

Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang melalui Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Interaktif Berbasis *Liveworksheet*

Jafar Sodiq¹, Theresia Cicik Sophia Budiman², Maria Yosephin Widarti Lestari³, Sutrisno⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Semarang

²ciciksophia@upgris.ac.id

Received: 27 September 2025; Revised: 13 Oktober 2025; Accepted: 18 November 2025

Abstract

This community service initiative was designed to strengthen the professional competence of junior high school English teachers in Semarang City by providing training on the development of interactive student worksheets (LKPD) using the Liveworksheet platform. A total of 25 teachers from the English MGMP participated in a hands-on training program that emphasized practical experience and direct implementation. The activities included theoretical instruction, technical workshops, and mentoring sessions to guide teachers in designing, converting, and utilizing digital interactive worksheets. Findings indicated substantial improvement in participants' digital literacy and pedagogical creativity. Teachers' mastery of Liveworksheet features increased by 66%, while their ability to apply interactive worksheets in classroom practice improved by 62%. Participants successfully produced digital worksheets that were later implemented in real teaching situations, contributing to higher student engagement and motivation. The establishment of the English Teacher Digital Learning Community further ensured the sustainability of the program by fostering collaboration and continuous professional development. Overall, the program effectively addressed gaps in teachers' technological skills and supported the national direction toward digital-based deep learning in education.

Keywords: teacher competence; digital literacy; liveworksheet; english language teaching; community service

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru Bahasa Inggris tingkat SMP di Kota Semarang melalui pelatihan penyusunan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif berbasis *Liveworksheet*. Sebanyak 25 guru anggota MGMP Bahasa Inggris mengikuti pelatihan dengan pendekatan praktik langsung yang menekankan pengalaman aplikatif. Rangkaian kegiatan mencakup penyampaian materi teori, latihan teknis, serta sesi pendampingan dalam proses perancangan, konversi, dan penerapan LKPD digital interaktif. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada literasi digital dan kreativitas pedagogis peserta. Penguasaan guru terhadap fitur-fitur *Liveworksheet* meningkat sebesar 66%, sedangkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan LKPD interaktif ke dalam pembelajaran naik sebesar 62%. Guru berhasil menghasilkan lembar kerja digital yang kemudian diterapkan dalam kelas, sehingga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembentukan English Teacher Digital Learning Community turut menjamin keberlanjutan program melalui penguatan kolaborasi dan pengembangan profesional berkelanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil

mengatasi kesenjangan kompetensi teknologi guru dan mendukung agenda nasional terkait pembelajaran mendalam berbasis digital.

Kata Kunci: kompetensi guru; literasi digital; liveworksheet; pembelajaran bahasa inggris; pengabdian kepada masyarakat

A. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pendekatan pembelajaran bahasa. Guru dituntut untuk menyesuaikan diri dengan transformasi digital agar mampu menghadirkan proses belajar yang inovatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik pelajar abad ke-21. Dalam pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, diperlukan strategi berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Rahmah & Nugroho, 2023). Di jenjang sekolah menengah pertama (SMP), guru Bahasa Inggris menghadapi tantangan dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi serta literasi digital peserta didik (Sari & Pramono, 2022).

Temuan observasi pendahuluan dan wawancara menunjukkan bahwa banyak guru Bahasa Inggris di Kota Semarang masih mengandalkan metode konvensional serta lembar kerja cetak dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi membuat guru belum mampu memproduksi media digital yang menarik dan interaktif. Padahal, peserta didik saat ini merupakan generasi yang terbiasa dengan penggunaan teknologi dan membutuhkan pengalaman belajar yang dinamis serta sesuai konteks kehidupan mereka (Yuliani et al., 2022). Situasi pada masa pandemi COVID-19 sebelumnya juga memperjelas adanya kesenjangan digital, terutama terkait kemampuan guru dalam mengadaptasi teknologi pembelajaran daring secara efektif.

Masalah lain yang ditemukan adalah belum tersedianya pelatihan praktis yang secara khusus mengajarkan pembuatan lembar

kerja peserta didik (LKPD) melalui platform digital. Pelatihan yang diikuti guru selama ini umumnya masih berfokus pada aplikasi dasar seperti *PowerPoint* atau *Google Classroom* dan belum memberikan keterampilan dalam mengembangkan media interaktif yang dapat diakses secara daring. Padahal, *liveworksheet* merupakan salah satu platform yang dapat membantu guru mengubah LKPD cetak menjadi bentuk digital interaktif lengkap dengan fitur penilaian otomatis (Dewi, 2023). Kurangnya pelatihan mengenai platform ini menjadi salah satu penyebab rendahnya pemanfaatan teknologi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Mitra kegiatan, yaitu MGMP Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang, mengidentifikasi beberapa kendala utama yang sering mereka hadapi. Pertama, keterbatasan pengetahuan dalam memanfaatkan perangkat digital untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Kedua, minimnya pendampingan teknis dalam proses desain media berbasis online. Ketiga, tingginya beban kerja sehingga guru sulit menyisihkan waktu untuk mengikuti pelatihan profesional. Kendala-kendala ini berdampak pada kurangnya variasi media pembelajaran, sehingga proses belajar terasa monoton dan kurang mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Lestari & Andayani, 2022).

Untuk merespons tantangan tersebut, tim pengabdian dari universitas menawarkan pelatihan penyusunan LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet*. Pelatihan dirancang dengan pendekatan hands-on, agar guru dapat langsung mempraktikkan pembuatan LKPD digital sesuai dengan materi ajar masing-masing. Kegiatan meliputi pengenalan prinsip desain pembelajaran interaktif, praktik konversi file ke format digital, serta pendampingan dalam

mengunggah dan membagikan LKPD kepada siswa. Melalui pendekatan ini, guru diharapkan tidak hanya memahami cara menggunakan aplikasi, tetapi juga mampu merancang LKPD yang sesuai dengan kebutuhan pedagogis peserta didik (Handayani & Ningsih, 2023).

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan ini juga mendukung peningkatan kompetensi profesional guru dalam menyukseksan kebijakan nasional terkait pembelajaran *Deep Learning*. Kebijakan tersebut mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran digital yang memungkinkan siswa berpikir kritis, memahami konsep secara mendalam, dan mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Fullan & Langworthy, 2014). Dengan menguasai pembuatan LKPD interaktif, guru memiliki peluang untuk memperkaya metode pengajaran mereka sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Pelatihan ini juga diharapkan memfasilitasi terbentuknya budaya kolaboratif antar guru Bahasa Inggris di Kota Semarang. Melalui pembentukan *English Teacher Digital Learning Community*, guru dapat saling bertukar ide, berbagi pengalaman, dan mempublikasikan hasil karya digital mereka. Kolaborasi berkelanjutan seperti ini penting untuk memperluas dampak kegiatan pengabdian serta mempercepat adopsi inovasi pembelajaran di sekolah-sekolah mitra (Nurhadi & Astuti, 2023).

Luaran yang ditargetkan dari kegiatan ini mencakup tiga hal utama: peningkatan kompetensi guru dalam merancang LKPD digital berbasis *liveworksheet*, tersedianya produk LKPD interaktif sebagai contoh praktik baik, dan terbentuknya komunitas guru sebagai wadah pengembangan profesional berkelanjutan. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan publikasi ilmiah serta bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan kembali oleh guru peserta. Dengan demikian, program ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris sekaligus memperkuat

ekosistem pembelajaran digital di Kota Semarang.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kota Semarang dengan melibatkan 25 guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris SMP di wilayah tersebut. Lokasi ini dipilih karena posisinya yang strategis di pusat kota serta tersedianya fasilitas pendukung, seperti laboratorium komputer dan jaringan internet yang memadai, sehingga sesuai untuk pelaksanaan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*).

Kegiatan PKM ini diadakan dalam beberapa tahap, yaitu: tahap sosialisasi dan koordinasi, tahap pemetaan kebutuhan, tahap pelatihan teknis, tahap pendampingan pembuatan LKPD, tahap implementasi di kelas, dan tahap evaluasi dan refleksi. Untuk uraian tahapan kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

Tahap Sosialisasi dan Koordinasi

Tahap awal dilakukan dengan koordinasi bersama pengurus MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Semarang untuk menyepakati tujuan kegiatan, jadwal pelaksanaan, serta kebutuhan peserta. Pada tahap ini juga dilakukan sosialisasi mengenai urgensi pengembangan LKPD digital interaktif sebagai bagian dari transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap Pemetaan Kebutuhan

Sebelum pelatihan inti, peserta diminta mengisi angket awal (pra-pelatihan) untuk memetakan tingkat literasi digital, pengalaman penggunaan media pembelajaran digital, serta tingkat kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi. Data ini digunakan sebagai dasar penyesuaian materi dan strategi pelatihan.

Tahap Pelatihan Teknis

Tahap ini merupakan inti kegiatan yang dilaksanakan secara tatap muka. Materi meliputi:

1. pengenalan konsep LKPD digital dan prinsip desain pembelajaran interaktif;
2. pengenalan fitur-fitur *Liveworksheet*;

3. praktik konversi LKPD cetak menjadi LKPD digital;
4. pengembangan aktivitas interaktif (*multiple choice, drag-and-drop, listening task*);
5. simulasi penggunaan LKPD dalam pembelajaran Bahasa Inggris SMP.

Tahap Pendampingan Pembuatan LKPD

Setelah pelatihan tatap muka, peserta mendapatkan pendampingan daring untuk menyempurnakan LKPD yang telah dibuat. Pada tahap ini, guru mengunggah hasil karya mereka, memperoleh masukan dari tim pengabdian, serta merevisi LKPD berdasarkan umpan balik yang diberikan.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap akhir dilakukan melalui pengisian angket pasca-pelatihan, wawancara terbatas, serta refleksi guru untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan dan dampaknya terhadap kompetensi guru serta partisipasi siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi profesional guru Bahasa Inggris SMP dalam mengembangkan dan mengimplementasikan LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet*, serta mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Gambar 1). Tujuan tersebut dijabarkan ke dalam luaran yang terukur, yaitu: (1) meningkatnya kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, (2) meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, (3) tersusunnya produk LKPD interaktif yang siap digunakan, dan (4) meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan program berlangsung selama dua bulan, dari bulan Mei hingga Juli 2025, dengan total 24 jam pelatihan yang dibagi menjadi empat sesi utama. Sesi awal berfokus pada penjelasan konsep dasar, sedangkan tiga sesi berikutnya difokuskan pada praktik pembuatan serta penerapan LKPD digital menggunakan *Liveworksheet* (Gambar 2). Rentang waktu dua bulan ini memberikan ruang bagi peserta untuk

mendapatkan pendampingan lanjutan secara daring setelah pelatihan tatap muka, sehingga mereka dapat menerapkan hasil belajar di sekolah masing-masing sambil tetap memperoleh bimbingan dari tim pengabdian.

Sebanyak 25 guru Bahasa Inggris SMP berpartisipasi dalam kegiatan ini, dan seluruh peserta direkomendasikan oleh Ketua MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Semarang (Gambar 3). Para guru memiliki pengalaman mengajar antara 3 hingga 15 tahun. Berdasarkan survei awal, sekitar 70% peserta belum terbiasa membuat LKPD digital, dan hanya sebagian kecil yang pernah menggunakan *liveworksheet*. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam literasi digital di kalangan guru Bahasa Inggris yang perlu segera ditangani melalui pelatihan yang berbasis teknologi pendidikan (Yuliani et al., 2022).



Gambar 1. Guru Peserta Pelatihan LKPD *Liveworksheet*



Gambar 2. Sutrisno, M.Pd., Salah Satu Narasumber Pelatihan



Gambar 3. Tim PKM UPGRIS dan Peserta Pelatihan Penyusunan *Liveworksheet*

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi,



kepercayaan diri, dan kreativitas guru dalam mengembangkan LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung yang saling berkaitan. Faktor utama keberhasilan program ini adalah desain pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang memungkinkan guru mempelajari teknologi pembelajaran melalui pengalaman autentik dan kontekstual. Pendekatan ini mendorong guru tidak hanya memahami konsep LKPD digital secara teoretis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas masing-masing.

Pada sesi pertama, para guru diberikan pemahaman mengenai urgensi transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil angket pra-pelatihan menunjukkan

hanya 28% guru yang merasa percaya diri menggunakan media digital. Setelah pelatihan, angka tersebut melonjak menjadi 92%. Perubahan ini menggambarkan adanya peningkatan kesadaran dan kesiapan peserta untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Rahmah & Nugroho, 2023).

Sesi praktik merupakan inti kegiatan, di mana peserta diminta membawa materi ajar yang biasa digunakan, seperti *Descriptive Text*, *Procedure Text*, dan *Simple Present Tense*. Sebagian besar peserta (80%) berhasil menghasilkan LKPD interaktif dengan minimal tiga jenis aktivitas digital, seperti: *multiple choice*, *drag-and-drop*, dan *listening tasks*. Produk yang dibuat diuji coba di kelas masing-masing untuk melihat efektivitasnya.

Tabel 1. Capaian Kompetensi Guru dalam Pembuatan LKPD Interaktif

| Aspek yang Dinilai | Sebelum Pelatihan (%) | Setelah Pelatihan (%) | Peningkatan (%) |
|---------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| Pemahaman konsep LKPD digital | 25 | 75 | 50 |
| Penguasaan fitur <i>Liveworksheet</i> | 12 | 88 | 72 |
| Kemampuan desain LKPD interaktif | 30 | 70 | 40 |
| Implementasi LKPD dalam pembelajaran | 18 | 82 | 64 |

Berdasarkan Tabel 1, peningkatan paling tinggi terlihat pada penguasaan fitur aplikasi (72%), disusul kemampuan menerapkan LKPD digital di kelas (64%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menggunakan aplikasi secara langsung. Temuan ini mendukung hasil penelitian Dewi (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi digital guru secara signifikan. Pelatihan juga berdampak pada munculnya kreativitas guru dalam merancang LKPD. Banyak peserta mengembangkan materi kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti tema *My School Activities* atau *My Hometown*. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengadaptasi hasil pelatihan dan tidak hanya meniru contoh yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang mendorong inovasi guru dalam

proses pembelajaran (Fitriani & Hidayat, 2023).

Saat LKPD interaktif diterapkan di kelas, guru dan siswa memberikan tanggapan positif. Siswa merasa pembelajaran lebih menarik dibandingkan LKPD cetak. Fitur *auto-grading* juga mempercepat proses evaluasi, sehingga guru tidak lagi perlu mengoreksi tugas secara manual.

Sebelum penerapan LKPD digital, hanya sekitar 18% siswa yang aktif selama pembelajaran. Setelah menggunakan *Liveworksheet*, tingkat partisipasi meningkat menjadi 82%. Aktivitas berbasis audio dan drag-and-drop paling banyak menarik perhatian siswa. Temuan ini mendukung penelitian Dewi & Supriyono (2022) yang menegaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Keberhasilan tersebut diperkuat oleh pendampingan berkelanjutan pasca-pelatihan,

Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang melalui Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Interaktif Berbasis Liveworksheet

Jafar Sodiq, Theresia Cicik Sophia Budiman, Maria Yosephin Widarti Lestari, Sutrisno

yang berperan penting dalam menjembatani kesenjangan antara pelatihan dan praktik nyata di sekolah. Melalui pendampingan daring, guru memperoleh umpan balik, merevisi produk LKPD, serta merefleksikan pengalaman implementasi di kelas. Hal ini menjelaskan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, yang menjadi bagian integral dari kompetensi profesional guru.

Guru melaporkan bahwa penggunaan LKPD digital menghemat waktu koreksi hingga 50% berkat fitur penilaian otomatis. Dengan waktu yang lebih efisien, guru dapat memfokuskan pembelajaran pada diskusi dan refleksi siswa. Efisiensi ini memperkuat hasil studi Lestari dan Andayani (2022) yang menyatakan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga membantu efisiensi kerja guru.

Seluruh peserta berhasil membuat minimal satu LKPD interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran, bahkan beberapa guru menghasilkan hingga tiga LKPD untuk topik yang berbeda. Tim menilai hasil karya berdasarkan: kejelasan instruksi, keakuratan isi, tampilan visual, tingkat interaktivitas.

Mayoritas karya mendapat kategori baik hingga sangat baik, menunjukkan bahwa pelatihan menghasilkan produk yang berkualitas dan aplikatif.

Hasil wawancara pasca-pelatihan menunjukkan bahwa guru merasakan tiga manfaat utama yaitu: meningkatnya kepercayaan diri dalam menggunakan media digital, bertambahnya wawasan mengenai sumber daya digital, tumbuhnya semangat kolaboratif melalui *English Teacher Digital Learning Community*.

Komunitas ini berpotensi menjadi pusat kolaborasi dan berbagi praktik baik secara berkelanjutan (Nurhadi & Astuti, 2023).

Namun demikian, program ini juga menghadapi beberapa faktor penghambat, terutama keterbatasan infrastruktur teknologi di sebagian sekolah dan perbedaan tingkat literasi digital awal antar peserta. Guru dengan pengalaman teknologi yang lebih rendah

memerlukan waktu lebih panjang untuk menguasai fitur lanjutan *Liveworksheet*, seperti tugas berbasis audio dan pengaturan penilaian otomatis. Temuan ini menegaskan pentingnya strategi pendampingan yang adaptif dan diferensial dalam program pelatihan berbasis teknologi.

Kolaborasi antara tim pengabdian, sekolah mitra, dan MGMP berperan penting dalam keberhasilan program. Dukungan tersebut memungkinkan dampak pelatihan meluas ke guru lain di luar peserta, sejalan dengan temuan Handayani & Ningsih (2023) tentang pentingnya sinergi antarlembaga dalam program pengabdian masyarakat.

Peningkatan partisipasi siswa setelah penerapan LKPD interaktif menunjukkan bahwa media digital berfungsi sebagai *pedagogical affordance* yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Aktivitas interaktif yang variatif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa, sehingga mendukung temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil kegiatan, terdapat beberapa *lesson learned* yang dapat direplikasi pada konteks sekolah lain, yaitu: (1) pelatihan pengembangan media digital perlu diawali dengan pemetaan kebutuhan dan kemampuan awal guru, (2) pendampingan pasca-pelatihan merupakan faktor kunci keberlanjutan implementasi, dan (3) pembentukan komunitas belajar guru berbasis digital efektif dalam menjaga keberlanjutan dampak program. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan luaran praktis berupa produk LKPD digital, tetapi juga menawarkan model pemberdayaan guru yang replikatif dan berbasis bukti empiris, sehingga memperkuat kontribusi ilmiah artikel dalam ranah pengabdian kepada masyarakat.

Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu: meningkatkan keterampilan digital guru, memperbaiki sikap terhadap penggunaan teknologi, menghasilkan produk LKPD interaktif berkualitas, meningkatkan



keterlibatan siswa, serta membangun komunitas pembelajaran digital berkelanjutan.

Program lanjutan yang direncanakan adalah pelatihan integrasi *Liveworksheet* dengan platform LMS seperti *Google Classroom* dan *Moodle*. Langkah ini diharapkan memperkuat penggunaan LKPD digital dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah.

D. PENUTUP

Simpulan

Program pengabdian kepada masyarakat ini terbukti memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kemampuan guru Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Kendala yang sebelumnya dihadapi mitra, seperti keterbatasan keterampilan digital dan rendahnya kreativitas dalam mengembangkan media ajar, berhasil teratasi melalui pelatihan pembuatan LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. Selama kegiatan, guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan merancang dan menerapkan LKPD digital, sekaligus menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk berinovasi dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan pemahaman baru mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada era digital.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor utama. Pertama, fasilitasi dan dukungan dari sekolah mitra serta Dinas Pendidikan Kota Semarang sangat membantu kelancaran program serta mendorong partisipasi aktif para guru. Kedua, metode pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan berkelanjutan membuat peserta merasa lebih siap dan percaya diri dalam menerapkan hasil pelatihan. Ketiga, terbentuknya *English Teacher Digital Learning Community* menjadi wadah kolaboratif yang memperkuat keberlanjutan dampak kegiatan. Namun demikian, terdapat sejumlah kendala, seperti keterbatasan koneksi internet di sebagian sekolah, beragamnya kemampuan awal guru dalam literasi digital,

serta waktu pelaksanaan yang relatif singkat sehingga belum semua peserta sempat mendalami fitur-fitur lanjutan *liveworksheet*.

Saran

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk mengoptimalkan keberlanjutan program. Pertama, perlu diadakan pelatihan lanjutan yang berfokus pada integrasi LKPD interaktif dengan platform *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom* atau *Moodle*, sehingga guru dapat mengelola pembelajaran digital secara lebih menyeluruh. Kedua, dukungan infrastruktur dari sekolah dan pemerintah daerah—terutama akses internet dan perangkat teknologi—sangat diperlukan agar guru dapat menerapkan pembelajaran digital secara efektif. Ketiga, proses monitoring dan evaluasi berkala perlu dilakukan untuk memastikan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan benar-benar diimplementasikan dalam praktik mengajar.

Selain itu, keberadaan komunitas digital guru yang telah terbentuk perlu terus diperkuat dan difasilitasi agar menjadi ruang bagi guru untuk berbagi inovasi, kendala, dan praktik baik secara berkelanjutan. Ke depan, diharapkan kegiatan serupa dapat diperluas ke wilayah lain sehingga manfaat program ini dapat dirasakan oleh lebih banyak guru Bahasa Inggris di berbagai daerah. Dengan upaya berkelanjutan tersebut, pelatihan ini tidak hanya menjadi kegiatan jangka pendek, tetapi juga berkontribusi pada penguatan transformasi pendidikan berbasis teknologi di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada LPPM Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan dana sehingga kegiatan PKM ini dapat terselenggara dengan baik dan lancar.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agustha, A., Susilawati., & Haryati, S. (2021).

Pengembangan e-lkpd berbasis dicover learning menggunakan aplikasi *adobe acrobat 11 pro extended* pada materi kesetimbangan ion dan pH larutan garam untuk kelas XI SMA/MA sederajat.

Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang melalui Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Interaktif Berbasis Liveworksheet

Jafar Sodiq, Theresia Cicik Sophia Budiman, Maria Yosephin Widarti Lestari, Sutrisno

- Journal Research and Education Chemistry*, 3(1), 28-42.
- Dewi, E.R. (2018). Metode pembelajaran modern dan konvensional pada sekolah menengah atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 44-52.
- Dewi, S., & Supriyono, D. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Guru Bahasa Inggris. *Jurnal Abdi Edukasi Indonesia*, 4(2), 56-64.
- Dewi, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Digital Menggunakan Liveworksheet bagi Guru Bahasa Inggris SMP. *Jurnal Abdimas Edukasi*, 5(1), 45-52.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26-40.
- Fitriani, N., Hidayah, I.S., & Nurfauziah, P. (2021). Live worksheet realistic mathematics education berbantuan geogebra: meningkatkan abstraksi matematis siswa SMP pada materi segiempat. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 37-50.
- Fitriani, R., & Hidayat, M. (2023). Pengaruh Kompetensi Guru dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Program Merdeka Belajar. *Jurnal Abdi Pendidikan Nusantara*, 4(2), 77-84.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning*. Pearson.
- Handayani, S., & Ningsih, T. (2023). Pelatihan Berbasis Partisipatif untuk Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital. *Jurnal Abdimas Edukasi*, 5(2), 98-106.
- Husain, C. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184-192.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 43-54.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y.L. (2018). Validitas dan praktikalitas lembar kerja peserta didik (LKPD) materi kingdom plantae berbasis pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 2(2), 170-177.
- Lestari, N., & Andayani, T. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Literasi Digital*, 3(2), 60-68.
- Muthoharoh, M., Kirna, I.M., & Indrawati, G.A. (2017). Penerapan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 13-22.
- Noprinda, C.T., & Soleh, S.M. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skills (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168-176.
- Nurhadi, A., & Astuti, W. (2023). Model Kolaboratif dalam Pengabdian Masyarakat untuk Pemberdayaan Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Abdi Pendidikan Nusantara*, 4(1), 55-64.
- Permana, E.P. (2016). Penerapan metode pembelajaran kooperatif numbered heads together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 49-58.
- Rahayuningsih, D.I., Mustaji., Subroto, W.T. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan



- pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS bagi siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(2), 726-733.
- Rahmah, U., & Nugroho, A. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris melalui Pelatihan Desain Media Berbasis Teknologi. *Jurnal Abdimas Bahasa dan Sastra*, 6(1), 15–23.
- Ratnawati, T.M. (2021). Upaya meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran daring instalasi motor listrik menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 839-848.
- Rijekil., Adnan, M.F., & Siregar, P.S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337- 343.
- Sari, M., & Pramono, D. (2022). Tantangan Guru Bahasa Inggris dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovatif*, 4(1), 33–41.
- Yuliani, E., Prasetyo, R., & Aminah, H. (2022). Analisis Kebutuhan Literasi Digital Guru Bahasa Inggris di Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Literasi Digital*, 3(2), 75–83.