Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0

Joko Daryanto*, Rukayah, Sularmi, Tri Budiharto, Idam Ragil Widianto Atmojo, Roy Ardiansyah, Dwi Yuniasih Saputri
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
*Corresponding Author. Email: jokodaryanto@staff.uns.ac.id

Abstract: This service aims to increase the learning motivation of fourth grade elementary school students using interactive student worksheets based on live worksheets. The method used in this dedication is through training activities/workshops for teachers at SD Negeri Jajar, Surakarta and continued to be implemented for class IV students at SD N Jajar Surakarta totaling 15 students. The type of LKPD used in this service is interactive LKPD based on live worksheets. The results of this service indicate that the motivation of students has increased through the use of live worksheet-based interactive worksheets. The results of the first implementation were 2 or 13.3% of students in the good category, and 13 or 86.7% of students in the poor category. Then it increased in the second implementation which showed as many as 3 students or 20% in the very good motivation category, 9 students or 60% in the good category. This service activity provides insight for teachers to increase the optimal use of LKPD through an attractive platform, namely live worksheets.

Article History:
Received: 06-06-2022
Reviewed: 11-07-2022
Accepted: 19-07-2022
Published: 19-08-2022

Key Words:
Learning Motivation; Liveworksheet; Interactive LKPD.

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD menggunakan media lembar kerja peserta didik interaktif berbasis liveworksheet. Metode yang digunakan yakni pelatihan/workshop untuk guru di SDN Jajar Kota Surakarta serta diimplementasikan bagi siswa kelas IV SDN Jajar Surakarta berjumlah 15 siswa. Adapun jenis LKPD yang digunakan dalam pengabdian ini adalah LKPD interaktif berbasis liveworksheet. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa motivasi peserta didik mengalami peningkatan melalui pemanfaatan LKPD interaktif berbasis liveworksheet. Hasil implementasi pertama terdapat 2 atau 13,3% siswa dalam kategori baik, dan 13 atau 86,7% siswa dalam kategori kurang. Kemudian meningkat pada implementasi kedua yang menunjukkan sebanyak 3 siswa atau 20% dalam kategori motivasi sangat baik, 9 siswa atau 60% dalam kategori baik. Kegiatan pengabdian ini memberikan wawasan untuk guru agar meningkatkan penggunaan LKPD secara optimal melalui platform yang menarik yaitu liveworksheets.

Sejarah Artikel:
Diterima: 06-06-2022
Direview: 11-07-2022
Disetujui: 19-07-2022
Diterbitkan: 19-08-2022

Kata Kunci:
Liveworksheet; Motivasi Belajar; LKPD Interaktif.

How to Cite: Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I., Ardiansyah, R., & Saputri, D. (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. doi:https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516

https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

Pendahuluan

Saat ini Indonesia tengah mengalami revolusi industri 4.0. Perubahan yang dialami dalam era ini ditunjukkan dengan berkembangnya teknologi, banyak kegiatan manusia yang mengandalkan teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga aktivitas manusia banyak terkonversi dari manual ke digital (Putriani & Hudaidah, 2021). Di era digital ini

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

maka kita harus dapat mengembangkan segala kemampuan dan keterampilan dengan memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan untuk mengembangkan atau melakukan inovasi untuk pembelajaran agar lebih menarik. Seperti dengan memanfaatkan jaringan internet dan teknologi lainnya untuk membuat media pembelajaran (Reflianto & Syamsuar, 2018).

Pendidikan merupakan sarana yang penting untuk semua bangsa guna meningkatkan dan mengembangkan daya saingnya dalam bidang politik, hukum, ekonomi, pertahanan dan budaya dalam kehidupan masyarakat. Pendidik sebagai komponen penting dalam pendidikan perlu memiliki kemampuan yang professional untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagai pendidik guru dituntut untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran, oleh karena itu pendidik diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan berbagai upaya (Arianti, 2019). Salah satu upaya pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik.

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang menyebabkan terjadinya sesuatu perilaku atau keinginan untuk belajar. Komponen penting dari motivasi belajar antara lain adalah kebutuhan, dorongan, dan tujuan (Fitriani et al., 2017). Motivasi adalah sekelompok proses yang menimbulkan dorongan, arah, dan kegigihan seseorang perilaku (Novia et al., 2016; Saragih et al., 2019). Motivasi adalah proses yang mengarah pada kecenderungan untuk bertindak menghasilkan satu atau lebih pengaruh (Dale, 2002; Sukma, 2017). Motivasi memiliki intensitas dan arah. Motivasi ibarat mesin (intensitas) dan kemudi (arah) mobil (Sutardi & Sugiharsono, 2016; Wuryani, 2009).

Beberapa pakar lain seperti Vroom, Ryan, Hellriegel, Slocum, dan Lawler menambahkan komponen "sukarela" atau penekanan pada "tujuan" untuk definisi di atas. Di sini, motivasi berarti sebuah proses psikologis yang memunculkan adanya dorongan, arahan, dan ketekunan dari tindakan sukarela yang mengarah pada tujuan (Dale, 2002; Suryansah & Suwarjo, 2016). Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan proses psikologis dalam diri setiap individu yang dipengaruhi oleh internal dan eksternal faktor, dan mengarahkan perilaku individu kepada tujuan yang ingin dicapai. Perspektif ini mengarah pada memahami tema yang paling dinamis dan menarik dalam dunia pendidikan yaitu pembelajaran motivasi. Siswa itu sendiri adalah seorang pembelajar yang sedang belajar. mengelola kemampuan mereka untuk bergerak menuju aktualisasi diri dengan ilmu yang dimilikinya (Dewi, 2017; Nadia & Fardana, 2018).

Motivasi merupakan energi, sumber semangat, dan pengendali kegiatan belajar. Dalam banyak kasus di lapangan, Guru biasanya tahu untuk membedakan siswa yang memiliki motivasi belajar dan yang tidak (Sudibjo & Nasution, 2020; Wildan dkk., 2019). Pengalaman berinteraksi langsung antar guru dan siswa membentuk kepekaan intuitif dalam dirinya (Bashori, 2017; Darso, 2017). Untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi belajar dapat diketahui dari beberapa aspek aitu adanya kemauan yang kuat dari siswa untuk belajar dan berprestasi, disiplin belajar, kesediaan meninggalkan hal yang harus dilakukan yang menjadi sebuah kewajiban atau tugas lain, dan ketekunan untuk mengerjakan penugasan (Suprihatin, 2015). Motivasi seorang siswa dapat terlihat jika siswa tersebut rajin mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa), memperlihatkan minat pada berbagai masalah orang dewasa, lebih senang bekerja secara mandiri, lebih mudah jenuh apabila mengerjakan tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan argumentasinya (Sardiman, 2012).

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

Upaya untuk menjadikan motivasi belajar peserta didik meningkat diperlukan suatu aplikasi interaktif yang unik dan dapat menarik minat peserta didik agar lebih termotivasi dalam menempuh pembelajaran di kelas. Salah satu platform yang dapat dipakai ialah aplikasi liveworksheets. liveworksheets adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat lembar kerja peserta didik dengan materi yang interaktif (Andriyani et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan liveworksheet lebih sering dibandingkan platform yang lain seperti youtube, google classroom, quiziz, kahoot, dan sebagainya (Saleh, 2020)

Dengan menggunakan aplikasi liveworksheet kita dapat menambahkan materi berupa kalimat, gambar, mp3/ suara, video, serta symbol atau ikon lainnya yang dapat membuat LKPD tampak lebih menarik. Beberapa macam tugas yang bisa disusun seorang pendidik dalam LKPD liveworksheets yaitu bentuk pilihan ganda, menjodohkan, memasangkan, drop down, pertanyaan terbuka, centang, drag and drop, voice, dan bentuk tugas lainnya sesuai dengan kebutuhan pendidik (Widyaningrum et al., 2020).Tampilan pada aplikasi liveworksheet lebih menarik karena tampak atraktif dan dinamis. Selain itu setelah selesai mengerjakan tugas dalam aplikasi liveworksheet ini, maka akan muncul skor perolehan peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh (Diana et al., 2021).

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu SD Negeri Jajar masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah selama masa pandemi covid-19. Motivasi yang rendah tersebut ditunjukkan ketika mengikuti pembelajaran banyak yang pasif, tidak mendengarkan penyampaian guru, dan asik bermain sendiri. Kondisi pembelajaran tersebut terjadi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang konvemsional, belum menarik perhatian siswa sehingga motivasi kurang. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif, berbasis IT, dan bervariasi. Penggunaan media yang kurang inovatif dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kegiatan pengabdian ini penting untuk dilaksanakan agar pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu untuk memberikan pendampingan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan LKPD interaktif melalui liveworksheet. Harapannya dengan menggunakan LKPD interaktif melalui liveworksheet motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Metode Pengabdian

Subjek kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu guru SD Negeri Jajar Kota Surakarta. Pemilihan subjek pengabdian masyarakat berdasarkan kriteria guru-guru yang sudah mempunyai pengalaman mengajar minimal 5 tahun, memiliki sertifikat pendidik, dan memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer dengan baik, serta mempunyai pengalaman menggunakan platform untuk media pembelajaran. Permasalahan bahwa guru sekolah dasar masih memiliki referensi penggunaan platform sangat sedikit seperti penggunaan google form, kahoot, ataupun quiziz diselesaikan menggunakan metode pemberian wawasan mengenai platform untuk menyusun LKPD interaktif menggunakan liveworksheets.

Terdapat beberapa tahap untuk implementasi kegiatan pengabdian ini, antara lain:

Langkah 1 : Asassment lapangan

Langkah 2 :Peserta pelatihan diberikan materi mengenai pembelajaran inovatif, pentingnya LKPD dan pentingnya pembelajaran yang mengintegrasikan TIK. Peserta mendapatkan

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

materi menggunakan metode ceramah interaktif, brainstorming, dan tanya jawab. Tim pengabdi menyampaikan materi menggunakan metode yang menarik, mengajak peserta untuk terlibat aktif dan responsif memberikan feedback mengenai materi yang disampaikan.
Langkah 3 : Peserta dibagi menjadi 4 kelompok besar untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Setiap kelompok mendapatkan materi mengenai fitur yang dapat digunakan untuk membuat LKPD melalui liveworksheets. Fitur tersebut seperti isian singkat, pilihan ganda, uraian, menjodohkan, drop dan drag, drop dan drown. Setiap kelompok mempelajari 2 fitur yang ada pada liveworksheets.
Langkah 4 : Peserta berlatih untuk mengembangkan LKPD melalui liveworksheets sesuai dengan materi yang didapatkan dikelompok. Setiap kelompok mengembangkan LKPD melalui file pdf terlebih dahulu, lalu diunggah pada liveworksheets.
Langkah 5 : Tim pengabdian mendampingi setiap kelompok untuk memantau penggunaan LKPD, mencoba LKPD agar dapat digunakan, serta memfinalisasi LKPD.
Langkah 6 : Setiap kelompok mengumpulkan link LKPD melalui liveworksheets sebagai hasil karya. Tim memberikan masukan dan perbaikan lebih lanjut agar LKPD dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar
Langkah 7 : Guru menerapkan LKPD yang sudah disusun dalam pembelajaran di SD Negeri Jajar.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan
Kegiatan pengabdian ini melalui beberapa tahapan yaitu :

Langkah 1 : Assessment lapangan dilaksanakan pada hari Jum'at, 10 Juni 2022. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 13.00–16.00 WIB. Tim pengabdian melakukan kesepakatan dengan Pak Sutono selaku Kepala SD Negeri Jajar Kota Surakarta tentang rencana kegiatan yang dilakukan. Kepala SD Negeri Jajar Kota Surakarta memberikan masukan untuk rencana kegiatan yang sudah disusun. Tim pengabdian juga meminta bantuan kepala sekolah untuk menyiapkan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pengabdian.

Langkah 2 : Tim pengabdi menyampaikan materi terkait dengan pembelajaran inovatif, pembelajaran berbasis TIK, pentingnya penyusunan LKPD, dan langkah-langkah untuk menyusun LKPD melalui *liveworksheets*. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Juni 2022 mulai dari pukul 13.00-16.00. Narasumber dalam kegiatan pengabdian ini yaitu Dr. Suharno, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen dari prodi Teknologi Pendidikan. Beliau mempunyai pengalaman mengajar sebagai dosen media pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Beliau memiliki latar belakang pendidikan dan kompetensi dibidang teknologi pembelajaran. Kegiatan pengabdian berlangsung dengan baik, tertib dan lancar. Pada saat penyampaian materi dan pengaplikasian liveworksheets, guru terlihat bersemangat dan menikmati kegiatan tersebut.

Langkah 3 : Peserta dibagi menjadi 4 kelompok besar untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Setiap kelompok mendapatkan materi mengenai fitur yang dapat digunakan untuk membuat LKPD melalui *liveworksheets*. Fitur tersebut seperti isian singkat, pilihan ganda, uraian, menjodohkan, drop dan drag, drop dan drown. Setiap kelompok mempelajari 2 fitur yang ada pada liveworksheets. Hasil diskusi disampaikan oleh setiap kelompok. Kelompok lain memberikan masukan dan saran serta perbaikan jika masih ada kekurangan.

Langkah 4 : Peserta berlatih untuk mengembangkan LKPD melalui *liveworksheets* sesuai dengan materi yang didapatkan dikelompok. Setiap individu dalam kelompok

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

mengembangkan LKPD melalui file pdf terlebih dahulu, lalu diunggah pada *liveworksheets*. Materi yang digunakan disesuaikan dengan materi untuk mengajar dikelas masing-masing. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Jum'at, 17 Juni 2022. Guru memulai dengan menganalisis indikator dan tujuan pembelajaran, materi yang digunakan, kegiatan yang dikembangkan, dan fitur yang digunakan melalui liveworksheets.

Langkah 5 : Tim pengabdian mendampingi setiap kelompok untuk memantau penggunaan LKPD, mencoba LKPD agar dapat digunakan, serta memfinalisasi LKPD. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa LKPD yang sudah disusun dapat digunakan untuk siswa. Tim pengabdi juga memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan cocok dengan materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, tim pengabdi juga memastikan bahwa LKPD yang disusun sesuai dengan kaidah dan prinsip-prinsip pembuatan LKPD. Guru melakukan perbaikan LKPD sesuai dengan revisi dari tim pengabdi.

Langkah 6 : Setiap anggota kelompok mengumpulkan link LKPD sebagai hasil karya. Kegiatan ini juga ditindaklanjuti dengan pengecekan kembali kesesuaian perbaikan LKPD dengan masukan dan saran dari tim pengabdi.

Langkah 7 : Guru menerapkan LKPD yang sudah disusun dalam pembelajaran di SD Negeri Jajar. Tim pengabdi memilih satu subjek sebagai sampel kegiatan pengabdian yaitu guru kelas IV untuk menerapkan dalam pembelajaran dikelas dengan jumlah 15 siswa. Siswa bergantian menyelesaikan *liveworksheet* sebagai uji coba.

Hasil pada saat pelatihan tahap ke-1 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jajar masih masuk dalam kategori rendah, sehingga pengabdi ingin menggunakan media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* untuk membuat motivasi belajar peserta didik kelas IV meningkat.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
SB	91-100	0	0 %
B	81-90	2	13,3 %
C	71-80	0	0 5 %
K	<71	13	86,7 %
Jumlah		15	100 %

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui hasil nilai pelatihan tahap ke-1 motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Jajar. Terdapat 2 atau 13,3% peserta didik berada pada kategori baik, dan 13 atau 86,7% peserta didik berada pada kategori kurang. Pada tahap ke-1, setelah merencanakan pembelajaran dengan menggunakan LKPD interaktif berbasis liveworksheet, maka diperoleh skor motivasi belajar pada table 2 berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas IV tahap I

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
SB	91-100	2	13,3 %
B	81-90	1	6,6 %
C	71-80	1	6,6 %
K	<71	10	66,7 %
Jumlah		15	100 %

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah tahap I yang lebih tinggi dari hasil sebelum tindakan dan selalu meningkat skor setiap indikator. Namun pada tahap I hasil angket menunjukkan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan sebesar 80% peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil nilai

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

diatas maka perlu dilakukan refleksi dan pembenahan pelaksanaan pada tahap II saat pembelajaran. Berdasarkan kekurangan pada tahap ke-1I guru merencanakan pembelajaran dengan melakukan refleksi hasil dari tahap ke-1. Setelah dilakukan tahap ke-II diperolah skor motivasi belajar pada tahap ke-II dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas IV tahap II

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
SB	91-100	3	20 %
B	81-90	9	60 %
C	71-80	0	0 %
K	<71	3	20 %
Jumlah		15	100 %

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa terdapat 3 peserta didik atau 20% dalam kategori sangat baik, 9 peserta didik atau 60% dalam kategori baik. Hasil persentase menunjukkan bahwa 80% peserta didik sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan. Terdapat 3 peserta didik yang kurang baik. Berdasarkan refleksi dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran ada masalah dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik berkemampuan kognitif yang tergolong rendah dan cenderung pasif saat proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan yaitu mendekati secara pribadi pada peserta didik. Peningkatan yang terjadi pada setiap tahap juga berbanding lurus dengan data yang diperoleh selama dilakukannya pengabdian. Hasil temuan tersebut terciptanya suasana yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan peserta didik ketika proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan pendapat ahli yang menyebutkan hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Hasil temuan yang selanjutnya adalah terciptanya pembelajaran yang menarik, sehingga memunculakan rasa ingin tahu dan minat peserta didik terhadap macam masalah. Hasil kegiatan pengabdian ini ini sejalan dengan pendapat ahli menyebutkan bahwa motivasi timbul dikarenakan adanya penyajian informasi yang menarik dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diperoleh selama pengabdian, dapat diketahui bahwa LKPD interaktif berbasis liveworksheet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Jajar Kota Surakarta.

Hasil pengabdian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menerapkan LKPD berbasis liveworksheets dapat meningkatkan motivasi belajar dalam kategori sedang (Wati & Hakim, 2021). Penggunaan liveworksheets juga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring (Suharsono & Handayani, 2022). Liveworksheets menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti audio, video, animasi atau simbol-simbol lainnya yang menarik dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Indriyani, dkk. 2021). LKPD berbasis liveworksheets menarik untuk siswa karena banyak jenis-jenis aktivitas yang dapat dilakukan seperti menjodohkan, drop dan drag, drop dan down, isian singkat, melihat video dan artikel, serta mengisi dalam bentuk uraian. Liveworksheet membuat siswa tidak mudah bosan dengan variasi tipe soal serta pengerjaannya. Berdasarkan hasil penelitian bahwa selama pandemi sebelumnya hanya menggunakan google form untuk evaluasi (Ratnawati, 2021). Peran teknologi memberikan kemudahan guru dalam menyajikan materi agar kreatif dan inovatif. Siswa sekolah dasar tertarik dengan pembelajaran yang bervariasi sehingga guru perlu membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pelibatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar

 Copyright © 2022, The Author(s)

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

Pelibatan teknologi juga menjadi sebuah cara yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menampilkan hal-hal baru (Sholehah & Gazali, 2021). Penggunaan LKPD cetak selama ini dapat digantikan dengan penerapan LKPD berbasis live worksheet karena penggunaan LKPD cetak kurang efektif dari aspek tampilan, penggunaan, maupun kepraktisannya (Herawati, 2016) . Andayani, N., dkk (2020) mengemukakan bahwa penggunaan liveworksheet mengganti LKPD tradisional yang dicetak menjadi online dan lebih interaktif. LKPD yang interaktif dapat membantu siswa untuk mempelajari konsep lebih mudah (Eliana, Nindiasari, & Santosa, 2021). Penggunaan liveworksheet juga terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa (Khikmiyah, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil pengabdian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media LKPD Interaktif berbasis liveworksheet dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD tahun ajaran 2021/2022. Implikasi teoretis dalam pengabdian ini dapat menambah wawasan baru dalam mengimplementasikan media LKPD Interaktif berbasis liveworksheet merupakan salah satu langkah konkret dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan liveworksheet juga dapat menjadi referensi bagi pengabdian selanjutnya tentang masalah yang serupa. Implikasi praktis pengabdian ini yaitu terwujudnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, efektif, dan efisien, serta tercapainya indikator motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD Interaktif berbasis liveworksheet.

Saran

Guru perlu menerapkan liveworksheet sebagai LKPD interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi siswa akan meningkat melalui penggunaan LKPD yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik. Namun guru perlu memperhatikan pula aspek kesiapan sarana dan prasarana sekolah seperti penggunaan komputer dan LCD proyektor. Guru juga perlu mendapatkan dukungan dari kepala sekolah melalui kegiatan pengembangan seperti mengikuti pelatihan agar kompetensi yang dimiliki meningkat.

Daftar Pustaka

Andriyani, N, Hanafi, Safitri, dan Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Live Worksheet untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Va. E-prints Pros. Pendidik. Profesi Guru. September, pp. 122–130, 2020,

Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan, 12(2), 117–134. https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181

Diana, A.W., Hakim, L., & Linda, L. (2021). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheets di SMA. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol.10 No.2 2021.

Eliana, Nindiasari, H., Anwar, c., & Firdos, H. (2020). Development of E-Learning Teaching Material On Materice. Prima: Jurnal Pendidikan Matematika, 5 (1), 47-63.

Fitriani, N., Gunawan, & Sutrio. (2017). Berpikir Kreatif Dalam Fisika Dengan Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (Cups) Berbantuan LKPD Nurul Fitriani ,

 Copyright © 2022, The Author(s)

Vol. 3, No. 2 (Agustus 2022)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 319-326

Gunawan , Sutrio Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Mataram. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, III(1), 24–33.

Herawati, E., And F. Gulo. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd. Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X Sma

Indriani, S., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2021, December). Student's Worksheet Design Assisted with Liveworksheets to Improve Student's Concept Understanding Skills on Quadrilaterals and Triangles. In Multidiscipline International Conference (Vol. 1, No. 1, pp. 462-469).

Khikmiyah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 1-12.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. Anatolian Journal of Education, 4(2), 53–60. https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a

Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 830–838. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407

Ratnawati, T. M. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Daring Instalasi Motor Listrik Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif. JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2(6), 839-848.

Reflianto, & Syamsuar. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 6(2), 1–13.

Saleh al Darayseh, A. 2020. The Impact of Covid-19 Pandemic on Modes of Teaching Science in UAE Schools. Journal of Education and Practice. 1 (20). 110 – 115.

Seven, M. A. (2020). Motivation in language learning and teaching. African Educational Research Journal, 8(2), 62–71. https://doi.org/10.30918/AERJ.8S2.20.033

Sholehah, F., Sunarto, S., & Gazali, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Sugiyono. (2019). Metodologi pengabdian Pendidikan. ALFABETA.

Suharsono, S., & Handayani, S. (2022). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LKPD INTERAKTIF BERBASIS LIVEWORKSHEETS DALAM PEMBELAJARAN ONLINE. Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 121-126.

Wati, D. A., Hakim, L., & Lia, L. (2021). Development of newton law interactive E-LKPD based on mobile learning using live worksheets in high school. Jurnal Pendidikan Fisika, 10(2), 72-80.

Widyaningrum, H. K., Hasanudin, C., Fitrianingsih, A., Novianti, D. E., Saddhono, K., & Supratmi, N. (2020). The use of Edmodo apps in flipped classroom learning. How is the students' creative thinking ability? Ingenierie Des Systemes d'Information, 25(1), 69–74. https://doi.org/10.18280/isi.250109

 Copyright © 2022, The Author(s)