

RESPON GURU SDN 236/IX AUR DURI TERHADAP PELATIHAN PEMBUATAN LKPD IPA INTERAKTIF MENGGUNAKAN LIVEWORKSHEET

Desy Rosmalinda¹, Risdalina^{2*}, Khoirunnisa³, Issaura Sherly Pamela⁴, Erlida Amnie⁵
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

* Penulis Korespondensi : risdalina@unja.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Namun, masih banyak guru yang mengalami kendala dalam pembuatan media interaktif karena keterbatasan pengetahuan teknis maupun waktu. Menanggapi permasalahan tersebut, tim pengabdian Universitas Jambi melaksanakan pelatihan pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif menggunakan platform Liveworksheet di SD Negeri 236/IX Aur Duri. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran IPA. Kegiatan dilakukan dalam empat tahap, yaitu: pengenalan Liveworksheet, uji coba LKPD interaktif yang telah disediakan, praktik pembuatan LKPD oleh guru, serta pengisian angket respon peserta. Peserta kegiatan terdiri atas 17 guru, yakni 15 guru kelas dan 2 guru bidang studi. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan respon positif terhadap pelatihan. Sebanyak 85,88% guru menyatakan memperoleh pengetahuan baru, 78,82% merasa terbantu dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, dan 77,65% terdorong untuk menindaklanjuti penggunaan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, 85,88% peserta merasa puas terhadap program pengabdian ini. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan media interaktif serta mendorong penerapannya pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: LKPD interaktif, Liveworksheet, media pembelajaran, teknologi pendidikan

Abstract

The rapid development of technology requires teachers to be able to utilize interactive learning media to make the learning process more engaging and effective. However, many teachers still face difficulties in creating interactive media due to limited technical knowledge and time constraints. To address this issue, the community service team from Jambi University conducted a training program on developing interactive student worksheets (LKPD) using the Liveworksheet platform at SD Negeri 236/IX Aur Duri. This training aimed to improve teachers' competence in developing technology-based learning media, particularly in science subjects. The activity was carried out in four stages: introduction to Liveworksheet, trial of the provided interactive worksheets, practice of creating LKPD by teachers, and completion of a response questionnaire. The participants consisted of 17 teachers, including 15 classroom teachers and 2 subject teachers. The results showed that most teachers gave positive responses to the training. A total of 85.88% of teachers reported gaining new knowledge, 78.82% felt supported in optimizing the use of technology, and 77.65% were motivated to apply it in classroom learning. In addition, 85.88% of participants expressed satisfaction with the program. Therefore, this training has proven effective in enhancing teachers' understanding of interactive media and encouraging its application in elementary school learning.

Keywords: Interactive Student Worksheet, Liveworksheet, learning Media, Educational Technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek

kehidupan (Frictarani et al., 2023; Muhammad, 2019; Muttaqin et al., 2021). Inovasi-inovasi seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), dan perkembangan

teknologi lainnya telah mempercepat transformasi digital di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Perangkat pintar dan aplikasi berbasis teknologi kini mempermudah komunikasi, meningkatkan efisiensi, serta membuka peluang baru dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan ini, teknologi semakin terintegrasi dalam rutinitas manusia, termasuk dalam proses pembelajaran di kelas.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan memperluas akses informasi, memperkaya metode pengajaran, dan memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif (Isti'ana, 2024; Salsabila et al., 2024; Wahyuni et al., 2024). Teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui sumber-sumber digital, serta mempercepat pemahaman konsep-konsep sulit melalui visualisasi dan simulasi (Candra et al., 2020; Jullyantama et al., 2024; Pare & Murniarti, 2024). Selain itu, guru juga bisa memanfaatkan teknologi untuk menyusun materi yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memantau perkembangan belajar secara lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin mengandalkan kompetensi digital.

Penggunaan berbagai media dalam pembelajaran membantu materi agar dapat dikomunikasikan secara efektif, termasuk penggunaan media interaktif berbasis komputer (Kartikowati et al., 2024). Media interaktif adalah media yang mengombinasikan berbagai elemen seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terpadu (Sukma & Handayani, 2022). Penggunaan media interaktif dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Rahma & Nurhayati, 2021; Rihani et al., 2022).

Banyak guru menghadapi kesulitan dalam membuat media interaktif untuk pembelajaran, terutama karena keterbatasan pengetahuan teknis dan akses terhadap perangkat lunak yang mendukung. Selain itu, proses pembuatan media interaktif memerlukan waktu dan kreativitas yang tidak sedikit, sementara beban administrasi dan tugas lainnya sering kali mengurangi waktu yang tersedia untuk pengembangan materi inovatif. Keterbatasan sumber daya serta pelatihan yang belum optimal juga menjadi tantangan, sehingga beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Permasalahan umum tersebut juga terjadi di SD Negeri 236/IX Aur Duri. Oleh karena itu tim pengabdian yang terbentuk atas kolaborasi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jambi menghadirkan sebuah pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru SD Negeri 236/IX Aur Duri dalam menghadirkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah dibuat dan mudah diaplikasikan. Media interaktif tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif melalui website *Liveworksheet*.

Liveworksheet adalah sebuah situs web yang memungkinkan pembuatan lembar kerja interaktif yang menarik bagi siswa, dengan berbagai jenis aktivitas seperti mencocokkan, drag and drop, isian singkat, menonton video dan membaca artikel, serta menjawab pertanyaan dalam bentuk uraian (Risdalina, 2024). Lembar kerja ini dapat diakses secara online tanpa perlu mengunduh atau mendaftar terlebih dahulu selain itu guru juga terbantu dalam mengoreksi hasil belajar siswa, karena nilai siswa otomatis terhitung sesuai dengan jawaban benar siswa (Risdalina, 2024).

Berdasarkan paparan di atas, maka tim pengabdian melaksanakan Pelatihan Pelatihan Pembuatan LKPD IPA Interaktif Menggunakan *Liveworksheet* dan melihat bagaimana respon guru terhadap pelatihan tersebut.

2. METODE

Pada tahap awal kegiatan ini, para guru akan diperkenalkan dan diberikan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan website *Liveworksheet* yang merupakan sebuah alat digital yang memungkinkan pembuatan lembar kerja interaktif secara efektif dan menarik. Guru-guru akan diperkenalkan tidak hanya pada fitur-fitur dasar dari *Liveworksheet*, tetapi juga akan dilatih dalam cara mengoptimalkan setiap fitur untuk menciptakan lembar kerja yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Selanjutnya guru diminta mengerjakan contoh LKPD IPA interaktif yang telah dibuat tim pengabdian pada website *Liveworksheet*. Setelah itu, langkah selanjutnya merancang LKPD IPA Interaktif menggunakan *liveworksheet* yang mencakup berbagai jenis aktivitas seperti menjodohkan, drag and drop, isian singkat, dan lain-lain. Kegiatan diakhiri dengan mengisi angket respon terhadap pelatihan telah dilaksanakan.

Tabel 1. Angket Respon Terhadap Pelatihan

| No | Pernyataan | Pilihan Jawaban | | | | |
|----|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kegiatan pengabdian menggunakan alat atau media yang mempermudah pemahaman saya | | | | | |
| 2 | Materi kegiatan pengabdian sangat dibutuhkan dalam | | | | | |

- pengembangan kompetensi saya
- 3 Kegiatan pengabdian berdampak kepada saya untuk menambah pengetahuan baru
 - 4 Kegiatan pengabdian mendorong saya melaksanakan tindak lanjut untuk pembelajaran di kelas
 - 5 Kegiatan pengabdian membekali saya untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara optimal
 - 6 Kegiatan pengabdian membantu penyelesaian permasalahan pemanfaatan dan inovasi teknologi di kelas
 - 7 Kegiatan pengabdian diselenggarakan dengan baik hingga akhir dan mencapai tujuan pengabdian
 - 8 Pemahaman saya terhadap materi pengabdian
 - 9 Aplikasi/materi yang dijelaskan mudah untuk dipelajari/digunakan
 - 10 Tingkat kepuasan terhadap program pengabdian

Peserta pelatihan ini yaitu 17 orang guru SD Negeri 236/IX Aur Duri. Peserta terdiri atas 15 orang guru kelas dan 2 orang guru bidang studi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

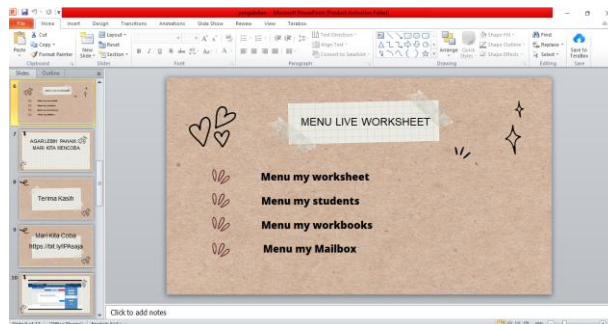
Kegiatan pelatihan dilaksanakan guna meningkatkan kompetensi guru SD Negeri 236/IX Aur Duri dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya penggunaan website *Liveworksheet*. Hal ini diharapkan juga dapat menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi siswa.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pelatihan

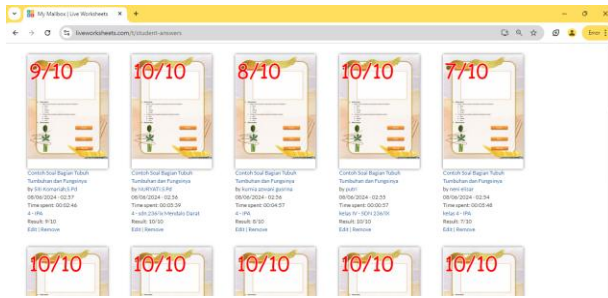
Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi empat tahap yaitu pengenalan dengan website *Liveworksheet*, uji coba penggunaan LKPD yang telah disediakan tim pada website *Liveworksheet*, merancang LKPD IPA Interaktif pada website *Liveworksheet*, dan pengisian angket respon peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan inti pertama yaitu pengenalan website *Liveworksheet*. Guru diperkenalkan dengan website *Liveworksheet* serta fitur-fitur apa saja yang dapat digunakan dalam membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA yang Interaktif.



Gambar 2. Tampilan presentasi pengenalan menu yang ada pada website *Liveworksheet*

Kegiatan inti kedua yaitu uji coba penggunaan LKPD yang telah disediakan tim pada website *Liveworksheet*. Pada kegiatan ini guru-guru yang mengikuti pelatihan diminta untuk mengisi LKPD yang telah disediakan oleh tim pengabdian. LKPD yang tersedia adalah LKPD IPA dengan materi bagian tubuh tumbuhan. Setelah guru-guru mengisi LKPD, kemudian diperlihatkan kepada guru nilai yang telah mereka peroleh. Hal ini menunjukkan bahwa *Liveworksheet* dapat membantu guru dalam mengoreksi jawaban yang diisi oleh siswa pada LKPD.



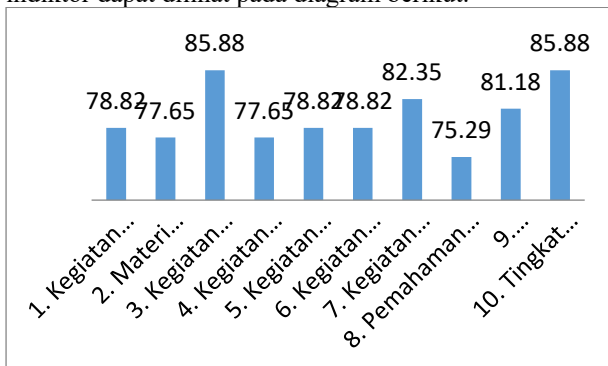
Gambar 3. Tampilan nilai setelah mengerjakan LKPD

Kegiatan inti ketiga yaitu merancang LKPD IPA Interaktif pada website *Liveworksheet*. Guru diminta menyiapkan beberapa sampel soal yang akan diinput ke website *Liveworksheet*. Soal boleh diambil dari Bank Soal milik guru. Soal yang disiapkan terdiri atas pilihan ganda, mencocokkan, *drag and drop*, serta isian singkat. Soal-soal ini akan dibuat interaktif melalui website *Liveworksheet*. Selain soal, guru juga diminta untuk menyiapkan video yang akan diinput juga ke dalam LKPD Interaktif yang mereka buat pada website *Liveworksheet*.



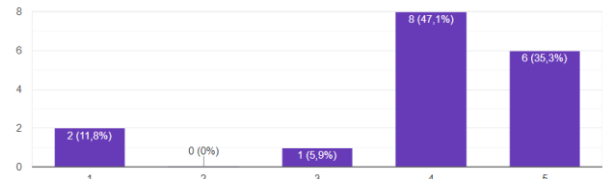
Gambar 4. Praktik Merancang LKPD pada website *Liveworksheet*

Kegiatan terakhir yaitu pengisian angket respon peserta terhadap pelatihan. Angket diberikan melalui *link Googleform*. Hasil persentase angket untuk masing-masing indikator dapat dilihat pada diagram berikut.



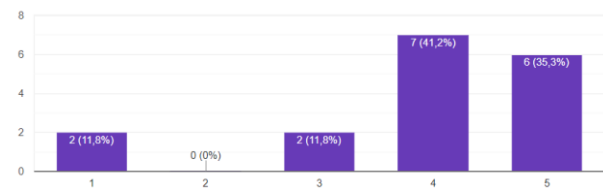
Secara lebih rinci data masing-masing indikator yaitu sebagai berikut. Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Kegiatan pengabdian menggunakan alat atau

media yang mempermudah pemahaman saya” dapat dilihat pada grafik gambar 5. Berdasarkan grafik, 11,8% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 5,9% guru netral, 47,1% guru setuju, 35,3% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini berarti kegiatan pengabdian menggunakan alat atau media yang mempermudah pemahaman guru.



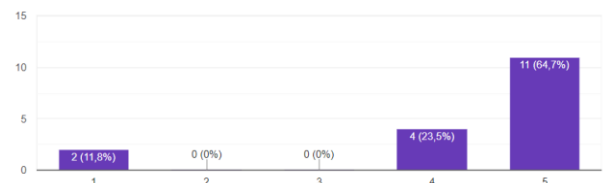
Gambar 5. Hasil pengisian angket pernyataan : Kegiatan pengabdian menggunakan alat atau media yang mempermudah pemahaman saya

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Materi kegiatan pengabdian sangat dibutuhkan dalam pengembangan kompetensi saya” dapat dilihat pada grafik gambar 6. Berdasarkan grafik, 11,8% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 11,8% guru netral, 41,2% guru setuju, 35,3% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian dibutuhkan dalam pengembangan kompetensi guru.



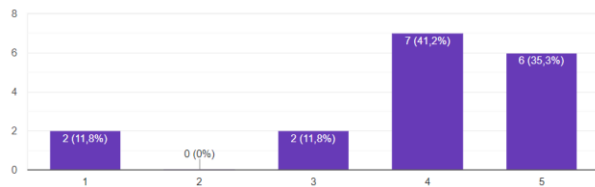
Gambar 7. Hasil pengisian angket pernyataan : Materi kegiatan pengabdian sangat dibutuhkan dalam pengembangan kompetensi saya

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Kegiatan pengabdian berdampak kepada saya untuk menambah pengetahuan baru” dapat dilihat pada grafik gambar 7. Berdasarkan grafik, 11,8% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 0% guru netral, 23,5% guru setuju, 64,7% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berdampak untuk menambah pengetahuan baru guru.



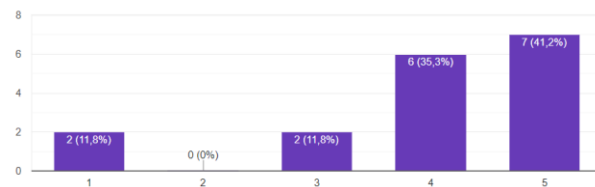
Gambar 7. Hasil pengisian angket pernyataan : Kegiatan pengabdian berdampak kepada saya untuk menambah pengetahuan baru

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Kegiatan pengabdian mendorong saya melaksanakan tindak lanjut untuk pembelajaran di kelas” dapat dilihat pada grafik gambar 8. Berdasarkan grafik, 11,8% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 11,8% guru netral, 41,2% guru setuju, 35,3% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian mendorong guru untuk melaksanakan tindak lanjut dalam pembelajaran di kelas.



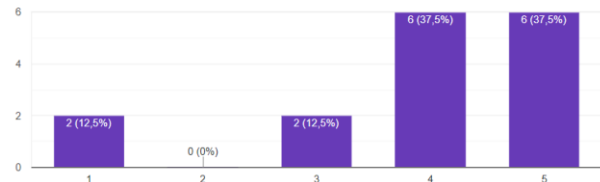
Gambar 8. Hasil pengisian angket pernyataan : Kegiatan pengabdian mendorong saya melaksanakan tindak lanjut untuk pembelajaran di kelas

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Kegiatan pengabdian membekali saya untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara optimal” dapat dilihat pada grafik gambar 9. Berdasarkan grafik, 11,8% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 11,8% guru netral, 35,3% guru setuju, 41,2% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian membekali guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas.



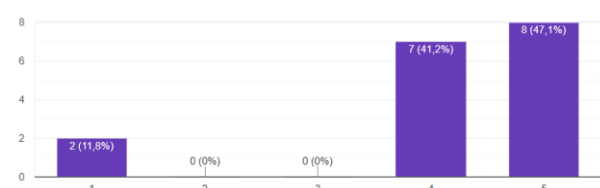
Gambar 9. Hasil pengisian angket pernyataan : Kegiatan pengabdian membekali saya untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara optimal

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Kegiatan pengabdian membantu penyelesaian permasalahan pemanfaatan dan inovasi teknologi di kelas” dapat dilihat pada grafik gambar 10. Berdasarkan grafik, 12,5% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 12,5% guru netral, 37,5% guru setuju, 37,5% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan pemanfaatan dan inovasi teknologi di kelas.



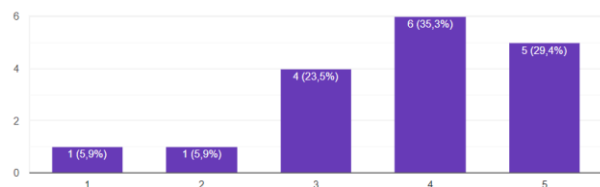
Gambar 10. Hasil pengisian angket pernyataan : Kegiatan pengabdian membantu penyelesaian permasalahan pemanfaatan dan inovasi teknologi di kelas

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Kegiatan pengabdian diselenggarakan dengan baik hingga akhir dan mencapai tujuan pengabdian” dapat dilihat pada grafik gambar 11. Berdasarkan grafik, 11,8% guru sangat tidak setuju, 0% guru tidak setuju dan 0% guru netral, 41,2% guru setuju, 47,1% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian diselenggarakan dengan baik dan mencapai tujuan pengabdian.



Gambar 11. Hasil pengisian angket pernyataan : Kegiatan pengabdian diselenggarakan dengan baik hingga akhir dan mencapai tujuan pengabdian

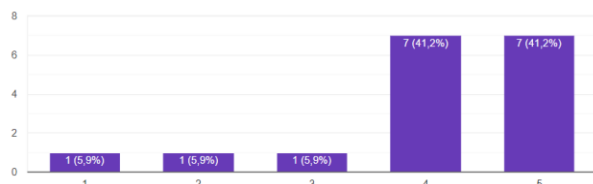
Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Pemahaman saya terhadap materi pengabdian” dapat dilihat pada grafik gambar 12. Berdasarkan grafik, 5,9% guru sangat tidak setuju, 5,9% guru tidak setuju dan 23,5% guru netral, 35,3% guru setuju, 29,4% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa guru memahami materi pengabdian.



Gambar 12. Hasil pengisian angket pernyataan : Pemahaman saya terhadap materi pengabdian

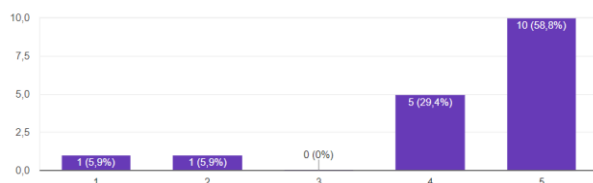
Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Aplikasi/materi yang dijelaskan mudah untuk dipelajari/digunakan” dapat dilihat pada grafik gambar 13. Berdasarkan grafik, 5,9% guru sangat tidak setuju, 5,9% guru tidak setuju dan 5,9% guru netral, 41,2% guru setuju, 41,2% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi/materi yang

dijelaskan saat pelatihan mudah untuk dipelajari dan digunakan.



Gambar 13. Hasil pengisian angket pernyataan : Aplikasi/materi yang dijelaskan mudah untuk dipelajari/digunakan

Hasil angket respon guru terhadap pernyataan “Tingkat kepuasan terhadap program pengabdian” dapat dilihat pada grafik gambar 14. Berdasarkan grafik, 5,9% guru sangat tidak setuju, 5,9% guru tidak setuju dan 0% guru netral, 29,4% guru setuju, 58,8% guru sangat setuju dengan pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa guru merasa puas terhadap program pengabdian.



Gambar 14. Hasil pengisian angket pernyataan : Tingkat kepuasan terhadap program pengabdian

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berbentuk pelatihan pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif menggunakan platform Liveworksheet bagi guru di SDN 236/IX Aur Duri, yang diadakan oleh tim pengabdian dari Universitas Jambi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Kegiatan pelatihan meliputi pengenalan platform, uji coba LKPD yang telah disediakan, praktik membuat LKPD interaktif, dan pengisian angket respon peserta.

Hasil angket respon guru terhadap pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan media interaktif serta mendorong guru untuk menerapkan teknologi ini dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta menilai kegiatan ini bermanfaat, antara lain: 78,82% guru merasa penggunaan media dalam kegiatan pengabdian mempermudah pemahaman, 77,65% menyatakan materi sangat dibutuhkan untuk pengembangan kompetensi, dan 85,88% mengaku memperoleh pengetahuan baru. Selain itu, 77,65% guru terdorong untuk menindaklanjuti pembelajaran di kelas, 78,82% merasa terbantu dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, serta 78,82% lainnya merasakan solusi

atas permasalahan inovasi teknologi di kelas. Dari sisi penyelenggaraan, 82,35% guru menilai kegiatan berjalan baik hingga mencapai tujuan, 75,29% memahami materi yang diberikan, 81,18% menilai aplikasi atau materi mudah dipelajari, dan 85,88% menyatakan puas terhadap keseluruhan program pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, E., Mulvia, R., & Warliani, R. (2020). Argumentasi Ilmiah Siswa pada Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning dengan Video Presentasi. *Jurnal Pendidikan*, 14(4), 861–871.
- Fricitarani, A., Hayati, A., R, R., Hoironisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Istiana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302–310. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Jullyantama, D. P., Tanjung, L. A., & Nursulistiyo, E. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Melalui Simulasi Berbasis Web di Live Worksheets. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(01), 37–46. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i01.479>
- Kartikowati, R. S., Haryana, G., Nasir, M., & Putri, H. H. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Game Quiz : Who Want To Be A Success Di UPT SMP Negeri 5 Tambang Kampar*. 30, 208–214.
- Muhammad, D. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.
- Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5.0: Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886. <https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886>
- Pare, A., & Murniarti, E. (2024). Analisis Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 660–672. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4087>
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 2(1), 38–41.
- Rihani, A. L., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Risdalina, R. (2024). Liveworksheet sebagai Media

- Evaluasi Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. In A. Wijayanto, E. Rahmadhani, M. A. Mubarak, D. A. Fajariningtyas, & A. Arifudin (Eds.), *Harmoni Media dan Metode dalam Pembelajaran IPA* (Vol. 1, pp. 261–267). Tulungagung: Akademia Pustaka. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10638514>
- Salsabila, H., Nurnazhiifa, K., & Herlambang, Y. T. (2024). Pendidikan & Teknologi: Studi Filsafat Dalam Perspektif Don Ihde. *Jurnal Pendidikan SEROJA*, 3(1), 1–12. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, H. E., & Susmita, N. (2024). Revolusi Media Pembelajaran Digital: “Membuka Peluang Dan Menangani Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa”. *Visipena*, 15(1), 51–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2691>