



Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran

Adeliya Ibrahim¹ Lisnawati Palongo², Rahmiyati Sumba³, Helmin Maele⁴, Mersiranda Kuga⁵, Wanda Djeijun⁶, Herman Didipu^{7*}

^{1,2,3 4,5,6,7*}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Info Artikel

Article history:

Received May 26, 2025

Accepted Jul 21, 2025

Published Online Aug 20, 2025

Kata Kunci :

Kemampuan guru

Media digital

Berbasis Website

Pembelajaran interaktif

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mampu menggunakan media digital dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar guru belum terbiasa memanfaatkan media pembelajaran berbasis website. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Suwawa. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan tatap muka, terdiri atas penyampaian materi, praktik, simulasi, dan pendampingan penggunaan website Socrative, Zep.quiz, dan Wizer.me. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan secara tatap muka yang mencakup pemaparan materi, simulasi, serta pendampingan penggunaan masing-masing media pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan guru dari berbagai mata pelajaran dan dilaksanakan selama dua jam. Hasil yang ditemukan, pemahaman terhadap materi pelatihan 80%, kemudahan penggunaan media (Socrative, Zep.Quiz, dan Wizer.Me) 90%, motivasi untuk menggunakan media di kelas 90%, kesiapan untuk mengimplementasikan di pembelajaran 75%, kepuasan terhadap pelatihan secara keseluruhan 85%. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan memberikan pengalaman baru dan penting dalam meningkatkan literasi digital guru serta keterlibatan aktif mereka dalam merancang pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author :

Herman Didipu,

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Sastra dan Budaya,

Universitas Negeri Gorontalo,

Jln. Prof. Ing. B.J. Habibie, Moutong, Kec. Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango, Indonesia

Email: herman.didipu@ung.ac.id

How to cite: Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran. *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 59–71. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3217>

Pendahuluan

SMK Negeri 1 Suwawa merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Sebagai institusi pendidikan yang berperan dalam menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas dan responsif terhadap perkembangan zaman, SMK Negeri 1 Suwawa dihadapkan pada tantangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih terbatas dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis website, sehingga proses pembelajaran masih cenderung bersifat ceramah dan terpusat pada guru sehingga kurang keterlibatan langsung siswa.

Untuk menanggapi masalah tersebut, diperlukan pengembangan pembelajaran melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan media interaktif berbasis website, seperti *Socrative* (Juan-Llamas & Viuda-Serrano, 2022; Kaliappen et al., 2021), *Zep.Quiz*, dan *Wizer.me* (Aini & Suryowati, 2023; Ni Ketut Erawati et al., 2023). Ketiga media ini terbukti mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Pembelajaran berbasis media digital memungkinkan guru untuk merancang penilaian proses dan hasil belajar secara efisien, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menarik bagi siswa. Untuk menjalankan tugasnya dengan baik, guru perlu terus mengembangkan kemampuan, baik dalam hal akademik maupun non- akademik. Di abad ke-21 ini, tuntutan terhadap kompetensi guru menjadi semakin beragam dan menantang (Eliyawati et al., 2023; Herianingtyas, 2023; Kim & Kwon, 2023; Ng et al., 2023).

Penggunaan dan pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan akan membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah website media pembelajaran interaktif. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran di Indonesia terus meningkat dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Pendidikan Nasional (SK Mendiknas) tahun 2001 yang mendorong pendidikan jarak jauh (*dual mode*) di perguruan tinggi konvensional di Indonesia (Ginting 2021).

Kemajuan teknologi digital memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan website seperti *Zep.quiz*, *Socrative*, dan *Wizer.me*. Menurut Sakti (2023) teknologi digital telah mengubah cara belajar yang diterapkan di dunia pendidikan. Sebelumnya, cara belajar konvensional sering dipenuhi oleh pengajaran dari guru dan siswa yang hanya mendengarkan (Hadiyanto et al., 2021; Khozaei et al., 2022; Suarniati et al., 2019). Namun, seiring dengan transformasi dalam teknologi digital, pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, kelompok, dan berorientasi pada pemecahan masalah telah menjadi suatu kenyataan. Saat ini, siswa dapat terlibat dalam proses belajar yang lebih interaktif, menggunakan berbagai sumber media yang beragam, simulasi, dan aplikasi pembelajaran yang beraneka ragam. Metode ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat langsung (Murti et al., 2023; Parnitvitidkun et al., 2024). Website tersebut dapat diakses secara online dan mudah digunakan oleh guru serta siswa. Jenis-jenis soal yang ditawarkan sangat beragam, termasuk pilihan ganda, esai singkat, dan soal benar-salah. Mengingat betapa pentingnya pemahaman materi daripada sekadar menghafal, keberadaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memberikan dampak yang menguntungkan bagi siswa dalam menjawab latihan soal (Budhiartini, et al., 2024). *Socrative* membuat siswa lebih aktif terlibat dalam

pembelajaran melalui pertanyaan yang disajikan dengan cara yang menyenangkan. *Socrative* berfungsi sebagai penghubung antara penilaian formatif dan keterlibatan aktif siswa dalam kelas.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, menjadi sangat penting mengingat perubahan zaman yang berkembang pesat dan peran teknologi yang semakin berkembang dalam dunia pendidikan. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis website, seperti *Socrative*, *Zep.quiz* dan *Wizzer.me*. berdasarkan hasil yang diperoleh, kondisi guru sangat beragam, baik dari segi usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman mengajar. Tingkat kemampuan guru untuk beradaptasi dengan teknologi pun sangat berbeda. Pada proses pelaksanaan sebagian guru menunjukkan sikap antusias terhadap penggunaan teknologi pembelajaran, diantara dari mereka mampu dengan cepat memahami dan menggunakan website seperti *Socrative*, *Zep.quiz*, dan *Wizer.me*. Namun terdapat juga guru yang masih bergantung pada metode pembelajaran seperti ceramah yang cenderung bersifat satu arah sehingga mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif pada saat pembelajaran.

Ibda dan Rahmadi (2018) menyatakan bahwa tantangan utama yang dihadapi oleh pengajar di zaman Revolusi Industri 4.0 adalah pentingnya menguasai literasi baru, yang meliputi literasi data, teknologi, dan humanisme, sebagai tambahan dari literasi dasar membaca dan menulis. Literasi baru ini memungkinkan pengajar tidak hanya untuk memahami teknologi, tetapi juga untuk memanfaatkannya secara kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran. Ini sangat penting di lingkungan SMK, di mana siswa perlu dilatih menggunakan pendekatan yang relevan dan fokus pada keterampilan abad ke-21. Mengingat betapa pentingnya pemahaman materi daripada sekadar menghafal, keberadaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memberikan dampak yang menguntungkan bagi siswa dalam menjawab latihan soal (Budhiartini et al., 2024).

Program kerja yang diabdikan dirancang dalam bentuk program pelatihan dan pendampingan pemanfaatan website media pembelajaran yaitu, *Socrative*, *Zep. quiz*, dan *Wizer.me* bagi guru-guru di SMK N 1 Suwawa. Program ini terdiri atas penggunaan dan pembimbingan website *socrative* sebagai alat evaluasi formatif dan sumatif secara digital, *Zep.quiz* sebagai media kuis berbasis game, dan *Wizer.me* untuk pembuatan lembar kerja digital yang interaktif.

Berdasarkan penelitian Suman Wahyuni et al., (2019) persepsi guru terhadap *Socrative*. Mereka menemukan bahwa guru secara signifikan lebih mahir menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Adanya pelatihan *Socrative* guru mampu membuat dan menjalankan instrumen penilaian berbasis website yang membantu guru menghemat waktu dalam mengoreksi, mengelola nilai, dan memberikan analisis butir soal secara otomatis, menunjukkan efisiensi dan kemampuan memberikan informasi yang berguna. Setelah adanya pelatihan, yang menunjukkan betapa mudahnya menggunakannya dan betapa efektifnya sebagai alat penilaian. Guru menunjukkan tanggapan positif dan memperoleh pengalaman yang menarik. Keandalan dari aplikasi *socrative* yaitu, penilaian langsung harus memberikan evaluasi seketika kepada siswa dalam bentuk kuis, polling pendapat, atau tiket keluar. Analisis hasil cepat, pengajar dapat langsung mengamati hasil kuis dalam format visual atau spreadsheet untuk menilai kinerja siswa. Akses perangkat lintas, dapat digunakan pada berbagai peranti (laptop, tablet, smartphone). Integrasi mudah, disambungkan dengan sistem manajemen pembelajaran

seperti Google *Classroom* serta variabilitas soal yang mendukung berbagai jenis soal (pilihan ganda, isian singkat, benar/salah).

Berdasarkan penelitian Basrina, Afriansih, & Febriani (2023) pengembangan evaluasi pembelajaran *Wizer.me* dan menemukan bahwa media evaluasi *Wizer.me* dinyatakan sangat layak setelah dianalisis, dengan skor total 1312, rata-rata 4,0, dan persentase 88% dengan predikat "Sangat Layak" selain itu, media evaluasi ini juga dinyatakan praktis setelah diolah datanya, dengan skor total 881, rata-rata 4,45, dan persentase 86% dalam kategori "Sangat Praktis" ; validasi dari ahli (ahli media, ahli pendidikan, ahli bahasa, dan ahli IT) menghasilkan nilai ICC 0,974, yang menunjukkan tingkat validasi yang memadai. Kehandalan dari aplikasi *wizer.me* yaitu, lembar kerja interaktif digital aktivisme pendidik mampu menciptakan lembar kerja interaktif dengan teks, video, audio, dan berbagai macam pertanyaan. Visual yang menarik, desain lembar kerja yang estetik dan mudah untuk disesuaikan. Umpan balik otomatis, memberikan respon langsung kepada siswa setelah menyelesaikan tugas. Berbasis Semua tugas disimpan secara online, memudahkan akses dan distribusi. Kerjasama antar pendidik, pendidik dapat berbagi lembar kerja dengan sesama pengguna.

Berdasarkan penelitian Rahmah & Agusti Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Zep Quiz menunjukkan dampak yang besar terhadap peningkatan hasil belajar dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini disebabkan oleh cara model TGT membantu siswa untuk mengasah keterampilan akademis mereka. Dengan terlibat dalam aktivitas belajar yang berbasis permainan dan turnamen, siswa akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Salah satu kehandalan utama *Zep.quiz* adalah kemampuannya menyajikan soal dalam berbagai format (pilihan ganda, benar-salah, isian singkat), disertai fitur visualisasi seperti gambar dan video, serta pengatur waktu untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Guru dapat membuat soal dengan cepat, menyimpan bank soal, dan mengakses analisis hasil kuis secara otomatis, yang memudahkan proses evaluasi pembelajaran secara objektif dan efisien. Menurut Afriyani (2023) Kehandalan adalah sebuah kemampuan memberikan layanan yang menjanjikan dengan segera, akurat dan menjanjikan.

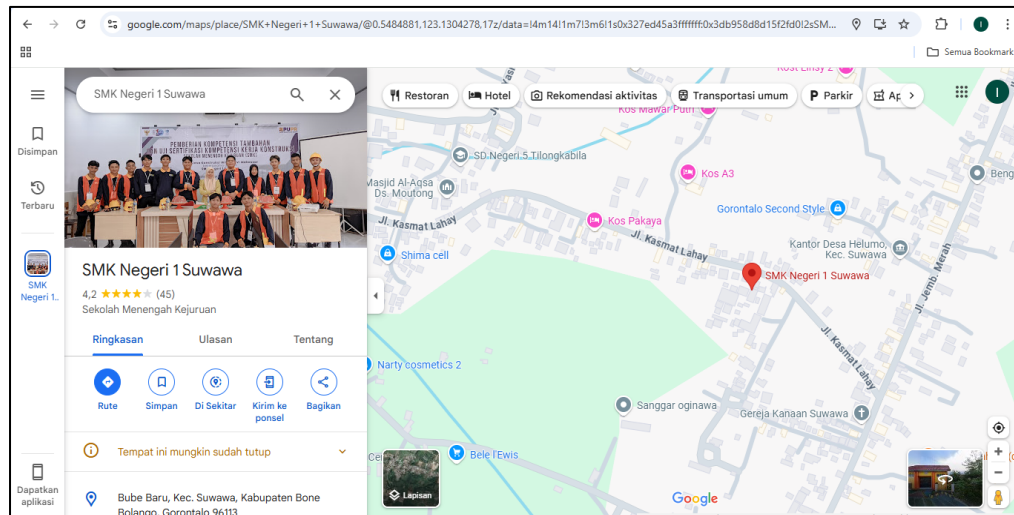
Dukungan mode permainan langsung (*live quiz*) maupun quiz mandiri (*assignment*) memungkinkan fleksibilitas dalam pelaksanaan di kelas maupun tugas rumah. Fitur papan peringkat (*leaderboard*) dan umpan balik instan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kompetisi yang sehat dan respons pembelajaran yang cepat. Sejalan dengan Ginting et al., (2021) platform digital berbasis gamifikasi seperti *Zep.quiz* secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi dan membangun suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Pemanfaatan media pembelajaran seperti *Socrative*, *Zep.quiz* dan *Wizer.me* tidak hanya membantu guru, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak didik. Sitepu (2023) menyatakan bahawa Manfaat media dalam proses pembelajaran membantu guru dan siswa dalam berinteraksi berinteraksi serta menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Website ini mendorong siswa untuk lebih aktif. dan memudahkan guru untuk melakukan penilaian secara cepat, objektif dan berbasis data. Namun, dalam penggunaannya masih diperlukan evaluasi sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK N 1 Suwawa, serta tujuan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, serta mendukung terbentuknya suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif di dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu, meningkatnya

kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital, tumbuhnya minat dan motivasi belajar. Dengan adanya pelaksanaan program ini, diharapkan guru-guru dapat lebih terampil dalam menggunakan teknologi, serta mampu menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah SMK Negeri 1 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango. Pada hari Senin, 05 Mei 2025 pukul 08.00 WITA.



Gambar 1. Lokasi kegiatan

Mitra kegiatan ini adalah para guru dari berbagai mata pelajaran di SMK Negeri 1 Suwawa. Penentuan khalayak sasaran dilakukan melalui koordinasi langsung dengan pihak sekolah. kegiatan di desain dalam bentuk pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital yang dilaksanakan secara tatap muka. Metode yang digunakan mencakup pelaksanaan pengabdian, yang terdiri atas persiapan, penyampaian materi, pelatihan dan simulasi.

1. Persiapan

Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, menyusun materi pelatihan, dan menyiapkan perangkat digital yang dibutuhkan.

2. Penyampaian Materi

Menyampaikan konsep dasar pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan pengenalan website *Socrative*, *Zep.quiz*, dan *Wizer.me* secara teoritis, serta praktik langsung untuk memudahkan pemahaman guru terkait pembelajaran interaktif dan pengenalan media pembelajaran

3. Pelatihan dan Simulasi

Guru diberi kesempatan langsung untuk membuat akun, mengelola konten, dan mencoba menjalankan sebagai guru dan siswa. Pelatihan dan pembimbingan juga dilaksanakan bersamaan secara tatap muka melalui pemaparan materi singkat, seperti pengenalan website *Socrative*, *Zep.quiz*, dan *Wizer.me* sebagai media pembelajaran interaktif. Pertama guru-guru dibimbing menggunakan ketiga media pembelajaran secara bertahap sesuai dengan teori yang telah dijelaskan.

4. Pendampingan

Setiap guru dibimbing oleh anggota tim yang lain pendamping untuk memastikan penggunaan secara mandiri dan bertahap.

Keberhasilan pelatihan diukur melalui evaluasi yang meliputi peningkatan pemahaman peserta dan tingkat kepuasan terhadap pelatihan. Peningkatan pemahaman peserta dinilai dari hasil praktik langsung penggunaan media pembelajaran digital, di mana peserta menunjukkan kemampuan dalam mengoperasikan dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan secara efektif. Penilaian ini sangat penting untuk mengetahui tingkat minat dan partisipasi peserta dalam memahami dan menerapkan materi yang disampaikan. Selain itu, evaluasi ini juga berperan sebagai masukan bagi penyelenggara dalam mengukur keberhasilan pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan guru-guru SMK Negeri 1 Suwawa dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis website. Pelatihan dilakukan selama satu hari dan mencakup penyampaian materi, pelatihan praktik sekaligus pendampingan penggunaan website *Socrative*, *Zep.quiz*, dan *Wizer.me*. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan tahap pertama yang dilakukan adalah persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah terkait rencana kegiatan yang akan dilakukan. Setelah pihak sekolah menyetujui, tim pelaksana mulai melakukan penyusunan materi yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis website.

Penyampaian materi

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka (offline) dengan tujuan memperkenalkan media pembelajaran berbasis website, yaitu *Socrative*, *Zep.Quiz*, dan *Wizer.me*. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini adalah para guru dari SMK Negeri 1 Suwawa. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi oleh ketua tim dengan pengenalan konsep pembelajaran berbasis TPACK yang mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan teknologi sebagai pendekatan inovatif dalam pengembangan dunia pendidikan. Melalui kegiatan ini, diharapkan keterampilan guru dalam mengkolaborasikan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkat, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 2. Penyampaian materi TPACK

Pelatihan Praktik

Setelah penyampaian materi, dilanjutkan dengan sesi praktik yang dilakukan dalam bentuk simulasi. Pada sesi ini tiga narasumber secara bergantian menyampaikan materi. Kegiatan dilakukan dengan cara pengenalan pemanfaatan website pembelajaran yaitu Socrative, Zep.Quiz dan Wizer.me.

Website yang diperkenalkan pertama kali yaitu Zep Quiz. Website ini untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kuis digital. website ini memungkinkan pengajar atau pengguna lainnya untuk merancang dan menyajikan kuis kepada peserta didik dalam berbagai bentuk, termasuk pilihan ganda, benar-salah, serta pertanyaan yang dilengkapi dengan gambar. Zep Quiz dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi, seperti pendidikan formal, pelatihan, atau kegiatan rekreasi.

Fitur unggulan dari Zep Quiz adalah mampu untuk menyajikan kuis secara langsung (live) maupun untuk diisi secara mandiri oleh para peserta. Hasil dari kuis yang telah disusun akan langsung dihitung oleh sistem, sehingga pengajar atau pembuat kuis dapat dengan cepat dan efisien menganalisis kinerja para peserta. Teknologi kecerdasan buatan (AI) yang mendukung website ini juga dapat membantu pengajar dalam membuat soal secara otomatis sesuai dengan topik atau materi yang diinginkan. Ini sangat memudahkan guru yang ingin merancang soal dalam waktu singkat tanpa mengorbankan kualitas isi materinya.

Di SMKN 1 SUWAWA, ada banyak guru yang memiliki potensi dan kreativitas tinggi, namun belum sepenuhnya memahami cara mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam proses pengajaran. Zep Quiz hadir sebagai solusi untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan website ini mampu meningkatkan keinginan belajar siswa dan membantu mencapai kompetensi dengan lebih optimal. Zep Quiz dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan adanya fitur interaktif seperti visualisasi soal, pengatur waktu, papan peringkat, dan respons secara real-time, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional. Pengajar juga memiliki kesempatan untuk menumbuhkan kreativitas dalam merancang kuis yang menantang dan sesuai dengan tujuan pendidikan



Gambar 3. Pelaksanaan Praktik Media *Zep.Quiz*

Setelah penyampaian materi dan simulasi Zep.quiz, Selanjutnya adalah penyampaian materi kedua yaitu Wizer.me dengan menjelaskan beragam fitur dan

kegunaan dari Wizer.me. website ini dirancang untuk memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa. Tugas tersebut dapat disajikan dalam bentuk LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), yaitu dokumen yang berisi panduan dan instruksi kegiatan yang harus dilakukan siswa, baik secara individu maupun kelompok. Melalui kegiatan-kegiatan dalam LKPD, siswa mampu berpikir kritis dan kreatif, penggunaan LKPD juga membantu siswa memahami cakupan dan uraian materi pembelajaran.



Gambar 4. Pelaksanaan praktik media *Wizer.me*

Pemanfaatan Wizer.me sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, isi materi, serta mampu menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan ini perlu lebih interaktif dibanding metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang efektif terbukti bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa (Prananta, Setyosari, & Santoso, 2017). Wizer.me menyediakan berbagai fitur gratis yang bisa dimanfaatkan oleh guru, sehingga kreativitas guru sangat diperlukan dalam menyusun media pembelajaran yang asik, menarik dan sesuai dengan minat serta kemampuan siswa.

Meskipun banyak guru memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, tidak semua mengetahui cara mengaplikasikan ide-ide mereka dalam media digital seperti Wizer.me. Kondisi ini juga terjadi di kalangan guru SMKN 1 SUWAWA. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Wizer.me dapat menjadi solusi untuk kebutuhan ini. Biasanya, LKPD disajikan dalam bentuk cetak dan hanya diisi siswa secara manual. Namun, dengan memanfaatkan Wizer.me, LKPD dapat dibuat menjadi lebih interaktif. Website ini memiliki bentuk pertanyaan yang dilengkapi dengan gambar dan juga video. LKPD yang interaktif idealnya mampu menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa serta dilengkapi aktivitas-aktivitas yang menarik, seperti proyek-proyek menantang yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Terakhir adalah penyampaian media Socrative. Website ini memiliki fitur memudahkan guru untuk membuat kuis, penilaian, dan aktivitas pembelajaran lainnya untuk siswa. Socrative dirancang untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selama penyampaian materi dan pelaksanaan simulasi, para guru mengikuti penjelasan dan mencoba website yang diperkenalkan. Dari pengamatan, banyak guru yang belum familiar dengan situs Socrative, para guru menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pelatihan ini. Mereka belajar dan mendapatkan wawasan baru mengenai penggunaan teknologi dalam penilaian. Melalui website ini guru dapat membuat soal, mengimpor soal dari sumber lain, membagikan soal kepada orang

lain, dan melaksanakan soal kepada peserta yang berperan sebagai siswa. Selain itu, mereka merasa puas dan terbantu karena setelah soal diujikan, guru akan dengan cepat menerima hasil kuis secara otomatis dan juga dapat melihat analisis hasil soal.



Gambar 5. Pendampingan dan Pembimbingan Guru

Selama sesi pelatihan, instruksi diberikan kepada guru dan mereka dibantu serta diajarkan cara untuk membuat akun Socrative baik sebagai siswa maupun sebagai pengajar. Guru juga diperkenalkan dengan berbagai fitur yang ada pada akun pengajar. Dengan demikian, mereka dapat berinovasi menggunakan fitur-fitur yang tersedia di situs Socrative. Kemudian, guru dibimbing untuk menerapkan Socrative dalam kegiatan pembelajaran dengan membuat pertanyaan, memberikan jawaban yang tepat, dan mengelola situs sebagai alat untuk mengevaluasi belajar siswa. Selain itu, guru juga diajarkan untuk menganalisis hasil belajar siswa dan membagikannya ke publik.



Gambar 6. Foto bersama staf guru SMK N 1 Suwawa

Hasil atau Temuan

Pelaksanaan pelatihan menunjukkan perbedaan tingkat antusiasme dan kemampuan untuk mengikuti instruksi berdasarkan kelompok usia peserta. Guru-guru yang berusia lebih muda cenderung menunjukkan antusiasme dan responsif terhadap arahan yang diberikan oleh pemandu. Hal ini mencerminkan daya adaptasi yang tinggi terhadap hal-hal baru, terutama yang berkaitan dengan teknologi dan media digital. Selain itu, guru-guru muda terlihat cepat memahami materi yang disampaikan dan mampu mengaplikasikannya secara langsung pada saat sesi pelatihan. Sebaliknya, guru-guru yang lebih tua mengalami masalah saat memahami materi pelatihan, terutama yang

terkait dengan penggunaan teknologi digital. Pemahaman yang terbatas ini umumnya disebabkan oleh kurangnya pengalaman dalam menggunakan aplikasi dan platform digital yang diperkenalkan selama pelatihan. Meskipun beberapa guru senior menunjukkan kemauan mereka untuk belajar, proses adaptasi mereka lebih lambat dan membutuhkan pendampingan yang lebih intensif daripada rekan-rekan mereka yang lebih muda. Hampir semua peserta pelatihan hanya mengakses materi pelatihan melalui telepon genggam, bukan melalui komputer atau laptop. Keterbatasan ini berdampak langsung pada efektivitas pembelajaran, karena tidak semua fitur yang disediakan oleh platform pelatihan ini dapat diakses secara lebih optimal melalui perangkat selular. Hal ini menyebabkan beberapa peserta mengalami kesulitan dalam melakukan tahapan-tahapan teknis yang sebenarnya lebih mudah dilakukan melalui perangkat yang memiliki layar dan fungsi yang lebih lengkap.

Selain itu, banyak dari mereka yang tidak terbiasa dengan platform atau situs web yang digunakan dalam pelatihan. Ketidaktahuan ini menyebabkan kebingungan, terutama pada tahap awal pelatihan, ketika mereka diminta untuk membuat akun, login, atau mengakses materi tertentu. Beberapa peserta bahkan membutuhkan waktu yang cukup lama hanya untuk memahami platform yang digunakan, yang sebenarnya dapat dengan mudah dipahami jika mereka memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan sistem yang sama. Fenomena ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan latar belakang teknologi dan tingkat literasi digital peserta saat merancang pelatihan. Pendekatan yang lebih inklusif dan adaptif diperlukan agar semua peserta pelatihan, baik yang muda maupun yang lebih tua, dapat berpartisipasi secara efektif dalam pelatihan. Misalnya, penyediaan materi dalam berbagai format (desktop dan seluler), penggunaan platform yang lebih berorientasi pada pengguna, dan penyediaan sesi bantuan teknis di awal kegiatan sangat penting untuk mengurangi hambatan dalam berpartisipasi dan meningkatkan hasil pelatihan secara keseluruhan.

Berikut adalah survei keberhasilan pelatihan di SMK Negeri 1 Suwawa (Lihat Tabel 1)

Tabel 1. Hasil dan Temuan

Aspek Penilaian	Persentase %	Kategori
Pemahaman terhadap materi pelatihan	80%	Baik
Kemudahan penggunaan media (Socrative, Zep.Quiz, dan Wizer.me)	90%	Sangat Baik
Motivasi untuk menggunakan media di kelas	90%	Sangat Baik
Kesiapan untuk mengimplementasikan di pembelajaran	75%	Cukup Baik

Aspek Penilaian	Persentase %	Kategori
Kepuasan terhadap pelatihan secara keseluruhan	85%	Baik

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pelatihan penggunaan media pembelajaran digital di SMK Negeri 1 Suwawa, memperoleh hasil pemahaman terhadap materi pelatihan menghasilkan persentase sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori baik. Kemudahan penggunaan media (Socrative, Zep.Quiz, dan Wizer.me) memperoleh nilai 90%, tergolong dalam kategori sangat baik dan motivasi untuk menggunakan media di kelas juga memperoleh skor 90% yang dikategorikan sebagai sangat baik. Selanjutnya kesiapan untuk menerapkan dalam pembelajaran berada di angka 75%, masuk dalam kategori cukup baik serta kepuasan terhadap pelatihan secara keseluruhan mencapai nilai 85%, yang termasuk kategori baik. Secara umum, pelatihan ini menunjukkan hasil yang positif dengan sebagian besar aspek berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, meskipun masih terdapat ruang peningkatan dalam aspek kesiapan penerapan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini memperkenalkan pemanfaatan website *Socrative*, *Zep Quiz*, dan *Wizer.me* sebagai inovasi dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Hal baru dari kegiatan ini adalah integrasi ketiga website secara terpadu dalam proses evaluasi dan penyampaian materi ajar, yang sebelumnya belum banyak digunakan oleh guru-guru di lokasi mitra. Manfaat kegiatan ini dirasakan langsung oleh masyarakat, khususnya para pendidik, dalam meningkatkan kompetensi digital serta kemampuan mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Secara teoritik, kegiatan ini berkontribusi dalam memperkaya pendekatan pembelajaran digital dengan menekankan pentingnya penggunaan media interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Rekomendasi untuk kegiatan pengabdian berikutnya adalah perlunya pendampingan lanjutan secara berkala agar pemanfaatan website ini dapat diimplementasikan secara optimal dan berkelanjutan. Selain itu, pengembangan modul pelatihan dan berbagi praktik baik antara guru juga perlu difasilitasi untuk memperluas dampak positif program ini.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SMK Negeri 1 Suwawa khususnya kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan guru-guru yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk berbagi sedikit ilmu tentang website pembelajaran *Socrative*, *Zep.Quiz* dan *Wizer.me*.

Referensi

- Afriyani,Veni,dkk.2023. *Menajemen Pelayanan Kualitas Bank*. Bengkulu:Cv Brimedia Global.
- 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>

- Basrina,Yulya. Afriyansi,Nila. Febriani,Triana.(2023).Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPS Di Mts Darussalam Aryojeding. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi*. 8(1),31-38
- Budhiartini, B. N., Junaidi, E., & Anwar, Y. A. S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Socrative untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia kelas X SMA. *Chemistry Education Practice*, 7(1), 208-215.
- Eliyawati, Widodo, A., Kaniawati, I., & Fujii, H. (2023). The Development and Validation of an Instrument for Assessing Science Teacher Competency to Teach ESD. *Sustainability (Switzerland)*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/su15043276>
- Ginting,Daniel.Dkk.2021.Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran Melalui Platform Digital. Malang:Media Nusa Kreatif.
- Hadiyanto, H., Failasofah, F., Armiwati, A., Abrar, M., & Thabran, Y. (2021). Students' practices of 21st century skills between conventional learning and blended learning. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 18(3). <https://doi.org/10.53761/1.18.3.7>
- Herianingtyas, N. L. R., Marini, A., Zakiah, L., & Chen, Y. (2023). Integration of the Pancasila Student Profile Strengthening Project with Design Thinking in the Merdeka Curriculum: Stimulating Students' Creative Skills. *TARBIYA: Education Thinking Journal of Muslim in Society*, 10(2), 237-250.
- Juan-Llamas, C., & Viuda-Serrano, A. (2022). Using socrative as a tool to improve the teaching-learning process in higher education. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 25(1). <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31182>
- 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>
- Khozaei, S. A., Zare, N. V., Moneghi, H. K., Sadeghi, T., & Taraghdar, M. M. (2022). Effects of quantum-learning and conventional teaching methods on learning achievement, motivation to learn, and retention among nursing students during critical care nursing education. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00198-7>
- Kim, K., & Kwon, K. (2023). Exploring the AI competencies of elementary school teachers in South Korea. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100137>
- Murti, Y., Jain, D., Semwal, B. C., Singh, S., Janmeda, P., & Bhaskar, P. (2023). Innovative methods for extraction of essential oils from medicinal plants. In *International Journal of Secondary Metabolite* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.21448/ijsm.1121860>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Su, J., Ng, R. C. W., & Chu, S. K. W. (2023). Teachers' AI digital competencies and twenty-first century skills in the post-pandemic world. *Educational Technology Research and Development*, 71(1). <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10203-6>
- Ni Ketut Erawati, N. K. E., Ni Kadek Rini Purwati, N. K. R. P., Ni Wayan Suardiati Putri, N. W. S. P., & Gede Wardika, I. W. G. W. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER.ME

- SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. *PUAN INDONESIA*, 4(2).
<https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133>
- Parnitvitidkun, P., Ponchaitiwat, K., Chancharat, N., & Thoumrungroje, A. (2024). Understanding IT professional innovative work behavior in the workplace: A sequential mixed-methods design. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 10(1). <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100231>
- Prananta, Yunina Resmi; Setyosari, Punandji; Santoso, Media Boneka A. (2017). Pengembangan Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 627-636.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i5.10332>
- Rahmah, U. M., & Agustin, I. (2025). Meningkatkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbantuan media Zep Quiz pada siswa kelas IV SDN Sukolilo 2 Tuban. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 10-16.
<https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Sakti, A.(2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital, *Jurnal Penelitian Rumoun Ilmu Teknik (JUPRIT)*,2(2), 212-219.
<https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Suarniati, N. W., Wayan Ardhana, I., Hidayah, N., & Handarini, D. M. (2019). The Difference between the effects of problem-based learning strategy and conventional strategy on vocational school students' critical thinking skills in civic education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(8).
<https://doi.org/10.26803/ijlter.18.8.10>
- Suman Wahyuni, Sri.Mujiyanto,Jan. Rukmini,Dwi. Wuli,Fitriati,Sri.2019.Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif.Jurnal Universitas Negeri Semarang.