



Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif Berbasis *Liveworksheet* Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama

Assistance in Developing Interactive Assessments Based on Liveworksheets for Junior High School Teachers

Mohammad Nurwahid¹, Kurratul Aini², Makbul Muksar³, Imam Rofiki⁴, I Nengah Parta⁵, Andi Daniah Pahrany⁶

Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4,5,6}, Institut Alif Muhammad Imam Syafi'i¹, Universitas PGRI Sumenep²

nurwahid@inamis.ac.id¹, kurratul.aini.2503119@students.um.ac.id², makbul.muksar.fmipa@um.ac.id³, imam.rofiki.fmipa@um.ac.id⁴, nengah.parta.fmipa@um.ac.id⁵, andi.daniah.fmipa@um.ac.id⁶

Kata Kunci :

Asesmen Interaktif;
Liveworksheet;
Workshop; Kompetensi
Guru; Pengabdian
Masyarakat

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun asesmen interaktif berbasis Liveworksheet di SMP Al Hidayah Malang. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Subjek kegiatan terdiri atas 9 guru dari berbagai mata pelajaran. Data diperoleh melalui angket pre dan post workshop, pertanyaan terbuka, serta hasil produk peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti workshop. Seluruh peserta (100%) berhasil membuat asesmen interaktif berbasis Liveworksheet dengan variasi fitur seperti pilihan ganda, menjodohkan, drag and drop, dan checkbox. Selain itu, peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan workshop karena dinilai bermanfaat dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan penggunaan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, workshop penyusunan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan asesmen digital.

Keywords :

Interactive Assessment;
Liveworksheet;
Workshop; Teacher
Competence; Community
Service

ABSTRACT

This community service activity aimed to improve teachers' understanding and skills in developing interactive assessments using Liveworksheet at SMP Al Hidayah Malang. The activity was conducted through workshops using lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring methods. The participants consisted of 9 teachers from various subjects. Data were collected through pre- and post-workshop questionnaires, open-ended responses, and participants' products. The results showed an improvement in teachers' understanding and skills after participating in the workshop. All participants (100%) successfully

created interactive assessments using various Liveworksheet features such as multiple choice, matching, drag-and-drop, and checkbox. In addition, participants gave positive responses to the workshop because it was considered beneficial in improving their knowledge and skills in educational technology. Therefore, the workshop on developing interactive assessments based on Liveworksheet proved effective in improving teachers' competencies in digital assessment development.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran dan asesmen. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berorientasi pada peserta didik. Dalam konteks ini, asesmen tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan adaptif.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan asesmen interaktif berbasis digital menggunakan platform Liveworksheet. Platform ini memungkinkan guru mengubah lembar kerja konvensional menjadi LKPD interaktif dengan berbagai fitur seperti drag and drop, menjodohkan, pilihan ganda, dan checkbox. Penggunaan Liveworksheet terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta kualitas pembelajaran (Ernawati et al., 2025; Susilawati et al., 2023). Selain itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Liveworksheet mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Suharsono & Handayani, 2022; Nugroho & Marhayati, 2024), keterampilan proses sains (Mayasari et al., 2023), kemampuan berpikir kritis (Nur'aini & Taufik, 2025), serta keterampilan literasi dan menulis (Sari & Assidik, 2025; Diana & Assidik, 2025; Samhati et al., 2025).

Di sisi lain, berbagai kegiatan pelatihan dan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan Liveworksheet juga efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan kreatif (Muktadir et al., 2024; Andriani et al., 2025; Nizar et al., 2024; Walanda et al., 2025). Bahkan, integrasi media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung inovasi pembelajaran berbasis STEM dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih luas (Syahri et al., 2025). Workshop dan pelatihan berbasis praktik juga terbukti menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Fauzi et al., 2021; Sion et al., 2024; Matitaputty et al., 2025; Yuliani, 2020).

Namun demikian, implementasi teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek kompetensi guru, keterbatasan sarana prasarana, serta minimnya pelatihan yang relevan. Banyak guru yang belum memiliki pengalaman dalam menyusun asesmen interaktif dan masih terbatas dalam pemanfaatan platform digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dengan kemampuan guru di lapangan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru secara praktis dan aplikatif melalui kegiatan workshop. Oleh karena itu, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop penyusunan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet bagi guru di SMP Al Hidayah Malang. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun asesmen interaktif, serta mendorong peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Al Hidayah Malang dengan melibatkan 9 guru dari berbagai mata pelajaran sebagai subjek kegiatan. Kegiatan difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam menyusun asesmen interaktif berbasis platform Liveworksheet, meliputi pemahaman konsep asesmen interaktif, keterampilan teknis penggunaan platform, dan kemampuan menghasilkan produk asesmen digital. Bahan yang digunakan berupa materi pelatihan asesmen interaktif, panduan penggunaan Liveworksheet, contoh LKPD interaktif, dan modul praktik. Peralatan pendukung meliputi laptop, jaringan internet, LCD proyektor, dan akun Liveworksheet. Instrumen pengumpulan data terdiri atas angket pra-workshop dan pasca-workshop berbasis skala Likert untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap, manfaat, dan kepuasan peserta, serta pertanyaan terbuka untuk menggali kendala dan manfaat yang dirasakan peserta. Produk asesmen yang dihasilkan peserta juga digunakan sebagai data pendukung keterampilan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyusunan perangkat pelatihan dan instrumen kegiatan oleh tim pengabdian, meliputi materi workshop, modul praktik pembuatan LKPD interaktif, dan angket evaluasi yang telah divalidasi secara internal. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap awal, peserta mengisi angket pra-workshop untuk mengetahui kondisi awal terkait pengetahuan dan keterampilan penggunaan asesmen digital. Selanjutnya, workshop dilakukan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Peserta memperoleh materi tentang asesmen interaktif dan praktik menyusun asesmen berbasis Liveworksheet dengan memanfaatkan berbagai fitur, seperti pilihan ganda, drag and drop, menjodohkan, dan checkbox. Pada akhir kegiatan, peserta menghasilkan produk asesmen interaktif secara mandiri dan mengisi angket pasca-workshop.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket pra dan pasca-workshop dianalisis melalui perhitungan rata-rata dan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Sementara itu, data kualitatif dianalisis dengan mengelompokkan jawaban peserta berdasarkan kategori kendala, harapan, dan manfaat kegiatan. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap produk asesmen yang dihasilkan peserta untuk melihat tingkat ketercapaian keterampilan dalam memanfaatkan fitur-fitur Liveworksheet. Hasil analisis digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan pelaksanaan workshop dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan asesmen interaktif berbasis digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis hasil angket dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan sub variabel pada instrumen, yaitu pengetahuan, pengalaman, keterampilan, kendala, kebutuhan, dan harapan (pre), serta pemahaman, keterampilan, sikap, evaluasi, manfaat, dan kepuasan (post). Skor dihitung dalam bentuk persentase rata-rata dari 9 peserta.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Pre-Workshop per Sub

Sub Variabel	Rata-rata (%)	Kategori
Pengetahuan	55	Cukup
Keterampilan	50	Cukup
Pengalaman	54	Cukup
Kendala	72	Baik
Kebutuhan	88	Sangat Tinggi
Harapan	90	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis angket pra-workshop per sub variabel, diperoleh gambaran yang cukup jelas mengenai kondisi awal peserta. Pada aspek pengetahuan, nilai rata-rata sebesar 55 menunjukkan

bahwa peserta masih berada pada kategori cukup, yang berarti pemahaman terhadap konsep asesmen interaktif belum optimal. Hal ini diperkuat oleh aspek pengalaman yang memiliki nilai lebih rendah, yaitu 50, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum pernah menggunakan atau berinteraksi secara langsung dengan platform Liveworksheet. Kondisi ini berdampak pada rendahnya aspek keterampilan yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 54, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta dalam membuat asesmen digital masih terbatas.

Di sisi lain, aspek kendala menunjukkan nilai sebesar 72 yang berada pada kategori baik, namun dalam konteks ini menunjukkan bahwa peserta mengalami tingkat kendala yang cukup tinggi, baik dari segi teknis maupun keterbatasan waktu. Hal ini sejalan dengan tingginya nilai pada aspek kebutuhan pelatihan yang mencapai 88 serta aspek harapan sebesar 90, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Tingginya nilai pada kedua aspek ini menunjukkan bahwa peserta memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pelatihan dan berharap mendapatkan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil pertanyaan terbuka pada angket pra-workshop, diperoleh data terkait kendala yang dihadapi peserta serta harapan terhadap pelaksanaan workshop. Data yang terkumpul dari 9 peserta pada sub kendala dan harapan kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama sebagai berikut”

Tabel 2. Klasifikasi Kendala Peserta dalam Penggunaan Teknologi

Kategori Kendala	Uraian Kendala	Frekuensi
Teknis/Fasilitas	Kekurangan alat (laptop/media), sarana kurang mendukung	3
Kompetensi	Belum pernah membuat asesmen interaktif, kurang pelatihan	2
Waktu	Keterbatasan waktu guru	4

Tabel 3. Klasifikasi Harapan Peserta

Kategori Harapan	Uraian Harapan	Frekuensi
Keterampilan Teknis	Bisa membuat kuis/asesmen interaktif, belajar membuat soal	2
Penambahan Pengetahuan	Mendapatkan ilmu baru, memahami hal yang belum dipahami	3
Efisiensi Pembelajaran	Mempermudah pekerjaan, lebih efisien waktu	3
Peningkatan Kualitas Pembelajaran	Meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran	1

Berdasarkan hasil pengolahan data, kendala yang dihadapi peserta dalam menyusun asesmen pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu kendala teknis, kompetensi, dan waktu. Pada aspek teknis, peserta menyampaikan adanya keterbatasan alat penunjang seperti laptop serta sarana pembelajaran yang kurang mendukung. Pada aspek kompetensi, ditemukan bahwa sebagian peserta belum pernah membuat asesmen interaktif dan masih kurang mendapatkan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, pada aspek waktu, peserta mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu menjadi salah satu hambatan dalam mengembangkan asesmen, mengingat beban kerja yang dimiliki.

Di sisi lain, harapan peserta terhadap workshop menunjukkan kecenderungan yang beragam namun saling berkaitan. Harapan tersebut meliputi keinginan untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam membuat asesmen interaktif, memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaan pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Secara umum, data ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menghadapi berbagai kendala dalam

penyusunan asesmen, tetapi juga memiliki harapan yang tinggi terhadap workshop sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal peserta menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan dan kebutuhan, sehingga pelaksanaan workshop menjadi sangat relevan dan diperlukan.

Sedangkan untuk hasil angket post-workshop disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Post-Workshop per Sub

Sub Variabel	Rata-rata (%)	Kategori
Pemahaman	86	Sangat Baik
Keterampilan	89	Sangat Baik
Sikap	88	Sangat Baik
Evaluasi Workshop	90	Sangat Baik
Manfaat	91	Sangat Baik
Kepuasan	92	Sangat Baik

Hasil angket post-workshop menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh sub variabel yang diukur. Pada aspek pemahaman, nilai rata-rata mencapai 86 yang berada pada kategori sangat baik, menunjukkan bahwa peserta telah memahami konsep asesmen interaktif serta penggunaan platform Liveworksheet dengan baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam workshop dapat diterima dengan baik oleh peserta.

Selanjutnya, pada aspek keterampilan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 89 yang juga berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam praktik pembuatan asesmen interaktif. Peningkatan ini menjadi indikator utama keberhasilan workshop karena keterampilan merupakan tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini.

Pada aspek sikap, nilai rata-rata sebesar 88 menunjukkan bahwa peserta memiliki kepercayaan diri dan motivasi yang tinggi dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Sementara itu, aspek evaluasi workshop memperoleh nilai sebesar 90, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan dinilai sangat baik oleh peserta, baik dari segi materi, penyampaian, maupun praktik yang diberikan. Aspek manfaat dan kepuasan juga menunjukkan hasil yang sangat tinggi, masing-masing sebesar 91 dan 92. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta merasakan manfaat nyata dari workshop dan merasa puas terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya meningkatkan kompetensi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta.

Analisis Peningkatan pemahaman dan keterampilan

Analisis peningkatan dalam kegiatan pengabdian ini difokuskan pada dua kompetensi utama yang menjadi tujuan workshop, yaitu pemahaman dan keterampilan dalam menyusun asesmen interaktif berbasis Liveworksheet. Pemilihan kedua aspek ini didasarkan pada kesesuaian konstruk antara instrumen pra dan pasca workshop, sehingga memungkinkan dilakukan perbandingan yang valid dan terukur.

Pada angket pra-workshop, aspek yang digunakan adalah Sub A (Pengetahuan) dan Sub B (Keterampilan). Sub pengetahuan mencerminkan tingkat pemahaman awal peserta terhadap konsep asesmen interaktif, sedangkan sub keterampilan menggambarkan kemampuan awal peserta dalam menyusun asesmen berbasis digital. Sementara itu, pada angket pasca-workshop digunakan Sub A (Pemahaman) dan Sub B (Keterampilan). Sub pemahaman menunjukkan peningkatan kemampuan konseptual peserta setelah mengikuti workshop, sedangkan sub keterampilan mengukur kemampuan praktis peserta dalam mengembangkan asesmen interaktif menggunakan platform Liveworksheet.

Dengan demikian, analisis peningkatan dilakukan dengan membandingkan nilai Pengetahuan pada pre workshop dengan nilai Pemahaman pada post-workshop, dan membandingkan nilai Keterampilan pada pre dan post-workshop. Perbandingan ini dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan yang terjadi.

Tabel 5. N-Gain per Sub Utama

Sub Variabel	Pre (%)	Post (%)	N-Gain	Kategori
Pengetahuan → Pemahaman	55	86	0.69	Sedang
Keterampilan → Keterampilan	54	89	0.76	Tinggi

Analisis peningkatan berdasarkan N-Gain menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek utama yang menjadi tujuan workshop, yaitu pengetahuan/pemahaman dan keterampilan. Pada aspek pengetahuan, nilai rata-rata meningkat dari 55 menjadi 86 dengan nilai N-Gain sebesar 0,69 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa workshop cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta mengenai asesmen interaktif dan penggunaan Liveworksheet.

Sementara itu, pada aspek keterampilan, peningkatan yang terjadi lebih tinggi, yaitu dari 54 menjadi 89 dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan workshop yang berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis peserta. Peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan produk asesmen interaktif secara mandiri.

Perbedaan tingkat peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan praktis dibandingkan peningkatan pengetahuan konseptual peserta. Kondisi ini terjadi karena sebagian besar rangkaian workshop dirancang melalui pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif, sehingga peserta memperoleh pengalaman nyata dalam mengoperasikan fitur-fitur pada platform Liveworksheet. Melalui aktivitas mencoba, memperbaiki, dan menghasilkan produk asesmen secara mandiri, peserta tidak hanya memahami langkah penggunaan platform, tetapi juga membangun keterampilan teknis secara lebih mendalam. Dengan demikian, pengalaman langsung selama proses pelatihan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan praktik dibandingkan sekadar pemahaman teori. Temuan ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis praktik yang menempatkan aktivitas langsung dan pengalaman autentik sebagai faktor utama dalam meningkatkan kompetensi peserta.

Berdasarkan hasil pertanyaan terbuka pada angket pasca-workshop terkait “bermanfaat dari workshop”, diperoleh 9 respons peserta. Data tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama.

Tabel 6. Klasifikasi Manfaat Workshop

Kategori Manfaat	Uraian Respon	Frekuensi
Penambahan Pengetahuan	Menambah wawasan, ilmu baru, edukasi	4
Keterampilan Teknis	Belajar membuat soal interaktif, membuat worksheet menarik	2
Pemanfaatan Teknologi	Mengetahui platform baru, alternatif pembelajaran interaktif	3

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui bahwa manfaat utama yang dirasakan peserta setelah mengikuti workshop terbagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu penambahan pengetahuan, peningkatan keterampilan teknis, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pada aspek pengetahuan, sebagian besar peserta menyatakan bahwa workshop memberikan tambahan wawasan, ilmu baru, serta pengalaman terkait asesmen digital. Hal ini terlihat dari beberapa respons seperti “menambah wawasan”, “ilmu, pengalaman dan edukasi”, serta “menambah ilmu baru di bidang pembuatan soal di internet”.

Pada aspek keterampilan teknis, peserta menyampaikan bahwa mereka memperoleh kemampuan dalam membuat soal interaktif dan menyusun worksheet yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan. Sementara itu, pada aspek pemanfaatan teknologi, peserta menyatakan bahwa mereka mendapatkan alternatif baru dalam pembelajaran interaktif serta mengenal platform baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah pelaksanaan workshop penyusunan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet, seluruh peserta yang berjumlah 9 guru berhasil menghasilkan produk asesmen digital secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa 100% peserta telah mampu mengimplementasikan materi yang diberikan dalam bentuk produk nyata.

Produk asesmen yang dihasilkan peserta menunjukkan variasi dalam penggunaan fitur yang tersedia pada platform Liveworksheet. Berdasarkan hasil identifikasi, jenis fitur yang digunakan dalam penyusunan asesmen meliputi beberapa bentuk interaksi, yaitu menjodohkan (matching), drag and drop, pilihan ganda (multiple choice), serta checkbox. Variasi ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya membuat satu jenis soal, tetapi telah memanfaatkan berbagai menu interaktif yang tersedia.

Tabel 7. Jenis Fitur yang Digunakan dalam Produk Asesmen

Jenis Fitur	Deskripsi	Jumlah Pengguna
Menjodohkan (Matching)	Menghubungkan pasangan soal dan jawaban	7
Drag and Drop	Memindahkan objek ke jawaban yang sesuai	4
Pilihan Ganda	Memilih satu jawaban benar	9
Checkbox	Memilih lebih dari satu jawaban	5

Berdasarkan Tabel 7 di atas, seluruh peserta telah menggunakan fitur pilihan ganda dalam produk asesmen. Selain itu, sebagian besar peserta juga telah menggunakan fitur menjodohkan dan drag and drop, sementara fitur checkbox digunakan oleh beberapa peserta. Variasi penggunaan fitur ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan tidak bersifat seragam, melainkan bervariasi sesuai dengan kemampuan dan kreativitas masing-masing peserta. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta workshop telah mampu menghasilkan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada platform. Berikut contoh asesmen berbasis Liveworksheet yang telah dibuat oleh guru.



Gambar 1. Contoh menggunakan menu Drag-Drop

Pilihan Ganda Kompleks

3. Luas taman di halaman belakang sebuah rumah adalah 60 m².

 $\frac{1}{6}$ bagian digunakan untuk kolam.
 $\frac{3}{4}$ bagian untuk rumput dan tanaman lain.
 Sisa taman ditutup dengan batu koral.

Tentukan Benar atau Salah pernyataan berikut!

Pernyataan	Benar	Salah
Luas taman yang ditutupi dengan batu koral adalah 5 m ² .	☐	☐
Luas taman yang ditutup batu koral lebih luas jika dibandingkan dengan luas taman yang diberi rumput dan tanaman lainnya.	☐	☐

LIVWORKSHEETS

Gambar 2. Contoh asesmen menggunakan menu Check Box

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa workshop memberikan manfaat yang nyata bagi peserta, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop penyusunan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru, baik dari aspek pemahaman, keterampilan, maupun sikap terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan tingkat kebermanfaatan yang tinggi bagi peserta, yang ditunjukkan melalui hasil angket post dan data kualitatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa workshop tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta, tetapi juga memberikan manfaat nyata yang dapat dirasakan secara langsung dalam praktik pembelajaran.

Pada kondisi awal (pre-workshop), hasil angket menunjukkan bahwa peserta masih berada pada kategori cukup pada aspek pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai terkait asesmen interaktif dan belum terbiasa menggunakan platform digital seperti Liveworksheet. Kondisi ini diperkuat oleh data kendala yang menunjukkan bahwa peserta menghadapi hambatan pada aspek fasilitas, kompetensi, dan waktu. Keterbatasan perangkat, kurangnya pelatihan, serta minimnya pengalaman menjadi faktor utama yang mempengaruhi rendahnya kemampuan awal peserta. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa keterbatasan fasilitas dan pelatihan menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran (Fauzi et al., 2021; Matitaputty et al., 2025).

Di sisi lain, tingginya skor pada sub kebutuhan dan harapan menunjukkan bahwa peserta memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pelatihan. Harapan peserta yang meliputi peningkatan keterampilan teknis, penambahan pengetahuan, efisiensi waktu, serta peningkatan kualitas pembelajaran menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti Liveworksheet dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran (Suharsono & Handayani, 2022).

Setelah pelaksanaan workshop, hasil angket post menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh sub variabel, yaitu pemahaman, keterampilan, sikap, evaluasi, manfaat, dan kepuasan yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Peningkatan pada aspek pemahaman menunjukkan bahwa peserta telah mampu memahami konsep asesmen interaktif serta penggunaan Liveworksheet secara lebih komprehensif. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan Liveworksheet sebagai alat asesmen dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan dalam pembelajaran (Ernawati et al., 2025; Susilawati et al., 2023).

Pada aspek keterampilan, peningkatan yang terjadi menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan aspek pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan workshop berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis peserta. Peserta mampu membuat berbagai jenis soal interaktif dan memanfaatkan fitur-fitur dalam platform Liveworksheet. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan LKPD interaktif berbasis Liveworksheet mampu meningkatkan keterampilan teknis guru secara signifikan (Muktadir et al., 2024; Andriani et al., 2025).

Lebih lanjut, aspek sikap, evaluasi, manfaat, dan kepuasan menunjukkan hasil yang sangat positif. Peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, menilai workshop sebagai kegiatan yang bermanfaat, serta merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga aspek afektif peserta. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan motivasi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Sion et al., 2024; Syahri et al., 2025).

Jika dilihat secara khusus pada aspek kebermanfaatan berdasarkan data kualitatif, peserta menyatakan bahwa workshop memberikan manfaat utama berupa penambahan wawasan, peningkatan keterampilan dalam membuat asesmen interaktif, serta pengenalan platform baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa workshop memberikan manfaat langsung yang relevan dengan kebutuhan peserta. Kebermanfaatan ini juga terlihat dari kemampuan peserta dalam menghasilkan produk asesmen interaktif setelah workshop. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Liveworksheet tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Nugroho & Marhayati, 2024; Mayasari et al., 2023). Selain itu, manfaat yang dirasakan peserta juga berkaitan dengan efisiensi dalam proses pembelajaran, terutama dalam penyusunan dan penilaian asesmen. Fitur otomatisasi pada Liveworksheet memungkinkan guru untuk mengelola asesmen secara lebih efektif dan efisien. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Fauzi et al., 2021).

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan pada aspek pemahaman berada pada kategori sedang, sedangkan aspek keterampilan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa workshop lebih berdampak pada peningkatan keterampilan dibandingkan pemahaman. Kondisi ini dapat dijelaskan karena metode workshop yang digunakan menekankan praktik langsung (*learning by doing*), sehingga peserta lebih cepat menguasai keterampilan teknis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan dibandingkan hanya pemahaman teoritis (Walanda et al., 2025; Nizar et al., 2024).

Jika dikaitkan secara keseluruhan, mulai dari kondisi awal, kendala, harapan, hingga manfaat yang dirasakan setelah workshop, terlihat bahwa kegiatan ini berhasil menjawab kebutuhan peserta secara komprehensif. Peserta yang sebelumnya mengalami keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan, setelah mengikuti workshop mampu mengembangkan asesmen interaktif secara mandiri dan merasakan manfaat langsung dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan telah tepat sasaran dan memiliki dampak yang signifikan. Namun demikian, beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas dan waktu masih perlu mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan serta dukungan sarana prasarana dari pihak sekolah agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan. Hal ini penting untuk memastikan keberlanjutan dan kebermanfaatan jangka panjang dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

Secara keseluruhan, workshop penyusunan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet terbukti efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi guru secara menyeluruh, baik dari aspek

pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop penyusunan asesmen interaktif berbasis Liveworksheet di SMP Al Hidayah Malang, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru secara signifikan, khususnya pada aspek pemahaman dan keterampilan dalam menyusun asesmen berbasis digital. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui hasil angket pre dan post serta analisis N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan pada kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, seluruh peserta yang berjumlah 9 guru (100%) telah mampu menghasilkan produk asesmen interaktif berbasis Liveworksheet secara mandiri. Produk yang dihasilkan menunjukkan variasi dalam penggunaan fitur, seperti pilihan ganda, menjodohkan, drag and drop, dan checkbox, yang mengindikasikan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk praktik nyata. Kegiatan ini juga memberikan manfaat yang nyata bagi peserta, baik dalam bentuk peningkatan wawasan, keterampilan, maupun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan sarana prasarana, waktu, serta pengalaman awal peserta dalam penggunaan teknologi. Secara keseluruhan, workshop ini terbukti efektif, relevan, dan mampu menjawab kebutuhan guru dalam mengembangkan asesmen interaktif berbasis digital.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, perlu adanya kegiatan lanjutan berupa pendampingan berkelanjutan agar keterampilan yang telah diperoleh guru dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara optimal dalam pembelajaran. Kedua, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet, guna menunjang penerapan asesmen digital. Ketiga, guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam menyusun asesmen interaktif dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia serta mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan. Keempat, kegiatan serupa dapat diperluas kepada lebih banyak sekolah agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Al Hidayah Malang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru peserta workshop yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., Irawan, I., Afifah, S., & Haidorizal, R. (2025). Pendampingan Pembuatan LKPD berbasis digital dengan menggunakan Liveworksheet untuk para guru di MA Nurul Huda. *Journal Of Human And Education (JAHE)*. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2477>.
- Basir, M., Aminudin, M., Suyitno, A., Khasanah, U., & Salma, E. (2025). Teacher Empowerment through E-Comics to Improve Mathematical Connections in the Harapan Bunda Semarang Learning Community. *JURNAL ABDIMAS SERAWAI*. <https://doi.org/10.36085/jams.v5i1.8113>.
- Diana, V., & Assidik, G. (2025). Development of electronic student worksheets on junior high school students' descriptive text writing skills assisted by liveworksheets. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran)*. <https://doi.org/10.17977/um047v32i12025p19-29>.
- Ernawati, E., Driana, E., & Pramudiani, P. (2025). The Use of Liveworksheets as an Assessment Tool to Enhance Students' Conceptual Understanding and Engagement in Science Learning: A Case

- Study at a Junior High School. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*. <https://doi.org/10.24815/jipi.v9i1.44488>.
- Fauzi, A., Rahmatih, A., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>.
- Matitaputty, C., Ramadhani, W., Anastasyia, N., Pattiasina, F., & Laurika, P. (2025). PELATIHAN PENYUSUNAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET BAGI GURU SMP DI KECAMATAN LEIHITU BARAT MALUKU TENGAH. *PAKEM : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.30598/pakem.5.2.121-130>.
- Mayasari, I., Setyarini, M., & Diawati, C. (2023). Development of Interactive e-Worksheet to Improve Science Process Skills of Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v24i1.pp321-329>.
- Muktadir, A., Winarni, E., , G., & Susanti, A. (2024). Training on developing interactive student worksheets using Liveworksheets application to enhance creative thinking skills. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v20i2.11304>.
- Nizar, U., Azhar, M., Mukhaiyar, R., Zulhendra, Z., Suryelita, S., & Ningsih, S. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN LIVE WORKSHEETS SEBAGAI LKPD INTERAKTIF DENGAN PENEKANAN PADA TIGA LEVEL REPRESENTASI KIMIA BAGI GURU KIMIA DI SMAN 1 LEMBAH GUMANTI DAN SMA DI KABUPATEN SOLOK BAGIAN SELATAN. *Pelita Eksakta*. <https://doi.org/10.24036/pelitaeksakta/vol7-iss2/245>.
- Nugroho, R., & Marhayati, M. (2024). Efektivitas Penggunaan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Agama di MAS 2 Malang. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.18860/gjppm.v3i1.10830>.
- Nur'aini, K., & Taufik, A. (2025). Enhancing Critical Thinking Skills of Junior High School Student: Development of Interactive Worksheet Based on Discovery Learning Model. *INOMATIKA*. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v7i1.485>.
- Samhati, S., Rusminto, N., Suyanto, E., , M., Agustina, E., Putri, D., & Riana, H. (2025). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR: PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA LIVEWORKSHEETS PADA PESERTA DIDIK SMP. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.23960/simbol.v13i2.1299>.
- Sari, E., & Assidik, G. (2025). Developing E-LKPD for Junior High School Students : Enhancing Explanatory Text Writing Skills with Liveworksheets Support. *Jurnal Paedagogy*. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i2.15117>.
- Sion, H., Poerwadi, P., , D., Demitra, D., , M., Perdana, I., Silvianti, A., & , N. (2024). Workshop Pengembangan Lembar Kerja Interaktif dengan Liveworksheets untuk Guru Sekolah Dasar di Gugus 13 Kota Palangka Raya. *Pengabdian Kampus : Jurnal Informasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat*. <https://doi.org/10.52850/jpmupr.v11i1.13435>.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A., Fauzi, A., & Amrullah, L. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN WORKSHEET INTERAKTIF DENGAN WIZER.ME UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 26 MATARAM. *Jurnal Warta Desa (JWD)*. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>.
- Suharsono, S., & Handayani, S. (2022). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LKPD INTERAKTIF BERBASIS LIVEWORKSHEETS DALAM PEMBELAJARAN ONLINE. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.33366/ilg.v4i2.2995>.
- Susilawati, E., Taufiq, A., & Hasanah, U. (2023). Development of liveworksheet-based interactive LKPD on the biodiversity material of class X. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.20527/bino.v5i1.14719>.
- Syahri, W., Ekaputra, F., , H., Rukmana, L., & , F. (2025). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN STEM MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS LIVEWORKSHEETS BAGI GURU. *DEVELOPMENT: Journal of Community Engagement*. <https://doi.org/10.46773/djce.v4i4.2612>.
- Walanda, D., Napitupulu, M., Poba, D., & Reny, R. (2025). Training on Making Liveworksheet in STEAM-based Digital Learning for High School Teachers. *Kawula: Jurnal Karya Pengabdian*

Masyarakat. <https://doi.org/10.63895/j31096530.2025.v1.i1.pp01-08>.
Yuliani, R. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5, 35-44. <https://doi.org/10.30653/002.202051.279>.