

Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.Me* Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar

**Atika Susanti^{1*}, Nani Yuliantini², Dalifa³, Sovia Lorenza⁴, Herlin Kurniasari⁵,
Ady Darmansyah⁶**

^{1,2,3,4,5} Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

⁶ Universitas Tangerang Raya, Tangerang, Indonesia

*atikasusanti@unib.ac.id

Received 31-07-2023

Revised 06-08-2023

Accepted 09-08-2023

ABSTRAK

Keterampilan guru dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa merupakan kompetensi yang penting. Program PPM ini bertujuan untuk melatih guru SDN 41 Kota Bengkulu dalam mengembangkan LKPD menggunakan Aplikasi *Wizer.Me* berbasis model ASSURE untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah guru SD. Metode pelatihan dengan model Analisis, Pelatihan, Tindakan, Evaluasi (APTE). Instrumen evaluasi kegiatan ini adalah lembar *pretest* dan *posttest*. Pelatihan dilakukan dalam dua tahap, yaitu memberikan pelatihan mengenai konsep pengembangan LKPD dan mempraktikkan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me*. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan pengembangan LKPD. Rata-rata nilai *pretest* untuk 22 guru peserta pelatihan adalah 63.18, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 81.14, menunjukkan peningkatan kemampuan peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan. Hasil uji N-Gain didapatkan nilai rata-rata N-Gain score sebesar 0.49 atau 49%, pada kategori "Sedang". Dengan demikian, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pengetahuan para peserta dalam pengembangan LKPD dan penerapan model ASSURE serta kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran di SD.

Kata kunci: Pengembangan LKPD; Aplikasi *Wizer.Me*; Model ASSURE; Pemecahan Masalah.

ABSTRACT

Teacher skills in developing Student Worksheets to improve students' problem-solving skills is an important competency. This PPM program aims to train teachers at SDN 41 Bengkulu City in developing worksheets using the Wizer.Me Application based on the ASSURE model to improve elementary school teachers' problem-solving abilities. The training method uses the Analysis, Training, Action, Evaluation model. The evaluation instruments for this activity are pretest and posttest sheets. The training was carried out in two stages, namely providing training on the concept of developing student worksheets and practicing developing student worksheets using the Wizer.Me application. The results of the assessment show an increase in knowledge and skills in developing student worksheets. The average pretest score for the 22 trainee teachers was 63.18, while the posttest average score was 81.14, indicating an increase in the trainee's ability after attending the training. The N-Gain test results obtained an average N-Gain score of 0.49 or 49%, in the "Medium" category. Thus, this training succeeded in having a positive and significant impact on the knowledge of the participants in the development of worksheets and the application of the ASSURE model as well as problem solving abilities in the context of learning in elementary schools.

Keywords: Development of LKPD; *Wizer.Me* Application; ASSURE Model; Problem-Solving.

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk abad 21. Dengan memiliki kemampuan pemecahan masalah, peserta didik akan merasa lebih percaya diri dalam mengatasi berbagai masalah. Selain itu, kemampuan ini juga memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Laia, (2019) bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat membantu peserta didik dalam berpikir analitis saat menghadapi berbagai keputusan dalam kehidupan sehari-hari, serta memperkuat kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis ketika dihadapkan pada situasi yang baru.

Berdasarkan penelitian oleh Yavuz *et al* (2017), kemampuan pemecahan masalah peserta didik di tingkat sekolah dasar belum mencapai tingkat yang diharapkan. Menurut hasil penelitian (Mariani & Susanti, 2019), kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih belum maksimal cenderung rendah dan belum sesuai dengan harapan. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang bersifat non-rutin, dan peserta didik juga belum sepenuhnya mengembangkan ide dan kemampuan yang dimiliki (Suryani *et al.*, 2020). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 41 Kota Bengkulu, didapati bahwa guru-guru memiliki minat dan antusias yang tinggi untuk belajar. Namun, guru-guru menyampaikan beberapa masalah yang dihadapi sebagai berikut. Pertama, peserta didik kesulitan mencapai level berpikir tingkat tinggi (HOTS) terutama pada kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dibuktikan dengan hasil kerja peserta didik terkait pemecahan masalah masih belum maksimal. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini, menurut Laila *et al* (2021), adalah minat belajar yang rendah. Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Amir & Kusuma (2018) menjelaskan bahwa agar pengajaran pemecahan masalah menjadi lebih efektif, guru perlu memahami berbagai faktor yang mempengaruhinya, seperti manajemen waktu, perencanaan, sumber belajar, penggunaan media dan teknologi, serta pengelolaan kelas. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, pembelajaran pemecahan masalah dapat disusun menjadi lebih menarik dan efektif, misalnya melalui penggunaan LKPD.

Berdasarkan observasi dan wawancara, pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran terutama pada LKPD yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih belum maksimal. Masih minim guru melakukan pengembangan LKPD yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Guru masih terfokus pada lembar kerja yang disajikan oleh buku paket bantuan pemerintah ataupun LKPD yang diterbitkan beberapa penerbit nasional. Hal ini tentu saja tidak mutlak sebuah kekeliruan, namun jika hanya terpaku pada buku-buku yang tersedia, guru tidak dapat maksimal dalam memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kebutuhan, karakteristik dan tuntutan zaman. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil wawancara kepada guru, bahwa alasan beberapa masalah tersebut adalah guru berpikir bahwa pengembangan LKPD yang ideal sulit dilakukan dan

pengembangannya memakan waktu yang lama. Guru belum mengetahui penggunaan teknologi yang dapat mempermudah pengembangan LKPD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, tim dosen berinisiatif untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru dalam pengembangan LKPD dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan.

LKPD merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2011: 204) LKPD sebagai sekumpulan lembaran berisi kegiatan yang dapat memandu peserta didik melakukan tugas-tugas berupa aktivitas nyata sesuai dengan topik dan persoalan yang sedang dipelajari. Menurut (Noprinda & Soleh, 2019) lembar kerja merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik. Menurut (Prastowo, 2014) terdapat empat tujuan penyusunan lembar kerja peserta didik atau LKPD yaitu: (a) menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik, (b) menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan, (c) melatih kemandirian belajar peserta didik, d) memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Pengembangan LKPD seharusnya disesuaikan oleh guru dengan karakteristik peserta didik dan tantangan zaman, termasuk mempertimbangkan kemampuan pemecahan masalah. Namun, pada kenyataannya, masih banyak masalah dalam pengembangan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas. LKPD yang digunakan oleh peserta didik seringkali tidak memberikan panduan langsung dalam memecahkan masalah karena seringkali LKPD tersebut berasal dari penerbit dan bukan dibuat secara khusus oleh guru sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Akibatnya, LKPD yang ada belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, LKPD yang ada di sekolah juga belum sepenuhnya mendukung pengembangan karakter dan keterampilan berpikir peserta didik, termasuk keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa kurang maksimalnya perancangan LKPD di sekolah. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu model perancangan yang dapat digunakan untuk menyusun LKPD berdasarkan kebutuhan peserta didik adalah model ASSURE. Model ini memperhatikan berbagai aspek yang mempengaruhi pembelajaran dan dapat membantu guru dalam merancang LKPD yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model ASSURE merupakan petunjuk prosedural dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran termasuk media dan teknologi pembelajaran yang akan dipakai. Model ASSURE merujuk pada analisis kebutuhan ideal untuk suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya diyakini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Karena seluruh aktifitas pembelajaran yang diterapkan merupakan hasil analisis yang mendalam yang dituangkan dalam suatu perencanaan yang resmi dan selanjutnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran Nawawi (2018). Lebih lanjut Bajracharya (2019) menyatakan bahwa Model ASSURE

adalah model desain pembelajaran yang menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, sehingga membuat peserta didik belajar secara aktif sehingga menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik serta menyenangkan bagi peserta didik. Model ASSURE merupakan komponen proses pembelajaran lengkap, sederhana, dan relatif mudah untuk diterapkan. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar (Utami *et al.*, 2018). Darllis *et al.*, (2020) menyatakan bahwa model ASSURE sangat efektif digunakan dalam pengajaran. Penggunaan model ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik terpadu sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Darlis & Movitaria, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat membantu pengembangan LKPD berbasis model ASSURE ini adalah *Wizer.Me*.

Wizer.Me adalah salah satu teknologi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan LKPD secara sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Wizer.Me* adalah perangkat lunak online dan fitur dasar gratis untuk diunduh dan digunakan oleh para pengguna (Simanjuntak, 2022). *Wizer.Me* berfungsi untuk membuat lembar kerja peserta didik dengan kreativitas guru dan memungkinkan pembuatan cepat. Aplikasi *Wizer.Me* dianggap menjadi alat yang bermanfaat untuk memahami dan mengasimilasi konsep. Aplikasi *Wizer.Me* ini dapat diaplikasikan oleh guru dalam proses belajar mengajar di sekolah (Kaliappen *et al.*, 2021). Sobri *et al.*, (2022) menyatakan *Wizer.Me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan online kepada peserta didik. Menurut Safitri (2022) bahwa LKPD interaktif menggunakan *Wizer.Me* di Sekolah Dasar layak digunakan. (Kopniak, 2018) menyatakan bahwa *website Wizer.Me* adalah layanan *website* gratis, praktis, dan mudah digunakan untuk membuat LKPD yang interaktif.

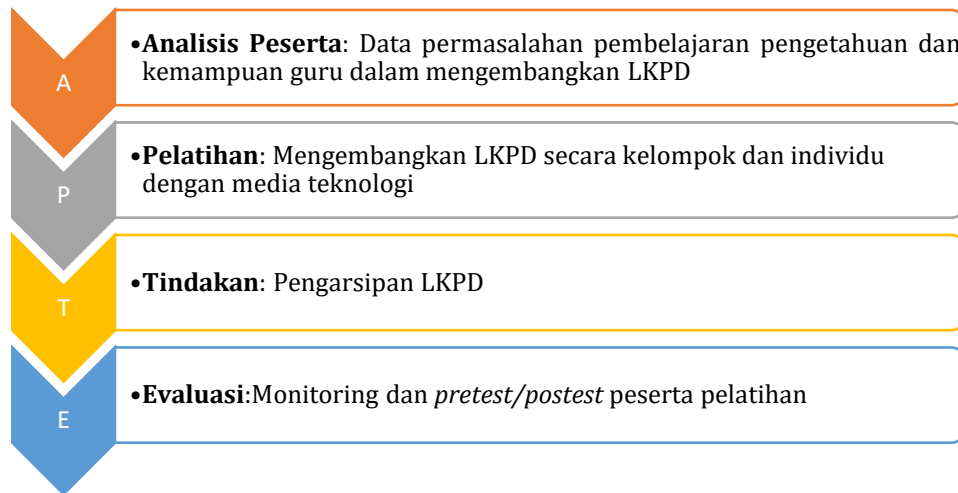
Hasil penelitian dari Putri *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa aplikasi *Wizer.Me* memiliki beberapa keunggulan dalam memanfaatkannya untuk membuat LKPD interaktif: (1) Tampilan Tema *Background* yang Menarik; (2) Banyaknya Variasi Soal; (3) Audio, Gambar, dan Video; (4) Kemudahan Akses; (5) Pengumpulan LKPD Secara Online; (6) Penilaian Otomatis. Menurut hasil penelitian Ulva *et al.*, (2023), pendidikan yang efektif harus mengikuti perkembangan zaman dalam hal pengetahuan teknologi informasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan dalam wawasan dan pengetahuan yang diperoleh oleh para mitra pengabdian, yang berdampak pada peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah dipaparkan, tim dosen berinisiatif untuk melaksanakan pengabdian pada masyarakat dengan cara memberikan pelatihan kepada guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru melalui pelatihan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me* berbasis model ASSURE untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada guru SDN 41 Kota Bengkulu.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) ini adalah pelatihan dengan menggunakan model APTE. Tim pengabdian masyarakat

mengadopsi model ini sebagai kerangka kerja yang akan diikuti selama tahapan pengabdian. Berikut ini disajikan tahapan model APTE dapat dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model APTE

Melalui kegiatan pelatihan yang diadakan oleh tim pengabdian, para guru diberikan kesempatan untuk memahami tentang pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me* berdasarkan model ASSURE. Selain itu, para guru juga dilatih dalam pembuatan LKPD yang sesuai dengan model ASSURE dan dapat digunakan dalam aplikasi *Wizer.Me*. Evaluasi juga menjadi bagian penting dari kegiatan pelatihan ini, para guru diajarkan untuk melakukan evaluasi terhadap LKPD yang telah guru kembangkan dengan menggunakan aplikasi tersebut.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan di SDN 41 Kota Bengkulu, dengan fokus pada pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me* berbasis model ASSURE untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Tema ini dipilih karena para guru sebelumnya belum secara mandiri mengembangkan atau membuat LKPD interaktif, sehingga dalam pengabdian ini, guru diberikan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk pelatihan *Wizer.Me* sebagai sarana pembelajaran digital adalah salah satu bentuk perhatian dari para dosen untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan perangkat lunak pembelajaran digital. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami bagi para peserta didik.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pengembangan LKPD di Sekolah Dasar oleh Ibu Dra. Nani Yuliantini, M.Pd.

Selama memulai kegiatan pelatihan, peserta pelatihan diminta mengerjakan soal *pretest* untuk melihat pengetahuan awal peserta. Setelah itu, kegiatan pelatihan dimulai dengan pemaparan materi dari tim pengabdian. Berdasarkan Gambar 2 menampilkan salah satu momen dari kegiatan pengabdian masyarakat, tim pengabdian sedang memaparkan materi tentang pengembangan LKPD untuk menciptakan E-LKPD interaktif.



Gambar 3. Penyampaian Materi Model ASSURE dan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar oleh Ibu Dra. Dalifa, M.Pd.

Berdasarkan Gambar 3, terlihat salah satu momen dari kegiatan pengabdian masyarakat, tim pengabdian sedang memaparkan materi tentang model ASSURE dan Pemecahan Masalah. Menurut Iskandar & Farida (2020) model ASSURE dapat digunakan untuk desain instruksional karena model ASSURE mengintegrasikan media dan teknologi untuk membantu guru dalam pembelajaran. Model ASSURE adalah suatu rencana yang digunakan untuk membantu guru mengorganisasikan prosedur pembelajaran, dan melakukan penilaian autentik (Handayani & Marjono, 2018).

Menurut Kim & Downey, 2016) bahwa Model ASSURE memiliki enam tahapan yang terdiri dari: (a) *analyze learner*, (b) *state standard and objectives*, (c) *select methods, media, and materials*, (d) *utilize methods, media, and materials*, (e) *requires learner participation*, (f) *evaluate and revise*.

Pemecahan masalah yang dihadapi oleh peserta didik sekolah dasar hendaknya diberikan sesuai dengan perkembangan kemampuan pemecahan masalah yang sesuai dan dihadapi oleh peserta didik sekolah dasar. Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik (Hadi & Radiyatul, 2014). Schoenfeld (2016) menyatakan pemecahan masalah adalah sebuah proses dalam hal memahami masalah sampai pada merencanakan penyelesaian dan melaksanakannya. Sungur (2016) mengungkapkan bahwa setiap individu diharuskan memiliki keterampilan pemecahan masalah untuk kelangsungan kehidupan sosial pada setiap tahap, sejak kecil hingga dewasa dengan harmonis.

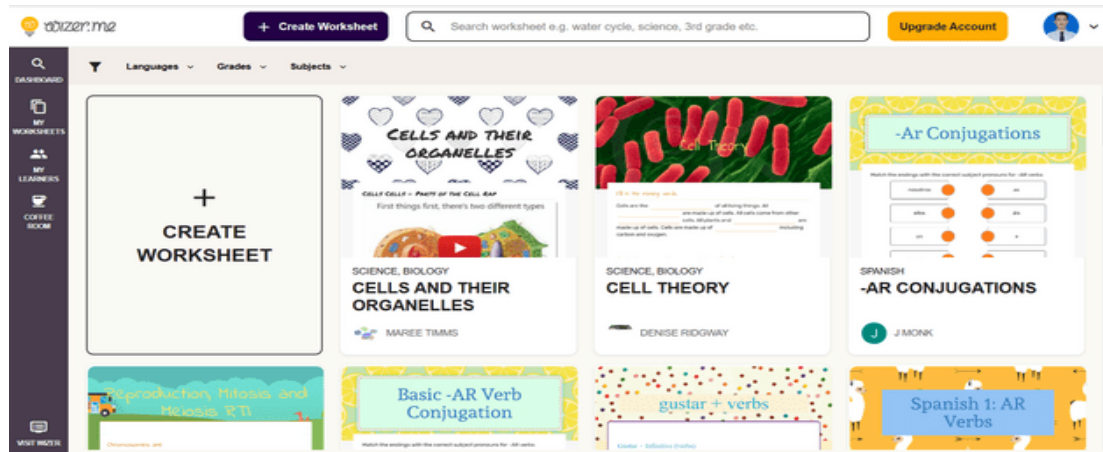


Gambar 4. Penyampaian Materi Pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me* di Sekolah Dasar oleh Ibu Atika Susanti, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan Gambar 4, kegiatan selanjutnya adalah penjelasan contoh penggunaan *Wizer.Me* dalam pembelajaran. Pada sesi pelatihan ini, materi yang diambil terkait dengan Pancasila. Tim pengabdian menyampaikan penjelasan contoh langkah-langkah secara terperinci sehingga menghasilkan LKPD yang siap dibagikan kepada peserta didik melalui tautan (*link*). Dalam media pembelajaran tersebut, peserta didik akan dapat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan secara langsung. Setelah pemaparan materi selesai, peserta pelatihan langsung terlibat dalam sesi praktik, mencoba untuk membuat E-LKPD interaktif menggunakan bahan-bahan yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Pada sesi praktik dan pendampingan, para guru diarahkan untuk melakukan registrasi atau membuat akun di *Wizer.Me* agar dapat menciptakan E-LKPD.

Selama dosen pemberian penjelasan, terlihat bahwa para guru peserta pelatihan sangat tertarik dengan pengembangan LKPD menggunakan *Wizer.Me* dan

manfaat yang dapat diberikan oleh media tersebut. Antusiasme peserta terlihat dari cara peserta dengan penuh semangat menyimak setiap penjelasan yang diberikan. Setelah sesi penjelasan contoh penggunaan *Wizer.Me*, peserta pelatihan mulai mencoba untuk mengembangkan LKPDnya sendiri menggunakan *platform* tersebut. Selama kegiatan praktik, peserta pelatihan sangat aktif mencoba dan menggunakan *Wizer.Me* sambil sesekali bertanya hal-hal yang masih belum dipahami. Gambar-gambar tersebut memperlihatkan latihan yang dilakukan oleh para peserta. Halaman dan tampilan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *Template Wizer.Me* Jika Sudah Berhasil Registrasi Sebagai *Teacher/Guru*

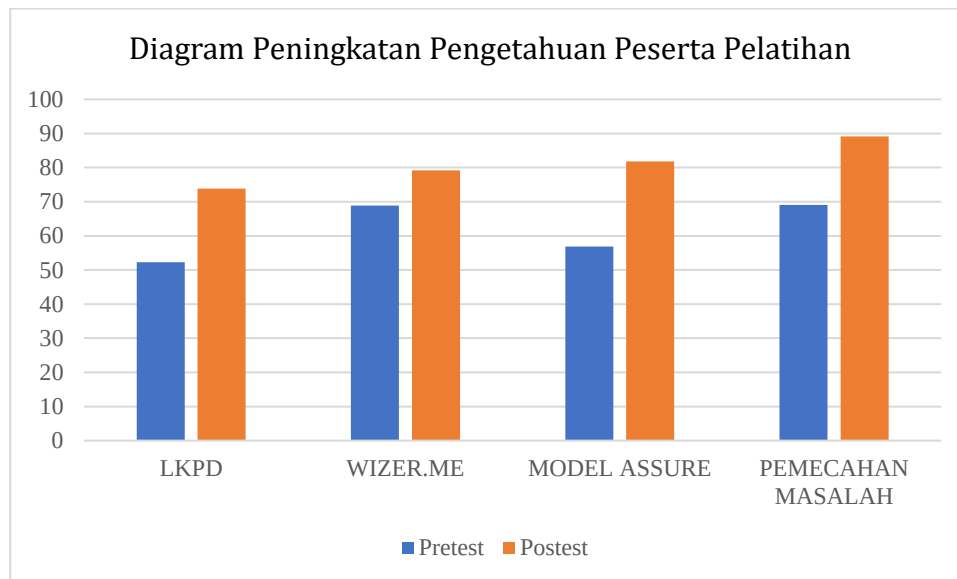
Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini mencakup pengenalan tentang *worksheet interaktif* secara umum, termasuk kelebihan dan kekurangan penggunaannya. Selain itu, materi juga mencakup pengenalan tentang *worksheet interaktif* di *Wizer.Me*, termasuk penjelasan tentang fungsi dan fitur-fiturnya. Tim dosen juga memberikan panduan langkah demi langkah kepada para guru di SDN 41 Kota Bengkulu, mulai dari proses registrasi hingga berhasil membuat kuis interaktif dengan menggunakan *Wizer.Me*. Setelah pelatihan berakhir, peserta diminta menyelesaikan soal *posttest* untuk menilai kemampuan dan pengetahuan guru di SDN 41 Kota Bengkulu setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Data dari *pretest* dan *posttest* kemudian diolah dan dianalisis. Data nilai *pretest* dan *posttest* pengetahuan guru SDN 41 Kota Bengkulu peserta pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pengetahuan Peserta Pelatihan Per sub-Tes

No.	Sub-Tes	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	LKPD	52.27	73.86
2	<i>Wizer.Me</i>	68.83	79.22
3	Model ASSURE	56.82	81.82
4	Kemampuan Pemecahan Masalah	69.09	89.09

Soal tes yang diberikan berjumlah 20 soal masing-masing subtes berjumlah empat soal mengenai LKPD, tujuh soal mengenai *Wizer.Me*, empat soal mengenai model ASSURE, dan lima soal mengenai kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta pelatihan pada semua subtes yang diberikan. Jumlah rata-rata peningkatan pengetahuan peserta pelatihan adalah 19.25. Untuk melihat peningkatan pengetahuan lebih jelas dapat dilihat pada Diagram 1.



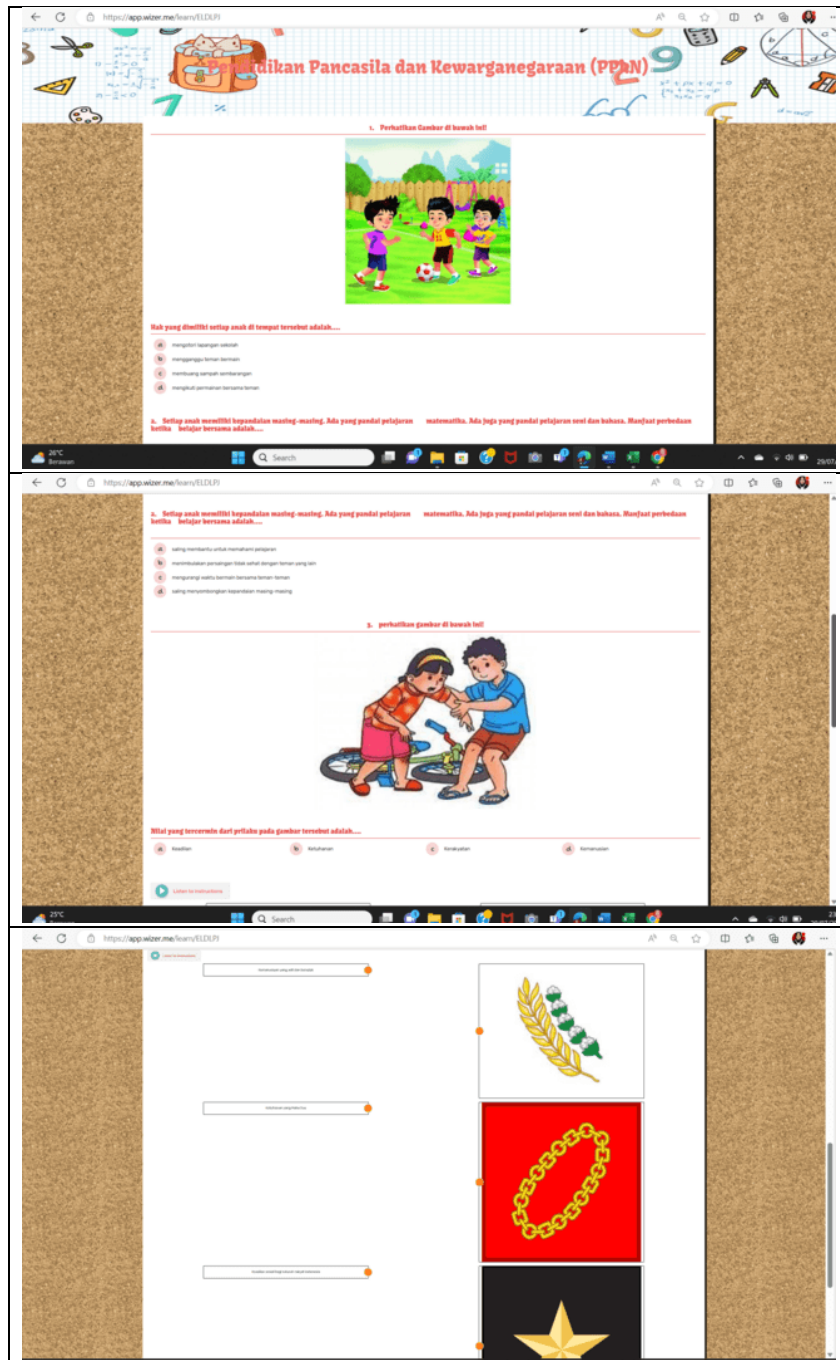
Gambar 6. Diagram Peningkatan Pengetahuan Peserta Pelatihan

Berdasarkan Diagram 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada keempat subtes yang diberikan. Peningkatan pada sub-tes mengenai LKPD meningkat sebesar 21.59, *Wizer.Me* terdapat peningkatan sebesar 10.39, Model ASSURE sebesar 25, dan kemampuan pemecahan masalah meningkat sebesar 20 poin. Untuk melihat peningkatan keseluruhan peserta yang berjumlah 22 guru dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Data Nilai Tes Pengetahuan Peserta Pelatihan

Jumlah Peserta Pelatihan (orang)	Nilai Rata-Rata		Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
22	63.18	81.14	0.49	Sedang

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* untuk 22 orang guru peserta pelatihan adalah 63.18 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 81.14. Hasil perhitungan uji N-Gain, nilai rata-rata *N-Gain score* sebesar 0.49 atau 49%. Dengan demikian, dinyatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuannya peserta pelatihan pada kategori Sedang. Hasil dari uji coba penggunaan *Wizer.Me* oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 7. Hasil Karya LKPD Peserta Pelatihan

Dari Gambar 7, terlihat bahwa hasil karya peserta pelatihan mengembangkan LKPD dengan menggunakan aplikasi *Wizer.Me*. Aktivitas ini dilakukan dalam rangka mempersiapkan LKPD pembelajaran yang interaktif di sekolah dasar. Berikut tautan hasil karya peserta pelatihan <https://app.wizer.me/learn/ELDLPI>.

Peserta pelatihan terlihat fokus dan antusias dalam menggunakan aplikasi *Wizer.Me* untuk menciptakan LKPD yang interaktif. Aplikasi *Wizer.me* memungkinkan para guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam kegiatan

ini, peserta pelatihan berusaha mengoptimalkan fitur-fitur yang disediakan oleh *Wizer.me* guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

Dengan mengembangkan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me*, peserta pelatihan dapat menciptakan media pembelajaran yang berbeda dengan LKPD tradisional. Media interaktif ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, dan menguji pemahaman melalui pertanyaan dan tugas interaktif. Melalui kegiatan ini, peserta pelatihan diharapkan dapat lebih mahir dan percaya diri dalam menggunakan *Wizer.Me* sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif bagi peserta didik di kelas. Hasil dari aktivitas ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan memberikan manfaat positif dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian Erawati *et al* (2023) menyimpulkan bahwa aplikasi *Wizer.Me* adalah satu media pembelajaran yang sesuai di era digital untuk mendukung pembelajaran saat ini sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan lebih aktif dalam belajar. Hasil penelitian Mayasari *et al* (2023) menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Wizer.Me* dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Indraswati *et al* (2023) membuktikan bahwa pembuatan LKPD interaktif dengan *Wizer.Me* dapat memberikan dampak positif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PPM pelatihan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me* berbasis model ASSURE dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama berfokus pada memberikan pelatihan dan tahap kedua guru mempraktikkan hasil dari pelatihan dengan mengembangkan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me*. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek yang dievaluasi. Peningkatan terlihat pada sub-tes mengenai LKPD, *Wizer.Me*, Model ASSURE, dan kemampuan pemecahan masalah. Rata-rata nilai pretest untuk 22 guru peserta pelatihan adalah 63.18, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 81.14. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan.

Berdasarkan uji N-Gain, didapatkan nilai rata-rata N-Gain score sebesar 0.49 atau 49%. Nilai ini menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta pelatihan pada kategori "Sedang". Artinya, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pengetahuan para peserta dalam pengembangan LKPD dan penerapan model ASSURE serta kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Pelatihan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.Me* berbasis model ASSURE telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pemecahan masalah pada guru-guru sekolah dasar. Saran dari kegiatan PPM ini, pengembangan LKPD sebaiknya dilakukan secara konsisten. Selanjutnya guru-guru peserta pelatihan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan LKPD interaktif khususnya pada aplikasi *Wizer.Me* kepada peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan rasa terima kasih kepada FKIP Universitas Bengkulu atas dukungan dan fasilitas yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini melalui program hibah PPKP FKIP UNIB 2023. Selain itu, ucapan terima kasih diberikan kepada semua pihak yang mendukung terlaksananya kegiatan pelatihan, meliputi: pengawas sekolah, kepala sekolah, para guru SDN 41 Kota Bengkulu yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., & Kusuma W, M. D. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 117. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.538>
- Bajracharya, J. R. (2019). Instructional Design and Models: ASSURE and Kemp. *Journal of Education and Research*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.3126/jer.v9i2.30459>
- Darlis, N., & Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan Model Assure untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2363–2369. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1185>
- Darllis, N., F, F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- 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), 125–134. <https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133>
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v2i1.603>
- Handayani, S. , & M. M. (2018). The Development of Adobe Flash CC (Creative Cloud) Based Interactive Multimedia Module in History Subjects in Grade XI of Senior High School with ASSURE Model. *Historica Journal*, 2(2), 191–207.
- 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>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>

- 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>
- Kim, D., & Downey, S. (2016). Examining the Use of the ASSURE Model by K-12 Teachers. *Computers in the Schools*, 33(3), 153-168. <https://doi.org/10.1080/07380569.2016.1203208>
- Kopniak, N. B. (2018). THE USE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA WORKSHEETS AT HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1887>
- Laia, H. (2019). Hubungan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Operasi Hitung Bentuk Aljabar Terhadap Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Telukdalam Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.* , 7(4), 327-330.
- Laila, Z., Aima, Z., & Yunita, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Horizon*, 1(3), 588-600. <https://doi.org/10.22202/horizon.v1i3.5257>
- Mariani, Y., & Susanti, E. (2019). KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MEA (MEANS ENDS ANALYSIS). *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 13-26. <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9566>
- 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), 1578-1584. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453>
- Nawawi, N. (2018). Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model'Assure'. . *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*. , 1, 1302-1307.
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168-176. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4342>
- Prastowo. A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Ar-Ruzz Media.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Kencana Predana Group. .
- Putri, V. A. R. & I. D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542-3550.

- 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. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, 10(1), 86–97.
- Schoenfeld, A. H. (2016). Learning to Think Mathematically: Problem Solving, Metacognition, and Sense Making in Mathematics (Reprint). *Journal of Education*, 196(2), 1–38. <https://doi.org/10.1177/002205741619600202>
- Simanjuntak, M. A. M. A. R. , S. N. , & P. M. (2022). The Use of Wizer.Me as a Mediator to Stimulate Students' Motivation in Writing Descriptive Text in SMA Swasta HKBP Doloksanggul. *Jurnal Kewarganegaraan.* 6(3), 5197–5208.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN WORKSHEET INTERAKTIF DENGAN WIZER.ME UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 26 MATARAM. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Sungur, G. & B. P. N. (2016). Analysis of 4th Grade Students' Problem Solving Skills in Terms of Several Variables. *Journal of Education and Practice*, 7(14), 1–9.
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Ulva, A. F., Yulisda, D., Putra Fhonna, R., Fitria, R., & Rijal, H. (2023). Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Teknologi Informasi Guru SD IT Al-Alaq Dewantara Aceh Utara dalam Penggunaan Software Microsoft Office. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 665–675. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2545>
- Utami, D. W., Anwar, M., & Hermawan, H. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA ANAK TUNALARAS KELAS IV DI SLB E BHINA PUTERA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 2(1), 5. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v2n1.p5-14>
- Yavuz, G., Deringöl, Y., & Arslan, Ç. (2017). Elementary School Students Perception Levels of Problem Solving Skills. *Universal Journal of Educational Research*, 5(11), 1896–1901. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051106>