

***Workshop On Preparing Interactive Worksheets Using The Liveworksheets
Application For Rantau Kasih State Elementary School Teachers, Muara Kelingi
District, Musi Rawas Regency***

***Workshop Penyusunan LKPD Interaktif Menggunakan Aplikasi Liveworksheets
Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Rantau Kasih Kecamatan Muara Kelingi
Kabupaten Musirawas***

Lucy Asri Purwasi^{1*}, Rani Refianti², Denny Alfian³

Universitas PGRI Silampari^{1,2}, Politenik Negeri Sriwijaya Palembang³

asripurwasi@gmail.com¹

Disubmit : 6 Oktober 2023, Diterima : 16 Januari 2024, Terbit: 16 Mei 2024

ABSTRACT

The aim of this activity is to improve teachers' understanding and skills in compiling interactive LKPD using the liveworksheets application. The subjects or partners in this activity were all 10 Rantau Kasih Elementary School teachers. The methods used consist of lectures, practice, demonstrations and discussions. Data is collected based on questionnaires and assignments that will be given to participants after participating in the activity. Questionnaire data on participants' understanding and satisfaction, namely related to the content of the material, delivery of the material and practical activities. Participants' skill data is assessed from 3 stages, namely preparation/planning, manufacturing process and product results. Data will be analyzed using a descriptive quantitative approach with percentages. Based on the results of data analysis, it was found that the teachers' understanding and knowledge of the content of activity material was 91.25% with very good criteria, the method of delivering the material was 95.64% with very good criteria and practical activities were 97.5% with very good criteria. Furthermore, the skills of the teachers can be seen from the results of the product assessment at the preparation stage of 82.5% with very good criteria, the manufacturing process stage of 82.5% with very good criteria and the final product assessment of 85% with very good criteria.

Keywords: Workshop, LKPD, Interactive, Liveworksheets

ABSTRAK

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam menyusun LKPD Interaktif menggunakan aplikasi liveworksheets. Subjek atau mitra dalam kegiatan ini adalah seluruh guru SD Negeri Rantau Kasih yang berjumlah 10 orang. Metode yang digunakan terdiri dari ceramah, praktik, demonstrasi dan diskusi. Data terkumpul berdasarkan lembar kuisioner dan tugas yang akan diberikan kepada para peserta setelah mengikuti kegiatan. Data kuisioner pemahaman dan kepuasan para peserta, yakni berkaitan dengan isi materi, penyampaian materi dan kegiatan praktik. Data keterampilan peserta dinilai dari 3 tahapan, yakni persiapan/perencanaan, proses pembuatan dan hasil produk. Data akan dianalisis melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh pemahaman dan pengetahuan para guru terhadap isi materi kegiatan sebesar 91,25% dengan kriteria sangat baik, cara penyampaian materi sebesar 95,64% dengan kriteria sangat baik dan kegiatan praktik sebesar 97,5% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya keterampilan para guru dapat dilihat dari hasil penilaian produk pada tahap persiapan sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik, tahap proses pembuatan sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik serta penilaian hasil produk akhir sebesar 85% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: Workshop, LKPD, Interaktif, Liveworksheets

1. Pendahuluan

Inovasi pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) sangat mendukung optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Teknologi bermanfaat sangat

besar dalam dunia pendidikan, yaitu sebagai wadah untuk melakukan pencarian literasi-literasi untuk penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran (Putri, 2018). Pemanfaatan ICT dalam bidang pendidikan dianggap lebih efektif dan efisien, optimal, menarik, dan dapat menstimulus kreativitas siswa (Purwanti & Krisnadi, 2017). Kemajuan pendidikan di era digital sangat berkembang pesat, salah satunya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang tidak hanya dinikmati oleh sekelompok orang dewasa saja, namun anak tingkat sekolah dasar juga bisa menikmatinya (Kezia, 2021).

Penggunaan TIK sudah mulai diperkenalkan dari pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi, hal ini ditandai dengan diadakannya pembelajaran komputer sebagai mata pelajaran di kelas. Sehingga para pendidik sudah selayaknya menghadirkan dan mengkolaborasi proses pembelajaran di kelas berbasis ICT. Adanya ICT di kelas, di sekolah, dan di rumah memiliki potensi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar dan berinteraksi langsung dengan media yang digunakan (Wangge, 2020). Selain itu ICT sebagai salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik serta memiliki dampak peningkatan kompetensi yang dicapai (kognitif, afektif dan psikomotorik)(Nasrulloh & Ismail, 2017).

Salah satu bahan ajar yang biasa digunakan dalam membantu guru memfasilitasi aktivitas pembelajaran di kelas, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk membantu para guru dalam melatih keterampilan siswa dalam menemukan konsep-konsep melalui langkah kerja maupun permasalahan yang disediakan beserta dilengkapi dengan teknik penilaiannya (Purwasi & Fitriyana, 2020). LKPD cetak dapat dioptimalkan dengan bantuan teknologi, dimana LKPD cetak dapat beralih fungsi menjadi LKPD interaktif (Nurlaila et al., 2022). Dalam transformasi itu LKPD cetak bisa digantikan fungsinya dengan LKPD interaktif agar materi pelajaran bisa lebih hidup, lebih mendalam serta dapat meningkatkan daya inovasi dan menambah kreativitas siswa serta dapat diakses melalui perangkat elektronik (Lathifah et al., 2021). Pengembangan LKPD interaktif dapat dirancang semenarik mungkin dari berbagai segi tampilan, visualisasi, isi, maupun kepraktisannya serta dapat diakses secara online (Amalia et al., 2022). Salah satu situs online gratis yang digunakan untuk membuat atau menyusun LKPD interaktif adalah Liveworksheetss. Situs ini bisa diakses di www.liveworksheets.com

Liveworksheets adalah platform dalam bentuk situs web yang menyediakan layanan kepada pendidik untuk dapat menggunakan E-LKPD yang tersedia dan membuat E-LKPD sendiri menjadi interaktif secara online (Fauzi et al., 2021). Kelebihan aplikasi *liveworksheetss* untuk siswa, yaitu dapat memotivasi belajar karena di dalamnya tersedia berbagai fitur yang lucu, sehingga anak semangat dalam mengerjakannya, sedangkan untuk guru aplikasi *liveworksheets* dapat langsung mengoreksi secara otomatis (Nurbayani et al., 2021). Penggunaan aplikasi *liveworksheets* cocok untuk pelajar karena bersifat interaktif dan memotivasi siswa, sedangkan bagi guru dapat menghemat waktu dan kertas. Siswa dapat mengerjakan LKS secara online dan mengirimkan jawaban mereka kepada guru secara online (Farman et al., 2021). Proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar akan menjadi berkualitas dan bermakna, apabila guru memaksimalkan proses pembelajaran dengan menerapkan dan memanfaatkan TIK (Huda, 2020).

Mitra yang dijadikan target dalam *workshop* ini adalah SD Negeri Rantau Kasih, dimana jumlah seluruh tenaga pengajarnya adalah 9 orang dan jumlah seluruh peserta didiknya seluruh jenjang kelas 1 hingga 6 berjumlah berkisar 104 orang dengan jumlah siswa laki-laki 57 orang dan siswa perempuan 47 orang. Dari segi sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai, ketersediaan listrik di masing-masing kelas sudah ada. Sehingga hal ini tidak membatasi para guru dalam menggunakan media atau bahan ajar yang menggunakan teknologi untuk dihadirkan di kelas. Namun, untuk *acces* sinyal yang memang masih minim, hanya bisa digunakan di ruang kepala sekolah saja. Hal ini tentu tidak membatasi semangat para guru untuk mencoba dan

berlatih dalam mengikut pelatihan maupun lokakarya yang dilaksanakan dari kegiatan sekolah penggerak. Apalagi sekolah SD Negeri Rantau Kasih termasuk ke dalam salah satu bagian dari anggota sekolah penggerak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan ke Sekolah Dasar Negeri Rantau Kasih diperoleh kondisi mitra, yaitu 1) Keterbatasan dan ketersediaan sumber belajar yang memadai. Para guru hanya menggunakan buku cetak yang sudah tersedia sebelumnya dari sekolah; 2) Guru tidak pernah mengembangkan bahan ajar sendiri maupun mandiri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, terutama dalam menyusun dan mengembangkan LKPD Interaktif. Hal ini dipengaruhi juga dengan minimnya keterampilan membuat dan mendesain LKPD interaktif diberbagai website pendukung; dan 3) belum pernah sebelumnya dilakukan pelatihan dalam mendesain LKPD interaktif berbantuan aplikasi *liveworksheets* dalam mensuport pembelajaran abad 21.

Selain itu juga penelitian relevan yang dilakukan terkait aplikasi *worksheets* pada proses pembelajaran Widiyani & Pramudiani (2021) menyatakan melalui LKPD berbasis aplikasi *liveworksheets* peserta didik tidak merasa bosan dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut materi yang diberikan. Daryanto et al. (2022) menunjukkan bahwa motivasi peserta didik mengalami peningkatan melalui pemanfaatan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Selanjutnya Sigit et al. (2023) menyatakan pengembangan LKPD berbasis *liveworksheets* dapat melatih kreativitas siswa kelas V sekolah dasar. Sehingga berdasarkan analisis permasalahan diperlukan kegiatan atau pelatihan untuk para guru dalam bentuk *workshop* penyusunan LKPD interaktif menggunakan aplikasi *liveworksheetss*.

2. Metode

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada guru Sekolah Dasar Negeri Rantau Kasih pada tanggal 27 s.d 29 September 2023. Kegiatan PKM terlebih dahulu berkoordinasi dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri Rantau Kasih, yaitu Bapak Suseno, S.Pd dan melakukan analisis permasalahan untuk memperoleh data awal kegiatan. Metode kegiatan PKM ini meliputi ceramah, praktek dan diskusi. Secara rinci metode yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah dimulai dengan membahas pengenalan aplikasi *liveworksheets*, desain LKPD interaktif pada aplikasi pendukung, pembuatan akun untuk guru maupun siswa, dan teknik membuat soal latihan seperti *drag and drop*, *join with arrows*, pilihan ganda, isian singkat dan essay, dan video pembelajaran.
2. Metode praktek dan demonstrasi, yaitu mempraktekan dan mendemonstrasikan langsung penggunaan fitur-fitur yang ada pada *liveworksheets*. Sebelumnya para guru akan diminta untuk menyiapkan draft LKPD yang telah didesain dalam bentuk pdf.
3. Metode diskusi selama *workshop* untuk membahas keterbatasan dan kesulitan para guru dalam menggunakan aplikasi *liveworksheets*.

Adapun tahapan pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini dapat dilihat pada Gambar 1 adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan *Workshop* Penggunaan Aplikasi *liveworksheets*

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut :

Tahap 1, Observasi awal dan analisis permasalahan

- a. Observasi awal dan analisis permasalahan dilakukan untuk memperoleh data awal terkait kebutuhan para mitra. Selanjutnya tim berkoordinasi langsung dengan Kepala Sekolah SD Negeri Rantau Kasih untuk mengkonfirmasi bahwa akan dilakukan kegiatan *workshop* selama 3 hari dengan target sasaran seluruh guru SD Negeri Rantau Kasih. Sekaligus observasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah Bapak Suseno, S, Pd dan salah satu guru terkait proses pembelajaran yang berjalan selama ini di kelas dan pengetahuan terkait pembelajaran yang mengadaptasi teknologi informasi dan komunikasi serta pengalaman dalam mendesain LKPD interaktif.

Tahap 2, Pengembangan materi pelatihan

Pengembangan dan penyusunan materi pelatihan sebagai sarana membantu dan memfasilitasi guru SD Negeri Rantau Kasih Lubuklinggau dalam mengikuti *workshop*. Penyusunan materi dalam bentuk modul panduan penggunaan aplikasi *worksheet*.

Tahap 3, *Workshop* penggunaan aplikasi *liveworksheets*

Pada tahapan pelatihan dimulai dengan terlebih dahulu memberikan materi pengenalan aplikasi *liveworksheets*, dilanjutkan dengan demontrasi dan praktek langsung penggunaan aplikasi *liveworksheets*.

Tahap 4, Pendampingan langsung peserta *workshop*

Pendampingan kepada para peserta *workshop* dilakukan dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam menyusun LKPD Interaktif menggunakan aplikasi *liveworksheets*. Para peserta kegiatan diminta untuk mempersiapkan terlebih dahulu draft LKPD yang sudah didesain. Hal ini agar bisa langsung diupload dan didesain pada aplikasi *liveworksheets*.

Tahap 5, monitoring dan evaluasi

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan selalu memberikan motivasi pada guru SD Negeri Rantau Kasih untuk mendesain secara mandiri LKPD interaktif menggunakan berbagai aplikasi pendukung salah satunya dengan *liveworksheets* dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Evaluasi kegiatan PKM dilakukan dengan memberikan instrumen angket respon atau kuesioner guru terkait pemahaman dan kepuasan para peserta dalam mengikuti kegiatan ini. Selain itu memberikan lembar tugas untuk melihat keterampilan dan kreativitas para guru dalam mendesain LKPD interaktif.

Tahap 6, analisis data dan pelaporan kegiatan

Angket respon peserta kegiatan, yaitu berkaitan dengan indikator isi materi, penyampaian materi dan kegiatan praktik yang diadaptasi dari (Pratama et al., 2021; Fahminnansih et al., 2021). Sedangkan untuk penilaian keterampilan peserta dalam menyelesaikan produk terdiri dari 3 tahap, yaitu Perencanaan/persiapan, proses/pembuatan dan penilaian/pelaporan (Pinilih et al., 2013; Mubarikah & Sylvia, 2021). Skoring pada instrumen menggunakan skala Likert, minimal 1 sampai dengan maksimal 4. Data akan dianalisis melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan persentase. Selanjutnya data dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria tingkat pemahaman dan keterampilan peserta diperoleh hasil berikut pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pemahaman dan Keterampilan Peserta

Persentase	Kriteria
81,26% – 100%	Sangat Baik
62,51% – 81,25%	Baik

43,76 % – 62,50 %	Cukup
25,00 % – 43,75 %	Kurang

(Fuada et al., 2020)

3. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 27-29 September 2023 di Ruang Kelas SD Negeri Rantau Kasih. Peserta kegiatan berjumlah 10 orang yang sudah termasuk Kepala Sekolah, Guru Kelas dan Operator. Pemateri dalam kegiatan PKM ini adalah dosen Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau yang dibantu oleh 3 orang mahasiswa.

Pada tanggal 1 Agustus 2023 dilakukan observasi awal dan analisis permasalahan kepada Kepala sekolah dan perwakilan guru kelas SD Negeri Rantau Kasih. Sehingga diperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana sudah cukup memadai dalam memfasilitasi para guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas. Aliran listrik sudah tersedia di masing-masing kelas, akses internet yang belum optimal karena mengingat sekolah mitra merupakan sekolah terjauh yang ada di kecamatan muara kelingi. Namun, hal ini tidak membatasi para guru untuk mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan dalam program sekolah penggerak.



Gambar 2. Observasi Awal SD Negeri Rantau Kasih

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 27-29 September 2023 yang diikuti oleh 10 orang peserta dimulai dengan terlebih dahulu kata sambutan Kepala Sekolah SD Negeri Rantau Kasih, Bapak Suseno, S.Pd menyambut sekali kegiatan ini untuk dilakukan dan memberikan respon positif kegiatan *workshop* ini dilaksanakan dan harapan beliau setelah kegiatan ini para guru akan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain bahan ajar interaktif dengan aplikasi *liveworksheets* ini.



Gambar 3. Kata Sambutan dari Kepala SD Negeri Rantau Kasih

Tahap selanjutnya pemateri memberikan materi pengantar dan cara pengaplikasian fitur yang tersedia. Adapun materi yang diberikan sebagai berikut.

1. Mendesain LKPD semenarik mungkin yang disesuaikan dengan karakteristik siswa;
2. Mengubah file dari microsoft word menjadi dalam bentuk ekstensi PDF, JPEG, atau PNG dengan ukuran maksimum 5 MB;
3. Membuat akun liveworksheets atau register dengan mengunjungi: <https://www.liveworksheets.com>;
4. Kemudian teknik membuat soal latihan agar lebih interaktif seperti *drag and drop*, *join with arrows*, pilihan ganda, isian singkat dan essay, dan menyisipkan video pembelajaran.

Peserta kegiatan terlihat antusias dan tertarik melihat beberapa desain *liveworksheets* yang ditampilkan oleh pemateri. Ada juga peserta yang bertanya langsung terkait *liveworksheet* apakah bisa digunakan untuk diakses siswa di handphone, aplikasi *liveworksheets* dapat digunakan di berbagai perangkat dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik. Penggunaan aplikasi ini pun sangat mudah diakses siswa, selain itu juga dapat memotivasi belajar karena fitur yang menarik perhatian siswa, sedangkan bagi guru LKPD interaktif bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas guru, terutama untuk menyajikan model penilaian yang menarik bagi siswa serta dapat memberikan umpan balik langsung pada siswa (Nirmayani, 2022)



Gambar 4. Para Peserta Memperhatikan Materi Workshop

Pada kegiatan berikutnya pemateri langsung melaksanakan demontsrasi dan praktik langsung. Ada beberapa peserta yang mengalami hambatan sedikit dalam membuat akun di aplikasi *liveworksheets* setelah dibimbing dengan tim semua para guru sudah memiliki akun masing-masing.



Gambar 5. Demonstrasi dan Praktik Langsung

Salah satu tindak lanjut dari kegiatan *workshop* penggunaan aplikasi *liveworksheets* adalah melaksanakan pendampingan yang dilakukan sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas para guru dalam mendesain LKPD Interaktif.



Gambar 6. Pendampingan Mendesain Langsung Bahan Ajar

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan selalu memotivasi dan mengarahkan para guru untuk menyusun bahan ajar secara mandiri agar lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Evaluasi kegiatan PKM dilakukan dengan melihat hasil design LKPD intraktif yang telah dibuat dan selanjutnya memberikan instrumen angket respon atau kuisioner terkait pemahaman dan kepuasan peserta kegiatan setelah mengikuti kegiatan. Serta memberikan lembar tugas penyusunan LKPD Interaktif masing-masing peserta kegiatan.



Gambar 7. Tampilan Hasil Design LKPD Inreaktif Peserta

Berdasarkan hasil tampilan design LKPD yang telah disusun oleh para peserta sudah menunjukkan kreativitas dan keterampilan yang baik. Selanjutnya dilaksanakan analisis data dengan pendekatan kuantitatif data angket kuisioner untuk melihat seberapa jauh persentase pemahaman dan kepuasan para peserta pada kegiatan *workshop* ini. Adapun hasil analisis data kuisioner respon peserta terhadap kegiatan yang dilakukan pada tabel 2. sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta *Workshop* Setelah Kegiatan

No	Pernyataan	Persentase
Isi Materi		
1	<i>Workshop</i> ini menambah wawasan dan motivasi guru dalam menyusun LKPD Interaktif	92,5%
2	Materi padat dan jelas sehingga dapat cukup memberikan pemahaman terkait penggunaan aplikasi <i>liveworksheets</i>	92,5%
3	Fitur pada aplikasi <i>liveworksheets</i> memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar terutama LKPD interaktif	92,5%
4	<i>Workshop</i> ini dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas para guru	87,5%
Total 91,25%		
Penyampaian Materi		
5	Pemateri menguasai materi yang disampaikan, dan menyampaikan materi dengan baik dan mudah dipahami	92,5%
6	Alokasi waktu penyampaian materi efektif dan efisien	92,5%
7	Pemateri mau berdiskusi dan memberikan <i>feedback</i>	97,5%
8	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda	100%
Total 95,63%		
Kegiatan Praktik		
9	Pemateri telah memfasilitasi <i>workshop</i> dengan baik	97,5%
10	Alokasi waktu pelaksanaan praktik <i>workshop</i> sudah memenuhi	97,5%
Total 97,5%		

Adapun hasil analisis data keterampilan peserta dalam menyelesaikan produk LPPD interaktif dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3.

No	Aspek keterampilan yang diamati	Persentase
1	Persiapan/Perencanaan <ul style="list-style-type: none"> Persiapan desain LKPD 	82,5%
2	Proses Pembuatan <ul style="list-style-type: none"> Fitur-fitur yang digunakan Variasi latihan soal yang disajikan 	82,5%
3	Hasil Produk <ul style="list-style-type: none"> Kualitas tampilan LKPD Interaktif Kuantitas soal yang diaplikasikan 	85%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa pemahaman dan kepuasan peserta terhadap isi materi kegiatan sebesar 91,25% dengan kriteria sangat baik, cara penyampaian materi sebesar 95,64% dengan kriteria sangat baik dan kegiatan praktik sebesar 97,5% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya pada tabel 3 menunjukkan keterampilan peserta kegiatan sudah sangat baik terlihat pada masing-masing tahap penyelesaian produk LKPD interaktif, pada tahap persiapan sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik, tahap proses pembuatan sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik serta penilaian hasil produk akhir sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Sehingga kegiatan *workshop* penyusunan LKPD interaktif menggunakan aplikasi

liveworksheets dapat memfasilitasi pemahaman dan keterampilan guru. Sejalan dengan kegiatan ini Fuada & Fajriati (2021) hasil pelatihan *liveworksheets* bagi guru SDN Wiwitan Bandung menunjukkan bahwa guru-guru mampu mengoperasikan *liveworksheets* dengan baik, menumbuhkan kreativitas dan minat untuk terus melakukan pembaruan pembelajaran. Selanjutnya Fauzi et al. (2021) hasil dari pengabdian dapat dikatakan berhasil dilihat dari antusias guru mendengarkan materi dan praktik membuat soal LKPD interaktif. Jenis soal yang berhasil dipraktikkan oleh peserta yaitu jenis soal pilihan ganda, isian singkat, uraian, *join arrow*, *drop down*, *drag and drop*, *check box*, *word search*, dan soal *listening and speaking*. Ariyanti & Yunus (2021) berdasarkan evaluasi hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan guru dalam penyusunan LKPD menggunakan *liveworksheet*, guru-guru mendapatkan manfaat sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu bertambahnya wawasan pengetahuan dan mengembangkan kreativitasnya dalam penyusunan materi.

4. Penutup

Adapun simpulan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1) memfasilitasi pemahaman dan pengetahuan para guru terhadap isi materi kegiatan sebesar 91,25% dengan kriteria sangat baik, cara penyampaian materi sebesar 95,64% dengan kriteria sangat baik dan kegiatan praktik sebesar 97,5% dengan kriteria sangat baik, dan 2) memfasilitasi keterampilan para guru dapat dilihat dari hasil penilaian produk pada tahap persiapan sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik, tahap proses pembuatan sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik serta penilaian hasil produk akhir sebesar 85% dengan kriteria sangat baik.

Daftar Pustaka

- Ariyanti, I., & Yunus, M. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Guru SMP dalam menggunakan *Liveworksheets*. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1397–1407.
- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 319–326.
- Farman, Hali, F., & Rawal, M. (2021). Development of E-LKPD Using Live Worksheets for Online Mathematics Learning during Covid-19. *JME (Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 36–42.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs *Liveworksheets* untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240.
- Fuada, S., & Fajriati, N. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Interaktif menggunakan Aplikasi *Liveworksheet* bagi Guru di SDN Wiwitan Bandung. *Community Empowerment*, 6(11), 2010–2021.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Kezia, P. N. (2021). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2941–2946.
- Mubarikah, R. M., & Sylvia, I. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran Sosiologi untuk Mengukur Keterampilan Siswa SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 39–54.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi *Liveworksheet* Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9–16.
- Pinilih, F. W., Budiharti, R., & Ekawati, E. Y. (2013). Pengembangan Instrumen Penilaian Produk

- Pada Pembelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 1(2), 23–27.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37–50.
- Sigit, D., Sholikhah, O. H., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Liveworksheet untuk Melatihkan Kreativitas Pada Siswa Kelas V SDN 2 Pucangombo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 144–153.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132–141.