

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF LIVEWORKSHEETS UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS DI MTS RAUDLATUSSHIBYAN NW BELENCONG

**Lalu Jaswadi Putera^{1*}, Mahyuni², Ahmad Zamzam³,
Dewi Satria Elmiana⁴, Riris Sugianto⁵, Lalu Hamdullah⁶,
Nurshahifah Fithri⁷, Bq. Gadis Aufahayya Sugandi⁸**

^{1,2,3,4,7,8}English Education Program, FKIP, University of Mataram, Indonesia

⁵Universitas Teknologi Mataram, Mataram, Indonesia

⁶Kepala MTsS Raudlatussuhibyan NW Belencong, Gunungsari, NTB

*E-mail: elputra@unram.ac.id
sifafitri28@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Abad 21 dan Kurikulum Merdeka Belajar menuntut guru dan siswa untuk memiliki literasi teknologi digital yang memadai (*media and technology literacy*), kesadaran kontekstual terhadap isu-isu di lingkungan mereka (*environmental awareness*), serta kemampuan untuk tetap relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman (*flexible and adaptive to the changing world*) dalam rangka mencetak individu yang cerdas secara akademis, terampil secara lingua franca, dan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di masyarakat. Kegiatan PKM ini merupakan lanjutan dari PKM sebelumnya yang bertujuan untuk memberikan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan ketrampilan serta literasi digital guru-guru madrasah yang ada di wilayah kecamatan Gunungsari Lombok Barat dalam menggunakan teknologi aplikasi latihan dan asesmen berbasis digital unsur kebahasaan writing (menulis). Dengan adanya refleksi dan inovasi berbasis pengalaman, PKM ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi serta mendorong guru dan siswa untuk lebih adaptif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam pengembangan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni) dengan mengintegrasikan teknologi digital interaktif sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran kebahasaan yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Rencana luaran PKM ini antara lain publikasi pada jurnal terakreditasi SINTA 4, Publikasi pada media sosial Youtube atau Web Prodi, dan peningkatan pemahaman dan ketrampilan mitra.

Kata Kunci: Bahan Ajar Otentik; Literasi Digital; *LiveWorkSheets*; Media Digital Interaktif; *Multiple Platforms*.

ABSTRACT

The 21st-Century Learning and the Merdeka Belajar Curriculum require teachers and students to possess adequate digital media and technology literacy, contextual awareness of environmental and social issues, as well as the ability to remain relevant and adaptive to global change. These competencies are essential for shaping individuals who are not only academically capable, but also linguistically proficient in the lingua franca and able to contribute solutions to real-world societal problems. This Community Service Program (PKM) builds upon a previous initiative, aiming to provide training that enhances the digital literacy, understanding, and practical skills of madrasah teachers in Gunungsari District, West Lombok. Specifically, the program focuses on equipping teachers with the ability to use digital applications for language-based exercises and assessments, particularly in the area of writing. Through reflection and experience-driven innovation, this program is expected to improve the effectiveness of technology-based English language teaching, while also encouraging both teachers and students to become more adaptive in addressing the challenges of education in the digital era. Furthermore, the program contributes to the advancement of Science, Technology, and the Arts (IPTEKS) by integrating interactive digital technology as an innovative solution for more effective, engaging, and future-relevant language learning. The planned outputs of this program include: publication in a SINTA 4-accredited journal, dissemination through YouTube and/or the Department's official website, and measurable improvement in the knowledge and skills of partner teachers.

Keywords: Authentic Teaching Materials; Digital Literacy; Interactive Digital Media; LiveWorkSheets; Multi-Platform Learning.

<i>Article History:</i>	
Diterima	: 14-09-2025
Disetujui	: 10-11-2025
Diterbitkan online	: 30-11-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan kompleksnya tantangan abad 21 ini menuntut kita untuk memiliki kecakapan yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan dan tantangan itu. Tiga kecakapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21 adalah kecakapan belajar (*learning skills*), kecakapan literasi (*literacy skills*), dan kecakapan karir dan kehidupan (*life and career skills*). Kecakapan belajar terdiri atas 4 jenis yang dikenal dengan 4Cs terdiri dari *Critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), *Creativity* (kemampuan kreatif), *Collaboration* (kemampuan kolaboratif), dan *Communication* (kemampuan berkomunikasi) (Putera & Sugianto, 2020).

Literacy skills terdiri dari 3 subkategori: *information literacy* (kemampuan memahami fakta, gambar, statistik, dan data); *media literacy* (kemampuan memahami metode dan isi informasi yang dipublikasi); *technology literacy* (kemampuan memahami mesin dan teknologi). Ketiga, *life and career skills* terdiri dari 5 subkategori, yakni: *flexibility* (Kemampuan berbelok dari rencana jika diperlukan); *leadership* (kemampuan memotivasi tim untuk mencapai tujuan); *initiative* (kemampuan memulai pekerjaan, strategi, dan rencana atas inisiatif sendiri); *productivity* (kemampuan menjaga

efisiensi di masa distraksi); dan *social skills* (kemampuan bersosialisasi dan networking dengan orang lain demi keuntungan bersama).

Sebagai salah satu kecakapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21, guru dituntut untuk memiliki literasi digital agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar. Literasi digital ini mencakup kemampuan untuk menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi digital, memahami etika penggunaan teknologi, serta menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari sumber-sumber digital. Kemampuan literasi digital yang baik dalam memilih dan mengintegrasikan teknologi dan media akan menghasilkan pembelajaran yang menarik, interaktif, kolaboratif, dan relevan bagi siswa. Salah satunya dengan memiliki literasi atau kecakapan digital dalam ICT (*Information and Communication Technology*).

Menurut Dobson dan Willinsky (2009), literasi digital ICT adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menilai informasi yang diperoleh melalui teknologi digital dalam berbagai jenis platform. Hal ini juga mencakup keterampilan dalam membaca dan menulis di lingkungan digital, serta kemampuan untuk memanfaatkan berbagai alat teknologi dalam mengakses, memproses, dan menyebarkan informasi (lihat juga (Jerald, 2009; Reinhardt & Gaitanaru, 2010; Lazarov, 2018; Khlaisang & Koraneekij, 2019). Mereka juga menekankan bahwa literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan teknis, tetapi juga mencakup aspek kritis, seperti kemampuan untuk menganalisis sumber informasi, mengidentifikasi kredibilitas, dan menggunakan teknologi secara etis. Literasi digital menjadi semakin penting karena teknologi terus berkembang dan memengaruhi cara orang berkomunikasi, belajar, dan bekerja dalam masyarakat modern.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, literasi digital memiliki prospek dan implikasi yang baik dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, dan menganalisis informasi secara kritis melalui teknologi digital (Harjono, 2018). Meski ada tantangan yang dihadapi dalam penerapan literasi digital di kelas bahasa di antaranya perubahan peran guru dan pentingnya keterampilan teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa yang efektif.

Gerakan pengembangan literasi digital juga dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21 di era Society 5.0 memiliki fokus utama untuk mempersiapkan pendidik dan siswa agar siap menghadapi perubahan teknologi dan sosial (Muliastrini & Handayani, 2021). Hal ini dianggap sebagai solusi yang relevan dalam dunia pendidikan modern yang menuntut penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar. Kompetensi digital tak dapat dielakkan merupakan bagian penting dalam rangka mempersiapkan generasi emas Indonesia 2045 dan demi kemajuan pendidikan Indonesia di masa depan (Masitoh, 2018).

Salah satu ICT yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital interaktif adalah LiveWorksheets (LWS). Dengan karakteristik yang berbeda dari PDF biasa, LWS lebih dinamis karena menawarkan fitur interaktif yang cukup lengkap serta mudah diakses baik menggunakan ponsel atau komputer jinjing. Efektifitas LWS telah banyak dibuktikan oleh studi-studi sebelumnya. Misalnya dalam penelitian Fitriyah, Salamah, dan Ramadhan (2024) menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan Liveworksheets terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa tentang interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Platform LWS membantu dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih

interaktif dan menarik, yang berdampak positif pada pencapaian akademik siswa. Dalam pada itu, dalam reviunya Prabjandee (2023) menguraikan bahwa dari aspek fitur, teknis, pedagogis, termasuk kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya, platform ini mendukung pembelajaran bahasa melalui aktivitas yang interaktif dan dapat disesuaikan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran bahasa.

Mengingat pentingnya literasi digital bagi pendidikan, maka guru dituntut untuk memiliki kecakapan tersebut dalam usaha untuk memilih, memilah, dan menggunakan informasi, media, dan teknologi secara tepat dan bijak guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tingkat literasi digital yang maksimal, maka guru perlu meningkatkan kemampuannya melalui berbagai kegiatan pengembangan kemampuan profesional (*professional development*) seperti mengikuti seminar/webinar, lokakarya, pelatihan, dan lain sebagainya. Selain itu, kecakapan ini akan semakin sempurna jika para guru memiliki kreatifitas dan keterampilan yang baik dalam menyusun media pembelajaran (*teaching media*) dan materi pembelajaran (*learning materials*) dari sumber-sumber digital/non-digital yang banyak bertebaran di dunia nyata dan dunia maya.

Kegiatan ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi dengan masyarakat. Selain itu, PKM ini berkontribusi terhadap Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, terutama dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam kegiatan di luar kampus serta memastikan hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Dengan mengembangkan metode pembelajaran digital yang inovatif, kegiatan ini mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini berfokus pada pemberdayaan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Guru mendapatkan wawasan tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran, sementara siswa didorong untuk menjadi pembelajar mandiri dengan memanfaatkan media interaktif. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran kebahasaan tetapi juga memperkuat literasi digital dalam dunia pendidikan.

Guru madrasah di desa binaan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang semakin berbasis digital. Berdasarkan hasil rekomendasi dari kegiatan PKM sebelumnya, ditemukan bahwa para guru Bahasa Inggris di MTs Raudlatusshibyan NW Belencong masih memiliki keterbatasan dalam memahami dan menggunakan bahan ajar berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran masih menjadi kebutuhan yang mendesak bagi para pendidik di wilayah ini.

Dalam konteks pendidikan madrasah di desa binaan, pemanfaatan teknologi seperti Liveworksheet dapat memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa, mulai dari penyusunan bahan ajar hingga evaluasi siswa melalui tes, tugas, atau proyek berbasis digital. Namun, agar penerapan ini efektif, guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang pengelolaan pembelajaran digital, termasuk bagaimana mengintegrasikan media interaktif dalam desain pembelajaran mereka. Peningkatan keterampilan ini tidak hanya berdampak pada efektivitas pengajaran, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kompetensi literasi digital yang menjadi kebutuhan utama di era modern.

Oleh karena itu, peningkatan literasi digital bagi guru madrasah harus menjadi agenda berkelanjutan. Dengan terus memperbarui dan menyegarkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi, guru dapat lebih percaya diri dalam menerapkan metode pembelajaran daring yang inovatif dan interaktif. Selain itu, peningkatan kapasitas ini juga akan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas dalam pengajaran serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, upaya ini tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran di madrasah, tetapi juga berkontribusi pada pemerataan akses terhadap pendidikan berbasis digital di daerah pedesaan.

Adapun tujuan PKM ini adalah memberikan sosialisasi kepada guru Bahasa Inggris di MTs Raudlatusshibyan NW Belencong Gunungsari Lombok Barat tentang penggunaan dan manajemen pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media digital interaktif LiveWorksheets unsur kebahasaan Writing, meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru, mengembangkan kemampuan profesional (*professional development*) guru dalam merespon berbagai perkembangan dalam hal metode, pendekatan, sumber pembelajaran Bahasa Inggris, dan melatih daya kreatif guru dalam menggunakan dan mengelola pembelajaran EFL yang kontekstual menggunakan sumber bahan ajar digital maupun non-digital.

Sejalan dengan paparan di atas, maka usulan kegiatan PKM berjudul “Sosialisasi Penggunaan Media Digital Interaktif Liveworksheets Untuk Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris di MTs Raudlatusshibyan NW Belencong” ini layak untuk dilaksanakan dan didanai oleh institusi.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Kegiatan PKM tahun ini merupakan seri lanjutan dari program PKM sebelumnya pada 2021, 2022, 2023, dan 2024. Permasalahan atau topik yang diangkat tahun ini mengacu kepada saran dari para peserta PKM tahun sebelumnya yakni perlu adanya tindak lanjut dari kegiatan PKM tersebut (Putera et al., 2024). Berdasarkan hasil rekomendasi awal, para guru Bahasa Inggris di MTs Raudlatusshibyan NW Belencong dan para anggota MGMP Bahasa Inggris Lombok Barat belum memiliki pemahaman dan ketrampilan yang cukup tentang cara menyusun bahan ajar Bahasa Inggris dan mengelola pembelajaran dengan mengintegrasikan media digital/online interaktif Liveworksheet dalam rancangan bahan ajar, tes/tugas/projek siswa untuk unsur kebahasaan Writing. Keterampilan menggunakan media digital harus terus ditingkatkan, diupdate dan disegarkan untuk memaksimalkan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam mengajar/mengelola kelas khususnya yang mengintegrasikan metode daring/berbasis digital.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru Bahasa Inggris di MTs Raudlatusshibyan NW Belencong dan anggota MGMP Bahasa Inggris Lombok Barat, solusi yang ditawarkan tim Abdimas untuk mengatasi permasalahan mitra ini adalah dengan memberikan sosialisasi dan simulasi latihan tentang penggunaan dan pengelolaan media pembelajaran digital menggunakan LiveWorksheet unsur kebahasaan *Writing* (Menulis). Solusi atas permasalahan Mitra dapat disusun secara sistematis sebagai berikut. *Pertama*, memberikan pemahaman kepada guru tentang bagaimana menyusun bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan teknologi digital seperti Liveworksheet dalam rancangan pembelajaran. *Kedua*, meningkatkan ketrampilan guru tentang cara mengelola latihan dan asesmen pemebeajaran unsur kebahasaan *Writing* menggunakan media pembelajaran berbasis

digital interaktif yang efektif. *Ketiga*, mengajarkan guru bagaimana mengelola kelas dengan menggunakan media digital interaktif secara optimal. *Keempat*, memberikan praktik langsung dalam mendesain tugas, tes, dan proyek siswa yang berbasis digital agar lebih menarik dan efektif. *Kelima*, melakukan pendampingan intensif bagi guru dalam penerapan media digital dalam pembelajaran mereka. Terakhir, *keenam*, mengevaluasi efektivitas penggunaan Liveworksheet di kelas dan mengidentifikasi kendala serta solusi perbaikannya.

Adapun target Luaran yang dihasilkan dari setiap solusi dapat diringkas sebagai berikut: $\geq 80\%$ guru mampu menyusun bahan ajar interaktif menggunakan Liveworksheet; $\geq 75\%$ guru mampu membuat dan menerapkan latihan serta asesmen Writing berbasis digital; $\geq 75\%$ guru menerapkan metode pengelolaan kelas digital dalam praktik mengajar; $\geq 80\%$ guru mampu membuat minimal 1 tugas atau tes berbasis digital yang siap digunakan; terlaksananya 3 sesi pendampingan dengan laporan progres setiap sesi; dan tersusunnya 1 laporan evaluasi yang mencakup kendala dan rekomendasi solusi perbaikan.

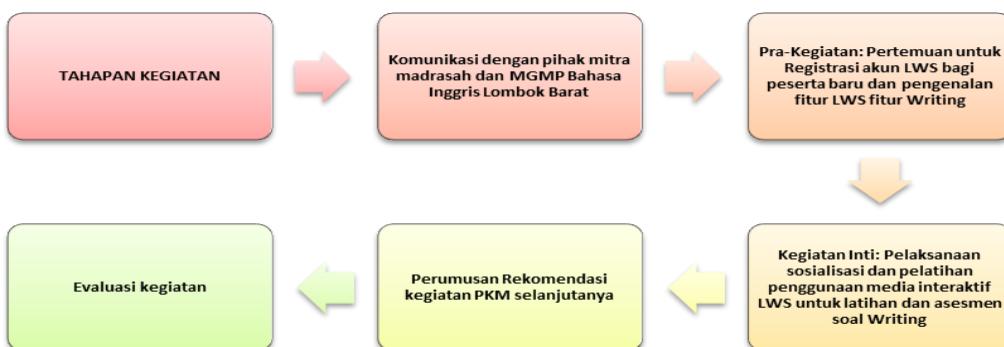
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan Abdimas untuk periode 2025 ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2025 dengan mengambil lokasi di MTs Raudlatusshibyan NW Belencong Gunungsari Kab. Lombok Barat. Lokasi kegiatan ini sama seperti tahun sebelumnya agar lebih memudahkan koordinasi dengan mitra, MGMP, dan para guru peserta. Selain itu, tema untuk periode 2025 ini merupakan seri lanjutan dari 4 tema PKM sebelumnya (Putera et al., 2021; Putera et al., 2022; Putera et al., 2023) sehingga diperlukan adanya kesinambungan antara Tim abdimas dan para peserta yang akan terlibat. Peserta yang ditargetkan untuk mengikuti kegiatan ini sebanyak 22 orang peserta guru di sekolah mitra. Lokasi MTs Raudlatusshibyan NW Belencong berada di Dusun Belencong Desa Midang Kec. Gunungsari, Kab. Lombok Barat, Prov. NTB dengan jarak dari kampus FKIP Universitas Mataram 6,3-6,5 KM dengan waktu tempuh sekitar 12-15 menit melewati jalur paling cepat yakni Jalan Udayana jika berkendara menggunakan roda empat.

2. Tahapan Kegiatan

Kegiatan Abdimas ini akan dilaksanakan secara luring dengan mengikuti beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Kegiatan.

Tahapan kegiatan sebagaimana tampak pada gambar di atas adalah: (1) Komunikasi dengan pihak mitra sekolah dan pengurus MGMP Bahasa Inggris di lombok Barat; (2) Pra-Kegiatan: Pertemuan untuk Registrasi akun LWS bagi peserta baru dan pengenalan fitur LWS singkat secara *online* via Google Meet; (3) Kegiatan Inti: Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Liveworksheet media digital interaktif untuk latihan soal Writing dan asesmennya; (4) Perumusan rekomendasi kegiatan PKM selanjutnya; dan (5) Evaluasi kegiatan PKM.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

1. Pra-Kegiatan: Pembuatan/Registrasi Akun LiveWorkSheets

Pra-Kegiatan pengabdian dilakukan secara daring menggunakan Google Meet. Kegiatan dimulai pada pukul 10.30 dan diakhiri pada pukul 12.30. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh peserta. Tim juga mengundang mahasiswa Prodi pendidikan Bahasa Inggris yang sedang memprogramkan matakuliah Instructional Media. Tujuannya, agar mahasiswa aktif juga mendapat manfaat dari belajar tentang media pembelajaran interaktif seperti LWS ini. Untuk semakin memantapkan pemahaman siswa, tim memberikan link video Youtube cara menggunakan aplikasi LWS <https://youtu.be/apeqAZrciag?si=TbnVb1fcff5lOgK>.

Secara khusus, pra-kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan guru dalam melaksanakan kegiatan inti pada hari H kegiatan. Selain itu, memberi bimbingan praktis agar para guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kelas mereka dan mampu mengoptimalkan penggunaan LWS untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan media pembelajaran interaktif LWS. Sesi ini bertujuan untuk memperkenalkan para guru dan peserta lain dengan LWS sebagai sebuah alat pembelajaran interaktif yang inovatif. Dalam pengenalan ini, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep, fitur-fitur utama, dan manfaat dari menggunakan LWS dalam proses pembelajaran, serta bagaimana platform ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui materi ajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Selain itu, sesi ini juga mencakup proses registrasi akun LWS secara online, di mana para peserta diajarkan langkah-langkah untuk membuat akun mereka sendiri di platform tersebut. Proses registrasi ini dilakukan dengan bimbingan langsung dari pemateri, memastikan semua peserta berhasil mendaftarkan akun dan siap untuk memulai eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan LWS. Beberapa peserta awalnya mengalami kendala/gagal dalam membuat akun misalnya karena username yang seharusnya tanpa spasi dibuat dengan memakai spasi. Beberapa peserta juga belum memahami cara mengaktivasi/memverifikasi akun LWS pada email masing-masing. Untuk kendala ini, tim membantu peserta untuk membuat akun hingga berhasil dan membimbing mereka dengan mengikuti langkah verifikasi akun. Tak lupa, pemateri mengingatkan peserta untuk menyimpan email, username, dan password di laptop, HP, atau email agar tidak hilang atau lupa. Kegiatan ini diakhiri dengan meminta peserta mengerjakan lembar soal interaktif LWS lalu mengirim hasil jawabannya ke LWS yang disediakan.

2. Kegiatan Inti: Penyampaian Materi PKM

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa materi penting yang disampaikan oleh para ahli di bidangnya. Prof. Mahyuni, M.A., Ph.D. memulai

dengan memberikan wawasan tentang pembelajaran Bahasa Inggris di abad 21, diikuti oleh Ahmad Zamzam, S.Pd., M.Hum. yang menjelaskan tentang ICT Multiplatforms dalam pendidikan, termasuk pengertian, fungsi, dan jenis-jenisnya. Lalu Jaswadi Putera, S.Pd., M.Pd. memaparkan pengenalan media interaktif LiveWorksheets (LWS), cara membuat akun, pengeditan secara online, serta praktik penggunaannya untuk penugasan atau ujian. Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi dan tanya jawab yang dipandu oleh Dr. Dewi Satria Elmiana, yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendalami materi yang telah disampaikan.

3. Penyusunan Draft Bahan Ajar dengan LiveWorkSheets

Kegiatan penyusunan draft bahan ajar menggunakan media digital LWS dimulai dengan memberikan kesempatan kepada para guru untuk merancang draft bahan ajar/soal unsur kebahasaan Vocabulary dan Grammar menggunakan media digital interaktif LWS, di mana di dalamnya bisa ditambahkan multimedia yang dapat “dimainkan” seperti video Youtube, link web, audio untuk listening, fitur drag and drop untuk mencocokkan gambar/teks, dan lain-lain. Untuk memudahkan dan mengefektifkan waktu kegiatan, tim telah menyiapkan template bahan ajar/soal Vocabulary dan Grammar dalam bentuk Word yang dapat digunakan oleh peserta. Namun, peserta diwajibkan untuk menambahkan sendiri materi/soal sesuai preferensi masing-masing, lalu mengonversi dokumen Word ke dalam format PDF sebab hanya format PDF yang diterima oleh LWS.

Dalam sesi ini, para peserta diajak untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Guru-guru dibimbing untuk memilih konten yang relevan dan menarik, serta menggunakan fitur-fitur interaktif LWS yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Proses ini melibatkan diskusi kelompok dan pemikiran kritis tentang cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran sehari-hari, dengan mempertimbangkan tantangan dan peluang yang mungkin dihadapi di kelas.

4. Latihan Mengedit Worksheets Menggunakan Fitur Utama LWS

Pada sesi ini, para peserta diajarkan cara menggunakan berbagai fitur pengeditan di LWS untuk membuat materi ajar mereka lebih interaktif dan efektif. Mereka mempraktekkan pembuatan soal online yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui platform, memberi umpan balik instan, dan bahkan menonton video atau mendengarkan audio yang terkait dengan materi pelajaran secara langsung pada LWS.

Setelah draft bahan ajar disusun sesuai dan templat dan format PDF, kegiatan berlanjut dengan latihan mengedit bahan ajar dan soal online menggunakan worksheet LWS melalui menu “Edit Elements” dan menyimpannya melalui tombol “Save” atau “Save and View”.

Gambar 5 menunjukkan tampilan awal dari soal dalam format PDF sebelum diedit menggunakan LWS. Pada tampilan ini, soal-soal hanya dapat dilihat atau dibaca tanpa adanya interaktivitas atau elemen multimedia yang dapat diakses langsung dari layar. Siswa hanya bisa mengerjakan soal secara manual, seperti mencatat jawabannya di buku atau pada lembar jawaban terpisah. Format ini tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan konten secara digital atau mendapatkan umpan balik secara instan.

Sementara itu, Gambar 6 memperlihatkan tampilan soal PDF yang sama setelah ditambahkan fitur “YouTube Player” menggunakan LWS. Dengan fitur ini, video dari YouTube dapat langsung diintegrasikan ke dalam soal, sehingga siswa dapat memutar video tersebut langsung dari layar saat mengerjakan soal. Ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, di mana siswa dapat menonton video sebagai bagian dari instruksi atau materi penjelasan yang terkait dengan soal. Penambahan elemen multimedia seperti ini tidak hanya memperkaya konten pembelajaran tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih dinamis dan beragam.

5. Latihan Mengelola Worksheets untuk Tes/Ujian

Pada sesi latihan mengelola worksheets untuk tes/ujian ini, peserta dilatih untuk menggunakan fitur-fitur utama pada LWS untuk membuat link soal/ujian yang nanti dikirimkan kepada siswa untuk dikerjakan. LWS dapat digunakan menjadi alat tes atau ujian yang interaktif dengan kemampuan memberi skor/penilaian secara otomatis. Fokus latihan ini adalah untuk memastikan para guru memahami bagaimana mengelola worksheet untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Selain itu, peserta juga mempelajari cara mengatur timer, membatasi jumlah percobaan, dan memberikan umpan balik otomatis untuk meningkatkan keefektifan evaluasi pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, setelah PDF diedit menjadi LWS interaktif, peserta dilatih cara menyalin (*copy*) dan mengirimkan link LWS pada menu “Custom Link” kepada siswa melalui platform digital seperti email atau WA untuk dikerjakan secara online. Sesi ini juga mencakup cara mensubmit hasil tes ke LWS di mana hasil pekerjaan siswa otomatis terkirim ke kotak masuk untuk dipantau dan dinilai secara otomatis ataupun manual oleh guru. Dengan cara ini, guru dapat dengan mudah mengakses semua jawaban yang masuk, memberikan nilai, dan memberikan umpan balik kepada siswa dengan lebih efisien, baik secara otomatis atau manual.

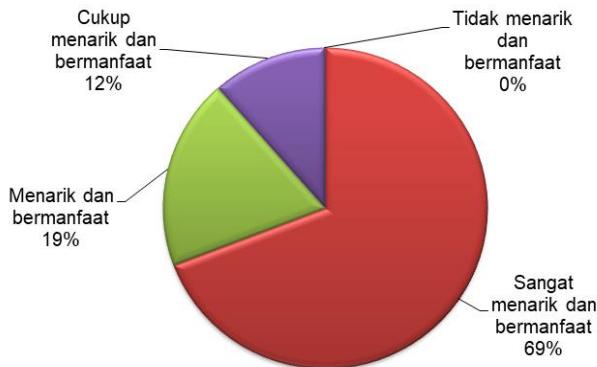
6. Evaluasi Hasil Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana para peserta dapat memahami cara membuat akun LWS, menyusun LKPD Bahasa Inggris unsur kebahasaan Vocabulary dan Grammar menggunakan LWS, mengedit PDF ke dalam format LWS, dan mengelola hasil evaluasi LKPD pada LiveWorksheets dan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan agar dapat menjadi masukan untuk perbaikan pada kegiatan berikutnya.

Sebagai informasi awal, hasil survei pendahuluan yang dilakukan tim menunjukkan bahwa mayoritas peserta (96.2%, 25 orang) tidak pernah mendengar tentang media interaktif LWS. Hanya 3.8% (1 orang) yang pernah mendengar/membaca, namun tidak pernah menggunakaninya. Diketahui pula bahwa tidak ada satu pun guru yang mempunyai akun LWS. Alasan utama peserta tidak menggunakan media lain seperti LWS antara lain karena tidak tahu tentang platform LWS ini (96.2%, 25 orang), kurang mengetahui informasi dan sosialisasi tentang cara menggunakaninya (100%, 26 orang), terlalu sibuk dengan platform lain yang sudah lama digunakan (38.5%, 10 orang), cenderung menggunakan media digital yang sering digunakan dalam mengajar di antaranya WhatsApp, Quizizz, YouTube, Instagram dan PowerPoint.

7. Persepsi Peserta tentang Tema Pelaksanaan PKM

Persepsi peserta tentang tema kegiatan Abdimas tahun ini ditunjukkan pada gambar berikut. Data pada gambar menunjukkan bahwa 69.2% peserta menganggap bahwa tema kegiatan Pengabdian Masyarakat tahun ini “sangat menarik dan bermanfaat”, 19.2% menjawab “menarik dan bermanfaat”, dan 11.5% menjawab “cukup menarik dan bermanfaat”. Tidak ada peserta yang menjawab bahwa kegiatan ini “tidak menarik dan bermanfaat”.

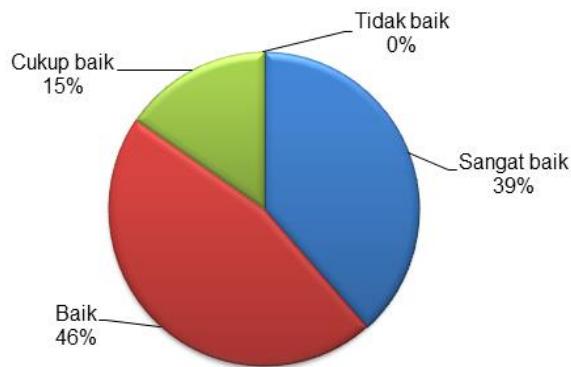


Gambar 2. Persepsi Peserta tentang Tema dan Pelaksanaan PKM.

Secara umum, mayoritas peserta (98.4%) merasa puas dengan tema dan pelaksanaan pengabdian ini. Mereka merasa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan mereka dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Mereka mengapresiasi format interaktif dan praktis dari kegiatan, yang memungkinkan mereka untuk langsung mempraktikkan penggunaan LiveWorksheets.

8. Pemahaman Peserta tentang Materi Pelatihan LiveWorkSheets

Tingkat pemahaman peserta tentang materi penyusunan LKPD interaktif menggunakan LWS ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Pemahaman peserta terhadap materi pelatihan LWS.

Data pada gambar di atas menunjukkan bahwa 38.5% peserta menganggap bahwa pemahaman mereka tentang materi penyusunan LKPD interaktif menggunakan LWS “sangat baik”, 46.2% menjawab “Baik”, dan 15.4% menjawab “Cukup baik”. Tidak ada peserta yang menjawab bahwa pemahaman mereka tentang tema PKM “Tidak baik”.

Secara umum, pemahaman peserta tentang materi pelatihan penyusunan LKPD menggunakan LWS menunjukkan kemajuan yang signifikan. Sebagian besar peserta kini lebih memahami cara menyusun dan mengedit bahan ajar menggunakan platform ini dibandingkan sebelumnya. Semua peserta telah memiliki akun LWS dan semuanya telah memahami

fungsi dari fitur-fitur utama dalam mengelola LKPD interaktif menggunakan LWS seperti menambahkan multimedia dan elemen interaktif. Meskipun demikian, beberapa peserta masih membutuhkan bimbingan tambahan untuk sepenuhnya menguasai penggunaan fitur-fitur canggih, terutama dalam penerapan praktis di kelas mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan pengenalan dan pelatihan penggunaan LWS berhasil memberikan pemahaman mendalam kepada para guru dan mahasiswa tentang penggunaan media pembelajaran interaktif. Selama pra-kegiatan dan sesi pelatihan, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur LWS, mulai dari pembuatan akun, pengeditan elemen, hingga pengelolaan dan evaluasi worksheet. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan konsep dan manfaat LWS, tetapi juga melibatkan peserta dalam praktik langsung pembuatan dan pengeditan materi ajar interaktif. Dengan demikian, peserta kini memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran mereka, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memanfaatkan fitur interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Untuk kegiatan Abdimas berikutnya, disarankan agar tim pengabdian menyediakan lebih banyak sesi latihan praktis dan studi kasus yang relevan dengan berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan yang berbeda. Selain itu, mengingat tantangan yang dihadapi selama registrasi dan penggunaan awal, tim sebaiknya menyiapkan panduan langkah demi langkah yang lebih rinci dan dukungan teknis tambahan untuk peserta. Peningkatan dalam materi pelatihan, seperti penambahan video tutorial, sesi Q&A yang lebih interaktif, dan bimbingan individu dapat membantu peserta lebih cepat beradaptasi dan mengatasi masalah yang mungkin timbul saat menggunakan LWS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Mataram, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mataram atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan untuk tahun 2025 ini. Kami berharap kerjasama ini dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam pengembangan pendidikan Bahasa Inggris di Unram dan komunitas pendidik Bahasa Inggris di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyah, I. J., Salamah, I. D., & Ramadhan, U. L. (2024, May). The Effectiveness of E-LKPD with a Scientific Approach Using Liveworksheets in Improving Learning Outcomes on the Interaction of Living Things with the Environment. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3106, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0215207>.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706>.
- Jerald, C. D. (2009). Defining a 21st Century Education. *Center for Public Education*, 16, 1-10.

- Khlaissang, J., & Koraneekij, P. (2019). Open Online Assessment Management System Platform and Instrument to Enhance the Information, Media, and ICT Literacy Skills of 21st Century Learners. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 14(7), 111-127. <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v14i07.9953>.
- Lazarov, L. (2018). Education in the 21st Century-Pedagogical Approaches in Digital Environment: e-Teacher Information System. *Eastern Academic Journal*, (2), 13-25. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=677810>.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1377. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377.v>.
- Muliastrini, N. K. E., & Handayani, N. N. L. (2021, May). Gerakan Literasi Digital Bermuatan Karakter dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 67-78). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.91>.
- Prabjandee, D. (2023). A Review of the Website Liveworksheets. com. *Computer Assisted Language Learning CALL EJ*, 24(1), 269-279.
- Putera, L. J., & Sugianto, R. (2020). Perception and Optimism about Two-Semester Off-Campus Internship Program of the Kampus Merdeka-Merdeka Belajar (Freedom Campus-Freedom to Learn) Policy among University Students. *Journal of Languages and Language Teaching*, 8(3), 264-275. <https://doi.org/10.33394/jollt.v8i3.2756>.
- Putera, L. J., Mahyuni, M., Ahmadi, N., Zamzam, A., & Elmiana, D. S. (2023). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Linguistic Landscape Memanfaatkan Media Literasi Digital bagi Guru-Guru Madrasah di Lombok Barat. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 3(2), 36-58. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v3i2.3400>.
- Putera, L. J., Mahyuni, M., Ahmadi, N., Zamzam, A., & Elmiana, D. S. (2021). Peningkatan Pengetahuan Guru Tentang Linguistic Landscape Sebagai EFL Authentic Teaching Materials. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(2), p.46-61. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v1i2.561>.
- Putera, L.J., Mahyuni, M., Zamzam, A., Riyanto, A.A., Amrullah, & Lail, H. (2022). Sosialisasi Linguistic Landscape dalam Literasi Digital: Manfaat dan Tantangannya dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(2), p.37-53. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v2i2.1611>.