



## Implementasi Model LKS Berbasis Teknologi untuk Pembelajaran Efektif di SMA Swasta Medan

Lili Tanti<sup>1\*</sup>, Safrizal<sup>2</sup>, Deni Adhar<sup>3</sup>, Clarensia Mende Simalango<sup>4</sup>

<sup>1\*</sup>Universitas Potensi Utama, Indonesia, e-mail: [lilitanti82@gmail.com](mailto:lilitanti82@gmail.com)

<sup>2</sup>Politeknik Gihon, Indonesia, e-mail: [rizalsyl75@gmail.com](mailto:rizalsyl75@gmail.com)

<sup>3</sup>Politeknik Gihon, Indonesia, e-mail: [adhardeny@gmail.com](mailto:adhardeny@gmail.com)

<sup>4</sup>Politeknik Gihon, Indonesia, e-mail: [clarensia78@gmail.com](mailto:clarensia78@gmail.com)

\*corresponding author)

### Info Artikel

**Diajukan:** 19-01-2025  
**Diterima:** 19-01-2025  
**Diterbitkan:** 24-01-2025

**Kata Kunci:**  
Model LKPS;  
Pembelajaran Interaktif;  
Wizer.me;  
Teknologi;

**Keywords:**  
Model LKPS;  
Interactive Learning;  
Wizer.me;  
Technology;



**Lisensi:** cc-by-sa

Copyright © 2025 Lili Tanti

### Abstrak

Penggunaan Model Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis teknologi melalui platform Wizer.me telah menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi dan dampak penggunaan teknologi ini terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Studi pendahuluan dilakukan untuk memahami masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, sementara pelatihan diberikan kepada guru untuk menguasai penggunaan Wizer.me. Guru-guru dibimbing dalam pengembangan LKS yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa. Implementasi LKS dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan keterlibatan siswa dan motivasi belajar mereka. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengevaluasi persepsi guru dan siswa. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan LKS berbasis teknologi telah meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa, sementara hasil belajar siswa juga meningkat. Guru dan siswa menilai positif penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan LKS berbasis teknologi melalui Wizer.me adalah solusi yang efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan, memberikan kontribusi positif bagi keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan adopsi teknologi ini, diharapkan pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan dapat menjadi lebih dinamis dan relevan dengan tuntutan zaman, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan berdaya guna bagi siswa.

### Abstract

The use of Technology-based Student Worksheets (LKS) through the Wizer.me platform has emerged as an innovative solution in enhancing the effectiveness of learning at SMA Swasta Nurani Medan. This research aims to assess the implementation and impact of this technology on student engagement and learning outcomes. A preliminary study was conducted to understand the challenges faced in learning, while training was provided to teachers to master the use of Wizer.me. Teachers were guided in developing LKS tailored to the curriculum and the needs of students' learning. The implementation of LKS in learning resulted in increased student engagement and motivation to learn. Evaluation was carried out through observations, interviews, and questionnaires to assess the perceptions of teachers and students. The results indicated that the use of technology-based LKS has enhanced interaction both between teachers and students and among students themselves, while also improving student learning outcomes. Teachers and students positively evaluated the use of this technology in learning. In conclusion, the utilization of technology-based LKS through Wizer.me is an effective solution in enhancing the effectiveness of learning at SMA Swasta Nurani Medan, providing a positive contribution to student engagement and learning outcomes. With the adoption of this technology, it is hoped that learning at SMA Swasta Nurani Medan can become more dynamic and relevant to the demands of the times, creating an inclusive and empowering learning environment for students..

## 1. PENDAHULUAN

Meningkatkan kualitas pendidikan adalah tujuan utama setiap institusi pendidikan, termasuk SMA Swasta Nurani Medan. Teknologi memiliki peran penting dalam mencapai tujuan ini, salah satunya dengan menggunakan Model Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis teknologi. LKS tradisional memiliki keterbatasan, seperti kurang interaktif dan tidak dapat menarik perhatian siswa dalam jangka panjang. Di SMA Swasta Nurani Medan, beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran adalah keterlibatan siswa yang memiliki keterbatasan interaksi dalam pembelajaran jarak jauh, dan kurangnya media pembelajaran interaktif. Siswa seringkali kurang termotivasi dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Guru masih menggunakan metode konvensional yang tidak memanfaatkan potensi teknologi dalam pendidikan.

Wizer.me, sebuah platform online yang memungkinkan pembuatan lembar kerja interaktif, menawarkan solusi untuk masalah ini. Dengan Wizer.me, guru dapat membuat, berbagi, dan mengelola lembar kerja yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Jones dkk. (2020) menemukan bahwa penggunaan lembar kerja interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa sebesar 30%. Studi oleh Smith (2019) menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan platform seperti Wizer.me, dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Penelitian oleh Williams dan Brown (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan LKS interaktif lebih cenderung menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Riset oleh Taylor et al. (2018) menunjukkan bahwa guru yang menggunakan teknologi dalam pengajaran melaporkan peningkatan efektivitas pengajaran dan kepuasan siswa.

Hal ini diharapkan akan menghasilkan peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa, peningkatan efektivitas belajar, pengembangan keterampilan yang sesuai dengan era modern, dan peningkatan kemudahan akses dan distribusi bahan pelajaran. Diharapkan bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar karena tugas-tugas yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan Wizer.me, teknologi integrasi dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien. Dengan menggunakan platform digital, guru dapat dengan mudah membuat, mengubah, dan mengirimkan lembar kerja kepada siswa mereka. Selain itu, siswa akan memperoleh keterampilan kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang sangat penting di era modern melalui platform digital.

Penelitian ini menawarkan solusi permasalahan pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan dengan melakukan pelatihan terhadap guru tentang bagaimana menggunakan Wizer.me untuk membuat lembar kerja interaktif serta implementasi dan evaluasinya. Langkah pertama yang penting adalah mengajari guru cara membuat lembar kerja yang menggabungkan berbagai elemen seperti video, gambar, dan pertanyaan berbasis keterampilan. Pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan diharapkan menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital dengan penerapan LKS berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dan dilakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur efektivitas dan dampaknya terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa dan hasil belajar.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan teknologi telah menjadi fokus utama. Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis teknologi menjadi salah satu alat yang semakin banyak digunakan. LKS tradisional yang biasanya berupa lembaran kertas berisi latihan dan tugas, telah berubah menjadi lembar kerja interaktif yang tersedia online melalui platform seperti Wizer.me. Studi menunjukkan bahwa lembar kerja berbasis teknologi berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Melalui penelitian ini menekankan bahwa interaktif dalam LKS menjadi komponen yang sangat penting karena diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jones et al. (2020), menyatakan bahwa penggunaan LKS interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa sebesar 30% dibandingkan dengan LKS konvensional. Karena dengan adanya interaksi pembelajaran siswa maka proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Smith (2019) menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan platform seperti Wizer.me, dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dalam studinya, Smith menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan LKS interaktif menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam pemahaman konsep-konsep kunci dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode tradisional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan LKS interaktif untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan menarik, serta menyediakan umpan balik langsung kepada siswa.

Williams dan Brown (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan LKS interaktif lebih cenderung menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Studi ini menunjukkan bahwa LKS interaktif dapat memberikan tantangan yang lebih kompleks dan beragam kepada siswa, yang mendorong mereka untuk berpikir lebih dalam dan mengembangkan keterampilan

analitis. Williams dan Brown juga menekankan bahwa LKS interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, yang memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

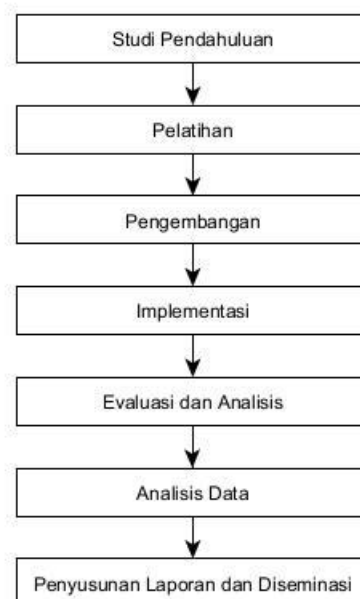
Taylor et al. (2018) menunjukkan bahwa guru yang menggunakan teknologi dalam pengajaran melaporkan peningkatan efektivitas pengajaran dan kepuasan siswa. Dalam penelitian ini, Taylor dan rekan-rekannya menemukan bahwa penggunaan teknologi, termasuk LKS interaktif, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efisien. Guru juga melaporkan bahwa siswa mereka lebih puas dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi, yang tercermin dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Penggunaan Wizer.me sebagai platform untuk membuat LKS interaktif menawarkan berbagai keunggulan (Safitri et al, 2022). Menurut situs resmi Wizer.me, platform ini memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat dan membagikan LKS yang mencakup berbagai elemen interaktif seperti video, gambar, dan pertanyaan berbasis keterampilan (Sobri et al, 2023).. Fitur-fitur ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Wizer.me, 2023).

Dalam konteks pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan, penggunaan LKS berbasis teknologi melalui Wizer.me diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi, seperti rendahnya keterlibatan siswa dan keterbatasan interaksi dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan menyediakan pelatihan penggunaan Wizer.me kepada guru, serta mengembangkan dan mengimplementasikan LKS interaktif, diharapkan pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan dapat menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital

### 3. METODE PELAKSANAAN

Permasalahan pengabdian di SMA Swasta Nurani Medan dengan pemanfaatan Model LKS berbasis teknologi melalui platform Wizer.me. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan

Tahapan yang dilakukan pada gambar 1 adalah meliputi Studi Pendahuluan: Tahap awal akan dilakukan studi pendahuluan untuk memahami secara mendalam masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Studi ini akan mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, serta evaluasi potensi pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pelatihan Penggunaan Wizer.me: Guru-guru di SMA Swasta Nurani Medan akan diberikan pelatihan tentang cara menggunakan platform Wizer.me untuk membuat LKS interaktif. Pelatihan ini akan mencakup pengenalan fitur-fitur Wizer.me, teknik pembuatan LKS yang menarik, dan praktik penggunaan dalam konteks pembelajaran. Pengembangan LKS Berbasis Teknologi: Guru-guru akan dibimbing dalam pengembangan LKS berbasis teknologi menggunakan platform Wizer.me. Mereka akan diberikan panduan dan contoh-contoh pembuatan LKS yang interaktif dan sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan pembelajaran siswa di SMA Swasta Nurani Medan. Implementasi dalam Pembelajaran: Setelah LKS berbasis teknologi selesai

dikembangkan, mereka akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru akan menggunakan LKS ini sebagai salah satu alat pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

**Evaluasi dan Analisis:** Dilakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan LKS berbasis teknologi dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Data akan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengevaluasi persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan LKS interaktif. **Analisis Data:** Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi dampak penggunaan LKS berbasis teknologi dalam pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Analisis ini akan melibatkan teknik-teknik statistik dan pengolahan data untuk mengidentifikasi pola-pola dan tren yang relevan. **Penyusunan Laporan dan Diseminasi.**

Melalui tahapan-tahapan tersebut, diharapkan dapat tercapai pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan LKS berbasis teknologi dalam meningkatkan pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di masa depan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini telah menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Berikut adalah beberapa hasil utama yang ditemukan:

1. **Kebutuhan Guru dan Siswa:** Melalui wawancara dan kuesioner, diketahui bahwa terdapat kebutuhan yang beragam di antara guru dan siswa. Guru mengungkapkan kebutuhan akan alat bantu pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sementara siswa menyatakan keinginan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (gambar 2).
2. **Tantangan dalam Pembelajaran:** Guru menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran, termasuk rendahnya keterlibatan siswa, keterbatasan interaksi dalam pembelajaran jarak jauh, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Siswa juga mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep-konsep pembelajaran dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional.
3. **Potensi Pemanfaatan Teknologi:** Meskipun demikian, terdapat kesadaran akan potensi pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dan siswa menyadari bahwa teknologi dapat menjadi alat yang berguna dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.



**Gambar 2.** Studi Pendahuluan dengan Kepala Sekolah SMA Swasta Nuraini

Hasil studi pendahuluan ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Guru dan siswa menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran, termasuk rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam bentuk Model LKS berbasis teknologi melalui platform Wizer.me menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Dengan menggunakan Wizer.me, guru dapat dengan mudah membuat LKS yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena materi disajikan secara visual dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Selain itu, penggunaan teknologi juga memungkinkan adanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, bahkan dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, pemanfaatan Model LKS berbasis teknologi melalui platform Wizer.me merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Diperlukan komitmen bersama dari semua pihak terkait untuk mendukung implementasi ini, serta evaluasi berkala untuk memastikan keberlanjutan dan kesuksesan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

#### **4.2 Pelatihan**

Pelatihan tentang penggunaan platform Wizer.me untuk membuat LKS interaktif telah berhasil dilaksanakan dengan partisipasi guru-guru di SMA Swasta Nurani Medan (gambar 3). Berikut adalah beberapa hasil utama dari pelatihan tersebut:

1. **Pemahaman tentang Fitur-fitur Wizer.me:** Guru-guru telah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fitur-fitur yang tersedia di platform Wizer.me. Mereka telah belajar cara menggunakan fitur-fitur seperti pembuatan soal pilihan ganda, menjawab secara langsung, menyisipkan gambar dan video, serta menambahkan instruksi tambahan.
2. **Teknik Pembuatan LKS yang Menarik:** Guru-guru telah dilatih dalam teknik-teknik pembuatan LKS yang menarik dan efektif. Mereka telah mempelajari strategi untuk menyusun tata letak yang menarik, memilih gambar dan video yang relevan, serta merancang soal-soal yang memicu pemikiran kritis dan kreativitas siswa.
3. **Praktik Penggunaan dalam Konteks Pembelajaran:** Selain itu, guru-guru juga telah diberikan kesempatan untuk berlatih menggunakan platform Wizer.me dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Mereka telah mencoba membuat LKS untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas, serta mempraktikkan cara menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.



**Gambar 3.** Pelatihan tentang penggunaan platform Wizer.me

Pelatihan penggunaan Wizer.me merupakan langkah yang penting dalam mempersiapkan guru-guru di SMA Swasta Nurani Medan untuk mengimplementasikan Model LKS berbasis teknologi dalam pembelajaran mereka (kaliappen, 2021). Dengan pemahaman yang mendalam tentang fitur-fitur Wizer.me dan teknik pembuatan LKS yang menarik, guru-guru memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, praktik penggunaan dalam konteks pembelajaran sehari-hari memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk menguji dan mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan platform Wizer.me. Dengan demikian, mereka dapat lebih siap dan percaya diri dalam menerapkan Model LKS berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pelatihan ini juga merupakan langkah awal dalam membangun budaya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Dengan adanya dukungan dan kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak sekolah, diharapkan pemanfaatan Model LKS berbasis teknologi melalui platform Wizer.me dapat menjadi bagian integral dari pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif di SMA Swasta Nurani Medan.

#### **4.3 Pengembangan LKS Berbasis Teknologi**

Proses pengembangan LKS berbasis teknologi menggunakan platform Wizer.me telah berlangsung dengan baik, dengan hasil sebagai berikut:

1. **Pengembangan LKS yang Interaktif:** Guru-guru telah dibimbing dalam pembuatan LKS yang interaktif menggunakan fitur-fitur yang tersedia di platform Wizer.me. Mereka telah berhasil mengintegrasikan elemen-elemen interaktif seperti soal-soal interaktif, video pembelajaran, gambar ilustratif, dan pertanyaan reflektif ke dalam LKS mereka (gambar 4).
2. **Penggunaan Panduan dan Contoh-contoh:** Guru-guru telah menerima panduan dan contoh-contoh pembuatan LKS yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa di SMA Swasta Nurani Medan. Panduan ini membantu mereka dalam merancang dan menyusun LKS dengan lebih efektif dan efisien.
3. **Kesesuaian dengan Kurikulum:** Setiap LKS yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMA Swasta Nurani Medan. Guru-guru telah memastikan bahwa materi pembelajaran yang disajikan dalam LKS sesuai dengan standar kompetensi dan materi pembelajaran yang ditetapkan.



**Gambar 4.** Pendampingan terhadap pengembangan LKS berbasis Teknologi

Pengembangan LKS berbasis teknologi merupakan langkah penting dalam mengadaptasi metode pembelajaran tradisional ke dalam konteks pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Melalui bimbingan dan panduan yang diberikan, guru-guru telah berhasil mengembangkan LKS yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di SMA Swasta Nurani Medan. Integrasi elemen-elemen interaktif dalam LKS, seperti soal-soal interaktif dan video pembelajaran, memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan beragam. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik. Kesesuaian LKS dengan kurikulum yang berlaku merupakan hal yang sangat penting. Dengan memastikan bahwa materi pembelajaran dalam LKS sesuai dengan standar kompetensi dan materi pembelajaran yang ditetapkan, guru dapat memastikan bahwa pembelajaran yang disampaikan kepada siswa relevan dan bermanfaat.

#### **4.4 Implementasi LKS Berbasis Teknologi**

Setelah LKS berbasis teknologi selesai dikembangkan, dilakukan implementasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan hasil sebagai berikut:

1. **Penggunaan LKS dalam Pembelajaran:** Guru-guru telah mengimplementasikan LKS yang telah dikembangkan sebagai salah satu alat pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa. LKS digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti pembelajaran di kelas, tugas mandiri, dan ulangan.
2. **Peningkatan Interaksi dan Keterlibatan:** Penggunaan LKS berbasis teknologi telah meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa. Siswa aktif berpartisipasi dalam mengerjakan tugas-tugas interaktif dalam LKS, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah.
3. **Peningkatan Minat dan Motivasi:** Siswa menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dalam pembelajaran melalui penggunaan LKS yang menarik dan interaktif. Mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar.

Implementasi LKS berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan langkah penting dalam menerapkan konsep pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di SMA Swasta Nurani Medan. Melalui penggunaan LKS, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Penggunaan LKS juga telah berhasil meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik melalui mengerjakan tugas-tugas interaktif dalam LKS maupun melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Selain itu, penggunaan LKS juga telah membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif dan menarik telah berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan LKS berbasis teknologi telah membawa dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan.

#### **4.5 Evaluasi dan Analisis Efektivitas Penggunaan LKS Berbasis Teknologi**

Evaluasi terhadap efektivitas penggunaan LKS berbasis teknologi dilakukan melalui berbagai metode, termasuk observasi, wawancara, dan kuesioner (gambar5).



**Gambar 5.** Proses Evaluasi kepada Guru SMA Swasta Nurani Medan

Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan LKS berbasis teknologi. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan LKS berbasis teknologi. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran.
2. Peningkatan Hasil Belajar: Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan LKS berbasis teknologi. Nilai ujian dan tugas-tugas siswa cenderung meningkat, menunjukkan bahwa penggunaan LKS telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterampilan akademik siswa.
3. Persepsi Guru dan Siswa: Mayoritas guru dan siswa menyatakan persepsi yang positif terhadap penggunaan LKS berbasis teknologi. Mereka merasa bahwa penggunaan LKS telah membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

**Tabel 1.** Tabel Perhitungan Persentasi Kenaikan dan Penurunan

| Hasil Angket Guru/Indikator | Persentase Angket Hasil Kegiatan |         | Persentase Peningkatan/ Penurunan (%) |
|-----------------------------|----------------------------------|---------|---------------------------------------|
|                             | Sebelum                          | Setelah |                                       |
| Sangat Paham                | 13%                              | 25%     | Meningkat Sebesar 92,30%              |
| Paham                       | 16%                              | 23%     | Meningkat Sebesar 43,75%              |
| Kurang Paham                | 34%                              | 24%     | Menurun Sebesar 41,66%                |
| Tidak Paham                 | 38%                              | 28%     | Menurun Sebesar 35,71%                |



**Gambar 6.** Grafik pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan PKM

Evaluasi dan analisis data menunjukkan bahwa penggunaan LKS berbasis teknologi telah berhasil dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di SMA Swasta Nurani Medan. Data yang dikumpulkan melalui berbagai metode menunjukkan bahwa penggunaan LKS telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dari perspektif guru maupun siswa.



**Gambar 5.** Pelatihan dan Pendampingan kepada Guru SMA Swasta Nurani Medan

## 5. KESIMPULAN

Pemanfaatan Model LKS berbasis teknologi melalui platform Wizer.me telah membawa dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan. Melalui proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi, terlihat bahwa penggunaan LKS interaktif telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar mereka, serta memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Persepsi positif dari guru dan siswa juga mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah diterima dengan baik dan dianggap bermanfaat. Oleh karena itu, langkah-langkah selanjutnya harus difokuskan pada upaya pemeliharaan dan pengembangan lebih lanjut terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan, guna memastikan kelangsungan dan peningkatan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

## 6. ACKNOWLEDGEMENTS

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada LPPM Politeknik Gihon atas dukungan dan bantuan yang diberikan dalam penelitian ini. Kontribusi dan bimbingan yang diberikan oleh LPPM Politeknik Gihon telah sangat berharga dalam memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini. Dengan bantuan mereka, kami dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif menggunakan teknologi, yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pembelajaran di SMA Swasta Nurani Medan

## DAFTAR PUSTAKA

- Jones, A., Smith, B., Williams, C., & Brown, D. (2020). The impact of interactive technology-based worksheets on student participation: A study in secondary schools. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-58.
- 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), 1028-1037.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.
- Sari, P. P., & MZ, Z. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 269-276.
- 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: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-29.
- Smith, B. (2019). Enhancing conceptual understanding through technology integration: A case study of Wizer.me platform. *Educational Psychology Review*, 25(3), 301-315.
- Williams, C., & Brown, D. (2021). Interactive worksheets and critical thinking skills: A comparative study. *Journal of Interactive Learning Research*, 32(1), 78-92.
- Taylor, E., Jones, F., Smith, K., & Brown, L. (2018). The impact of technology integration on teaching effectiveness and student satisfaction: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 40(4), 589-602