

## PELATIHAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS WEB LIVEWORKSHEETS BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Marlinda Mulu<sup>1\*</sup>, Mariana Jediut<sup>2</sup>, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok<sup>3</sup>,  
Fransiska Jaiman Madu<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

[lindamulu@gmail.com](mailto:lindamulu@gmail.com)<sup>1</sup>, [marianajediut90@gmail.com](mailto:marianajediut90@gmail.com)<sup>2</sup>, [rudyantontelok@gmail.com](mailto:rudyantontelok@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[fransiskamadimgr@gmail.com](mailto:fransiskamadimgr@gmail.com)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penggunaan teknologi pembelajaran sejauh ini telah dilakukan oleh guru-guru SMPN 4 Langke Rembong seperti pembuatan video pembelajaran, penggunaan aplikasi WA, penggunaan email dan lainnya. Akan tetapi, teknologi ini dinilai belum memadai untuk memicu siswa aktif dalam proses belajar. Salah satu jenis bahan ajar yang kehadirannya penting adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Akibat pandemi Covid-19, LKPD yang semulanya digunakan langsung dalam proses pembelajaran di kelas, menjadi jarang digunakan. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan pelatihan pengembangan LKPD interaktif dengan bantuan web based liveworksheet.com kepada guru SMPN 4 Langke Rembong sejumlah 39 peserta, dengan rincian 22 guru perempuan dan 17 guru laki-laki. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam mengembangkan LKPD interaktif. Hal ini perlu dilakukan agar LKPD tetap digunakan dan bermanfaat saat proses pembelajaran secara virtual sehingga aktifitas belajar siswa tetap terlihat dan terpantau. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Evaluasi kegiatan dinilai dari terciptanya produk dan evaluasi terhadap tingkat pemahaman guru dalam proses pengembangan LKPD interaktif melalui angket. Hasil kegiatan menunjukkan kelompok guru mata pelajaran berhasil merancang LKPD interaktif. Pengukuran terhadap tingkat pemahaman juga menunjukkan tingkat pemahaman peserta sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut maka LKPD interaktif dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** LKPD Inetraktif; *Liveworksheets*; Pembelajaran *Online*; Guru SMP.

**Abstract:** *The use of learning technology has been carried out by SMPN 4 Langke Rembong teachers such as making learning videos, using WA applications, using email and others. However, this technology is considered inadequate to trigger students to be active in the learning process. One type of teaching materials whose presence is important is worksheet. Due to the COVID-19 pandemic, worksheet which was originally used directly in the learning process in the classroom, is rarely used. Therefore, it is important to conduct interactive worksheet development training with the help of web based liveworksheet.com for 39 participants of SMPN 4 Langke Rembong teachers, where there are 22 female teachers and 17 male teachers. This training aims to increase knowledge and understanding in developing interactive LKPD. This needs to be done so that worksheet can still be used and useful during the virtual learning process so that student learning activities are still visible and monitored. The method of implementing the activities includes planning, preparation, implementation, monitoring and evaluation. Evaluation of activities is assessed from the creation of products and evaluation of the level of understanding of teachers in the process of developing interactive worksheet through a questionnaire. The results of the activity showed that the group of subject teachers succeeded in designing it. The measurement of the level of understanding also shows the level of understanding of the participants by 80%. Based on these results, interactive worksheets can be used by teachers in the learning process.*

**Keywords:** *Interactive Worksheet; Liveworksheets; Online Learning; Middle School Teacher.*



#### Article History:

Received: 25-08-2022

Revised : 05-09-2022

Accepted: 16-09-2022

Online : 17-10-2022



*This is an open access article under the*

*CC-BY-SA license*

## A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 yang telah melanda Indonesia pada sejak Maret 2020, dan telah melumpuhkan banyak sektor penting. Salah satu aspek kehidupan yang terpengaruh adalah aspek pendidikan. Meski demikian, pemerintah Indonesia, dalam hal ini Kemendikbud sedang mengupayakan segala cara agar proses pembelajaran di bidang pendidikan tetap berjalan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 pada tanggal 24 Maret Tentang “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID”. Surat Edaran tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dengan tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran jarak jauh menjadi satu-satunya solusi saat ini dalam menghadapi pandemi Covid-19.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung secara *synchronous* dengan bantuan jaringan internet, media elektronik dan *Platform* Media Sosial lain yang dapat dimanfaatkan. Pembelajaran online sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, dan perangkat lunak (Basilaia & Kvavadze, 2020). Beberapa aplikasi yang dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran online adalah Whatsapp, google classroom, kelas cerdas, quipper dan zenius (Abidah, et al., 2020). Penelitian menunjukkan aplikasi yang paling sering digunakan guru dalam proses pembelajaran secara virtual adalah google classroom, WhatsApp, zoom meeting (Nilam et al., 2020), google form, google meet (Assidiqi & Sumarni, 2020). Selain itu hasil penelitian terdahulu menunjukkan sebagian besar siswa menggunakan *WhatsApp* sebagai media saat pembelajaran daring (Fauzy & Nurfauziah, 2021).

Perubahan pola dan mekanisme pembelajaran akibat pandemi Covid-19, menuntut setiap guru dan siswa agar mampu menyesuaikan diri. Pembelajaran yang semulanya berlangsung secara *asynchronous* (tatap muka di sekolah), kini diubah melau jejaring dan media sosial tertentu. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup (Herliandry, et al., 2020). *E-learning* termasuk platform pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena peserta didik dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya, sebab ia dapat belajar di mana saja, kapan saja, yang penting tersedia alatnya (Wahyuni, at al., 2020). Penelitian Ntelok et al., (2021), menunjukkan mayoritas orang tua tidak siap mendampingi anak belajar dari rumah, hal ini terjadi karena kurangnya arahan dari guru selama proses belajar online serta ketidaktahuan orang tua terhadap penggunaan teknologi. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran di kelas.

Ditengah proses penyesuaian yang dilakukan guru dan siswa, juga terjadi kendala yang mengganggu dan menghambat proses pembelajaran tersebut. Kendala umum yang di alami siswa selama pembelajaran daring didominasi jaringan internet yang tidak memadai dan memori HP yang penuh juga terbatasnya ruang interaksi dengan guru (Fauzy & Nurfauziah, 2021). Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai isi belajar online, tantangan pertemuan yang tidak secara fisik, termasuk monotonnya suasana pembelajaran yang disebabkan oleh kondisi lingkungan yang tidak memadai dan kegiatan praktis yang tidak memadai, yang akhirnya mengurangi efek dari kelas tatap muka secara langsung (Laar et al., 2021).

Masalah atau kendala yang terjadi juga tidak hanya terbatas dengan kurangnya interaksi serta keaktifan siswa tetapi juga pada hasil pembelajaran. Terdapat perbedaan hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran luring dengan hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran daring, dan pembelajaran IPA secara luring lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran IPA secara daring (Ekantini, 2020) Selain itu, pada pembelajaran daring, siswa tidak mengerjakan atau terlambat mengumpulkan tugas karena merasa terbebani dengan banyaknya jumlah tugas yang harus dikerjakan bersamaan dengan kewajiban mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar di kelas (Wandini & Lubis, 2021).

Hal yang sama juga dialami oleh guru dan siswa di SMP 4 Langke Rembong. Berdasarkan hasil observasi awal guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan metode daring. Menurut guru, pengerjaan tugas siswa juga dinilai seadanya, dengan cara menyalin dari temannya sehingga dalam satu kelas hampir tidak ditemukan perbedaan. Selanjutnya, siswa juga terbiasa menunda pengerjaan kuis dengan karena waktu pengerjaan hanya disampaikan secara manual dan bukan bersifat otomatis pada aplikasi. Masalah lain juga adalah kesulitan siswa memahami konsep penting dan krusial dalam berbagai bidang ilmu (mata pelajaran), sehingga sebagian siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan tugas atau pun kuis yang diberikan guru. Oleh karena itu perlu dikembangkan dan diterapkan metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, maka perlu adanya solusi untuk menyelesaikan sebagian persolan yang dialami guru dan siswa di SMP Negeri 4 Langke Rembong. Agar tercipta pembelajaran efisien dan efektif, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya baik berupa lembar kerja maupun keterampilan siswa (Safitri, 2022). Salah satu cara yang dapat diterapkan dalam pembelajaran online adalah dengan mengembangkan LKPD interaktif berbasis web [liveworksheets.com](https://www.liveworksheets.com).

Keuntungan menggunakan LKPD adalah memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, bagi peserta didik akan belajar mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis (Rahmadani et al., 2021). LKPD interaktif merupakan transformasi dari LKPD cetak. 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. Guru dapat beralih dari LKPD printout menjadi LKPD menggunakan liveworksheet (Ariyanti & Yunus, 2021). LKPD interaktif dapat dikembangkan dengan dukungan penggunaan ICT (Andyny & Panggabean, 2021). LKPD yang interaktif adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi (Herawati & Gulo, 2016).

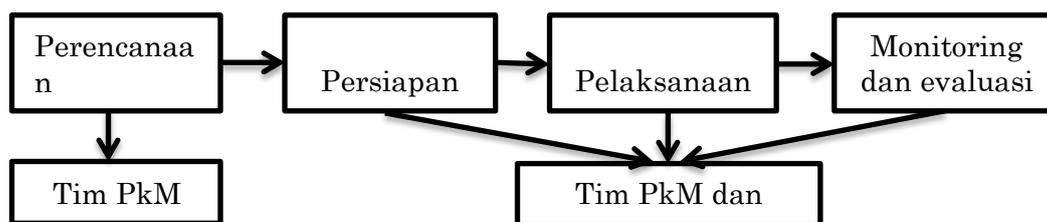
Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada ujicoba tahap *field test* terhadap keefektifan prototype III LKPD interaktif diperoleh rata-rata nilai N-gain sebesar 0,59 (sedang). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa LKPD interaktif untuk pembelajaran konsep mol yang telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian yang dilakukan Widiyani & Pramudiani (2021), menunjukkan bahwa LKPD berbasis software liveworksheet layak dengan presentase capaian sebesar 75% menurut ahli media, dan 91,75% menurut ahli materi. Hasil uji coba terhadap peserta didik menunjukkan presentase sebesar 73,52% dengan kriteria baik. Simpulan dari penelitian LKPD berbasis software liveworksheet pada materi PPKn pada subtema "Hak" adalah layak dan menarik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bagi siswa kelas V.

Berdasarkan fungsi dan kegunaan LKPD interaktif, maka tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru dalam mengembangkan LKPD interaktif melalui pelatihan pengembangan LKPD interaktif berbasis web based liveworksheets.com bagi guru-guru di SMP Negeri 4 Langke Rembong. Dengan demikian, diharapkan pengembangan LKPD ini menjadi salah satu sumber belajar yang dapat menjadi solusi permasalahan di sekolah dan mendukung proses pembelajaran daring di sekolah.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan PkM dilaksanakan di SMP Negeri 4 Langke Rembong, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, NTT. Pelatihan pengembangan LKPD interaktif menggunakan liveworksheets di SMP Negeri 4 Langke Rembong terdiri dari 4 tahapan, yakni: perencanaan,

persiapan, pelaksanaan serta monitoring dan evaluasi, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan tahapan kegiatan PkM

### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilaksanakan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara kepada guru di SMP Negeri 4 Langke Rembong. Tujuan studi pendahuluan ini untuk mengetahui permasalahan mitra selama menjalankan pembelajaran di masa pandemi covid 19. Hasil studi menunjukkan aktivitas belajar di dalam kelas masih terbatas karena penggunaan LKS/LKPD selama masa pandemi sulit diterapkan.

### 2. Persiapan

Langkah-langkah dalam tahap persiapan meliputi: (a) Koordinasi tim pengabdian. Dalam hal ini tim pengabdian mempersiapkan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan pada proses pelatihan tersebut; (b) Menghubungi mitra dan penentuan jadwal kegiatan. Hal ini dilakukan untuk meminta persetujuan dari mitra agar tim dapat melakukan kegiatan pelatihan pengembangan LKPD interaktif berbasis web liveworksheets. Apabila disetujui, kemudian dilakukan kesepakatan untuk membentuk jadwal kegiatan; dan (c) Persiapan alat dan bahan sebagai perlengkapan kegiatan. Adapun alat dan bahan yang perlu disiapkan dalam kegiatan ini adalah alamat web [liveworksheets.com](https://www.liveworksheets.com), komputer/laptop bagi tim dan guru, wifi/paket data, buku sumber, LKS/LKPD, rancangan lembar evaluasi (latihan soal).

### 3. Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut.

- a. Sosialisasi tentang pentingnya penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran online.

Pada tahap ini, tim menjelaskan tujuan dan manfaat penggunaan LKPD interaktif dalam proses pembelajaran serta tahapan pembuatan LKPD pada *web based liveworksheets.com*.

- b. Praktik pembuatan LKPD interaktif

Pada tahap ini tim dengan mitra secara bersama mempraktikkan cara membuat LKPD interaktif *web based liveworksheets.com*.

#### 4. Monitoring dan Evaluasi

Tahap ini dilakukan oleh tim dan mitra. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dan menyusun rancangan tindak lanjut dari kegiatan tersebut. Evaluasi ini dilakukan dengan menilai respon dan melihat keberhasilan pembuatan LKPD oleh masing-masing guru melalui angket.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Sosialisasi LKPD Interaktif Berbasis Live Worksheets

Keseluruhan kegiatan PkM dari tahap persiapan hingga evaluasi dilaksanakan pada bulan Januari sampai April 2022. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Kegiatan ini diawali dengan tahapan sosialisasi bagi guru-guru di SMP Negeri 4 Langke Rembong yang berjumlah 39 orang.

Sosialisasi ini dibuka oleh Kepala Sekolah, kemudian dilanjutkan dengan pemamaparan materi dari tim PkM. Pemamaparan materi dilakukan dengan tujuan memperkenalkan konsep LKDP interaktif dalam pembelajaran, pentingnya penggunaan LKPD interaktif pada proses pembelajaran online maupun blended learning. Tujuan lainnya adalah memperkenalkan dan memberi informasi mengenai aplikasi atau web based yang dapat digunakan dalam mengembangkan LKPD interaktif terutama liveworksheets.com. Rochma & Majid menjelaskan bahwa teknologi web-based merupakan proses merancang dan mengembangkan sebuah pembelajaran dalam bentuk web (Nurbayani et al., 2021). Selanjutnya menjelaskan manfaat yang diperoleh ketika guru menggunakan dan mengembangkan LKPD interaktif berbasis liveworksheets.com.

Pada kegiatan sosialisasi ini juga dijelaskan gambaran mengenai alat dan bahan yang dibutuhkan selama proses pelatihan dan praktik pengembangan LKPD interaktif berbasis web liveworksheets. Sehingga, menjadi informasi awal bagi guru untuk kegiatan selanjutnya, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Sosialisasi pengembangan LKPD interaktif dan liveworksheets oleh Tim PkM

## 2. Pelatihan dan Praktik Pembuatan LKPD Interaktif

Setelah sebelumnya dilakukan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk pengenalan terhadap LKS/LKPD interaktif dan liveworksheets. Pada pertemuan selanjutnya dilakukan kegiatan pelatihan dan praktik pembuatan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets.com* kepada semua guru di SMP Negeri 4 Langke Rembong, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Proses pelatihan dan praktik pembuatan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*

Kegiatan ini diawali dengan penyampaian materi secara singkat oleh tim PkM mengenai tahap pembuatan LKPD interaktif serta memastikan bahwa semua alat dan bahan yang dibutuhkan telah disiapkan oleh guru. Adapun tahapan dalam mengembangkan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* adalah sebagai berikut; (1) Menyusun LKPD menggunakan Microsoft office work; (2) Mengkonversi LKPD ke bentuk PDF; (3) Membuka alamat web *liveworksheets.com*; (4) Masing-masing peserta pelatihan mendaftarkan diri pada alamat web dengan email yang aktif. Apabila akunnya sudah aktif, maka peserta dapat mulai membuat LKPD di web *liveworksheets.com*; (5) Membuka alamat web *liveworksheets* dan mengupload LKPD dalam bentuk pdf ke web; (6) Mengedit LKPD dengan cara menambahkan video pembelajaran, memasukkan tabel/kotak kerja siswa, menyimpan kunci jawaban dengan fitur/menu yang disediakan; (7) Setelah semua proses edit selesai dilakukan, mengecek kembali hasil LKPD interaktif dari awal sampai akhir dengan mengklik menu *preview*; (8) Menyimpan atau membagikan link LKPD interaktif yang telah dirancang pada siswa atau rekan guru/kepala sekolah; (9) Uji coba LKPD interaktif pada rekan sesama guru, agar memastikan LKPD berfungsi dengan baik; dan (10) Guru dapat membagikan link LKPD interaktif yang telah dirancang kepada siswa dalam proses pembelajaran selanjutnya serta mengembangkan sendiri pada topik pelajaran yang lain, seperti terlihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Tim PkM melakukan pendampingan pada proses pelatihan dan praktik

Pada proses pelatihan dan praktik, diberikan kesempatan kepada perwakilan guru dari setiap kelompok mata pelajaran untuk mempresentasikan hasil rancangan LKPD interaktif untuk dievaluasi dan diperbaiki apabila masih ditemui kekurangan dalam proses pengembangannya. Sehingga, hasil dari kegiatan ini dapat benar-benar bermanfaat dan meningkatkan keterampilan guru dalam merancang LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Seperti terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Perwakilan kelompok guru MIPA mempresentasikan hasil rancangan LKPD interaktif

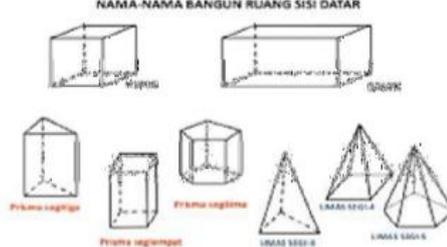
### 3. Hasil Evaluasi Kegiatan

Keberhasilan kegiatan ini dinilai melalui dua aspek. Aspek pertama, tersedianya LKPD interaktif yang dirancang guru selama proses pelatihan dan praktik. Aspek kedua, evaluasi dengan cara membagikan angket kepada guru untuk mengetahui tanggapan atau opini guru mengenai pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Berdasarkan hasil evaluasi pada aspek pertama, diketahui bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentasi dari kelompok guru mata pelajaran selama proses pelatihan dan praktek pengembangan LKPD interaktif. Berikut adalah contoh LKPD interaktif yang dibagikan kepada sesama guru setelah proses pelatihan berlangsung, seperti terlihat pada Gambar 5.

Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VIII / Genap  
 Jumlah Soal : 20 Nomor  
 Tahun Pelajaran : 2021/2022  
 Kerjakan soal-soal berikut dengan tepat dan benar!

1 Perhatikan gambar!

**NAMA-NAMA BANGUN RUANG SISI DATAR**



Berilah tanda panah untuk jawaban yang sesuai dengan pernyataannya!

No	Pernyataan	Jawaban
1.	Memiliki 6 titik sudut, 5 bidang sisi	<input type="text" value="Kubus"/>
2.	Memiliki 7 bidang sisi, 10 titik sudut	Balok
3.	Memiliki 4 titik sudut, 4 bidang sisi	Prisma segitiga
4.	Memiliki 8 rusuk, 5 bidang sisi	Prisma segiempat
5.	Memiliki 6 bidang sisi, 8 titik sudut, 12 rusuk	Limas segitiga
6.		Limas segiempat

2 Bentuk diagonal ruang pada balok adalah

A. Garis  
 B. Segitiga  
 C. Persegi Panjang  
 D. Segi Lima

**Gambar 5.** Contoh LKPD Matematika menggunakan liveworksheets

Selanjutnya dilakukan evaluasi pada aspek kedua. Sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan, diketahui bahwa semua guru di sekolah belum pernah mendengar atau mengetahui LKPD interaktif berbasis liveworksheets. Sehingga diperoleh presentasi 100% peserta pelatihan belum memahami. Setelah proses sosialisasi serta pelatihan dan praktik, para peserta diberi kesempatan untuk mengisi angket. Dari jumlah keseluruhan 39 guru, hanya 30 orang yang mengisi angket. Berdasarkan angket diperoleh tingkat pemahaman peserta sebesar 80% telah paham (24 peserta) dan 20% belum paham (6 peserta). Data tersebut ditunjukkan grafik berikut. Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh peningkatan pemahaman peserta sebesar 80%.

Selanjutnya, bagi peserta yang belum memahami (20% peserta) diminta untuk menjelaskan lebih lanjut bagian apa saja yang tidak dipahami. Berikut adalah beberapa alasan yang dikemukakan peserta; tidak memahami cara menyimpan LKS, tidak memahami cara mengirim link ke siswa dan belum memahami cara pemberian skor pada soal tipe essay. Setelah diketahui alasan tersebut, maka tim melakukan penjelasan kembali serta meminta bantuan ke sesama guru untuk membantu teman guru lain dalam mengaplikasikan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*.

Perlu diketahui bahwa penggunaan LKPD interaktif berbasis web liveworksheets dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain. Hasil penelitian sebelumnya (Andriyani, et al., 2020) menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan LKPD liveworksheets dapat meningkatkan keaktifan mental siswa sebesar 86,27% pada siklus kedua pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan Rohmah (2022), menunjukkan bahwa penggunaan media *google classroom*

berbantu *liveworksheets* dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA materi kemagnetan kelas IXA .dengan nilai rata-rata kelas 76,5 % dan observasi keaktifan siswa dengan skor total 80 (sangat baik).

Penggunaan teknologi pembelajaran seperti LKPD interaktif tidak hanya terbatas pada pembelajaran online atau di kelas, hal ni juga dapat dilakukan pada pembelajaran blended. Tidak hanya sebagai LKPD, *liveworksheets* dapat digunakan sebagai alternatif alat evaluasi pembelajaran daring (terutama saat masa pandemi) selain aplikasi populer seperti Quizizz, Google From, Kahoot (Fuada & Fajriati, 2021).

#### 4. Kendala yang Dihadapi

Adapun kendala yang dihadapi selama proses pelaksanaan PkM, sebagai berikut.

- a. Beberapa guru tidak membawa laptop sehingga kesulitan merancang LKPD interaktif menggunakan HP,
- b. Peserta menilai proses pembuatan LKPD membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengedit dan menyelesaikan,
- c. Untuk soal kuis dengan tipe uraian tidak bisa dinilai secara otomatis oleh sistem sehingga guru harus memeriksa jawaban secara manual,
- d. Akses terbatas bagi akun yang bukan premium.

Solusi yang dapat diberikan untuk kendala tersebut, sebagai berikut:

- a. Menyarankan guru agar proses pembuatan LKPD interaktif sebaiknya menggunakan laptop/PC karena akan memudahkan peserta dalam proses mengedit LKPD dibandingkan melalui HP/*Smartphone*,
- b. Meyakinkan guru bahwa LKPD interkatif sangat bermanfaat dan mudah dikerjakan. Selanjutnya, meminta rekan guru lain yang telah paham agar mendampingi guru yang belum sepenuhnya paham, karena umumnya peserta yang telah paham tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikan LKPD interaktif,
- c. Menyarankan guru agar menggunakan bentuk soal obyektif, sehingga nilai otomatis terekam di sistem,
- d. Jika ingin mengakses beberapa menu yang dibatasi, disarankan bagi pihak sekolah (guru) untuk berlangganan akun premium.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, dapat diimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pengempangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* di SMP Negeri 4 langke Rembong memberikan dampak positif bagi peserta pelatihan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat pemahaman peserta setelah proses kegiatan selesai yang mencapai 80%. Selain itu, keberhasilan kegiatan ini juga dilihat dari terciptanya produk LKPD interaktif yang dirancang guru selama proses pelatihan dan praktik. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat

pengaruh penerapan LKPD interkatif berbasis *liveworksheets* pada aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk melihat pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tidak lupa juga tim mengucapkan terima kasih kepada mitra kegiatan PkM yaitu pihak sekolah SMP Negeri 4 Langke Rembong yang telah bersedia mengikuti proses ini dari awal hingga akhir.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Lkpd Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VA SD Negeri Nogopuro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, September*, 122–130.
- Andyny, M., & Panggabean, E. M. (2021). Pengembangan Lkpd Interaktif Berbasis Ict Berbantuan Software Construct 2 Untuk Siswa MTs. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(2), 72–82. <https://doi.org/10.30596/jmes.v2i2.7982>
- Ariyanti, I., & Yunus, M. (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Guru Smp Dalam Menggunakan Liveworksheets. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1397–1407.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *E-Learning Yang Efektif. Bali: Jurusan Ilmu Pendidikan ...*, 5(2), 187–194.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>
- 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. <https://doi.org/10.31603/ce.5499>
- Herawati, E. P., & Gulo, F. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 3(2), 168–178.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the

- Covid-19 Pandemic). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Laar, R. A., Ashraf, M. A., Ning, J., Ji, P., Fang, P., Yu, T., & Khan, M. N. (2021). Performance, health, and psychological challenges faced by students of physical education in online learning during covid-19 epidemic: A qualitative study in China. *Healthcare (Switzerland)*, 9(8). <https://doi.org/10.3390/healthcare9081030>
- Nilam, D., Sari, W., & Mulu, M. (2020). Explorative study on the application of learning model in virtual classroom during Covid-19 pandemic at the school of Yogyakarta Province. *Proceeding Umsurabaya*, 54. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/5951>
- Ntelok, Z. R. E., Madu, F. J., Jediut, M., & Mulu, M. (2021). Analisis Kesiapan Orang Tua Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 240–258.
- Nurbayani, A., Rahmawati, E., Nurfaujiah, I. I., Putriyanti, N. D., Fajriati, N. F., Safira, Y., & Ruswan, A. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Liveworksheets sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-guru SD Negeri 1 Tegalmunjul Purwakarta. *Jurnal UPI*, 1(2), 126–133.
- Rahmadani, Y., Yuniawatika, Y., & Bintartik, L. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis React Materi Pecahan pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(10), 847–854. <https://doi.org/10.17977/um065v1i102021p847-854>
- Rohmah, M. (2022). Penggunaan Media Google Classroom Berbantu Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Kemagnetan Siswa Smp. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 16–26. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.951>
- 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.
- Wahyuni, A. S., Warpala, I. W. S., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Konten E-Learning Berbasis Self Regulated Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Airline Reservation. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(1).
- Wandini, A. S., & Lubis, F. Y. (2021). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran secara Daring pada Belajar dari Rumah (BDR) jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1985–1997.
- 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. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>