

Pelatihan Penyusunan E-LKPD Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer.Me di Sekolah Dasar

Maisarah^{1*}, Cyndi Prasetya², Mulyani³, Ika Meysari⁴, Gadis Geubrina⁵, Cut Kumala Sari⁶

^{1,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

²Pendidikan Kimia, Universitas Samudra

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Samudra

Keywords:

ilmu pengetahuan alam; sekolah; chatgpt; quillbot; wizer me

Correspondensi Author

Maisarah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Samudra

Email: maisarah@unsam.ac.id

History Artikel

Received: 2024-06-12

Reviewed: 2024-08-20

Revised: 2024-09-30

Accepted: 2024-10-29

Published: 2024-12-25

Abstract: *Digital technology has become an integral part of education and provides many benefits such as: easy access to information sources, increasing student engagement, making it easier for teachers to compile materials according to needs, and the use of technology directly prepares students for the world of work. Initial observation activities found various problems that had been agreed upon with partners, namely: limited skills in utilizing learning technology, minimal knowledge related to digital assessment, only using learning resources from textbooks while the provision of science textbooks is still limited, and projects carried out by students do not use worksheet. Thus, a solution to the problem was determined by conducting training in compiling E- worksheet integrated wizer.me. The partners in this activity were teachers who were members of the KKG Gugus II Iskandar Muda Aceh Tamiang, with 33 participants. The activity was carried out at SD Negeri 1 Karang Baru. The implementation of community service consisted of four activities, namely: technical guidance, training in compiling IPAS concepts on worksheet using AI, training in compiling E- worksheet integrated wizer.me, and monitoring and evaluation. The data collection method was carried out through observation and questionnaires. This community service activity refers to community service 4.0, and supports the achievement of SDGs in the field of education. The objectives of this activity are: to improve skills in utilizing learning technology such as compiling E- worksheet integrated wizer.me and various digital learning resources, and to increase partner insight regarding digital assessment and its benefits. The community service activity proved that 96.96% of teachers completed the E- worksheet integrated wizer.me well. In addition, response data shows that this community service activity is very*

beneficial for elementary school teachers in Aceh Tamiang, so it can be recommended to teachers from other schools to be able to utilize wizer.me as a platform for compiling E- worksheet.

Abstrak: Teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam pendidikan, dan memberikan banyak manfaat seperti: kemudahan akses sumber informasi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, memudahkan guru menyusun materi sesuai kebutuhan, dan penggunaan teknologi secara langsung mempersiapkan peserta didik untuk dunia kerja. Kegiatan observasi awal ditemukan berbagai permasalahan yang telah disepakati dengan mitra, yaitu: keterbatasan keterampilan memanfaatkan teknologi pembelajaran, minimnya pengetahuan terkait asesmen digital, hanya menggunakan sumber belajar dari buku teks sementara penyediaan buku teks IPAS masih terbatas, dan proyek yang dilakukan peserta didik tidak menggunakan LKPD. Dengan demikian ditetapkan solusi permasalahan dengan melakukan pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me. Adapun mitra pada kegiatan ini yaitu guru-guru yang tergabung dalam KKG Gugus II Iskandar Muda Aceh Tamiang, dengan peserta kegiatan sejumlah 33 orang. Kegiatan dilakukan di SD Negeri 1 Karang Baru. Pelaksanaan PKM terdiri dari empat kegiatan, yaitu: bimbingan teknis, pelatihan penyusunan konsep IPAS pada LKPD menggunakan AI, pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me, dan monitoring evaluasi. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Kegiatan PKM ini merujuk pengabdian 4.0, serta mendukung pencapaian SDGs di bidang pendidikan. Tujuan dari kegiatan ini yaitu: meningkatkan keterampilan pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti menyusun E-LKPD terintegrasi wizer.me dan berbagai sumber belajar digital, serta menambah wawasan mitra terkait asesmen digital dan manfaatnya. Kegiatan pengabdian membuktikan bahwa 96,96% guru menyelesaikan produk E-LKPD yang terintegrasi wizer.me dengan baik. Selain itu, data respon menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi guru-guru sekolah dasar Aceh Tamiang, sehingga dapat direkomendasikan kepada guru dari sekolah lain untuk dapat memanfaatkan wizer.me sebagai platform penyusunan E-LKPD.

Pendahuluan

Pendidikan berkualitas menjadi salah satu tujuan pembangunan berkelanjutan dunia yang dikenal dengan istilah *Sustainable Development Goals* (SDGs). Dalam SDGs terdapat 17 tujuan pembangunan yang merupakan seruan mendesak dari semua negara, yaitu: *no poverty, zero hunger, good health and well being, quality education, gender equality, clean water and sanitation, affordable and clean energy, decent work and economic*

growth, industry innovation and infrastructure, reduced inequality, sustainable cities and communities, responsible consumption and production, climate action, life below water, life on land, peace justice and strong institutions, partnership for the goals (SDGS, 2019). Poin keempat dari 17 poin SDGs yaitu pendidikan berkualitas dengan menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata, serta mempromosikan kesempatan belajar seumur hidup pada tahun 2023 (Pristiandaru, 2023). Peningkatan poin ini akan menjadi pemicu atau mendukung pencapaian 17 poin SDGs lainnya, terutama peningkatan indeks pembangunan manusia. Peningkatan pendidikan berkualitas juga menjadi isu yang sangat penting dan urgensi di Indonesia karena akan mempengaruhi berbagai aspek sosial, ekonomi, dan demokratisasi negara. Pendidikan yang berkualitas akan dapat membentuk generasi kompetitif dan produktif, meningkatkan kemampuan, mengasah keterampilan, dan mempercepat terwujudnya masyarakat demokratis. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia turut mengupayakan tercapainya pendidikan yang berkualitas, dimulai dari pengembangan kurikulum dan implemenasinya.

Kurikulum merupakan komponen terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan. Sejak tahun ajaran 2022/2023, satuan pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka termasuk di sekolah dasar. Guru sekolah dasar menyambut baik penerapan Kurikulum Merdeka yang identik dengan penerapan media berbasis teknologi digital dan model pembelajaran aktif (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Terdapat dua hal yang esensial dalam penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, yaitu: penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman holistik; dan pembelajaran berbasis Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dilakukan minimal 2 kali dalam satu tahun ajaran (Nurani et al., 2022). Profil Pelajar Pancasila memiliki enam kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi kunci, yaitu: (a) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (b) berkebinekaan global; (c) bergotong royong; (d) mandiri; (e) bernalar kritis; dan (f) kreatif (Sufyadi et al., 2021).

Penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman holistik terbagi menjadi tiga penjabaran, yakni: (a) untuk memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial; (b) integrasi *computational thinking* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, Matematika dan IPAS; (c) bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan. Namun guru-guru sekolah dasar masih mengalami kendala dalam menerapkan Kurikulum Merdeka, seperti yang dialami oleh mitra pada pengabdian ini yakni guru-guru sekolah dasar di Aceh Tamiang yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Gugus II Iskandar Muda. Kegiatan guru-guru KKG Gugus II Iskandar Muda umumnya dilaksanakan di SD Negeri 1 Karang Baru, sehingga tim pelaksana pengabdian mengunjungi SD Negeri 1 Karang Baru untuk melakukan observasi awal dan penandatanganan surat mitra.

Dari kegiatan observasi awal ditemukan beberapa permasalahan yang telah disepakati dengan mitra, antara lain: mitra mempunyai keterbatasan keterampilan pada pemanfaatan teknologi pembelajaran, minimnya pengetahuan mitra terkait asesmen digital dalam pembelajaran, mitra hanya menggunakan sumber belajar dari buku teks sementara penyediaan buku teks IPAS masih terbatas, dan proyek yang dilakukan peserta didik tidak menggunakan LKPD. Terkait kendala yang disampaikan, tim pengabdian mengusulkan solusi berupa pelatihan penyusunan E-LKPD Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Aceh Tamiang. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) adalah alat atau bahan ajar digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan E-LKPD diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi efektif dan lebih menarik, membantu dalam pengembangan keterampilan belajar mandiri peserta didik, seperti konsentrasi, akurasi, dan keterampilan logika. Penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi yang dipelajari dan membuat aktivitas belajar menjadi menyenangkan (Agustin et al., 2023). Penggunaan LKPD digital atau elektronik dapat memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dan mendukung efektivitas pembelajaran (Maisarah & Yusnita, 2024; Prasetya et al., 2024). Penggunaan E-LKPD dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, E-LKPD memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel bagi peserta didik untuk belajar di mana

saja dan kapan saja. E-LKPD dapat dirancang untuk menjadi interaktif dengan menggunakan multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi.

LKPD memang seharusnya didesain oleh guru agar dapat memberikan manfaat yang lebih optimal, seperti beberapa temuan penelitian yang membuktikan bahwa: pembelajaran menjadi efektif dan efisien karena guru sebagai perancang LKPD dapat menyesuainya dengan kondisi di kelas (Diella et al., 2019), dan terpenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam karena guru merancang LKPD sesuai kebutuhan peserta didik dan kontekstual (Leasa et al., 2024). E-LKPD dapat dilengkapi dengan fitur pemantauan dan evaluasi yang memungkinkan guru untuk melacak kemajuan peserta didik secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang tepat waktu. Konten E-LKPD bersifat dinamis, dapat diperbarui dan disesuaikan dengan mudah sesuai dengan perkembangan kurikulum, teknologi, atau kebutuhan pembelajaran yang baru. E-LKPD inovatif dibutuhkan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dalam pembelajaran (Nababan & Putri, 2022). Penggunaan E-LKPD dapat mengurangi biaya pencetakan dan mengurangi dampak pencemaran lingkungan, dengan mengurangi penggunaan kertas dan bahan cetak lainnya.

Wizer.me adalah platform pembuatan dan penggunaan lembar kerja digital yang dirancang khusus untuk pendidikan. Wizer.me memungkinkan guru untuk membuat lembar kerja digital yang interaktif dan menarik dengan mudah dan bisa membuat berbagai jenis pertanyaan dan latihan, seperti pilihan ganda, isian singkat, pernyataan benar/salah, dan sebagainya. Platform ini menawarkan beragam template dan alat desain yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tata letak, warna, font, dan elemen visual lainnya sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. E-LKPD yang memanfaatkan wizer.me dapat diakses dengan leluasa melalui perangkat apapun yang memiliki koneksi internet (Safitri & Mulyani, 2022).

E-LKPD terintegrasi Wizer.me diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Hal tersebut karena penggunaan LKPD berbasis online yang dapat dengan mudah diakses peserta didik berulang kali bahkan secara mandiri di rumah. Tarantang dkk (2022) menyampaikan bahwa pembelajaran online sebaiknya memuat informasi, bimbingan dan kemandirian. Penggunaan LKPD terintegrasi wizer.me juga memenuhi tiga unsur tersebut, yaitu: E-LKPD memuat informasi materi dan kegiatan peserta didik, kemudian dilakukan bimbingan penggunaan E-LKPD, dan selanjutnya peserta akan diminta untuk mengerjakannya secara mandiri. E-LKPD berbasis website Wizer.me juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Dewi et al., 2023). Melalui kegiatan pelatihan diharapkan mampu menumbuhkan kreatifitas guru untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa bahan ajar yang menarik dan kreatif. Dampak pendukung lainnya yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya profesionalitas guru dalam bekerja, mendidik dan mengembangkan pembelajaran.

Tim pengabdian mengajukan PKM yang berjudul "Pelatihan Pembuatan E-LKPD Terintegrasi Wizer.me Sebagai Upaya Optimalisasi Pembelajaran Digital Pada Guru KKG Gugus II Iskandar Muda". Kegiatan pelatihan ini dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang dihadapi oleh mitra. PKM ini akan menghasilkan produk berupa E-LKPD terintegrasi Wizer.me yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran digital di sekolah. Pada PKM ini, guru akan dilatih membuat E-LKPD terintegrasi Wizer.me. PKM ini bukan hanya membekali pengetahuan namun juga memberikan pengalaman dan melatih keterampilan serta kreatifitas guru. Disisi lain, PKM akan memberikan dampak positif pada peserta didik yang akan menjadi target dalam penggunaan E-LKPD. Dengan demikian, dirumuskan tujuan kegiatan PKM, yaitu:

1. meningkatkan keterampilan pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti menyusun E-LKPD terintegrasi wizer.me dan berbagai sumber belajar digital, serta
2. menambah wawasan mitra terkait asesmen digital dan manfaatnya.

Metode

Kegiatan pengabdian dilakukan di SD Negeri 1 Karang Baru beralamat di Jalan Ir. Hj. Juanda Nomor 18, Desa Tanjung Karang, Kecamatan Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang. Mitra atau peserta kegiatan PKM adalah guru-guru yang tergabung dalam KKG Gugus II Iskandar Muda. Pelaksanaan PKM terdiri dari empat kegiatan, yaitu: bimbingan teknis, pelatihan penyusunan konsep IPAS pada LKPD menggunakan AI, pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me, dan monitoring evaluasi. PKM dilakukan selama empat hari, yaitu: Kamis 22 Agustus 2024, Rabu 28 Agustus 2024, Sabtu 31 Agustus 2024, dan Selasa 3 September 2024.

Kegiatan PKM ini merujuk pengabdian 4.0 (penerapan IPTEKS dan produk inovasi), serta mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau *Sustainable Development Goals* (SDGs). Bidang SDGs yang menjadi capaian dari kegiatan PKM ini yaitu: bidang pendidikan berkualitas dengan tujuan peningkatan kualitas produk, sarana dan prasarana pendidikan.

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan PKM dimulai dengan bimbingan teknis di SD Negeri 1 Aceh Tamiang, melalui diskusi dengan kepala sekolah. Kegiatan bimbingan teknis dilakukan pada hari Kamis tanggal 22 Agustus 2024 ke sekolah imbas atau mitra PKM seperti pada gambar 1:



Gambar 1. Kegiatan Bimbingan Teknis

Hasil dari kegiatan bimbingan teknis, ketua PKG Gugus II Iskandar Muda Aceh Tamiang memilih sebanyak 4 orang guru yang mewakili setiap sekolah sebagai peserta kegiatan PKM. Melalui kegiatan bimbingan teknis, tim pengabdian menyampaikan informasi kegiatan selanjutnya dan menyepakati jadwal. Kegiatan kedua yaitu pelatihan penyusunan konsep IPAS pada LKPD menggunakan AI. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Agustus 2024 di SD Negeri 1 Karang Baru seperti pada gambar 2:



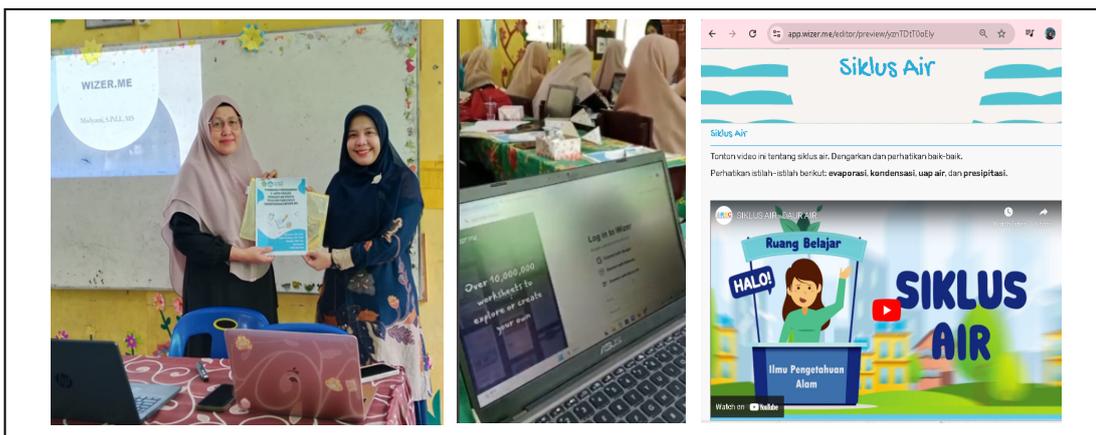
Gambar 2. Pelatihan Penyusunan Konsep IPAS pada LKPD menggunakan AI

Dari gambar 2 terlihat bahwa tim PKM menggunakan AI, seperti: chatGPT dan Quillbot. Setiap jenis AI mempunyai peran yang berbeda dalam penyusunan konsep IPAS pada LKPD. Penggunaan AI yang tepat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran, salah satunya dapat membantu guru untuk menciptakan konten pembelajaran inovatif (Windiarti et al., 2023). Tim PKM melatih guru-guru menggunakan chatGPT seperti pada gambar 4 untuk menambah pengetahuan guru terkait beberapa hal yang dipertanyakan melalui chatGPT, dan memberikan ide pada LKPD maupun evaluasi. Adapun evaluasi mata pelajaran IPAS harus difokuskan pada elemen pemahaman IPA tingkat tinggi dan keterampilan proses sains. Namun guru-guru tetap diarahkan untuk menjadikan kurikulum merdeka sebagai pedoman pembelajaran. Beberapa penelitian membuktikan kebermanfaatan chatGPT bagi guru, antara lain: memberikan pengetahuan dasar dan membantu beban kerja guru (Mai et al., 2024), memberikan ide yang cepat melalui percakapan interaktif dengan pengguna (Shloul et al., 2024), manajemen waktu yang efisien dan peningkatan kinerja kerja melalui respon cepat dan ide tepat chatGPT (Montenegro-Rueda et al., 2023), membantu guru dalam desain dan implementasi penilaian (Nikolic et al., 2023), dan lainnya.

Kendala guru dalam menyusun E-LKPD Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada mata pelajaran IPAS bukan karena tidak serius atau rasa keinginan yang rendah, melainkan karena keterbatasan ide. Oleh karena itu, pemanfaatan chatGPT menjadi salah satu upaya tim PKM untuk membantu guru-guru menemukan ide kegiatan yang mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Ketika melatih penggunaan chatGPT, kendala awal yang dialami guru adalah penggunaan kata kunci atau instruksi agar chatGPT memberikan saran dan ide yang sesuai. Namun kendala ini dapat diselesaikan dengan baik melalui pemberian contoh instruksi agar chatGPT membantu guru membuat soal HOTS sesuai indikator dan materi IPAS, instruksi agar chatGPT memberikan referensi tambahan terkait konsep tertentu, maupun instruksi agar chatGPT memberikan saran kegiatan yang mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila khususnya pada mata pelajaran IPAS tingkat sekolah dasar. Hal tersebut menjadi keunggulan chatGPT sehingga guru sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan.

Tim PKM juga melatih guru-guru menggunakan Quillbot untuk memberikan saran kalimat parafrase. Hal ini meminimalisir terjadinya plagiasi atau tingkat similarity yang tinggi. Karena pada LKPD juga akan dibahas materi IPAS tingkat sekolah dasar. Beberapa penelitian menjelaskan manfaat Quillbot dalam pendidikan, yaitu: meningkatkan efisiensi penulisan bagi guru (Raheem et al., 2023), mengurangi beban administratif guru (Sibanda et al., 2023), dan sebagai alat parafrase dalam penulisan karya (Segbenya et al., 2024). Ketika tim PKM melatih penggunaan Quillbot, terlihat antusiasme guru yang sangat tinggi karena ternyata kecerdasan buatan dapat digunakan untuk memudahkan semua administrasi guru. Kegiatan pelatihan ini membuktikan bahwa profesionalitas guru akan lebih meningkat karena guru dapat menyusun perangkat pembelajaran seperti LKPD untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, menerapkan Kurikulum Merdeka dengan optimal, dan memudahkan guru menyelesaikan karya ilmiah yang selama ini terkendala karena tidak terbiasa melakukan parafrase. Hasil akhir dari kegiatan kedua yaitu draft LKPD mata pelajaran IPAS yang selanjutnya pada kegiatan ketiga akan mengintegrasika draft tersebut ke dalam platform wizer.me.

Kegiatan ketiga yaitu pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2024 di SD Negeri 1 Karang Baru seperti pada gambar 3:



Gambar 3. Pelatihan Penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me

Dari gambar 3 terlihat bahwa tim PKM memberikan buku panduan penyusunan E-LKPD teintegrasi wizer.me kepada mitra dan peserta pelatihan. kegiatan pelatihan ini bukan sekedar memberikan materi dan mendampingi guru-guru menggunakan wizer.me untuk menyusun E-LKPD, tetapi juga memberikan wawasan tambahan terkait asesmen digital. Wawasan tambahan diperoleh guru melalui penyampaian materi terkait kegunaan asesmen digital yang memudahkan administrasi mitra dalam proses penilaian kompetensi peserta didik. Beberapa kegunaan pemanfaatan asesmen digital antara lain: asesmen digital memberikan visualisasi yang menarik sehingga peserta didik semangat untuk mengerjakan soal (Azizah & Hidayat, 2024; Kurniawan & Risnani, 2021), asesmen digital bersifat interaktif sehingga melibatkan peserta didik secara langsung (Ardiana et al., 2021), asesmen digital menyediakan *feedback* yang cepat dan akurat sehingga guru dapat menghemat waktu mengoreksi (Sahidu et al., 2020; Syahria, 2019), dan asesmen digital mempunyai sistem penilaian automasi (Akbar et al., 2023; Susilawati et al., 2022).

Tim PKM melatih mitra menggunakan fitur-fitur yang ada pada wizer.me. Melalui kegiatan pelatihan, setiap guru menginput draft LKPD ke dalam platform wizer.me menggunakan fitur *add activities*. Pada fitur ini terdapat berbagai aktivitas yang dapat dipilih pengguna, seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Fitur Aktivitas Pada Wizer.Me

| No | Type Aktivitas | Deskripsi |
|----|----------------------------|--|
| 1 | <i>Open question</i> | Pertanyaan terbuka atau esai |
| 2 | <i>Multiple choice</i> | Pilihan ganda |
| 3 | <i>Blank</i> | Soal isian |
| 4 | <i>Fill on image</i> | Memberi label pada gambar |
| 5 | <i>Matching</i> | Mencocokkan |
| 6 | <i>Table</i> | Soal isian tabel |
| 7 | <i>Sorting</i> | Soal mengurutkan |
| 8 | <i>Draw</i> | Soal menggambar |
| 9 | <i>Discussion</i> | Diskusi |
| 10 | <i>Reflection</i> | Refleksi atau menanyakan pendapat atau penilaian |
| 11 | <i>Word search puzzle</i> | Mencari kata |
| 12 | <i>Text</i> | Materi dalam bentuk teks |
| 13 | <i>Image</i> | Materi dalam bentuk gambar |
| 14 | <i>Video</i> | Materi dalam bentuk video |
| 15 | <i>Link dan Embed</i> | Materi dalam bentuk link URL |
| 16 | <i>Import Canva Design</i> | Impor atau unggah desain dari aplikasi canva |

| No | Tipe Aktivitas | Deskripsi |
|----|-------------------------|--|
| 17 | <i>Import Worksheet</i> | Impor atau unggah draft LKPD berbentuk pdf |

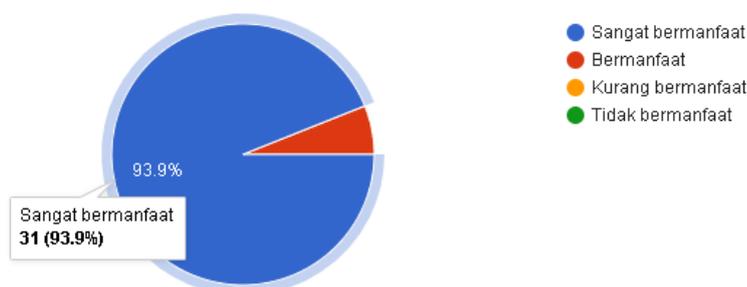
Dari kegiatan pelatihan penyusun E-LKPD, setiap guru berlatih untuk menggunakan alat teknologi berupa laptop maupun handphone untuk mendesain wizer.me sesuai arahan dan kegunaan fiturnya. Selain itu, guru juga dilatih cara mencari referensi E-LKPD yang sudah tersedia pada platform wizer.me dan memberikan arahan untuk memodifikasi E-LKPD berdasarkan kebutuhan peserta didiknya. Dari kegiatan pelatihan, semua guru didampingi untuk menyelesaikan sebuah produk E-LKPD, baik dibuat dari awal maupun memodifikasi yang ada. Pada akhir kegiatan pelatihan, tim PKM memberikan jeda waktu 2 hari agar semua guru dapat mendesain visualisasi E-LKPD secantik mungkin, dan menerapkannya kepada peserta didik. Implementasi dilakukan agar guru mempunyai pengalaman pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang berbentuk E-LKPD terintegrasi wizer.me, dan bertukar pendapat ketika monitoring dan evaluasi dilakukan.

Kegiatan keempat yaitu monitoring dan evaluasi pelaksanaan PKM. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 3 September 2024 di SD Negeri 1 Karang Baru. Monitoring dilakukan untuk melihat produk E-LKPD yang dihasilkan oleh guru-guru peserta kegiatan PKM. Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian pengembangan kompetensi mitra dan respon dari peserta terkait kegiatan yang dilakukan. Dari kegiatan monitoring dan evaluasi ditemukan sebanyak 32 dari 33 guru (96,96%) menyelesaikan produk E-LKPD terintegrasi wizer.me dengan waktu pengumpulan yang berbeda. Data ini diperoleh dari pengisian *google form*. Variasi waktu pengumpulan dikarenakan adanya beberapa kendala guru dalam menyelesaikan E-LKPD terintegrasi wizer.me, antara lain: 10 orang guru belum mahir menggunakan *website* ataupun *platform digital* kecuali PMM, 12 orang guru tidak menguasai bahasa asing (Inggris, Spanyol, dll) sementara pada wizer me tidak tersedia pengaturan dalam bahasa Indonesia, dan hanya beberapa fitur pada wizer.me yang dapat digunakan secara gratis. Namun kendala yang dihadapi guru tetap dapat diselesaikan hingga produk dikumpulkan.

Selain itu, guru juga menceritakan dampak dan kontribusi penggunaan E-LKPD terintegrasi wizer.me terhadap kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik. Dari segi kognitif, peserta didik lebih memahami materi setelah menggunakan E-LKPD terintegrasi wizer.me, karena guru mendesainnya dengan menambahkan penjelasan materi berbentuk audiovisual (video youtube) sehingga peserta didik melihat visualisasi konkret terkait materi IPA yang bersifat abstrak. Dari segi afektif, peserta didik terlihat antusias dan sangat tertarik untuk mengerjakan proyek sesuai arahan pada E-LKPD terintegrasi wizer.me karena memanfaatkan alat teknologi. Dari segi psikomotorik, peserta didik dilatih untuk terampil memanfaatkan teknologi digital yang mendukung pembelajaran, dan pemanfaatan E-LKPD terintegrasi wizer.me mendukung keterampilan peserta didik untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila. Oleh sebab itu, guru berpendapat bahwa pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi Wizer.Me yang dilakukan tim PKM sangat bermanfaat bagi para guru maupun peserta didik di sekolah dasar Aceh Tamiang. Hal ini berdasarkan data respon menunjukkan pada gambar 4:

Respon Peserta

33 responses



Gambar 4. Data Kebermanfaatan Pelatihan Penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me

Gambar 4 menunjukkan bahwa sebanyak 31 dari 33 orang guru (93,9%) menyatakan kegiatan pengabdian sangat bermanfaat bagi mitra, dan 2 orang lainnya menyatakan kegiatan pengabdian bermanfaat bagi mitra. Beberapa penelitian membuktikan penggunaan wizer.me memberikan manfaat kepada guru seperti: memberikan ruang kreativitas bagi guru untuk menggunakan berbagai jenis pertanyaan melalui fitur aktivitas yang lengkap (Dewi et al., 2023; Kumalasari & Julianto, 2021), dan memudahkan guru dalam melakukan evaluasi karena sistem penilaian yang otomatis (Sobri et al., 2023).

Simpulan Dan Saran

Kegiatan pengabdian terbagi menjadi empat aktivitas, yaitu: bimbingan teknis, pelatihan penyusunan konsep IPAS pada LKPD menggunakan AI, pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me, dan monitoring evaluasi. Hasil akhir kegiatan pengabdian membuktikan bahwa guru-guru terampil memanfaatkan wizer.me dalam penyusunan E-LKPD. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga berdampak pada profesionalitas guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka yang ditandai dengan pencapaian karakter Profil Pelajar Pancasila melalui aktivitas belajar peserta didik yang tercermin dalam E-LKPD. Dalam proses penyusunan E-LKPD, guru-guru menemukan berbagai kendala, antara lain: keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan *website* atau *platform digital* kecuali PMM, keterbatasan guru dalam menguasai bahasa selain bahasa Indonesia, dan keterbatasan fitur untuk akun gratis (*free*) pada wizer.me. Namun kendala tersebut tidak menjadi penghalang yang berarti bagi guru dalam menyelesaikan produk E-LKPD.

Pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi wizer.me juga memberikan dampak dan kontribusi terhadap peserta didik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Peserta didik lebih memahami materi karena adanya penjelasan materi berbentuk audiovisual (video youtube), antusias dan sangat tertarik untuk mengerjakan proyek, terampil memanfaatkan teknologi digital, dan tercapai Profil Pelajar Pancasila. Oleh sebab itu, guru berpendapat bahwa pelatihan penyusunan E-LKPD terintegrasi Wizer.Me yang dilakukan tim PKM sangat bermanfaat bagi para guru maupun peserta didik di sekolah dasar Aceh Tamiang.

Dengan demikian, beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain: diharapkan guru mengikuti berbagai pelatihan atau seminar yang meningkatkan keterampilan tertentu, guru harus mengikuti perkembangan teknologi yang sebenarnya sangat bermanfaat dalam mengurangi beban administrasi guru sehingga guru dapat fokus terhadap tumbuh kembang peserta didiknya, dan kepada peneliti atau tim pengabdian lainnya diharapkan memperhatikan kebutuhan atau permasalahan yang sangat urgen bagi mitra sehingga kegiatan yang dilakukan memberikan kontribusi nyata dan dapat dilakukan secara kontinu, bukan sekadar bermanfaat ketika pelaksanaan kegiatan.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Samudra beserta Ketua LPPM dan PM Universitas Samudra karena telah memberikan kesempatan kepada tim untuk mendapatkan dana pengabdian kepada masyarakat melalui DIPA Universitas Samudra tahun anggaran 2024. Terima kasih juga disampaikan kepada mitra pengabdian yaitu Ketua KKG dan PKG Gugus II Iskandar Muda, beserta guru-guru sekolah dasar yang berada di Aceh Tamiang karena telah bersedia menjadi mitra dan peserta dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Rujukan

- Agustin, S. E., Yuhana, Y., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan E-LKPD Google Slide berbasis Pear Deck Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1832>
- Akbar, M. N., Meidinah, N., & Hidayat, A. M. N. (2023). Application of Automatic Assessment Methods For UTS And UAS in Computer Networks Courses. *Jurnal Insypro*, 8(2). <https://doi.org/10.24252/insypro.v8i2.42682>
- Ardiana, Nurazmi, & Ariana. (2021). Pelatihan Pengembangan Digital Assessment Bagi Guru-Guru di MTs Muhammadiyah Mandalle Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(2). <https://doi.org/10.35326/pkm.v5i2.1664>
- Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif Quizizz Pada Mata Pelajaran Marketing. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2). <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209>
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.Me Materi Sifat-sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Diella, D., Ardiansyah, R., & Suhendi, H. Y. (2019). Pelatihan Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) Dan Penyusunan Instrumen Asesmen KPS Bagi Guru IPA. *Publikasi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.6855>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Peserta didik SMA Kelas X. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 12(1). <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Leasa, M., Fenanlampir, A., Pelamonia, J., Talakua, M., & Batlolona, J. R. (2024). Pelatihan Desain Lembar Kerja Peserta Didik dengan Model Problem Based Learning di SD Inpres 19 Ambon. *Publikasi Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i2.61298>
- Mahlianurrahman, & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4(1). <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i1.4283>
- Mai, D. T. T., Da, C. V., & Hanh, N. Van. (2024). The use of ChatGPT in teaching and learning: a systematic review through SWOT analysis approach. *Frontiers in Education*, 9(Section Digital Education). <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1328769>
- Maisarah, & Yusnita, N. S. (2024). Development of Canva Multimedia-Assisted Interactive Learning Videos in Grade IV Science Lessons in Elementary Schools. *Madako Elementary School*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.56630/mes.v3i1.222>
- Montenegro-Rueda, M., Fernandez-Cerero, J., Fernandez-Batanero, J. M., & Lopez-Meneses, E. (2023). Impact of the Implementation of ChatGPT in Education: A Systematic Review. *Cimputers*, 12(8).

<https://doi.org/10.3390/computers12080153>

- Nababan, S. ., & Putri, D. . (2022). Analisis Kebutuhan E-LKPD Terhadap Pembelajaran Fisika Di Masa Pandemi Covid-19. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 6(1). <https://doi.org/10.30599/jipfri.v6i1.1199>
- Nikolic, S., Daniel, S., Haque, R., Belkina, M., Hassan, G. M., Grundy, S., Lyden, S., Neal, P., & Sandison, C. (2023). ChatGPT versus engineering education assessment: a multidisciplinary and multi-institutional benchmarking and analysis of this generative artificial intelligence tool to investigate assessment integrity. *European Journal of Engineering Education*, 48(4). <https://doi.org/10.1080/03043797.2023.2213169>
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto, & Mulia, K. R. (2022). *Buku Saku Edisi Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Prasetya, C., Maisarah, Tanjung, R. A., & Faradilla, M. (2024). Pengembangan LKPD Interaktif Berbantuan Liveworksheets Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Lantanida Journal*, 12(1), 46–59. <https://doi.org/10.22373/lj.v12i1.23070>
- Pristiandaru, D. L. (2023). *Mengenal 17 Tujuan SDGs Pembangunan Berkelanjutan Beserta Penjelasan*. KOMPAS.Com. <https://lestari.kompas.com/read/2023/05/02/080000486/mengenal-17-tujuan-sdgs-pembangunan-berkelanjutan-beserta-penjelasan?page=all>
- Raheem, B. R., Anjum, F., & Ghafar, Z. N. (2023). Exploring the Profound Impact of Artificial Intelligence Applications (Quillbot, Grammarly and ChatGPT) on English Academic Writing: A Systematic Review. *International Journal of Integrative Research (IJIR)*, 10(1), 599–622. <https://doi.org/10.59890/ijir.v1i10.366>
- Safitri, O. N., & Mulyani. (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*, 10(1).
- Sahidu, H., Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Nisrina, N. (2020). *Model E-Assessment dan Implikasinya dalam pembelajaran*. Mataram: Literasi Nusantara.
- SDGS, T. (2019). *The 17 Goals*. Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development. <https://sdgs.un.org/goals>
- Segbenya, M., Senyamator, F., Aheto, S.-P. K., Agormedah, E. K., Nkrumah, K., & Kaeabi-Donkor, R. (2024). Modelling the influence of antecedents of artificial intelligence on academic productivity in higher education: a mixed method approach. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2387943>
- Shloul, T. Al, Mazhar, T., Abbas, Q., Iqbal, M., Ghadi, Y. Y., Shahzad, T., Mallek, F., & Hamam, H. (2024). Role of activity-based learning and ChatGPT on students' performance in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6(June). <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100219>
- Sibanda, M., Khumalo, N. Z., & Fon, F. N. (2023). A review of the implications of artificial intelligence tools in higher education. Should we panic? *Proceedings of the 10th Focus Conference*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-134-0_9
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana*, 4(1). <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Sufyadi, S., Harjatanaya, T. Y., Adiprima, P., Satria, M. R., Andiarti, A., & Herutami, I. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemeterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Susilawati, E., Khaira, I., Atmawarni, & Kesuma, S. (2022). Implementasi Model Penilaian Berbasis Digital Automated Short Essay Scoring (ASES) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahapeserta didik. *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i2.41937>

- Syahria, N. (2019). The Utilization of Digital Assessment for A Better Learning Experience. *Sirok Bastra*, 7(1), 61–71. <https://doi.org/10.37671/sb.v7i1.155>
- Tarantang, J., Kurniawan, R., Akbar, W., Sumiati, F., & Rahayu, H. (2022). Edukasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Orang Tua di Kelurahan Pahandut Seberang Kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya. *PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.38043/parta.v3i1.3564>
- Windiarti, I. S., Bahri, S., & Prabowo, A. (2023). Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP di Kota Palangkaraya. *PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.38043/parta.v4i1.4344>