

## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru–guru Sekolah Dasar di Banjarmasin**

**Aslamiah\*, Celia Cinantya, dan Wahdah Refia Rafianti**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

\*aslamiah@ulm.ac.id

**Abstrak:** Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan Guru–guru di SD Negeri Inti Surgi Mufti 4 Banjarmasin dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah dengan metode ceramah, tanya jawab dan praktik terbimbing. Pelatihan dilaksanakan di SD Negeri Inti Surgi Mufti 4, Banjarmasin dan diikuti oleh seluruh Guru, Staf dan mahasiswa magang dilaksanakan pada tanggal 15 & 18 Agustus 2022. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah apabila pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan mencapai lebih dari 90% serta kepuasan peserta terhadap pelaksanaan mencapai lebih dari 90%. Hasil pelaksanaan pelatihan ini adalah peserta memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif serta memiliki keterampilan dalam menggunakan aplikasi yang digunakan dalam membuat multimedia pembelajaran berbasis multimedia interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini terlihat dari pemahaman peserta pelatihan terkait materi pelatihan sebesar 92%, sedangkan keterampilan peserta dalam pemanfaatan aplikasi dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif meningkat menjadi 92%. Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan tersebut berjalan dengan sukses dan berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Multimedia Interaktif; Pelatihan; Sekolah Dasar

**Abstract:** This training activity aims to improve teachers' skills at Inti Surgi Mufti 4 Banjarmasin public elementary school in making interactive multimedia-based learning media to increase student learning motivation. The method used in this training is the lecture method, question and answer and guided practice. The training was held at Inti Surgi Mufti 4 Public Elementary School, Banjarmasin and was attended by all teachers, staff and student interns on August 15 & 18, 2022. The indicator of this activity's success is if the trainees' knowledge and skills reach more than 90% and the participant's satisfaction with the implementation reaches more than 90%. Interactive multimedia-based learning multimedia to increase elementary school students learning motivation. This can be seen from the training participants' understanding of the training material by 92%. In comparison, the participants' skills in using applications in making interactive multimedia-based learning media increased to 92%. Based on these findings, the training implementation was successful and achieved the specified success criteria.

**Keywords:** Learning Media; Interactive Multimedia; Elementary School

© 2023 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

**Received:** 30 September 2023

**Accepted:** 2 Februari 2023

**Published:** 9 Februari 2023

**DOI** : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520>

**How to cite:** Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru–guru sekolah dasar di banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143-150.

## PENDAHULUAN

Selama kurang lebih dua tahun lamanya Indonesia berjuang di tengah Pandemi Covid19. Kondisi tersebut berimbas di seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali pada aspek Pendidikan. Kondisi ini membuat perubahan pada proses pembelajaran, yang semula dilaksanakan secara tatap muka atau luring, berubah menjadi dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ)(Kemendikbud, 2020). Salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan di masa pandemi adalah metode *blended learning* (Sari, 2021).

Saat ini, kasus infeksi Virus Covid19 sudah mengalami penurunan, sehingga pemerintah Indonesia mulai melonggarkan aktivitas–aktivitas masyarakat kembali seperti sebelum Pandemi Covid19 terjadi. Termasuk di sektor Pendidikan, yang mulanya dilaksanakan secara daring, kemudian bertahap berubah proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas. Dan di awal tahun 2022, proses pembelajaran kembali normal seperti sebelum pandemi yaitu dilaksanakan secara luring atau tatap muka. Hal tersebut menjadi kabar gembira dan disambut baik oleh Guru, siswa dan orang tua (Tirta, 2022). Pembelajaran tatap muka ini seperti angin segar yang memberi harapan bahwa pendidikan Indonesia akan kembali normal, siswa semangat untuk belajar dan bisa mengejar kembali capaian–capaian pembelajaran yang tertinggal.

Kembalinya proses pembelajaran secara tatap muka membuat siswa semangat pergi ke sekolah (Yuliah, 2021). Rasa rindu belajar dengan teman dan mendapat bimbingan langsung oleh Guru bisa terobati. Hal ini tentu menjadi salah satu motivasi bagi siswa dalam belajar. Motivasi belajar penting dalam

proses pembelajaran karena siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar maka prestasi belajarnya akan baik, begitu pula sebaliknya, kurang berprestasi sering disebabkan oleh motivasi belajar yang rendah (Emda, 2018). Motivasi merupakan suatu keadaan fisiologis serta psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu (Farida, 2021).

Menurut Sardiman (2008) dalam (Farida, 2021) menyatakan bahwa ciri–ciri siswa yang mempunyai motivasi dalam pembelajaran antara lain: 1) tekun menyelesaikan tugas, 2) tidak putus asa, 3) menunjukkan minat terhadap berbagai permasalahan yang terjadi, 4) lebih senang untuk bekerja mandiri, 5) tidak cepat bosan dengan rutinitas, 6) mampu mempertahankan pendapat, dan senang memecahkan soal atau masalah.

Motivasi belajar yang baik dapat terlihat dari keaktifan siswa saat belajar. Menurut Sudjana (2016) dalam (Arifin & Abduh, 2021) indikator siswa aktif dalam belajar antara lain 1) siswa ikut serta dalam mengerjakan tugas belajarnya, 2) siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah saat pembelajaran, 3) siswa aktif bertanya pada teman atau Guru, 4) siswa aktif mencari informasi untuk memecahkan permasalahan, 5) siswa mau berdiskusi kelompok, 6) siswa mampu menilai dirinya dan hasil yang diperolehnya, dan 7) siswa memiliki kesempatan menggunakan apa yang diperolehnya untuk memecahkan masalah. Jadi siswa yang memiliki motivasi belajar, akan aktif dalam pembelajarannya. Seperti pendapat (Harahap, 2014) yang menyatakan ada hubungan antara motivasi dan aktivitas belajar siswa. Apabila motivasi siswa meningkat, maka akan meningkat pula aktivitas dalam pembelajaran.

Tetapi, berdasarkan analisis situasi di Sekolah Mitra, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tatap muka saat ini belum sepenuhnya pulih seperti sedia kala. Hal ini Nampak dari motivasi peserta didik yang menurun. Siswa sering tidak tuntas dalam mengerjakan tugas, mudah putus as ajika menghadapi permasalahan di kelas, dan lekas bosan berada di kelas. Penurunan motivasi peserta didik ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain mereka masih beradaptasi dengan kebiasaan baru kembali ke sekolah setelah lama belajar di rumah, pembelajaran kurang menyenangkan, dan kurang bermakna.

Penurunan motivasi belajar siswa akan mempengaruhi penurunan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada penurunan hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari (Nurmala *et al.*, 2014) yang menyatakan bahwa ada pengaruh motivasi dan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar.

Oleh karena itu, Berdasarkan analisis situasi tersebut, terutama untuk mengurangi dampak buruk penurunan motivasi belajar, maka solusi yang ditawarkan dari Tim Pengabdian Masyarakat adalah menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi Guru-guru Sekolah Dasar guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Jenis aplikasi yang digunakan adalah *liveworksheets*. *Liveworksheet* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mampu motivasi dan hasil belajar siswa (Daryanto *et al.*, 2022; Mispa *et al.*, 2022).

Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan wawasan dan pengetahuan terkait multimedia interaktif dalam pembelajaran, sekaligus menambah keterampilan Guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia

interaktif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bermitra dengan SD Negeri Inti Surgi Mufti 4, Banjarmasin. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu pada hari senin 15 Agustus 2022 dan Kamis, 18 Agustus 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 40 orang peserta yang terdiri dari Kepala Sekolah, semua Guru, Staf, Mahasiswa magang dan beberapa tamu undangan.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan praktik terbimbing. Pada kegiatan hari pertama, acara dibuka dengan sambutan dari Kepala Sekolah, kemudian dilanjutkan pemberian materi terkait pengertian, manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab terkait materi tersebut.

Pada kegiatan hari kedua, diawali dengan pemberian materi terkait multimedia interaktif dan pengenalan aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif. Kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung dan dibimbing oleh narasumber/instruktur pelatihan dalam menggunakan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini adalah aplikasi *liveworksheets*. Peserta pelatihan diajarkan bagaimana menyiapkan konten pembelajaran berbasis multimedia interaktif, membagikannya kepada siswanya serta melihat *feedback* atau hasil kerja siswa tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan ini adalah menggunakan survey dengan instrumen berupa angket. Dalam angket tersebut terdapat tiga faktor yang diteliti yaitu

pemahaman materi, keterampilan menggunakan aplikasi dan kepuasan peserta terkait pelaksanaan pelatihan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan tabel. Indikator ketercapaian pelatihan ini adalah apabila pemahaman peserta terkait materi, keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi *liveworksheets* dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan mencapai minimal 90%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemuatan media pembelajaran berbasis multimedia diawali dengan penyampaian materi secara teoritis tentang pengertian, manfaat, dan jenis-jenis media dalam pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang multimedia interaktif.

Media pembelajaran adalah suatu hal atau alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk mendorong proses belajar dan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran (Hamid *et al.*, 2020). Manfaat media antara lain membantu proses pembelajaran agar lebih konkrit atau tidak abstrak, meningkatkan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan daya indra, membuat pelajaran lebih jelas dan menarik, serta pembelajaran lebih interaktif (Hamid *et al.*, 2020).

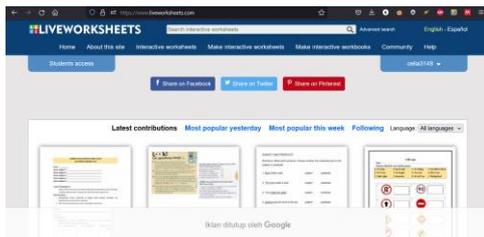
Saat ini, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran marak untuk dipergunakan. Hal ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi dan informasi. Menurut Munir (2015) dalam (Deliany *et al.*, 2019), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan dan fungsi menyampaikan pesan tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan media tersebut, sehingga pengguna memiliki kebebasan untuk memilih serta mengatur jalannya multi-

media tersebut. Kelebihan dari multimedia interaktif antara lain pembelajaran lebih interaktif dan inovatif, mampu menggabungkan teks, gambar, audio, video dalam kesatuan sehingga pembelajaran lebih menarik, mampu memvisualisasikan materi pembelajaran yang dirasa sulit oleh siswa, dan mampu melatih siswa untuk lebih mandiri dalam mendapatkan wawasan (Munir, 2015).

Berbagai macam aplikasi dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aplikasi-aplikasi tersebut antara lain *kahoot.it*, *quizziz*, *educandy*, *google classroom*, *liveworksheets* dan masih banyak aplikasi lainnya. Dari sekian banyak aplikasi tersebut, *liveworksheets* dipilih menjadi materi pelatihan yang diberikan kepada peserta. Aplikasi *liveworksheets* merupakan aplikasi gratis yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. *Liveworksheets* dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar dan lembar kerja untuk peserta didik berbasis multimedia interaktif (Nurbayani, 2021). Kelebihan dari aplikasi *liveworksheets* antara lain mudah digunakan, *syntax* program cukup mudah dimengerti untuk pemula, mudah diakses, fitur-fitur yang menarik dan dapat mudah diakses oleh siswa.

Pada pelatihan hari kedua, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk praktik dan dibimbing langsung oleh instruktur. Materi pelatihan yang dipraktikkan meliputi cara mengakses *liveworksheets*, cara konten materi, cara membuat soal pilihan ganda, mencocokkan jawaban, *drop down select box*, *drag and drop*, serta cara membagikan materi kepada siswa.

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka laman *liveworksheets* dengan cara akses ke situs resmi <https://www.liveworksheetss.com/>, kemudian akan masuk ke halaman utama. Laman utama *liveworksheets* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Laman Utama *Liveworksheets* (sumber: www.Liveworksheets.com)

Lebih lanjut, user melakukan login atau register dengan memilih opsi *Teacher Access*. Langkah berikutnya adalah memilih menu *make interactive worksheets* kemudian unggah konten materi yang diinginkan. Berikutnya, peserta dilatih untuk membuat soal– soal interaktif dengan berbagai jenis soal, antara lain soal pilihan ganda, memasang jawaban, *drag and drop*, *Checkboxes* dan menambahkan video. Berikut ini adalah salah satu contoh soal dengan jenis soal *checkboxes* tertera pada Gambar 2.



Gambar 2 Contoh Soal *Checkboxes*

Pada contoh soal pada Gambar 2, siswa akan menjawab pertanyaan dengan cara klik pada bagian yang berbentuk lingkaran. Apabila jawaban siswa benar, maka akan muncul tandang centang atau *Check*, dan apabila jawaban siswa salah, maka akan muncul tanda silang atau *cross*.

Setelah peserta diberi bimbingan dalam membuat konten interaktif, kemudian dibimbing untuk menyimpan file dan membagikan *file* kepada siswanya. Langkah tersebut merupakan tahapan akhir atau tahap penyelesaian dalam rangkaian pembuatan multimedia

interaktif *liveworksheets*. Berikut ini adalah contoh gambar apabila *file* pembelajaran interaktif sudah disimpan dan siap dibagikan kepada siswa. Tahap penyelesaian pembuatan multimedia interaktif *liveworksheets* tertera pada Gambar 3.



Gambar 3 Tahap Penyelesaian Pembuatan Multimedia Interaktif *Liveworksheets*

Di akhir sesi praktek terbimbing, peserta menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dengan demikian, para peserta pelatihan bukan hanya mendapatkan wawasan terkait multimedia interaktif tetapi juga mengenal dan terampil dalam membuat multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *liveworksheets*. Hal ini akan membantu Guru–guru di Sekolah Dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswanya.

Ketercapaian materi pelatihan telah disampaikan keseluruhan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Begitu pula dengan pelaksanaan pendampingan teknis pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *liveworksheets*.

Di akhir kegiatan pelatihan, tim PKM membagikan angket kepada seluruh peserta pelatihan. Angket tersebut berisi pertanyaan–pertanyaan terkait pemahaman peserta pelatihan terhadap materi, keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi dan juga kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan ini. Angket ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan atau ketercapaian pelaksanaan pelatihan tersebut. Berdasarkan hasil survey, diperoleh data

tingkat pemahaman materi pelatihan peserta tertera pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

NO	Aspek Penilaian	%Nilai	Kategori
1.	Pemahaman peserta terkait materi pelatihan	92%	Sangat Paham
2.	Keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi <i>liveworksheets</i>	92%	Sangat Terampil
3.	Kepuasan peserta dalam penyelenggaraan pelatihan	94%	Sangat Puas

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa pemahaman peserta terkait materi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah 92% dengan kategori sangat paham. Ketercapaian pemahaman peserta pelatihan ini dapat diketahui dari indikator peserta memahami materi yang diberikan narasumber, peserta juga diberikan kesempatan berdiskusi untuk meningkatkan pemahaman terkait multimedia interaktif dan pemanfaatannya untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Dari survey tersebut, dapat diketahui juga ketercapaian keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi *liveworksheets* yaitu sebesar 92% dengan kategori sangat terampil. Hal ini ditunjukkan dari peserta yang mampu mengakses laman aplikasi, menggunakan fitur-fitur aplikasi, menyimpan/membagikan file kepada siswa, menyelesaikan tugas dari instruktur dan mampu mengembangkan multimedia interaktif secara mandiri. Lebih lanjut, ketercapaian keterampilan peserta juga didukung oleh produk multimedia interaktif yang dibuat oleh peserta pelatihan.

Lebih lanjut, hasil survey juga menunjukkan hasil ketercapaian terkait kepuasan pelaksanaan pelatihan. Berikut

ini adalah hasil ketercapaian kepuasan pelaksanaan pelatihan.

Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan ini sebesar 94% dengan kategori sangat puas. Hal ini dinilai dari indikator relevansi materi dengan kondisi yang dihadapi, fasilitator memberikan bimbingan dengan baik, presentasi yang diberikan narasumber jelas dan mudah dimengerti serta alokasi pelaksanaan pelatihan yang mencukupi.

Secara umum, pelaksanaan pelatihan berjalan dengan lancar dan sukses serta berhasil mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan. Keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini didukung oleh beberapa faktor antara lain ketersediaan jaringan internet yang memadai sehingga memudahkan akses ke laman aplikasi, serta kesesuaian jumlah tim PKM dan instruktur dengan peserta pelatihan. Hal ini membuat seluruh peserta pelatihan terfasilitasi dengan baik. Walaupun demikian, ada beberapa kendala yang terjadi selama kegiatan pelatihan yaitu tidak semua peserta membawa laptop sehingga harus bergantian dengan peserta lainnya. Tetapi kendala tersebut mampu diatasi oleh Tim PKM, sehingga tidak terlalu berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini.

Jika mengamati proses pembuatan hasil akhir media pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta, maka dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan mampu menggunakan fitur-fitur penting yang ada pada aplikasi *liveworksheets* antara lain membuka laman aplikasi, membuat konten interaktif dengan berbagai macam fitur yang tersedia, menyimpan file dan membagikan file multimedia kepada siswanya.

Dengan menggunakan aplikasi *liveworksheets*, Guru-guru mampu membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian

motivasi belajar siswa akan meningkat dan akan mempengaruhi hasil belajarnya. Berdasarkan hasil observasi lanjutan, diperoleh hasil bahwa pemanfaatan aplikasi *liveworksheets* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih dari 80%. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang antusias dalam menyimak dan mengerjakan tugas, bekerja sampai tuntas dan tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan tugasnya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, dimana lebih dari 80% siswa mendapatkan nilai lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

#### SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terlaksana dengan lancar dan sukses serta berhasil sesuai kriteria ketercapaian pelaksanaan yang terdiri dari pemahaman materi, keterampilan menggunakan aplikasi *liveworksheets* dan kepuasan peserta terkait pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan Guru-guru di Sekolah Dasar terkait multimedia interaktif, serta menambah keterampilan Guru-guru di Sekolah Dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sehingga bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>
- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar melalui pemanfaatan media lkpd interaktif berbasis *liveworksheet* pada masa revolusi industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 319. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep ipa peserta didik di sekolah dasar. *Educare Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 17(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Farida, N. (2021). Fungsi dan aplikasi motivasi dalam pembelajaran. *Education and learning journal*, 2(2), 118–125. <http://dx.doi.org/10.33096/eljour.v2i2.133>
- Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Meilani, S., Munsarif, M., Jamaludin, & Janner, S. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, N. (2014). Hubungan antara motivasi dan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division pada konsep ekosistem. *Visipena Journal*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.46244/visipena.v5i1.221>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*.
- Mispa, R., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). Penggunaan e-lkpd berbasis live worksheet pada konsep protista terhadap hasil belajar peserta didik kelas x sman 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 2134–2145. <https://doi.org/10.36418/>

- japendi.v3i1.478
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurbayani, A. Rahmawati, E., Nurfaujiah, I. I., Putriyanti, N.D., Fajriati, N.F., Safira, Y., & Ruswan, A. (2021). Sosialisasi penggunaan aplikasi liveworksheets sebagai lkpd interaktif bagi guru-guru sd negeri 1 tegalmunjul purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(2). 126-133.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akutansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi dalam Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, I. K. (2021). Blended learning sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di masa post-pandemi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya.
- Tirta, I. (2022). *Siswa Sambut Pembelajaran Tatap Muka*. Republika.co.id. <https://republika.id/posts/25930/siswa-sambut-pembelajaran-tatap-muka>
- Yuliah. (2021). *Semangat Menyambut Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. radar Semarang. <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/10/29/semangat-menyambut-pembelajaran-tatap-muka-terbatas/>