESIA, 4(2). https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133

Indriani, S., Nuryadi, Marhaeni, N. H., & Kurniati, R. (2022). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat dan Segitiga. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(1).

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). https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744

Kamalia, P. U., & Andriansyah, E. H. (2021). Independent Learning-Independent Campus (MBKM) in Students' Perception. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 7(4). https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.4031

Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 102. https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155

Kuncoro, J., Handayani, A., & Suprihatin, T. (2022). Peningkatan Soft Skill Melalui Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Proyeksi, 17(1).

Max, A. L., Lukas, S., & Weitzel, H. (2022). The relationship between self-assessment and performance in learning TPACK: Are self-assessments a good way to support preservice teachers' learning? Journal of Computer Assisted Learning, 38(4). https://doi.org/10.1111/jcal.12674

Mayasari, M., Hamidah, A., & Subagyo, A. (2023). Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Assisted by Wizer.Me on Gastropods Sub Material. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(4). https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453

Mispa, R., Prahatama Putra, A., & Zaini, M. (2022). Penggunaan E-Lkpd Berbasis Live Worksheet pada Konsep Protista terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sman 7 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(1), 2134–2145. https://doi.org/10.36418/japendi.v3i1.478

Nurbayani. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Liveworksheets sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-guru SD Negeri 1 Tegalmunjul Purwakarta. Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education, 1(2).

Nurhayani, N., Yuanita, S. K. S., Permana, A. I., & Eliza, D. (2021). TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) untuk Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD. Jurnal Basicedu, 6(1), 179–190. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1852

Pertiwi, D. H., & Nurhamidah, D. (2024). PEMANFAATAN MEDIA WESITE WIZER.ME BERBANTUAN CANVA PADA TEKS FABEL DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA. MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan, 22(2). https://doi.org/10.26499/mm.v22i2.6605

Putri, L. A., Inang, I., Hasa, M. F., Saputra, D., & Ohorella, H. M. (2023). Optimalisasi Peran Mahasiswa dalam Program Asistensi Mengajar di SD Inpres 1 Malawei. Abdimas: Papua Journal of Community Service, 5(2). https://doi.org/10.33506/pjcs.v5i2.2569

Ramadhani, R., & Ritonga, S. A. (2022). MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBASIS Wizer.me MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS. JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC, 7(1). https://doi.org/10.36294/jmp.v7i1.2653

Restiningtyas, L. N., Sayekti, T., & Maryani, K. (2022). Effectiveness Asistensi Mengajar In Improving Quality Of Learning Through The MBKM Program. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 10(1). https://doi.org/10.21043/thufula.v10i1.13085

Santoso, B., Muzakki, M., & Fathurrahman, M. T. (2023). Pelaksanaan Kampus Mengajar di Daeah 3T : Program Asistensi Mengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat, 6(1).

Santoso, H. D., Sari, D. P., Fadilla, A. D., Utami, F. F., Rahayu, F. P., Sari, D. C., & Sya'bani, N. P. (2022). Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi, Dan Administrasi Dalam Program Kampus Mengajar. Jurnal Pengabdian Dharma Laksana, 4(2). https://doi.org/10.32493/j.pdl.v4i2.18220

Schmid, M., Brianza, E., & Petko, D. (2021). Self-reported technological pedagogical content knowledge (TPACK) of pre-service teachers in relation to digital technology use in lesson plans. Computers in Human Behavior, 115. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106586

Sholihah, M., Yuliati, L., & Wartono. (2016). PERANAN TPACK TERHADAP KEMAMPUAN MENYUSUN PERANGKAT PEMBELAJARAN CALON GURU FISIKA DALAM PEMBELAJARAN POST-PACK. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian & Pengembangan, 1(2). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i2.6115

Sintiawati, N., Fajarwati, S. R., Mulyanto, A., Muttaqien, K., & Suherman, M. (2022). Partisipasi Civitas Akademik dalam Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Jurnal Basicedu, 6(1). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2036

Stephen, K., & McTaggart, R. (1990). The Action Research Planner (3rd). Deakin University Press.

Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(7). https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233

Ulin Nuha, I., Abdul Lathief, M., & Yuliati, N. (2020). Analisis Technological Pedagogical and Content Knowledge (Tpack) Calon Guru PAUD Angkatan Tahun 2015 di Universitas Jember. Jurnal Edukasi, 7(2), 13. https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i2.22674

Wulantina, E., Mustika, J., & Annisa, A. (2022). Pendampingan Pendalaman Materi Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Siswa Kelas VII SMPN 2 Sekampung Udik. DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 107. https://doi.org/10.32332/d.v4i2.5318

Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 10(3). https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616

Zein, F. A., & Musyarofah, M. (2024). PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(1). https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3573