

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF
BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* PADA MATERI ARTIKEL ILMIAH
POPULER KELAS VIII SMP PUSPANEGARA KABUPATEN BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



FAYZA VINCI ADISTY

032120025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor

Peneliti : Fayza Vinci Adisty

NPM : 032120025

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,



Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
NIK 10889025136

Dosen Pembimbing II,



Ruyatul Hilal M., M.Pd.
NIK 1130119877



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK 1.0694021205

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi,



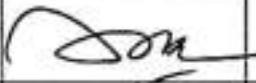
Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari: Selasa

Tanggal: 30 Juli 2024

Nama : Fayza Vinci Adisty
NPM : 032120025
Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif
Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah
Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.		20/8-2024
2.	Stella Talitha, M.Pd.		20/8-2024
3.	M. Firman Al-Fahad, M.Pd.		4/9-2024

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah swt. yang telah memberikan nikmat dan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Allah swt. yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kedua orang tua tercinta Bapak Suprpto dan Ibu Tuti Purwanti yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan penulis sampai detik ini. Penulis persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk bapak dan ibu.

Adik tersayang, Valdis Reifan Sakhi dan Varen Nathan Arziki yang memberikan semangat dan dukungan walaupun terkadang menyebalkan, tetapi penulis yakin dan percaya kalian adalah adik terbaik.

Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.

Dosen pembimbing utama dan pendamping yang telah bersedia membimbing penulis dalam proses penulisan skripsi. Terima kasih telah memudahkan penulis dan menjadi pembimbing yang baik.

Sahabat dan teman-teman yang telah menemani dalam suka maupun duka.

Terima kasih atas segala waktu, usaha, dan dukungan yang telah diberikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat menjadi wawasan dan manfaat untuk orang lain. Aamiin.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor" adalah hasil karya peneliti dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip maupun tidak diterbitkan dari peneliti lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggungjawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, Juli 2024



Fayza Vinci Adisty

032120025

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor", yaitu:

1. Fayza Vinci Adisty, Nomor Pokok Mahasiswa (032120025) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut.
2. Dra. Tri Mahajani, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Ruyatul Hilal M., M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

1. Fayza Vinci Adisty 2. Dra. Tri Mahajani, M.Pd 3. Ruyatul Hilal M., M.Pd



ABSTRAK

Fayza Vinci Adisty. 032120025. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Liveworksheets pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dra. Tri Mahajani, M.Pd. dan Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Berdasarkan prapenelitian yang telah dilakukan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor, ditemukan bahwa lembar kerja peserta didik yang digunakan masih bersifat konvensional dalam bentuk cetakan kertas, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun rancangan pengembangan, mendeskripsikan kelayakan serta efektivitas lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implement, dan evaluate*. Sasaran penelitian ini adalah kelas VIII-3 dengan jumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan uji validasi dan angket. Analisis data dilakukan melalui angket kelayakan dan angket respons. Hasil penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan media sebesar 96%, kelayakan bahasa sebesar 100%, dan kelayakan materi sebesar 100%. Keefektifan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer ditunjukkan dari hasil angket respons guru sebesar 98% dengan kategori sangat efektif dan respons peserta didik sebesar 80% dengan kategori efektif. Dengan demikian, lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII sangat layak dan efektif digunakan oleh peserta didik maupun guru sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kata kunci: *liveworksheets*, lembar kerja peserta didik interaktif, artikel ilmiah populer

ABSTRACT

Fayza Vinci Adisty. 032120025. Development of Interactive Learner Worksheets Based on Liveworksheets on the Material of Popular Scientific Articles Class VIII SMP Puspanegara Bogor Regency. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Dra. Tri Mahajani, M.Pd. and Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Based on pre-research conducted at Puspanegara Junior High School, Bogor Regency, it was found that the student worksheets used were still conventional in the form of paper printouts, so that students felt bored and less enthusiastic in answering the questions given. The purpose of this study was to develop a development design, describe the feasibility and effectiveness of interactive student worksheets based on liveworksheets on popular scientific article material. This research uses the Research and Development method and the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implement, and evaluate. The target of this study was class VIII-3 with 32 students. Data collection techniques were carried out with validation tests and questionnaires. Data were analyzed through feasibility questionnaire and response questionnaire. The results of research and development of interactive student worksheets based on liveworksheets on popular scientific article material are very feasible to use, with a percentage of media feasibility of 96%, language feasibility of 100%, and material feasibility of 100%. The effectiveness of interactive student worksheets based on liveworksheets on popular scientific article material is shown from the results of a teacher response questionnaire of 98% with a very effective category and a student response of 80% with an effective category. Thus, interactive student worksheets based on liveworksheets on popular scientific article material in class VIII are very feasible and effective for use by students and teachers as a learning evaluation media.

Keywords: liveworksheets, interactive learner worksheets, popular scientific articles

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi Allah swt. yang senantiasa memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Bogor”.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., yang menjabat sebagai Rektor Universitas Pakuan Bogor.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
3. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd., dan Ibu Stella Talitha, M.Pd. selaku Ketua dan Asisten Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
4. Dra. Tri Mahajani, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan untuk peneliti.
5. Ruyatul Hilal M., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan untuk peneliti.
6. Muhammad Firman Al-Fahad, M.Pd., selaku wali dosen PBSI C yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk peneliti.
7. Para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan yang telah membantu peneliti
8. Iyus Komarudin, S.Pd. selaku kepala SMP Puspanegara Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

9. Agung Suwarso, S.Pd., selaku wakil kepala SMP Puspanegara Bogor yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Reni Meilani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII-3 yang telah membantu selama proses penelitian.
11. Peserta didik SMP Puspanegara Bogor, khususnya kelas VIII-3 yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
12. Resyi A. Gani, M.Pd., Ainiyah Ekowati, M.Pd., dan Siti Chodijah, M.Pd., selaku ahli media, bahasa, dan materi yang memberikan masukan terkait media yang akan dikembangkan peneliti dan memvalidasikan lembar kerja peserta didik interaktif *liveworksheets*.
13. Kedua orang tua tercinta Ibu Tuti Purwanti dan Bapak Suprpto manusia hebat yang selalu menjadi penyemangat, tidak pernah henti memberikan kasih sayang, tidak pernah lelah memberi motivasi dan dukungan, serta doa yang tidak pernah henti. Terima kasih selalu berjuang dan mengusahakan yang terbaik untuk kehidupan peneliti.
14. Adik tercinta Valdis Reifan Sakhi dan Varen Nathan Arziki, terima kasih banyak sudah hadir menjadi adik yang baik.
15. Seluruh mahasiswa angkatan 2020 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Khususnya teman-teman seperjuangan Fitri, Nahla, Fitri, Nada, Santi, Anisa, Sekar, dan Widya yang telah memberikan warna kehidupan semasa kuliah, serta selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
16. Raditya Taufiq Ilhamsyah, sosok yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah, dan memberikan dukungan terhadap peneliti. Terima kasih selalu ada hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Bogor, Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN BUKTI PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL KEPADA UNIVERSITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	8
A. Lembar Kerja Peserta Didik	8
1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik	8
2. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif	9
3. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik	10
4. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik	11
5. Unsur-unsur Lembar Kerja Peserta Didik	12
6. Langkah-langkah Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik	13

7. Contoh Lembar Kerja Peserta Didik	14
B. <i>Liveworksheets</i>	22
1. Pengertian <i>Liveworksheets</i>	22
2. Manfaat <i>Liveworksheets</i>	23
3. Karakteristik <i>Liveworksheets</i>	23
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Liveworksheets</i>	35
5. Langkah Penyusunan LKPD menggunakan <i>Liveworksheets</i>	36
C. Artikel Ilmiah Populer	39
1. Pengertian Artikel Ilmiah Populer	39
2. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer	40
3. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah Populer	41
4. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim	41
5. Contoh Teks Artikel Ilmiah Populer	43
D. Teori Pengembangan Model	46
E. Penelitian Relevan	47
F. Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
1. Tempat Penelitian	51
2. Waktu Penelitian	51
B. Metode Penelitian	52
C. Sasaran Klien	52
D. Langkah-langkah Pengembangan Model	53
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	53
2. <i>Design</i> (Perancangan)	54
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	55
4. <i>Implement</i> (Penerapan)	55
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	56
E. Perencanaan dan Penyusunan Model	56
F. Instrumen Penelitian	58
1. Angket Validasi Ahli Media	59
2. Angket Validasi Ahli Bahasa	60
3. Angket Validasi Ahli Materi	62

4. Angket Respons Guru dan Peserta Didik	64
G. Teknik Analisis Data.....	68
1. Analisis Kelayakan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	68
2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Pengembangan Model.....	70
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model.....	94
1. Kelayakan Ahli Media	99
2. Kelayakan Ahli Bahasa.....	101
3. Kelayakan Ahli Materi.....	104
C. Pengujian Keefektifan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i> pada Target.....	106
1. Respons Guru.....	106
2. Respons Peserta Didik	108
D. Pembahasan	110
E. Keterbatasan Penelitian	114
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	116
A. Simpulan.....	116
B. Saran.....	117
C. Rekomendasi	118
DAFTAR PUSTAKA	119
RIWAYAT HIDUP	123
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Contoh Cakupan Materi LKPD	15
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian	51
Tabel 3.2	Rancangan Penyusunan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	56
Tabel 3.3	Teknik Pengumpulan Data	58
Tabel 3.4	Kisi-kisi Validasi Ahli Media	59
Tabel 3.5	Instrumen Validasi Ahli Media	59
Tabel 3.6	Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 3.7	Instrumen Validasi Ahli Bahasa	61
Tabel 3.8	Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3.9	Instrumen Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3.10	Kisi-kisi Angket Respons Guru	64
Tabel 3.11	Lembar Instrumen Angket Respons Guru	65
Tabel 3.12	Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik	66
Tabel 3.13	Lembar Instrumen Angket Respons Peserta Didik	66
Tabel 3.14	Kriteria Kelayakan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	68
Tabel 3.15	Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik	69
Tabel 4.1	Identitas Produk	71
Tabel 4.2	Angket Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	72
Tabel 4.3	Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan Media Pembelajaran Digital	75
Tabel 4.4	Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Bahasa Indonesia	76
Tabel 4.5	Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan LKPD Digital yang Digunakan oleh Guru	77
Tabel 4.6	Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan LKPD Interaktif	77
Tabel 4.7	Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan Kesulitan Materi	78
Tabel 4.8	Draf Awal LKPD Interaktif Berbasis <i>Liveworksheets</i>	80
Tabel 4.9	Masukan dan Saran Para Ahli	95

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	99
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	100
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi	101
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi	102
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi.....	104
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	104
Tabel 4.16 Hasil Angket Respons Guru	107
Tabel 4.17 Hasil Angket Respons Peserta Didik.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi Peserta Didik SMP	14
Gambar 2.2	Anak Sedang Tidur	18
Gambar 2.3	Tampilan Laman Utama <i>Liveworksheets</i>	24
Gambar 2.4	Simbol Fitur (<i>Textfield</i>)	25
Gambar 2.5	Simbol Fitur (<i>Single Choise</i>).....	26
Gambar 2.6	Simbol Fitur (<i>Checkboxes</i>).....	26
Gambar 2.7	Simbol Fitur (<i>Select</i>)	27
Gambar 2.8	Simbol Fitur (<i>Word Search</i>).....	28
Gambar 2.9	Simbol Fitur (<i>Speak</i>)	28
Gambar 2.10	Simbol Fitur (<i>Drag</i>)	29
Gambar 2.11	Simbol Fitur (<i>Drop</i>).....	29
Gambar 2.12	Simbol Fitur (<i>Join</i>)	30
Gambar 2.13	Simbol Fitur (<i>Play MP3</i>).....	31
Gambar 2.14	Simbol Fitur (<i>Boost Value</i>).....	31
Gambar 2.15	Simbol Fitur (<i>Open Answer</i>)	32
Gambar 2.16	Simbol Fitur (<i>Simple Text</i>)	32
Gambar 2.17	Simbol Fitur (<i>Listening</i>).....	33
Gambar 2.18	Simbol Fitur (<i>Link</i>).....	34
Gambar 2.19	Simbol Fitur (<i>Power Point</i>).....	34
Gambar 2.20	Simbol Fitur (<i>YouTube Player</i>).....	35
Gambar 2.21	Tampilan Menu <i>Liveworksheets</i>	36
Gambar 2.22	Tampilan Edit Element	37
Gambar 2.23	Tampilan Meninjau.....	38
Gambar 2.24	Tampilan <i>Custom Link</i>	38
Gambar 2.25	Tampilan Hasil Nilai	39
Gambar 2.26	Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1	Desain Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	53
Gambar 4.1	Pengembangan Sampul Depan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i> ..	84
Gambar 4.2	Pengembangan Cakupan Kurikulum LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	85

Gambar 4.3	Pengembangan Daftar Isi LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	86
Gambar 4.4	Pengembangan Petunjuk Penggunaan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	87
Gambar 4.5	Pengembangan Informasi Pendukung LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	88
Gambar 4.6	Pengembangan Uji Kompetensi LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	89
Gambar 4.7	Pengembangan Sumber Referensi LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	90
Gambar 4.8	Pengembangan Profil Penyusun LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Persentase Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi.....	106
Grafik 4.2	Persentase Respons Guru dan Peserta Didik	110

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets*
- Lampiran 2. Surat Keterangan Validitas
- Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6. Angket Respons Guru
- Lampiran 7. Angket Respons Peserta Didik
- Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Respons Peserta Didik
- Lampiran 9. Surat Keterangan Pembimbing
- Lampiran 10. Surat Observasi
- Lampiran 11. Surat Penelitian
- Lampiran 12. Surat Balasan dari Sekolah
- Lampiran 13. Modul Ajar
- Lampiran 14. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan telah memasuki revolusi industri 5.0, sebuah perkembangan dengan kemajuan yang sangat pesat dalam bidang informasi dan teknologi. Berbagai bentuk teknologi yang digunakan saat ini terutama digunakan dalam dunia pendidikan dan berkembang dengan sangat cepat. Selama ini guru perlu mengembangkan kurikulum dan metode pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Guru juga perlu dilatih untuk menggunakan teknologi yang semakin berkembang dan memanfaatkan peluang yang memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif dan berbasis kompetensi (Fricticarani dkk., 2023: 56).

Tercapainya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan secara profesional. Peserta didik pun dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, di dalam proses pembelajaran seorang guru terinspirasi untuk menjadi kreatif, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan giat, berpikir kritis, menciptakan, dan berkompetisi, serta meningkatkan standar pendidikan dalam memanfaatkan teknologi.

Peserta didik diutamakan belajar sesuatu yang menarik minat mereka dan menyenangkan, terutama ketika belajar bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama untuk memberikan suatu pemikiran kritis yang muncul dari mereka. Selain itu, dengan adanya pembelajaran yang menarik akan menghilangkan rasa bosan terhadap peserta didik yang proses pembelajarannya masih monoton. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi penyampaian pesan dan penerimaan pesan pada saat pembelajaran berlangsung.

Peserta didik mendapatkan hasil belajar dari sumber pesan, seperti melalui media dan materi pembelajaran, sebagai bagian dari proses pendidikan formal di sekolah. Meskipun banyak media pengajaran yang

digunakan dalam kegiatan pendidikan, terkadang media tersebut kehilangan sebagian dari keefektifannya. Untuk memastikan bahwa pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik, guru harus memilih sumber dan media pengajaran yang tepat. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan efektif adalah dengan menggunakan lembar kerja peserta didik sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, permasalahan ditemukan pada kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya lembar kerja peserta didik yang masih kurang bervariasi dan hanya memanfaatkan teknologi dari beberapa *website* saja di dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran hanya berupa *powerpoint*, *canva*, dan *quiziz* saja.

Di dalam evaluasi pembelajaran, peserta didik selalu diberikan LKPD hanya dalam bentuk cetakan kertas saja, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan pada LKPD tersebut. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran melalui *liveworksheets* untuk penerapan evaluasi pembelajaran. Hal ini pun menjadikan peserta didik cenderung lebih pasif dalam proses pembelajaran salah satunya pada materi artikel ilmiah populer, yang menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru pun menyadari bahwa, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi artikel ilmiah populer.

Hasil belajar peserta didik menunjukkan, bahwa pembelajaran belum maksimal terutama dalam pemberian sarana media pembelajaran pada kegiatan evaluasi pembelajaran materi artikel ilmiah populer. Masalah tersebut masih sulit untuk dihadapi pada guru di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi dalam pengembangan lembar kerja peserta didik yang interaktif guna meningkatkan ketertarikan

peserta didik pada materi Bahasa Indonesia salah satunya artikel ilmiah populer.

Dari permasalahan yang terjadi, maka perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran berupa LKPD interaktif menggunakan *liveworksheets*. Guru di masa kini harus mampu memanfaatkan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran di sekolah untuk membantu proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Untuk itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan, yakni LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam proses pembelajaran artikel ilmiah populer.

LKPD yang digunakan nantinya akan membuat evaluasi pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik dapat lebih semangat dan aktif dalam menjawab soal-soal. Salah satunya LKPD interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan menggunakan aplikasi berbasis web, yaitu *liveworksheets*. Aplikasi tersebut memiliki keunggulan, seperti mengubah lembar kerja peserta didik tradisional menjadi latihan interaktif yang dapat dilakukan secara online dan dikirim langsung ke guru (Permana dkk., 2023: 2970). Bentuk soal yang dapat dibuat pun bervariasi mulai dari, *drop and drag* (meletakkan dan menyeret), *join* (menjodohkan), *search* (teka-teki), serta menambahkan media audiovisual seperti video dan suara, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan, menonton, membaca dan menjawab pertanyaan langsung pada LKPD interaktif.

Dalam pemilihan media *liveworksheets* memiliki kelebihan khususnya materi artikel ilmiah populer sebagai media penunjang evaluasi pembelajaran digunakan untuk membantu peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta meningkatkan kemampuan ingatan peserta didik. Media tersebut dapat digunakan melalui gadget, seperti *handphone*, *tab*, dan juga laptop.

Kenyataan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aryani dkk (2022) berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Interaktif Menggunakan *Liveworksheets* pada Materi

Teks Eksplanasi”. Dapat disimpulkan, bahwa di dalam penelitian tersebut pengembangan LKPD interaktif menggunakan *liveworksheets* dapat dinyatakan efektif pada kemampuan kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan pendapat tersebut, LKPD interaktif *liveworksheets* yang dikembangkan dapat digunakan menjadi media ajar pada materi teks eksplanasi pada jenjang SMP. LKPD interaktif layak digunakan sebagai inovasi media ajar yang bersifat fleksibel karena dapat digunakan secara daring maupun luring.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sugiarni dkk (2023) berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Eksponen”. Dapat disimpulkan, bahwa media LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran matematika pada materi eksponen. Respon peserta didik terhadap pengembangan LKPD tersebut pun mendapatkan hasil yang sangat baik.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang terdahulu seperti metode penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) dan juga penggunaan media yang sama, yakni *liveworksheets*. Kemudian terdapat sisi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pertama, perbedaan materi yang digunakan, pada penelitian pertama mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi dan pada penelitian kedua mengenai pembelajaran IPA materi optik, sedangkan penelitian ini menggunakan materi bahasa Indonesia, yakni artikel ilmiah populer. Kedua, lokasi penelitian penulis yang dipilih berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik dalam mengembangkan permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. LKPD yang biasa digunakan kurang bervariasi dalam menunjang pembelajaran di era digital saat ini.
2. Peserta didik kurang tertarik dengan lembar kerja peserta didik yang belum interaktif dan menarik.
3. Kebutuhan peserta didik akan perangkat pembelajaran berupa LKPD interaktif yang dikemas lebih menarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi artikel ilmiah populer.
4. Peserta didik mengalami kesulitan memahami pada materi artikel ilmiah populer.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets*.
2. Pengujian dilakukan untuk melihat kelayakan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada peserta didik kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.
3. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah populer pada peserta didik kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.
4. Materi artikel ilmiah populer yang dipaparkan berupa ciri-ciri, fakta dan opini, dan terakhir membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.
3. Menjelaskan efektivitas pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi artikel ilmiah populer dalam pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Sehingga, dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas yang akan menambah peningkatan hasil belajar khususnya materi artikel ilmiah populer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam penyampaian evaluasi materi, menambah wawasan dan keterampilan guru untuk

mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi artikel ilmiah populer, sehingga hasil belajarnya meningkat.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan tambahan media evaluasi pembelajaran elektronik, dapat membantu proses pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi semakin baik, sehingga dapat mengembangkan lulusan peserta didik yang unggul.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan pemahaman tentang proses pembelajaran saat ini sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga memberikan hasil yang baik dalam menerapkan penggunaan lembar kerja peserta didik yang interaktif.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Lembar Kerja Peserta Didik

1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja yang berisi tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik disebut lembar kerja peserta didik (LKPD). Biasanya, lembar kerja ini terdiri dari tahapan atau petunjuk tentang cara mengerjakan tugas (Harefa dkk., 2022: 36). Secara umum LKPD memuat petunjuk latihan, bahan diskusi, dan soal latihan, serta jenis petunjuk lain yang mendorong peserta didik untuk maju dalam proses belajarnya.

Lembar kerja peserta didik dipilih sebagai media pembelajaran yang memuat komponen-komponen yang lengkap dalam bentuk yang jelas dan kaya akan latihan soal. LKPD sangat ideal sebagai pendamping buku teks. Di dalam LKPD berisi serangkaian kegiatan utama yang harus diselesaikan peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dan mengembangkan keterampilan penting sesuai indikator untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Menurut Novri Asmara dkk (2021: 118) kedudukan LKPD di sekolah menjadi pendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapai interaksi yang efektif antara peserta didik dan guru.

Pendapat lain menurut Wiyanti dkk (2023: 25) sama halnya dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bentuk sumber belajar cetak yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Peserta didik mendapat manfaat dari penggunaan LKPD sebagai alat bantu belajar di kelas. Banyaknya materi pelajaran, latihan soal, dan panduan kegiatan belajar meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. LKPD berisi ringkasan materi dari berbagai sumber literatur yang relevan (Purwasi & Fitriyana, 2020: 896).

LKPD hendaknya tidak hanya berfokus pada teks dan pertanyaan materi saja, namun juga menampilkan unsur lain seperti judul, petunjuk pembelajaran, kompetensi dasar atau materi inti, informasi pendukung, tugas atau langkah, dan penilaian. Teks materi yang terdapat di LKPD hanyalah sebuah rangkuman untuk menunjang aktivitas peserta didik. Dalam hal ini, tidak ada prioritas nyata yang diberikan pada soal-soal yang digunakan, melainkan aktivitas peserta didik yang lebih diprioritaskan. Hal ini untuk memastikan konteks LKPD dekat dengan kehidupan peserta didik (Sofyan Afandi dkk., 2023: 93).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa lembar kerja peserta didik merupakan lembaran tugas yang berisi rangkuman materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, dan latihan soal untuk memaksimalkan pemahaman dan mendorong peserta didik untuk maju dalam proses belajarnya.

2. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif

Pada hakikatnya, lembar kerja peserta didik merupakan lembaran kegiatan peserta didik berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Kemudian, menurut Priyanti & Manuaba (2022: 262) interaktif artinya terjadi kegiatan antara aksi dan reaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. LKPD yang interaktif merupakan sebuah media evaluasi yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal berbasis teknologi karena diperlukan teknologi untuk menjalankannya (Margaretha dkk., 2022: 18).

Pendapat lain menurut Herawati dalam Putu dkk (2022: 262) salah satu jenis media alternatif yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah lembar kerja interaktif untuk peserta didik. Lembar kerja interaktif terdiri dari sumber daya dan aktivitas pendidikan yang termasuk dalam kategori media berbasis teknologi. Dengan menggunakan sumber daya ini, peserta didik dapat secara

mandiri meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran hanya dengan menyetuk tombol aplikasi.

Salah satu alternatif alat evaluasi yang dapat membantu proses pembelajaran adalah LKPD interaktif, yang terdiri dari kegiatan dan materi pembelajaran yang termasuk dalam kategori media berbasis teknologi. Penggunaannya memerlukan teknologi yang memungkinkan peserta didik meningkatkan pengetahuan materi secara mandiri (Mulu dkk., 2022: 4235). Lembar kerja peserta didik interaktif menjadi bagian yang sangat penting dalam media evaluasi pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Susilawati dkk (2023: 18) LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dirancang untuk menjadikan materi pelajaran lebih hidup. Tidak hanya mengandalkan uraian materi saja, tetapi juga dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran, sehingga dinilai sangat cocok untuk menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Dapat disimpulkan, bahwa LKPD interaktif merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran peserta didik secara mandiri yang di dalamnya terdiri dari materi dan latihan soal dengan berbasis teknologi. Pemanfaatan situs *liveworksheets* merupakan salah satu cara mengembangkan LKPD interaktif untuk memudahkan pembelajaran.

3. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik

Menurut Prastowo dalam Rosmana dkk (2024: 3084) tujuan penyusunan lembar kerja peserta didik, antara lain:

- a. Menyediakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Sebagai upaya peserta didik untuk meningkatkan penguasaan materi yang disampaikan.
- c. Mengajarkan peserta didik untuk tetap mandiri selama proses pembelajaran.

- d. Memungkinkan guru untuk memberikan tugas dengan mudah kepada peserta didik.
- e. Mendukung tujuan pembelajaran dengan mencapai kompetensi dasar dan pencapaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku.

4. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik

Menurut Amri dalam Nirmayani (2022: 13) lembar kerja peserta didik bermanfaat bagi pendidikan karena melibatkan peserta didik, membantu mereka mengembangkan konsep, melatih mereka untuk menemukan konsep, menawarkan gaya presentasi yang berbeda yang menyoroti partisipasi peserta didik, dan menginspirasi mereka.

Menurut Suhendra dkk (2023: 1071) potensi yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan jika proses pembelajaran di kelas berjalan kondusif dan menyenangkan. Untuk itu diperlukannya pengembangan LKPD interaktif yang akan menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka senang dalam evaluasi pembelajaran di kelas. Berikut ini adalah manfaat lembar kerja peserta didik interaktif, diantaranya:

a. Bagi guru

LKPD interaktif membantu guru untuk lebih kreatif karena menyediakan model penilaian yang menarik bagi peserta didik. Hal ini juga mempermudah guru untuk memotivasi peserta didik untuk belajar, terutama jika digunakan sebagai alat evaluasi. LKPD interaktif juga mengurangi upaya guru dalam mengoreksi peserta didik dan memberikan umpan balik.

b. Bagi peserta didik

LKPD interaktif bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik akan memiliki rasa ingin tahu, mandiri, dan juga disiplin. Selain itu, LKPD interaktif pun dapat bermanfaat dalam menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, terlebih lagi memiliki tampilan yang sangat menarik dan interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa LKPD interaktif sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Lembar kerja peserta didik bermanfaat sebagai jembatan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan kegiatan peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar.

5. Unsur-unsur Lembar Kerja Peserta Didik

Menurut Prastowo dalam Novriany dkk (2019: 60) terdapat enam unsur dalam LKPD, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Adapun menurut Khodijah (2023: 29) unsur-unsur dari LKPD berdasarkan teknisnya tersusun atas tujuh unsur antara lain, sampul depan, cakupan kurikulum, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, pengantar, uji kompetensi, dan sumber referensi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan LKPD memiliki tujuh unsur terdiri dari, sampul depan, cakupan kurikulum, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, informasi pendukung, uji kompetensi, dan sumber referensi. Berikut penjelasan mengenai unsur-unsur tersebut.

- a. Sampul depan. Komponen ini disebut sebagai cover dalam LKPD dan terletak pada bagian awal. Isinya berupa keterangan singkat mencakup judul LKPD, identitas peserta didik, dan penyusun LKPD.
- b. Cakupan kurikulum. Komponen ini menunjukkan kompetensi yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah menggunakan LKPD tersebut. Oleh karena itu, penting untuk memasukkan unsur ini agar peserta didik memahami tujuan pembelajaran.
- c. Daftar isi. Komponen ini memuat daftar isi topik yang akan dibahas pada LKPD interaktif beserta diberikan halaman nomor.
- d. Petunjuk penggunaan LKPD. Komponen ini memberikan informasi sederhana untuk membantu peserta didik mempelajari cara

menggunakan LKPD, sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara maksimal.

- e. Informasi pendukung. Komponen ini memuat berbagai uraian informasi pendukung, seperti materi pokok yang sesuai dengan judul dan kompetensi dasar yang dituju. Hal ini membantu peserta didik menguasai kompetensi yang ditentukan.
- f. Uji kompetensi. Komponen ini berisi tugas atau pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Bagian ini juga berisi langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan tugas atau soal-soal tersebut yang langkah kerjanya sesuai dengan fitur-fitur pada *liveworksheets*.
- g. Sumber referensi. Komponen ini berisi sumber relevan yang digunakan dalam penyusunan isi LKPD interaktif.

6. Langkah-langkah Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik

Langkah-langkah penyusunan LKPD menurut L. T. Lestari dkk (2019: 11) terdapat empat langkah, diantaranya:

a. Melakukan analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah dalam pembuatan LKPD. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi materi-materi yang membutuhkan LKPD. Umumnya dalam menentukan media evaluasi pembelajaran, langkah analisis dilakukan dengan mempertimbangkan materi pembelajaran dan pengalaman belajar.

b. Menyusun peta kebutuhan LKPD

Langkah selanjutnya adalah membuat peta kebutuhan LKPD. Peta yang digunakan guru untuk menentukan jumlah LKPD yang perlu ditulis dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peta kebutuhan ini juga akan membantu guru dalam mengecek urutan LKPD yang akan dibuat.

c. Menentukan judul LKPD

Judul pada LKPD ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran, materi pembelajaran, dan pengalaman belajar yang

sesuai dengan kebutuhan guru dengan peserta didik. Dalam satu capaian pembelajaran dapat dijadikan sebagai satu judul LKPD.

d. Menulis LKPD

Langkah terakhir dalam penyusunan LKPD, yakni menulis LKPD secara menyeluruh mulai dari judul, capaian pembelajaran yang harus dikuasai, materi pembelajaran, petunjuk belajar, soal-soal yang sesuai dengan materi, dan penilaian.

7. Contoh Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut merupakan contoh lembar kerja peserta didik pada salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP, yakni materi artikel ilmiah populer. Pada contoh LKPD di bawah ini merupakan salah satu bentuk LKPD konvensional dalam cetakan kertas.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER



Gambar 2.1 Animasi Peserta Didik SMP

Nama Anggota Kelompok :

Kelas :

No. Absen :

Tabel 2.1
Contoh Cakupan Materi LKPD

Cakupan Materi
Fase: D
Elemen: Membaca dan Memirsa
<p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>Melalui metode diskusi, peserta didik diharapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat. 2. Mampu menentukan fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat. 3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.
<p>Materi Ajar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer. 2. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah populer. 3. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim.

Langkah kerja:

1. Tulislah identitas LKPD di atas!
2. Bacalah pertanyaan dengan teliti!
3. Tulislah jawaban pada kolom yang disediakan!

Informasi Pendukung

A. Pengertian Artikel Ilmiah Populer

Artikel ilmiah populer merupakan karya yang termasuk dalam publikasi sains populer, yang diterbitkan dalam bahasa Indonesia yang bahasanya mudah dimengerti. Artikel dalam genre sains populer biasanya diterbitkan di media cetak dan digital. (Gusfitri & Delfia, 2021: 27).

Mengacu pada definisi artikel ilmiah, merupakan sebuah tulisan yang secara umum dapat dipahami dan menarik. Dianggap populer, sebuah artikel harus mudah dibaca dan menarik secara visual bagi masyarakat.

Dapat disimpulkan, artikel ilmiah populer adalah karya ilmiah lugas yang mencakup ilmu pengetahuan dan ditulis dengan cara yang mudah dipahami oleh masyarakat umum, menurut beberapa sudut pandang yang telah disebutkan di atas. Biasanya artikel ilmiah populer berbentuk media massa cetak, maupun elektronik.

B. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer

Menurut Gusfitri & Delfia (2021: 30) terdapat empat ciri-ciri pada artikel ilmiah populer, diantaranya:

- 1) Terdapat pendapat penulis. Pendapat adalah sudut pandang atau persepsi penulis tentang sesuatu.
- 2) Terdapat bukti. Pernyataan diikuti bukti-bukti yang mendukung pendapat penulis.
- 3) Terdapat alasan. Alasan berupa pernyataan dan bukti mendukung alasan. Artikel ilmiah populer terkadang memiliki keterangan ilmiah.
- 4) Bahasa mudah dipahami. Artikel ilmiah populer ditulis dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami dan “populer” berarti disukai karena bahasanya mudah dipahami khalayak.

C. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah Populer

1. Fakta

- a. Keadaan dan kenyataan yang benar-benar ada.
- b. Dapat dibuktikan dengan bukti, seperti tanggal, nomor, angka, video, dan bukti lainnya.
- c. Data tidak hanya tetap tetapi juga dapat berubah..

2. Opini

- a. Pendapat atau tanggapan
- b. Belum tentu disetujui oleh semua orang dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya.
- c. Diungkapkan dengan relatif, kira-kira, menurut, berpendapat, dalam, seperti, pandangan, dan perkiraan, seharusnya, selayaknya.
- d. Datanya dapat berubah-ubah.
- e. Subjektif

D. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim

1. Kalimat Perbandingan dan Analogi

Kalimat perbandingan adalah kalimat yang membandingkan dua objek dengan sifat dan bentuk yang sama..

Kata kunci: daripada, seperti, selaras, dibandingkan, sementara, dll.

Kalimat analogi adalah kalimat yang membandingkan dua objek dengan bentuk dan sifat yang sama secara tidak langsung atau dengan cara yang dianggap sebagai kiasan.

Kata kunci: bak, bagai, umpama, seumpama, laksana

2. Antonim dan Sinonim

Antonim adalah kata-kata yang saling berlawanan, sementara sinonim adalah kata-kata yang memiliki arti sama atau hampir sama.

Contoh antonim:

susah >< senang

siang >< malam

Contoh sinonim:

menatap >< memandang

indah >< elok

Uji Kompetensi

Bacalah teks di bawah ini dengan seksama!

Mengapa Harus Tidur Minimal 8 Jam pada Malam Hari?



Gambar 2.2 Anak Sedang Tidur

Salah satu kebutuhan dasar manusia adalah tidur, yang terjadi di alam bawah sadar dan dilakukan oleh manusia. Kualitas dan kuantitas tidur seseorang berdampak pada aktivitas sehari-hari mereka.

Kurang tidur atau gangguan tidur, juga dikenal sebagai gangguan tidur, adalah kondisi yang paling umum di kalangan remaja dan dewasa muda. Untuk memiliki kualitas tidur yang baik, seseorang harus tidur selama tujuh hingga delapan jam setiap hari, tidak sering terbangun saat tidur, dan dapat tertidur dengan mudah setelah berbaring selama 30 menit.

Survei Indeks Gaya Hidup Sehat *American International Assurance* (AIA) tahun 2013 mengungkapkan, dalam sebuah studi oleh Fazhilah (2021), bahwa kesibukan orang Indonesia hanya memungkinkan mereka untuk tidur selama enam jam per malam.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rianto dkk. (2022), kualitas tidur yang buruk akan berdampak pada kekambuhan hipertensi pada orang tua. Selain memengaruhi sistem saraf simpatik dan hormon stres kortisol, kualitas tidur yang buruk dapat meningkatkan tekanan darah secara signifikan pada lansia.

Menurut Gunarsa dkk (2021), peserta didik yang memiliki kualitas tidur yang buruk akan berdampak negatif pada tubuh mereka, termasuk mengganggu regenerasi sel dan keseimbangan metabolisme tubuh. Akibatnya, kurangnya waktu tidur dapat menyebabkan kerusakan organ tertentu.

Namun, seseorang yang memiliki kualitas tidur yang lebih baik akan memiliki banyak manfaat bagi tubuhnya, seperti mencegah penyakit, menjaga keseimbangan mental, meningkatkan kesehatan tubuh, dan mengurangi stres pada paru-paru, kardiovaskuler, endokrin, dan lainnya.

- A. Jawab pertanyaan di bawah ini dengan benar berdasarkan teks yang telah kalian simak!

Informasi	Terdapat di Paragraf Ke-
Kalangan yang sering mengalami kondisi kurang tidur atau gangguan kurang tidur	
Dampak kualitas tidur yang kurang baik	
Dampak kualitas tidur yang baik	

- B. Jawab pertanyaan di bawah ini dengan benar berdasarkan teks yang telah kalian simak!

Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel
Pendapat penulis			
Bukti yang mendukung pendapat			
Alasan yang mendukung pendapat tersebut			

C. Berikut disajikan beberapa kalimat dari artikel yang telah kalian simak. Kelompokkan kalimat yang merupakan fakta dan kalimat yang merupakan opini dengan memberikan salah satu jawaban dengan kata “Ya”!

1. Tidur menjadi salah satu aktivitas manusia sebagai kebutuhan dasarnya.

Fakta:

Opini:

2. Kalangan remaja hingga dewasa kerap mengalami kondisi kurang tidur atau gangguan tidur.

Fakta:

Opini:

3. Menurut Gunarsa (2021), kualitas tidur yang buruk akan mendapatkan dampak negatif di dalam tubuh manusia.

Fakta:

Opini:

4. Survei Indeks Gaya Hidup Sehat *American International Assurance* (AIA) tahun 2013 mengungkapkan, dalam sebuah studi oleh Fazhilah (2021), bahwa kesibukan orang Indonesia hanya memungkinkan mereka untuk tidur selama enam jam per malam.

Fakta:

Opini:

5. Namun, seseorang yang relatif memiliki kualitas tidur baik akan mendapatkan berbagai dampak positif bagi tubuh.

Fakta:

Opini:

D. Pasangkan kalimat di bawah ini yang termasuk ke dalam kalimat perbandingan dan kalimat analogi dengan tepat!

Kalimat	Pilihan Jawaban
Anak kucing lebih lucu, dibandingkan kucing dewasa. ()	a. Kalimat perbandingan
Aku lebih suka buah mangga, daripada buah durian. ()	b. Kalimat analogi
Wajah kedua orang itu sangat mirip bak pinang dibelah dua. ()	
Loli ingin berlibur ke pantai, sementara ayahnya tidak bisa diajak untuk berlibur. ()	
Jalannya sangat lambat layaknya kura-kura. ()	

E. Tentukan kata di bawah ini yang termasuk ke dalam antonim dan sinonim dengan tepat!

Kata	Jawaban
Kontan dan Hutang	
Ahli dan Pakar	
Anjung dan Panggung	
Absen dan Hadir	
Dialog dan Obrolan	

B. *Liveworksheets*

1. Pengertian *Liveworksheets*

Liveworksheets menurut Sugiarni dkk (2023: 119) merupakan sebuah aplikasi yang mempermudah guru dalam mengubah lembar kerja konvensional menjadi lembar kerja digital yang interaktif dan praktis karena bisa mengoreksi secara otomatis dengan spesifikasi yang sederhana. Selain itu penggunaannya sangat mudah dan bagi peserta didik penggunaan media ini menjadi interaktif selama pembelajaran.

Menurut Widiyani & Pramudiani (2021: 134) *liveworksheets* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan mengubah lembar kerja peserta didik tradisional yang dapat dicetak dokumen, PDF, dan JPG menjadi latihan online interaktif yang dapat menyertakan video, gambar, dan audio. Pendapat lain menurut Lisnuriyanih dalam (Rohmah, 2022: 17) *liveworksheets* merupakan salah satu platform yang memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat lembar kerja elektronik atau *worksheet* yang dapat diselesaikan secara *online*.

Dewanto (2023: 25) menyatakan *liveworksheets* merupakan sebuah platform yang memungkinkan guru untuk memberikan materi pendidikan dalam bentuk lembar kerja peserta didik (*e-worksheets*) dan menggunakan lembar kerja peserta didik lain yang tersedia di *platform* tersebut. *Platform* ini memberikan kesempatan kepada seluruh pengguna untuk mengunggah dan membuat LKPD rancangannya dapat diakses oleh orang lain. Platform *liveworksheets* memungkinkan peserta didik untuk bekerja secara langsung dan *online* pada lembar kerja peserta didik, tanpa harus mencetak lembar kerja, dan mengoreksi jawaban secara instan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *liveworksheets* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat media penilaian pembelajaran yang interaktif dengan cara mengubah lembar kerja peserta didik yang biasa menjadi LKPD yang interaktif dengan berbagai macam fitur. Di dalam *liveworksheets*

dapat menyertakan video, gambar dan juga audio yang penggunaannya dapat dilakukan secara online, sehingga memberikan semangat peserta didik dalam evaluasi pembelajaran.

2. Manfaat *Liveworksheets*

Menurut Mulu dkk (2022: 4235) manfaat *liveworksheets* menjadikan materi pembelajaran lebih hidup dan mendalam, meningkatkan inovasi dan kreativitas peserta didik. Manfaat penggunaan *liveworksheets* bagi guru tentunya dapat mempermudah dalam memberikan evaluasi pembelajaran dan LKPD menjadi lebih interaktif serta praktis.

Teknologi telah mengubah cara belajar, mengajar, dan berkomunikasi. Guru harus beradaptasi dengan perubahan ini dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat (Talitha dkk., 2023: 170).

Guru akan lebih kreatif dalam berkreasi dan dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang di zaman ini terutama dalam pendidikan. Di dalam *liveworksheets* guru tidak akan sulit dalam mengoreksi hasil jawaban dari peserta didik, namun nantinya akan terhitung secara otomatis jumlah nilai atau skor soal yang sudah dijawab oleh peserta didik.

Bagi peserta didik penggunaan *liveworksheets* sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar. Tampilannya yang menarik dan interaktif membuat peserta didik semakin antusias dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Penggunaan LKPD *liveworksheets* pun akan mengajak peserta didik untuk menjadi *paperless society*, yakni menjadi bagian dalam mengurangi pemakaian kertas.

3. Karakteristik *Liveworksheets*

Liveworksheets memiliki karakteristik dari tampilan dan juga fitur-fitur yang disediakan, sehingga *platform* ini dapat diakses untuk semua orang khususnya digunakan untuk membuat lembar kerja peserta didik, maupun mengisi lembar kerja peserta didik yang lebih

interaktif. Berikut penjelasan dari tampilan dan juga fitur-fitur yang ada di dalam *liveworksheets*.

a. Tampilan Laman Utama *Liveworksheets*

Untuk memanfaatkan *liveworksheets* secara maksimal, hendaknya dapat memahami tampilan yang ada di laman tersebut. Adapun tampilan laman utama *liveworksheet* tampak pada gambar berikut:



Gambar 2.3 Tampilan Laman Utama *Liveworksheets*

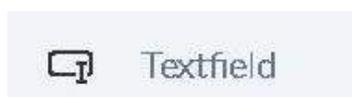
- 1) *Student*. Tampilan ini dapat digunakan pengguna terutama peserta didik untuk mendaftar akun baru pada *liveworksheets*. Pengguna dapat memasukkan kode grup dan identitas diri yang tertera.
- 2) *Teacher*. Tampilan ini dapat digunakan pengguna terutama guru untuk mendaftar akun baru pada *liveworksheets*. Pengguna dapat mengisi identitas diri yang tertera.
- 3) *Worksheets*. Tampilan ini dapat digunakan oleh pengguna untuk mencari lembar kerja yang diinginkan dengan mudah. Pengguna dapat memasukkan kata kunci dalam pencarian.
- 4) *Plans*. Tampilan ini dapat digunakan oleh pengguna jika ingin membeli akun premium pada *liveworksheets* dengan tawaran harga yang berbeda-beda sesuai jenjang antara bulanan dan tahunan.
- 5) *Help*. Tampilan ini dapat digunakan oleh pengguna untuk mempelajari lebih lanjut tentang *platform liveworksheets* atau

menghadapi masalah saat menggunakannya. Bagian ini juga berisi pertanyaan umum dan jawaban dari pertanyaan yang sering diajukan.

- 6) *Community*. Tampilan atau bagian ini berfungsi sebagai wadah bagi para pengguna *platform liveworksheets* untuk saling bertanya dan bertukar informasi terkait pengoperasian *liveworksheets*.
 - 7) *Login*. Tampilan ini digunakan untuk pengguna yang sudah pernah mendaftar sebelumnya pada *liveworksheets*. Pengguna dapat memasukkan *e-mail* dan kata sandi yang sesuai pada akun yang telah dibuat.
 - 8) *Signup*. Tampilan ini digunakan untuk pengguna yang belum pernah mendaftar sebelumnya pada *liveworksheets*. Pengguna dapat memilih tipe guru atau tipe peserta didik, kemudian memasukkan *e-mail* dan identitas diri lainnya.
- b. Fitur-fitur *Liveworksheets*

Liveworksheets menyediakan fitur-fitur interaktif yang dapat digunakan. Beberapa fitur *Liveworksheets* yang dapat digunakan dalam mendesain lembar kerja peserta didik, sebagai berikut:

- 1) Bidang Teks (*Textfield*)



Gambar 2.4 Simbol Fitur (*Textfield*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin membuat kolom kosong yang digunakan oleh peserta didik untuk mengisi isian singkat, maupun panjang dengan kunci jawaban yang tepat. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *textfield*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban dari pertanyaan.

- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil dan ketik kunci jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang tersedia, setelah itu tekan *save*.

2) Pilihan Tunggal (*Single Choise*)



Gambar 2.5 Simbol Fitur (*Single Choise*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin membuat kolom kosong yang digunakan oleh peserta didik untuk mengisi isian pilihan ganda. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *single choise*, kemudian akan muncul kotak kosong.
 - b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban dari pertanyaan yang tersedia.
 - c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil dan ketik kunci jawaban yang sesuai. Jawaban bisa ditambahkan beberapa pilihan dengan tekan *add answer*.
 - d) Setelah itu, tekan kotak kecil untuk menceklis kunci jawaban yang benar, sedangkan untuk kunci jawaban salah tidak perlu menceklis.
 - e) Tekan *save* jika jawaban yang disediakan sudah sesuai.
- 3) Kotak Centang (*Checkbox*)



Gambar 2.6 Simbol Fitur (*Checkboxes*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin membuat kolom kosong yang digunakan oleh peserta didik untuk mengisi satu jawaban yang dianggap benar. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *checkbox*, kemudian akan muncul kotak kosong.
 - b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban dari pertanyaan yang tersedia.
 - c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil dan pilih kunci jawaban yang sesuai. Terdapat tiga pilihan, yakni “*good answer*” untuk jawaban benar, “*neutral answer*” untuk jawaban netral, dan “*wrong answer*” untuk jawaban salah.
 - d) Jika sudah mengedit jawaban yang tepat, tekan *save*.
- 4) Pilih (*Select*)



Gambar 2.7 Simbol Fitur (*Select*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin membuat kolom kosong yang digunakan oleh peserta didik untuk mengisi dua jawaban yang dianggap benar berwarna hijau dan jawaban salah berwarna merah. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *select*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban dari pertanyaan yang tersedia.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil dan pilih kunci jawaban yang sesuai. Terdapat tiga pilihan, yakni “*good answer*” untuk jawaban benar, “*neutral answer*” untuk jawaban netral, dan “*wrong answer*” untuk jawaban salah.
- d) Jika sudah mengedit jawaban yang tepat, tekan *save*.

5) Pencarian Kata (*Word Search*)

Gambar 2.8 Simbol Fitur (*Word Search*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin membuat kolom kosong yang digunakan oleh peserta didik untuk mengisi latihan berupa pencarian kata atau istilah dalam teka-teki huruf di dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *word search*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban dari pertanyaan yang tersedia.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil dan pilih kolom dan baris yang sesuai. Kolom untuk tampilan ke samping dan baris untuk tampilan ke bawah.
- d) Selanjutnya, tekan *save* dan pilih kolom abjad untuk kunci jawaban dari teka-teki yang diinginkan.

6) Berbicara (*Speak*)

Gambar 2.9 Simbol Fitur (*Speak*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin menambahkan latihan berbicara dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *speak*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban dari pertanyaan yang tersedia.

- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil dan ketik kunci jawaban yang sesuai untuk pertanyaan yang diberikan.
- d) Pilih bahasa yang digunakan.
- e) Jika sudah mengedit kunci jawaban yang tepat, tekan *save*.

7) Menyeret (*Drag*)

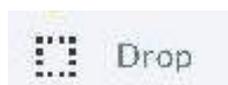


Gambar 2.10 Simbol Fitur (*Drag*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin menambahkan latihan dalam bentuk menarik elemen jawaban ke bagian menjatuhkan jawaban:. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *drag*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban yang akan diseret dari pertanyaan yang tersedia.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil, kemudian ketik kunci jawaban dengan formula “*drag:angka*”. Angka di sini dapat dimulai dari angka 1, 2, dan seterusnya. Angka tersebut akan disamakan saat mengedit formula pada bagian menjatuhkan nanti.
- d) Jika sudah mengedit kunci jawaban yang tepat, tekan *save*.

8) Menjatuhkan (*Drop*)



Gambar 2.11 Simbol Fitur (*Drop*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin menambahkan latihan dalam bentuk menarik elemen jawaban ke bagian menjatuhkan jawaban:. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *drop*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk bagian jawaban yang akan dijatuhkan dari pertanyaan yang tersedia.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil, kemudian ketik kunci jawaban dengan formula “*drop:angka*”. Angka di sini dapat dimulai dari angka 1, 2, dan seterusnya. Angka tersebut ditentukan sesuai kunci jawaban pada bagian menyeret.
- d) Jika sudah mengedit kunci jawaban yang tepat, tekan *save*.

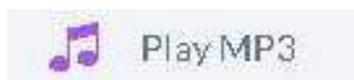
9) Bergabung (*Join*)



Gambar 2.12 Simbol Fitur (*Join*)

Fitur ini berfungsi jika guru ingin membuat latihan dengan memasangkan panah atau menjodohkan yang digunakan oleh peserta didik untuk memasangkan suatu kalimat dengan kata, kalimat dengan gambar, kata dengan gambar, maupun lainnya yang dianggap benar. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *join*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu masukan kunci jawaban dengan formula “*join:angka*”. Angka di sini dapat dimulai dari angka 1, 2, dan seterusnya.
- d) Pastikan angka yang dimasukkan pada tiap komponen di sisi kiri maupun kanan sama.
- e) Jika sudah mengedit kunci jawaban yang tepat, tekan *save*.

10) Putar MP3 (*Play MP3*)**Gambar 2.13 Simbol Fitur (*Play MP3*)**

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan audio dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *play MP3*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu pilih tipe pemain dengan dua pilihan antara “*with play button*” yakni “dengan tombol” dan “*transparent player*” yakni “tanpa tombol”.
- d) Jika sudah memilih, masukkan audio yang diinginkan dengan memilih salah satu file audio yang sudah disediakan.
- e) Jika sudah mengedit audio yang tepat, tekan *save*.

11) Tingkatan Nilai (*Boost Value*)**Gambar 2.14 Simbol Fitur (*Boost Value*)**

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan nilai tambah dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *boost value*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambah nilai jika jawaban yang diisi oleh peserta didik benar.

- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tentukan tambahan nilai yang diinginkan dengan tekan panah ke atas untuk angka yang semakin besar, dan panah ke bawah untuk nilai yang semakin kecil.
- d) Jika sudah mengedit nilai tambahan yang tepat, tekan *save*.

12) Buka Jawaban (*Open Answer*)



Gambar 2.15 Simbol Fitur (*Open Answer*)

Fitur ini berfungsi ketika guru ingin membuat kolom kosong yang digunakan oleh peserta didik untuk mengisi isian singkat, maupun panjang yang tidak disesuaikan dengan kunci jawaban. Jadi, peserta didik bebas mengemukakan pendapat pada fitur ini. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *open answer*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tentukan dua pilihan, antara “*the field may be empty*” yakni “bidang tersebut mungkin kosong” dan “*it must be filled by the student*” yakni “itu harus diisi oleh peserta didik”.
- d) Jika sudah mengedit dengan tepat, tekan *save*.

13) Teks Sederhana (*Simple Text*)

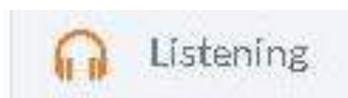


Gambar 2.16 Simbol Fitur (*Simple Text*)

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan kata maupun kalimat tambahan pada lembar kerja peserta didik. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *simple text*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambahkan teks.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tentukan kata atau kalimat yang diinginkan.
- d) Jika sudah mengedit kata atau kalimat tambahan yang tepat, tekan *save*.

14) Mendengarkan (*Listening*)



Gambar 2.17 Simbol Fitur (*Listening*)

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan latihan mendengarkan dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *listening*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambahkan teks.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tentukan kata atau kalimat yang nantinya akan didengar oleh peserta didik.
- d) Jika sudah mengedit kata atau kalimat yang tepat, tekan *save*.

15) Tautan (*Link*)

Gambar 2.18 Simbol Fitur (*Link*)

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan tautan dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik untuk diarahkan pada sumber-sumber eksternal, misalnya website, berita, artikel, dan lainnya. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *link*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambahkan teks.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tempel tautan yang sudah disalin.
- d) Jika sudah mengedit dengan tepat, tekan *save*.

16) *Power Point*

Gambar 2.19 Simbol Fitur (*Power Point*)

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan pewarta tayang dari aplikasi *power point*. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *power point*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambahkan teks.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tempel tautan yang sudah disalin dari unggahan *onedrive*, *google drive*, dan unggahan lainnya.
- d) Jika sudah mengedit dengan tepat, tekan *save*.

17) Pemutar *YouTube* (*YouTube Player*)

Gambar 2.20 Simbol Fitur (*YouTube Player*)

Fitur ini berfungsi jika guru ingin menambahkan video yang berasal dari *YouTube* dalam lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik. . Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Tekan simbol fitur *power point*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambahkan teks.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tempel tautan yang sudah disalin dari *YouTube*.
- d) Jika sudah mengedit dengan tepat, tekan *save*.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Liveworksheets*

a. Kelebihan *Liveworksheets*

Menurut Hariyati & Rachmadyanti (2022: 1475) kelebihan *liveworksheets*, diantaranya:

- 1) Pada penilaian hasil akan otomatis muncul pada lembar kerja peserta didik setelah soal evaluasi selesai dikerjakan.
- 2) LKPD yang akan dikembangkan bersifat online dan tidak dalam format cetak, sehingga guru tidak perlu mencetak ketika ingin menggunakan.
- 3) LKPD berbasis online ini memberikan pengalaman baru dan tambahan referensi bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

b. Kekurangan *Liveworksheets*

Adapun kekurangan pada *liveworksheets* menurut Nurtanto & Suneki (2024: 1490), diantaranya:

1) Keterbatasan teknis

Liveworksheets memiliki batasan teknis, seperti ukuran file yang tidak boleh melebihi lima *megabyte*, yang bisa membatasi penggunaannya. Selain itu penggunaan pada fitur *worksheets* hanya dapat mengunggah sebanyak 15 halaman saja.

2) Perlunya pelatihan dan sosialisasi bagi guru

Pemanfaatan dan pengembangan LKPD ini diperlukan pengetahuan serta keterampilan digital. Oleh karena itu, pelatihan dan sosialisasi tentang pembuatan media evaluasi berbasis digital sangat penting, hal ini akan mempengaruhi kualitas LKPD yang akan digunakan oleh peserta didik.

3) Keterbatasan waktu

Penyusunan LKPD menggunakan *liveworksheets* memakan waktu yang cukup lama, dan hal ini dapat menambah waktu kerja guru.

4) Keterbatasan penggunaan

Penggunaan LKPD *liveworksheets* membutuhkan koneksi internet, sehingga peserta didik tidak dapat mengaksesnya jika perangkat mereka dalam kondisi offline atau tidak terhubung ke internet.

5. Langkah Penyusunan LKPD menggunakan *Liveworksheets*

a. Mendaftar dan Masuk



Gambar 2.21 Tampilan Menu *Liveworksheets*

- 1) Buka situs resmi *liveworksheets*, yaitu www.Liveworksheets.com dan klik tombol “*Sign Up*” untuk membuat akun baru.
 - 2) Pilih *Account type* “*Teacher*” untuk guru, kemudian isi formulir pendaftaran sesuai informasi yang diperlukan, seperti email, nama pengguna, kata sandi, tanggal lahir, dan negara. Kemudian klik “*Create New Account*”.
 - 3) Setelah terdaftar, masuk pada bagian halaman *liveworksheets*.
- b. Mendesain Lembar Kerja Peserta Didik



Gambar 2.22 Tampilan Edit Element

- 1) Desain LKPD terlebih dahulu menggunakan aplikasi *canva* atau menggunakan *microsoft word*.
- 2) Setelah itu, file disimpan dengan format pdf atau jpg.
- 3) Masuk pada halaman *liveworksheets* pilih menu “*create*”, klik “*my worksheets*”, dan pilih “*add worksheet*”.
- 4) Kemudian klik “*add media*”, untuk mengupload file pdf atau jpg yang sudah jadi dengan ukuran maksimal 5 MB.
- 5) Setelah itu, isi format yang sesuai dan mulai mendesain sesuai kebutuhan. Terdapat berbagai macam fitur, seperti pertanyaan pilihan ganda, kolom isi, teka-teki silang, dan sebagainya.
- 6) Jika sudah selesai mendesain, klik kolom “*save and view*”.

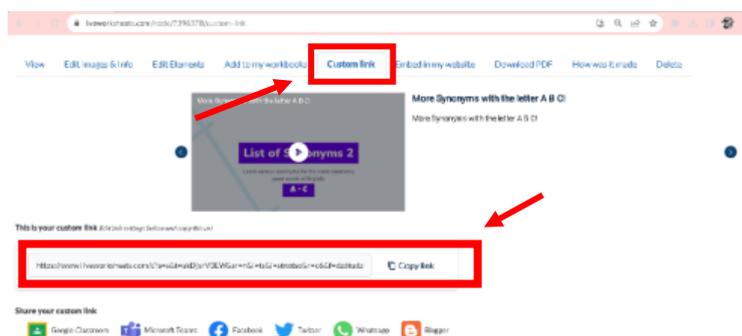
c. Meninjau Lembar Kerja Peserta Didik



Gambar 2.23 Tampilan Meninjau

- 1) Jika sudah selesai, dapat meninjau LKPD dengan klik “view” pada bagian kanan atas.
- 2) Kemudian dapat meninjau dan mencoba seperti mengisi kolom soal yang kosong.

d. Membagikan LKPD kepada Peserta Didik



Gambar 2.24 Tampilan Custom Link

- 1) Pilih menu “My Worksheets” pada kolom “create”.
- 2) Kemudian pilih LKPD yang ingin dibagikan kepada peserta didik.
- 3) Setelah itu, klik “custom link” dan muncul tautan yang tersedia.
- 4) Klik “copy link”.

e. Meninjau Hasil Nilai Lembar Kerja Peserta Didik



Gambar 2.25 Tampilan Hasil Nilai

- 1) Klik kolom “*My Mailbox*” pada menu “*review*”
- 2) Setelah itu, muncul nilai secara otomatis pada LKPD yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.

C. Artikel Ilmiah Populer

1. Pengertian Artikel Ilmiah Populer

Menurut Setyorini (2020: 421) artikel ilmiah populer merupakan karya ilmiah yang sangat sederhana dibandingkan dengan jenis karya ilmiah lainnya. Sebuah tulisan yang umumnya mudah dibaca dan menarik disebut artikel ilmiah populer. Sebuah artikel harus mudah dibaca dan menarik secara visual agar dapat dianggap populer oleh masyarakat umum.

Artikel ilmiah populer merupakan karya ilmiah yang ditulis dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami. Artikel ilmiah populer umumnya dimuat di media cetak dan elektronik (Gusfitri & Delfia, 2021: 81).

Pendapat lain dinyatakan oleh Pratama dkk dalam (Hendrastuty dkk., 2022: 302), artikel ilmiah populer adalah karya ilmiah yang disajikan kepada masyarakat umum di berbagai jenis media massa (cetak), seperti majalah, surat kabar, dan tabloid. Oleh karena itu, karya ilmu pengetahuan populer ini dibuat dengan ciri khas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga isinya mudah diserap oleh banyak orang dan menarik untuk dibaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan artikel ilmiah populer adalah sebuah karya ilmiah yang sederhana mengandung ilmu pengetahuan dan ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh masyarakat. Biasanya artikel ilmiah populer berbentuk media massa cetak, maupun elektronik.

2. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer

Menurut Gusfitri & Delfia (2021: 84) artikel ilmiah populer memiliki empat ciri. Pertama, terdapat pendapat pandang penulis, atau lebih spesifik lagi, evaluasi mereka terhadap suatu subjek. Kedua, pendapat penulis didukung oleh bukti, yaitu pernyataan yang diikuti oleh bukti. Ketiga, terdapat alasan berupa data pendukung dan penjelasan atas pernyataan tersebut. Kadang-kadang data ilmiah disertakan dengan karya ilmiah populer. Keempat, bahasanya mudah dipahami. Artikel dalam ilmu pengetahuan populer ditulis dalam bahasa Indonesia yang sederhana. Di sini, "populer" mengacu pada fakta bahwa masyarakat mudah memahaminya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Arianti dkk (2021: 101) menyatakan ciri-ciri artikel ilmiah populer antara lain, pernyataan tentang suatu masalah atau peristiwa dengan fakta dan teori yang mendukung. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam artikel bersifat lugas, mudah dimengerti, ringkas, dan efisien. Artikel ini memaparkan temuan dan gagasan baru dan menghubungkannya dengan tuntutan masyarakat. Kompleks, namun mudah dipahami karena terkait langsung dengan kejadian sehari-hari dan merangkum hasil penelitian berdasarkan fakta yang paling signifikan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan ciri-ciri artikel ilmiah populer, diantaranya:

- A. Terdapat pendapat penulis. Pendapat adalah sudut pandang atau persepsi penulis tentang sesuatu.
- B. Terdapat bukti. Pernyataan diikuti bukti-bukti yang mendukung pendapat penulis.

- C. Terdapat alasan. Alasan berupa pernyataan dan bukti mendukung alasan. Artikel ilmiah populer terkadang memiliki keterangan ilmiah.
- D. Bahasa mudah dipahami. Artikel ilmiah populer ditulis dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami dan “populer” berarti disukai karena bahasanya mudah dipahami khalayak.

3. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah Populer

Menurut Gusfitri & Delfia (2021: 84) terdapat fakta dan opini pada artikel ilmiah populer, sebagai berikut:

- 1) Fakta
 - a. Keadaan dan kenyataan yang benar-benar ada.
 - b. Dapat dibuktikan dengan bukti, seperti tanggal, nomor, angka, video, dan bukti lainnya.
 - c. Data tidak hanya tetap tetapi juga dapat berubah..
- 2) Opini
 - a. Pendapat atau tanggapan
 - b. Belum tentu disetujui oleh semua orang dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya.
 - c. Diungkapkan dengan relatif, kira-kira, menurut, berpendapat, dalam, seperti, pandangan, dan perkiraan, seharusnya, selayaknya.
 - d. Datanya dapat berubah-ubah.
 - e. Subjektif

4. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim

Menurut Gusfitri & Delfia (2021: 84) di dalam artikel ilmiah populer memiliki kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim. Berikut penjelasannya:

1) Kalimat Perbandingan

Kalimat perbandingan adalah kalimat yang membandingkan dua objek dengan sifat dan bentuk yang sama..

Kata kunci: daripada, seperti, selaras, dibandingkan, sementara, dll.

2) Kalimat Analogi

Kalimat analogi adalah kalimat yang membandingkan dua objek dengan bentuk dan sifat yang sama secara tidak langsung atau dengan cara yang dianggap sebagai kiasan.

Kata kunci: bak, bagai, umpama, seumpama, laksana

3) Kalimat Antonim

Antonim adalah kata-kata yang memiliki arti saling berlawanan.

Contoh dari antonim, sebagai berikut:

- a. besar > < kecil
- b. panjang > < pendek
- c. tebal >< tipis
- d. berat >< ringan
- e. keras >< lembut
- f. tinggi >< rendah
- g. abadi >< sementara
- h. cemas >< tenang
- i. hemat >< boros
- j. monolog >< dialog

4) Kalimat Sinonim

Sinonim adalah kata-kata yang memiliki makna sama atau mirip. Contoh dari sinonim, sebagai berikut:

- a. target >< sasaran
- b. memiliki >< mempunyai
- c. kuno >< antik
- d. umum >< awam
- e. anggapan >< asumsi
- f. publik >< khalayak
- g. guncang >< goyah
- h. cemas >< khawatir
- i. ahli >< pakar
- j. abadi >< kekal

5. Contoh Teks Artikel Ilmiah Populer

Berikut contoh dari artikel ilmiah populer yang berjudul “Mengenal Cara Kerja Manifesting, Istilah yang Tren di TikTok”.

Mengenal Cara Kerja Manifesting, Istilah yang Tren di *TikTok*

Oleh: Devi Lianovanda

Istilah "manifestasi" atau "*manifesting*" sekarang sering digunakan di media sosial, terutama di *TikTok*. Banyak orang mengatakan bahwa manifesting memungkinkan kita melakukan apa yang kita inginkan. Memang, manifesting atau manifestasi itu apa? Bagaimana tujuan kita dapat dicapai dan bagaimana manifesting dilakukan? Baca penjelasan berikut!

Apa itu Manifesting?

Kata kerja "manifesting" yang berarti "mewujudkan" adalah asal mula kata "manifestasi" dalam bahasa Inggris. Manifestasi adalah proses mewujudkan sesuatu dengan memanfaatkan pikiran bawah sadar Anda. Anda dapat mengarahkan perhatian mental kita ke arah hasil yang diinginkan saat bermanifestasi. Namun, manifestasi bukanlah sulap; untuk mewujudkan aspirasi Anda, langkah-langkah yang benar harus diambil. Menetapkan prioritas dan bekerja untuk mencapai tujuan kita dapat difasilitasi dengan memikirkan atau memanifestasikan keinginan kita..

Misalnya, Anda mendaftar untuk kuliah UI jurusan Ilmu Komunikasi. Sambil mendaftar, Anda mengikuti bimbingan online, belajar dengan sungguh-sungguh, dan mengikuti jalur seleksi masuk UI (SNBP, SNBT, dan SIMAK UI), yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan Anda dalam kuliah UI.

Selain itu, manifestasi termasuk dalam ide LOA, juga dikenal sebagai hukum tarik menarik. Hukum ini menyatakan bahwa pikiran positif akan menghasilkan hasil yang positif, dan pikiran negatif akan menghasilkan hasil yang negatif. Jika Anda memikirkan hal-hal buruk yang mungkin terjadi, hal-hal itu benar-benar terjadi di masa depan karena Anda terlalu sering memikirkannya. Pernahkah Anda mengalaminya? Oleh karena itu, berpikir positif sangat penting agar kita dapat menarik hal-hal baik.

Apakah Manifesting Benar-benar Bekerja?

Manifestasi tidak selalu berhasil, menurut penelitian. Namun, banyak orang yang percaya bahwa itu membantu mewujudkan impian mereka, memperbaiki hubungan, menarik keberuntungan, dan sebagainya. Kita dapat mengubah diri kita dengan memfokuskan pikiran, perasaan, dan tindakan kita pada hal yang kita inginkan.

Masing-masing memiliki tingkat efektivitas perwujudan yang berbeda. Keyakinan, keteguhan, keuletan, perbuatan, dan kekuatan dari luar semuanya dapat berdampak pada hal tersebut. Meskipun demikian, manifestasi dapat memusatkan perhatian dan pikiran kita pada hal-hal positif, menginspirasi kita untuk bertindak secara moral, dan membantu kita tetap fokus pada tujuan.

Bagaimana Cara Melakukan Manifesting?

Mau coba manifesting mimpi-mimpi Anda? Yuk, coba beberapa cara berikut ini!

1. Afirmasi positif

Mungkin istilah "doa" adalah yang benar. Oleh karena itu, mengucapkan kata-kata yang baik adalah cara terbaik untuk membuat hal-hal baik juga terjadi. Konsep afirmasi juga berarti mengucapkan kata-kata positif kepada diri sendiri. Setiap pagi sebelum melakukan aktivitas, Anda dapat mengucapkan afirmasi positif. Menghadap ke cermin dan melihat pantulan Anda, ucapkan kata-kata positif:

Saya percaya diri, saya kuat, dan saya akan tumbuh setiap hari.

Hari ini baik dan menyenangkan.

Saya dapat menjadi apa pun yang saya inginkan.

Hari ini akan sangat produktif.

Kesehatan saya meningkat setiap hari.

Kalimat positif di atas tidak hanya merupakan afirmasi yang ingin dilakukan, tetapi juga dapat menumbuhkan semangat. Jika Anda menyukai bahasa yang Anda gunakan sebagai kata-kata pengakuan, tidak ada salahnya untuk membuat pengakuan untuk diri sendiri.

2. Manifest melalui tulisan (*scripting*)

Scripting adalah manifestasi tertulis dari sebuah manifestasi. Sederhananya, Anda menuliskan keinginan persis seperti jika keinginan itu benar-benar terwujud. Misalnya, jika Anda ingin *handphone* baru, Anda dapat menuliskannya dengan cara berikut:

Semoga pada Agustus 2024, aku membeli iPhone 14 Pro berwarna baby blue dengan memori 512 GB di iBox Cibinong City Mall bersama Ayah.

Semuanya tertulis dengan lengkap seri *handphone* yang ingin kamu beli, warnanya, memorinya, lokasi, dan bersama siapa kamu membelinya.

3. Visualisasi

Salah satu teknik manifestasi yang dapat membantu Anda mengekspresikan keinginan Anda dengan jelas adalah visualisasi. Dengan menggunakan visualisasi, Anda dapat memfokuskan pikiran dan energi pada hal-hal yang kita inginkan. Anda dapat membayangkan dengan jelas bagaimana rasanya, suaranya, penampilannya, dan mengalami emosi yang sesuai.

Misalnya, jika Anda ingin memiliki rumah impian, Anda dapat membayangkan bagaimana tampilan luarnya, warna catnya, interiornya, taman, pagar, lingkungan sekitar, dan perasaan yang akan Anda rasakan saat berada di sana.

Dengan ini, pembahasan tentang manifesting berakhir. Semoga ini menjawab rasa ingin tahu Anda, bermanfaat, dan menarik. Jangan lupa bahwa untuk mewujudkan apa yang Anda inginkan, Anda tidak hanya perlu menunjukkan.

(Sumber: <https://www.brainacademy.id/blog/pengertian-manifesting>)

D. Teori Pengembangan Model

Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development (RnD)* atau biasa disebut metode penelitian pengembangan. Menurut Sukmadinata dalam Septiawan & Abdurrahman (2020: 14) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat lunak atau perangkat keras, yang dapat dikembangkan seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, web, aplikasi, dan lain sebagainya. Produk tersebut akan dikembangkan kembali menjadi produk yang lebih sempurna.

Penelitian ini berfokus pada model ADDIE dalam mendesain alat pembelajaran yang menarik dan mudah dilakukan. Menurut Barokati dan Annas dalam Safitri & Ridwan Aziz (2022: 53) model ADDIE merupakan model yang memandu dan mendukung pengembangan pembelajaran yang efektif dan dinamis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah proses mengidentifikasi masalah lokasi sampel. Pada tahap analisis ini, data tentang masalah pembelajaran dikumpulkan dan pemecah masalah diidentifikasi melalui analisis kebutuhan sesuai dengan masalah yang ada.

2. *Design* (Perancangan)

Desain adalah perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan pada tahap analisis. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah merancang perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa (LKPD). Oleh karena itu, pada tahap perancangan ini dibuat rancangan pertama berupa alat pembelajaran berupa LKPD interaktif.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah tahap dalam pembuatan media sesuai dengan desain pada tahap perancangan. Tujuan dari tahap proses pengembangan ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan

dan menghasilkan produk yang valid hingga produk memenuhi validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi.

4. *Implement* (Implementasi)

Implementasi adalah tahap penerapan produk yang sudah divalidasi oleh para ahli. Produk LKPD interaktif akan diimplementasikan pada proses pembelajaran peserta didik, sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi teks artikel ilmiah populer.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap dalam memberikan perbaikan untuk menyempurnakan produk. Pada tahap ini, diberikan sebuah kuesioner untuk mengetahui perkembangan pada produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* sebagai masukan untuk peneliti. Hasil masukan tersebut akan menjadi bahan evaluasi, sehingga produk yang dihasilkan dapat ditingkatkan lebih baik lagi.

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya sebagai berikut:

1. Penelitian pertama yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan *Liveworksheet* pada Materi Teks Eksplanasi” oleh (Aryani dkk., 2022). Penelitian ini dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, vol. 5, no. 1: 70-80. Hasil penelitian ini diperoleh hasil akhir validasi media dan validasi materi dengan kategori valid. Pengembangan LKPD dapat dinyatakan efektif berdasarkan selisih nilai N-gain tes awal dan tes akhir pada kemampuan kognitif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif diperoleh nilai N-gain sebesar 0,62 dan aspek psikomotorik diperoleh nilai N-gain sebesar 0,69. Keduanya termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, LKPD interaktif *liveworksheets* yang dikembangkan dapat

digunakan menjadi bahan ajar pada materi teks eksplanasi pada jenjang SMP.

2. Penelitian kedua yang berjudul “Pengembangan LKPD Interaktif pada Materi Tekanan Hidrostatik menggunakan Media *Liveworksheet*” oleh (Margaretha dkk., 2022). Penelitian ini dipublikasikan dalam Jurnal Luminous Riset Ilmiah Pendidikan Fisika, vol. 1, no. 1: 17-25. Hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata dari 5 validator sebesar 4,538 dan sudah termasuk pada kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata jumlah penilaian yang dilakukan oleh kelima validator didapatkan hasil skor lebih dari 4,21 yang dapat menunjukkan produk yang telah dikembangkan sudah memenuhi aspek yang dinilai yaitu aspek materi, penyajian dan kebahasaan serta layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.
3. Penelitian ketiga yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Eksponen” oleh (Sugiarni dkk., 2023). Penelitian ini dipublikasikan dalam jurnal SIGMA DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Matematika, vol. 11, no. 2: 117-127. Hasil penelitian ini memperoleh persentase sebesar 81% dan terletak di kriteria valid, kemudian hasil validasi materi mendapat persentase 81% dengan kategori valid, dan hasil validasi media mendapat persentase 85% dengan kategori sangat valid. Hasil secara menyeluruh, yang diperoleh dari kepraktisan media LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* yang dikembangkan adalah 80%.

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang terdahulu seperti pada metode penelitian yang digunakan, yakni *Research and Development* (R&D). Terdapat perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pertama, perbedaan dari materi yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan materi bahasa Indonesia teks eksplanasi dan materi fisika tekanan hidrostatik, sedangkan penelitian ini menggunakan materi bahasa Indonesia artikel ilmiah populer. Kedua, lokasi penelitian yang dipilih berbeda dengan penelitian sebelumnya.

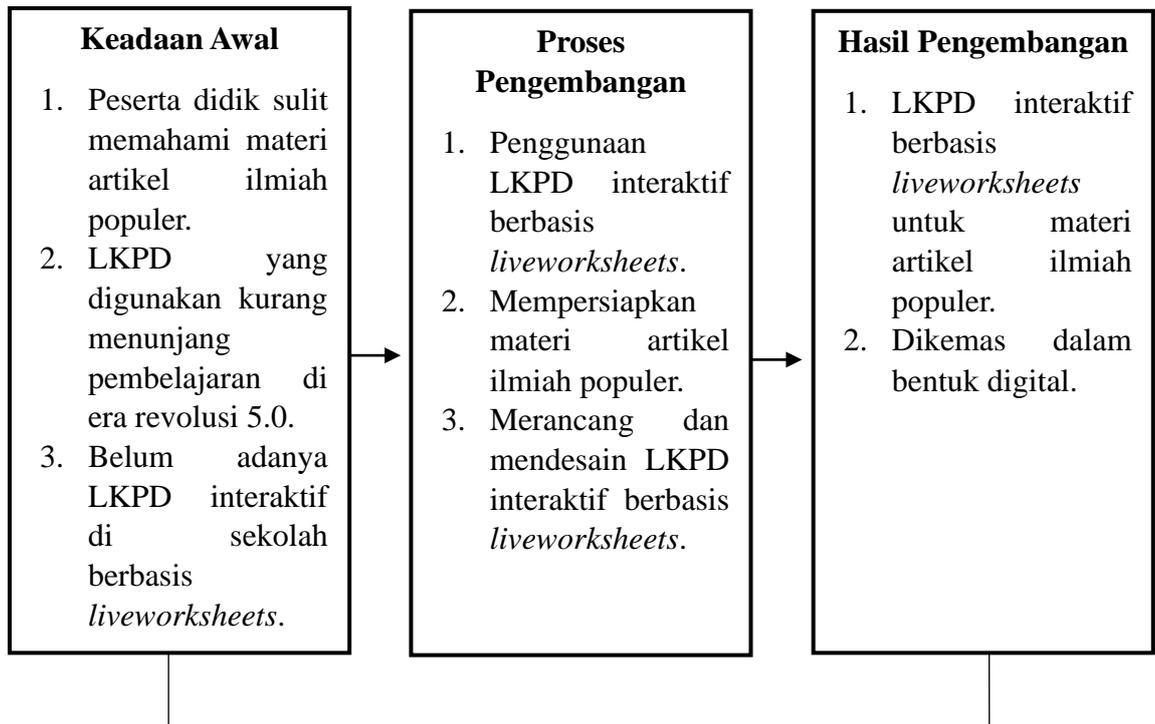
F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan deskripsi teori di atas, dapat disusun kerangka berpikir pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.

Dalam proses pembelajaran media dapat berperan sebagai evaluasi kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi pada era revolusi industri 5.0 di bidang pendidikan perangkat pembelajaran dengan teknologi semakin berkembang. Kenyataannya, perangkat pembelajaran tersebut masih belum mampu membantu peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Salah satunya lembar kerja peserta didik yang digunakan masih kurang mampu terhubung dalam teknologi.

Penggunaan LKPD di kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor masih bersifat konvensional yakni berupa kertas yang masih memiliki beberapa kesulitan dalam perkembangan belajar peserta didik terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia materi artikel ilmiah populer. Adanya permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dengan mempersiapkan materi yang akan dibahas, yakni artikel ilmiah populer. Setelah memilih, peneliti merancang dan mendesain terlebih dahulu LKPD yang akan digunakan.

Hasil yang telah dikembangkan, kemudian akan menghasilkan sebuah LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* yang dikemas dalam bentuk digital. Pemilihan media *liveworksheets* memiliki kelebihan khususnya materi artikel ilmiah populer sebagai media penunjang evaluasi pembelajaran dalam membantu peserta didik lebih aktif berpartisipasi pada pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta meningkatkan kemampuan ingatan peserta didik. Berikut kerangka berpikir berdasarkan uraian tersebut.



Gambar 2.26 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi berlangsungnya uji coba penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor yang beralamat di Jl. Raya Puspanegara No.1, Puspanegara, Kec. Citeureup, Kab. Bogor, Jawa Barat, 16810.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November hingga Juni 2024.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan (2023-2024)								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Observasi									
2.	Penyusunan lembar kerja peserta didik interaktif <i>liveworksheets</i>									
3.	Validasi ahli									
4.	Perbaikan lembar kerja peserta didik interaktif <i>liveworksheets</i>									
4.	Uji coba terbatas									
5.	Pengolahan data									
6.	Sidang skripsi									

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 407) mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Metode ini biasa disebut dengan R&D yang merupakan proses atau langkah pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat lunak atau perangkat keras, yang dapat dikembangkan seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, web, aplikasi, dan lain sebagainya. Produk tersebut akan dikembangkan kembali menjadi produk yang lebih sempurna. Pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE.

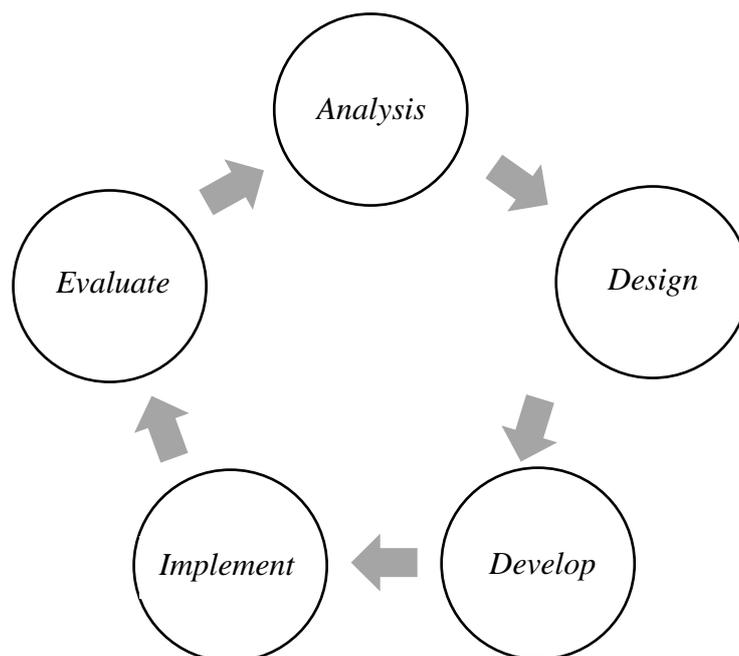
Menurut Risal dkk (2022: 51) model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran berbasis pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Model tersebut memberikan hasil evaluasi pada setiap fase melalui proses interaktif, yang dapat mengarah pada pengembangan pembelajaran pada fase berikutnya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer. Peneliti mengawali dengan mengobservasi prapenelitian untuk mengetahui kebutuhan yang terdapat di sekolah. Hasil observasi kemudian dirancang sebuah pembuatan desain dan isi LKPD interaktif dengan *liveworksheets*. Setelah itu, produk yang sudah dibuat akan divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kemudian akan dievaluasi kekurangan dari produk yang sudah dibuat tersebut.

C. Sasaran Klien

Sasaran pada penelitian ini yaitu peserta didik di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Sasaran utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-3 sebanyak 32 peserta didik.

D. Langkah-langkah Pengembangan Model

Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun langkah-langkah dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Sumber: (Rayanto & Sugianti, 2020: 29)

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis menjadi tahap awal untuk mengidentifikasi masalah. Pada tahap ini dilakukan observasi ke sekolah untuk melihat kondisi nyata dengan melakukan wawancara guru bahasa Indonesia dan memberikan angket analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan sasaran. Permasalahan tersebut terutama mengenai materi pembelajaran terhadap LKPD interaktif yang belum mendukung, khususnya pada materi pembelajaran artikel ilmiah populer.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam perancangan ini, yaitu sebuah produk yang dirancang khusus akan dikembangkan dalam bentuk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Tahapan perancangan tersebut sebagai berikut:

a. Pengkajian Materi dan CP dengan Tujuan Pembelajaran

Penelitian ini dimulai dengan merumuskan materi pembelajaran yang dipilih sesuai dengan kurikulum, yakni artikel ilmiah populer. Kemudian menetapkan pembelajaran mulai dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipilih.

b. Perancangan Produk

Setelah menyesuaikan materi yang digunakan dalam produk, perancangan awal yang dapat sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan isi LKPD interaktif sesuai dengan materi artikel ilmiah populer

Tahap ini disusun mulai menggunakan canva, perancangan bagian sampul, cakupan kurikulum, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, informasi pendukung, uji kompetensi, dan sumber referensi. Selain itu, tahap ini pun berkaitan dengan menentukan tema LKPD interaktif yang sesuai dengan materi agar menarik perhatian peserta didik dalam evaluasi pembelajaran.

- 2) Menyesuaikan fitur-fitur pada *liveworksheets*

Setelah rancangan isi tersusun, kemudian dilanjut dengan perancangan dalam aplikasi *liveworksheets*. Tahap perancangan ini akan dimulai dari menyesuaikan fitur yang terdapat pada *liveworksheets*. Fitur tersebut digunakan dengan menyesuaikan bagian-bagian isi LKPD interaktif yang sudah tersusun. Mulai dari menambahkan kolom identitas peserta didik, sampai kolom untuk jawaban peserta didik terhadap soal yang tersedia. Di dalam LKPD interaktif tersebut pun nantinya

akan menambahkan fitur video sebagai bentuk informasi pendukung dan fitur gambar sebagai bentuk soal.

3. *Development* (Pengembangan)

Rancangan yang telah tersusun dapat dijadikan suatu produk yang nyata. Pada tahap pengembangan terdapat kegiatan yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Pengembangan Produk menggunakan *Liveworksheets*

Setelah hasil perancangan selesai, tahap ini akan mengembangkan LKPD interaktif menggunakan *liveworksheets* sesuai dengan fitur-fitur yang dipilih, kemudian hasil produk dapat diakses menggunakan tautan yang dibagikan dengan penggunaan gadget yang terhubung dengan jaringan internet.

b. Validasi Produk

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi produk tersebut terdiri dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta berupa masukan berupa komentar dan saran. Validasi produk menggunakan instrumen yang berupa angket berisi beberapa pertanyaan mengenai kelayakan produk yang dikembangkan.

c. Revisi Produk

Pada tahap revisi dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan kembali produk lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* sesuai dengan hasil penilaian dan saran dari para ahli. Setelah LKPD interaktif di revisi, maka produk tersebut layak diujicobakan kepada peserta didik pada tahap berikutnya.

4. *Implement* (Penerapan)

Pada tahap ini dilakukan untuk uji coba produk lembar kerja peserta didik interaktif yang telah diverifikasi oleh para ahli. Produk yang dikembangkan tersebut akan digunakan pada peserta didik kelas

VIII dengan memantau respon yang diberikan, sehingga akan menghasilkan sebuah data penelitian yang dapat dikumpulkan.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Produk yang telah divalidasi dan diuji dengan peserta didik, kemudian akan dievaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan nilai terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan. Tahap ini akan menggunakan sebuah angket yang menjadi masukan untuk pengembangan produk ke depannya, sehingga akan menghasilkan sebuah lembar kerja peserta didik interaktif yang berkualitas.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Perencanaan dan penyusunan model pada penelitian ini adalah pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII. Rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

Rancangan Penyusunan LKPD Interaktif *Liveworksheets*

No.	Unsur LKPD	Keterangan
1.	Sampul depan	Berisi judul LKPD interaktif dengan desain cover dilakukan menggunakan ilustrasi yang mereprestasikan materi artikel ilmiah populer. Pada halaman ini terdapat judul LKPD interaktif, identitas pengisi, dan penyusun LKPD interaktif.
2.	Cakupan kurikulum	Berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Fase: D Elemen: Menyimak

		<p>Capaian Pembelajaran (CP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. 2. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar. <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Peserta didik dapat memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan yang akurat dari artikel ilmiah populer yang disimak dengan tepat.</p> <p>Materi Ajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian artikel ilmiah populer 2. Ciri-ciri artikel ilmiah populer 3. Fakta dan opini dalam artikel ilmiah populer 4. Membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim
3.	Daftar isi	Memuat daftar isi topik yang akan dibahas pada LKPD interaktif beserta diberikan halaman nomor.
4.	Petunjuk penggunaan LKPD	Memberikan informasi sederhana untuk membantu peserta didik mempelajari cara

		menggunakan LKPD, sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara maksimal.
5.	Informasi pendukung	Memuat berbagai uraian informasi pendukung, seperti materi pokok yang sesuai dengan judul dan kompetensi dasar yang dituju. Hal ini membantu peserta didik menguasai kompetensi yang ditentukan.
6.	Uji kompetensi	Berisi tugas atau soal-soal yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Pada bagian ini juga berisi langkah kerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau soal-soal tersebut yang langkah kerjanya sesuai dengan fitur-fitur pada <i>liveworksheets</i> .
7.	Sumber referensi	Berisi sumber relevan yang digunakan dalam penyusunan isi LKPD interaktif.
8.	Profil penyusun	Berisi identitas penyusun yang mencakup informasi untuk memperkenalkan diri kepada orang lain.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar validasi LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dan penyebaran angket berupa instrumen kuesioner. Teknik pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Teknik Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Teknik	Instrumen
1.	Instrumen validasi ahli	Validasi LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i>	Lembar validasi LKPD interaktif
2.	Instrumen respon guru dan peserta didik	Pengisian angket respon setelah pemberian perlakuan	Angket respon

1. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam bentuk angket sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No.	Indikator	No. Soal
1.	Aspek Tampilan Visual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
2.	Desain Pembelajaran	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Validasi ahli media terdiri dari 15 pernyataan tentang media LKPD interaktif yang sedang dikembangkan, kemudian validator memberikan tanggapan dengan mencentang (√) kategori dari 5 skala penilaian. Penilaian ahli media terhadap produk lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5

Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Aspek Tampilan Visual					
1.	Desain <i>cover</i> menarik.					
2.	Pemilihan warna pada <i>cover</i> sesuai.					
3.	Pemilihan warna visual pada LKPD interaktif sesuai.					
4.	Jenis dan ukuran huruf jelas.					
5.	Konsistensi jenis huruf.					
6.	Visual pada LKPD interaktif sesuai dengan materi.					
7.	Visual yang dipilih menarik.					
8.	Penampilan yang tidak monoton.					
	B. Desain Pembelajaran					
9.	Ilustrasi menggambarkan isi/materi ajar.					

10.	Penyajian materi pada LKPD interaktif menarik.					
11.	Penyajian materi pada LKPD interaktif dapat dipahami.					
12.	Penggunaan LKPD interaktif efektif untuk belajar.					
13.	LKPD dapat digunakan dengan mudah.					
14.	Penyampaian LKPD interaktif menggunakan visual meningkatkan minat belajar peserta didik.					
15.	LKPD interaktif dapat digunakan berulang kali dengan persyaratan kode yang didapatkan oleh guru.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

2. Angket Validasi Ahli Bahasa

Instrumen ini digunakan untuk kesesuaian bahasa pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam bentuk angket sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	No. Soal
1.	Kelugasan	1, 2, 3
2.	Komunikatif	4, 5
3.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Validasi ahli bahasa terdiri dari 15 pernyataan tentang bahasa pada media LKPD interaktif yang akan dikembangkan. Validator kemudian memberikan jawaban dengan mencentang (√) dari 5 skala penilaian.

Penilaian ahli bahasa terhadap produk media LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Kelugasan					
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.					
2.	Kalimat yang digunakan sederhana.					
3.	Kejelasan informasi yang diberikan					
	B. Komunikatif					
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.					
5.	Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan LKPD interaktif.					
	C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					
6.	LKPD interaktif menggunakan struktur kalimat yang jelas.					
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.					
8.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					
9.	Bahasa efektif dan efisien.					
10.	Ketepatan struktur kalimat.					
11.	Penggunaan kalimat dan istilah-istilah baku.					
12.	Konsisten dalam penggunaan istilah					
13.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kompetensi peserta didik.					
14.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.					
15.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sudah tepat.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

3. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kesesuaian materi pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam bentuk angket sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	No. Soal
1.	Komponen Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Validasi ahli bahasa terdiri dari 20 pernyataan tentang komponen materi pada LKPD interaktif yang akan dikembangkan. Validator kemudian memberikan jawaban dengan mencentang (√) dari 5 skala penilaian. Penilaian ahli materi terhadap produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9

Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.					
2.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran.					
3.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang					

	ditetapkan.					
4.	Materi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
5.	Materi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> sangat jelas dan benar.					
6.	Ilustrasi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi.					
7.	Materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.					
8.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.					
9.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> layak digunakan peserta didik.					
10.	Materi artikel ilmiah populer pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.					
11.	Materi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan konsep artikel ilmiah populer.					
12.	Materi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> tersusun dengan baik.					
13.	Latihan soal yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.					
14.	Latihan soal yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					
15.	Latihan soal yang dibuat mudah dipahami.					
16.	Adanya fitur-fitur yang menarik dari aplikasi <i>liveworksheets</i> .					
17.	Fitur yang digunakan pada aplikasi <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi					

	pembelajaran.					
18.	Gambar dan video sesuai dengan materi pembelajaran.					
19.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> mampu menumbuhkan pembelajaran yang menarik pada materi artikel ilmiah populer.					
20.	Secara keseluruhan LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> ini layak digunakan pada kelas VIII dalam materi artikel ilmiah populer.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

4. Angket Respons Guru dan Peserta Didik

Respon guru dan peserta didik didapatkan melalui angket. Angket ini digunakan dalam mengumpulkan data respon guru dan peserta didik terhadap LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Bentuk angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.10

Kisi-kisi Angket Respons Guru

No.	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan Visual	1, 2, 3, 4, 5
2.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	6, 7, 8, 9, 10
3.	Komponen Materi	11, 12, 13, 14, 15

Angket respon terdiri dari 15 pernyataan tentang kelayakan LKPD interaktif. Guru kemudian memberikan jawaban dengan mencentang (√) dari 5 skala penilaian. Penilaian guru terhadap produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.11
Lembar Instrumen Angket Respons Guru

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Tampilan Visual					
1.	Desain <i>cover</i> menarik.					
2.	Pemilihan warna visual pada LKPD interaktif sesuai.					
3.	Kesesuaian pemilihan warna visual dan <i>font</i> .					
4.	Konsistensi jenis huruf.					
5.	Visual pada LKPD interaktif sesuai dengan materi.					
	B. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					
6.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.					
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.					
8.	Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA.					
9.	Penggunaan kata baku.					
10.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					
	C. Komponen Materi					
11.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.					
12.	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi.					
13.	Materi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> tersusun dengan baik.					
14.	Latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran.					
15.	Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

Kisi-kisi angket ini digunakan dalam mengumpulkan data respon dari peserta didik terhadap LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Bentuk angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.12

Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik

No.	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan Visual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2.	Kemanfaatan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Angket respon terdiri dari 15 pernyataan tentang kelayakan LKPD interaktif. Peserta didik kemudian memberikan jawaban dengan mencentang (√) dari 5 skala penilaian. Penilaian peserta didik terhadap produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.13

Lembar Instrumen Angket Respons Peserta Didik

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Tampilan Visual					
1.	Jenis dan ukuran huruf jelas.					
2.	Konsistensi jenis huruf.					
3.	Tampilan tidak membuat bosan.					
4.	Kualitas video yang ditampilkan jelas.					

5.	Warna yang ditampilkan menarik.					
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
7.	Ilustrasi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi.					
	B. Kemanfaatan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>					
8.	LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> menambahkan pengetahuan peserta didik.					
9.	Materi pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> mudah dipahami.					
10.	Penggunaan LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.					
11.	Penggunaan LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> mudah digunakan.					
12.	Penggunaan LKPD interaktif <i>liveworksheets</i> membuat peserta didik termotivasi belajar.					
13.	Latihan soal pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> mudah dipahami.					
14.	Kemudahan akses pada LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> .					
15.	Pembelajaran menggunakan LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheets</i> menjadi lebih bervariasi.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi, mengidentifikasi potensi peluang, dan menemukan permasalahan yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa angket kelayakan LKPD interaktif *liveworksheets* dan angket respon dari guru dan peserta didik.

1. Analisis Kelayakan LKPD Interaktif *Liveworksheets*

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini diubah menjadi data kuantitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Menurut Arikunto dalam Susanti & Sholihah (2021: 40) penilaian skor dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Di bawah ini adalah tabel untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD interaktif *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer, dengan menggunakan kriteria penilaian para ahli.

Tabel 3.14

Kriteria Kelayakan LKPD Interaktif *Liveworksheets*

Skor dalam Persentase	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto dalam (Susanti & Sholihah, 2021: 40)

2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

Data hasil respons guru dan peserta didik mengenai penggunaan LKPD interaktif *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer. Data tersebut diambil menggunakan angket dengan rumus. Menurut Arikunto dalam Susanti & Sholihah (2021: 40) penilaian skor dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Di bawah ini adalah tabel untuk mengetahui reaksi guru dan peserta didik terhadap penggunaan LKPD interaktif *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer.

Tabel 3.15

Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik

Skor dalam Persentase	Kriteria Validasi
85%-100%	Sangat Efektif
70%-85%	Efektif
50%-70%	Kurang Efektif
0%-50%	Tidak Efektif

Sumber: Yamasari dalam (Sidabutar & Reflina, 2022)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk berupa lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *Liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer. Adapun model pengembangan pada penelitian ini yaitu model ADDIE, model jenis ini merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *impelement* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisioner analisis kebutuhan, lembar validasi, dan angket respons.

Pelaksanaan analisis kebutuhan peserta didik dilakukan pada tahap awal sebelum pengembangan produk dan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam penggunaan evaluasi pembelajaran. Implementasi produk diujikan di kelas pada tanggal 21 Mei 2024. Kelayakan produk diuji melalui validasi produk yang dinilai oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kelayakan juga diuji melalui angket respons yang berisi total 15 pernyataan yang ditujukan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik.

Terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan, yang didasarkan pada proses-proses dalam metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2017: 298). Namun demikian, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri hanya lima tahapan pada penelitian yang akan dilakukan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini merupakan sebuah produk lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *Liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII yang dapat diakses melalui tautan. Berikut identitas produk lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *Liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII yang telah dibuat:

Tabel 4.1
Identitas Produk

Identitas LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i>	
Sampul	
Judul	Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Bahasa Indonesia Artikel Ilmiah Populer
Penyusun	Fayza Vinci Adisty
Pembimbing	Dra. Tri Mahajani, M.Pd. Ruyatul Hilal M., M.Pd.
Validator	Siti Chodijah, M.Pd. Resyi A. Gani, M.Pd. Ainiyah Ekowati, M.Pd.
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas	VIII (Delapan)
Jenjang	Sekolah Menengah Pertama
Materi	Artikel Ilmiah Populer
Jumlah Halaman	16 Halaman
Tahun Terbit	2024
Email	fayzavinci@gmail.com
Akses Tautan dan Kode Guru	https://www.liveworksheets.com/ Kode Guru: rYnFLKQWoq

Terdapat lima tahapan dalam model pendekatan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *impelement* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Berikut penjelasan tahapan pengembangan pada penelitian ini:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti memulai dengan melihat apa yang dibutuhkan subjek penelitian dalam evaluasi pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas VIII-3 dan penyebaran kuisioner kepada peserta didik. Tujuan dari proses analisis ini adalah untuk mengetahui masalah terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia, kurikulum sekolah, media ajar, evaluasi pembelajaran yang digunakan di kelas, dan karakteristik dari peserta didik kelas VIII-3.

Hasil angket wawancara analisis kebutuhan guru terdapat beberapa pertanyaan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Angket Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apakah yang digunakan pada sekolah ini?	Saat ini untuk kelas VII dan VIII menggunakan kurikulum merdeka, terkecuali untuk kelas IX masih menggunakan kurikulum 13.
2.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	Ya, saya biasanya hanya menggunakan beberapa media ajar.
3.	Apa saja media ajar yang digunakan saat pembelajaran?	Biasanya saya menggunakan <i>powerpoint</i> dan <i>canva</i> .

4.	Pada kelas VIII materi apakah yang menurut Bapak/Ibu mengalami kesulitan ketika saat evaluasi?	Untuk kelas VIII-3 yang saya alami masih kesulitan ketika evaluasi materi artikel ilmiah populer.
5.	Dalam pembelajaran materi tersebut, apakah Bapak/Ibu menggunakan media LKPD?	Ya, LKPD dalam bentuk kertas, terkadang menggunakan <i>canva</i> saya tayangkan di depan papan tulis, kemudian peserta didik mencatat dan mengerjakan di buku tulisnya.
6.	Jika pada materi tersebut menggunakan media LKPD. Bagaimana respon dan tanggapan peserta didik?	Senang, tetapi mereka terlihat jenuh dan kurang antusias saja ketika mengerjakan.
7.	Apa saja hambatan yang muncul dalam menggunakan LKPD tersebut?	Seperti yang saya katakan, peserta didik masih kurang antusias ketika mengerjakan tugas kelompok karena saya selalu menggunakan media kertas saja.
8.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media LKPD interaktif dengan <i>Liveworksheets</i> ?	Belum pernah, saya baru mendengarnya.
9.	Harapan apa yang Bapak/Ibu inginkan dalam pengembangan LKPD?	Saya harap kakaknya mungkin bisa mengembangkan LKPD yang lebih interaktif menggunakan teknologi karena sekarang perkembangannya semakin maju, jadi peserta didik ketika evaluasi baik tugas kelompok maupun

		individu bisa lebih antusias melakukannya.
10.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia? Terutama dalam materi tersebut?	Saya harap dalam materi artikel ilmiah populer ini pun peserta didik dapat memahami kembali dan menyukai materi tersebut.

Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, diperoleh permasalahan yang mendasar terjadi pada peserta didik kelas VIII-3, yaitu evaluasi pembelajaran yang digunakan umumnya masih bersifat konvensional menggunakan LKPD dalam bentuk kertas. Selain itu, LKPD yang digunakan melalui teknologi hanya pada aplikasi *canva* dilakukan dengan penayangan di papan tulis, kemudian peserta didik mencatat dan mengerjakan evaluasi tersebut di buku. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik yang kurang antusias dan kurangnya interaksi terutama pada materi artikel ilmiah populer.

LKPD yang digunakan hanya berfokus pada visual, yaitu menggunakan kertas membuat kurangnya ketertarikan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran kurang relevan dengan dunia digital yang mereka temui. Terlebih lagi kurikulum yang digunakan di sekolah ini, yakni kurikulum merdeka. Guru maupun peserta didik lebih baik mampu memanfaatkan pada era teknologi modern ini dalam pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII menunjukkan bahwa, guru membutuhkan LKPD yang menyesuaikan di era teknologi dengan mengaitkan permasalahan peserta didik pada materi artikel ilmiah populer.

Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran di kelas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3
Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan Media Pembelajaran Digital

No.	Pertanyaan	Frekuensi			
		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik	Tidak Menarik
1.	Bagaimana tanggapan kamu terkait penggunaan media pembelajaran dalam bentuk digital?	13	16	3	
Persentase		40%	50%	9%	-

Berdasarkan hasil penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik pada pertanyaan pertama diperoleh skor tertinggi sebesar 50% dengan kategori menarik. Peserta didik menanggapi terkait penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran menarik untuk digunakan. Mereka masih mengalami permasalahan terkait proses pembelajaran yang terjadi karena pada dasarnya, guru belum menemukan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan di kelas. Sehingga, mereka membutuhkan media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.4
Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan Media
Pembelajaran yang Digunakan Guru Bahasa Indonesia

No.	Pertanyaan	Frekuensi					
		<i>PowerPoint</i>	Video <i>YouTube</i>	Buku Paket	Buku Cetak	LKS/LKPD	Modul
2.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan guru saat pembelajaran bahasa Indonesia?	30				2	
	Persentase	93%	-	-	-	6%	-

Berdasarkan hasil penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik pada pertanyaan kedua diperoleh skor tertinggi sebesar 93% dengan kategori *powerpoint*. Peserta didik menanggapi terkait penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran bahasa Indonesia, yakni lebih menggunakan media *powerpoint*. Media yang digunakan tersebut masih bersifat konvensional karena banyak digunakan guru saat ini, yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh pada penggunaan media tersebut. Sehingga, mereka membutuhkan media lain untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.5
Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan LKPD
Digital yang Digunakan oleh Guru

No.	Pertanyaan	Frekuensi	
		Ya	Tidak
3.	Apakah guru bahasa Indonesia di sekolah telah menggunakan media pembelajaran LKPD digital yang dapat diakses menggunakan ponsel pintar?	6	26
Persentase		18%	81%

Berdasarkan hasil penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik pada pertanyaan ketiga diperoleh skor tertinggi sebesar 81% dengan kategori tidak. Peserta didik menanggapi terkait penggunaan media LKPD digital yang digunakan, bahwa guru belum pernah menggunakan media LKPD digital menggunakan ponsel pintar. Sehingga, perlu adanya pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* yang dapat diakses menggunakan ponsel pintar.

Tabel 4.6
Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan LKPD
Interaktif

No.	Pertanyaan	Frekuensi	
		Ya	Tidak
4.	Apakah kamu pernah mendengar atau mengetahui tentang LKPD interaktif <i>liveworksheets</i> ?	2	30
Persentase		6%	93%

Berdasarkan hasil penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik pada pertanyaan keempat diperoleh skor tertinggi sebesar 93% dengan kategori tidak. Peserta didik menanggapi terkait LKPD interaktif *liveworksheets*, bahwa mereka belum pernah mendengar atau

mengetahui LKPD menggunakan *liveworksheets*. Sehingga, perlu adanya pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* untuk menambah pengalaman evaluasi pembelajaran di kelas yang lebih menarik.

Tabel 4.7
Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tanggapan Kesulitan Materi

No.	Pertanyaan	Frekuensi		
		Sangat Sulit	Sulit	Cukup Sulit
5.	Seberapa kesulitan kalian dalam memahami materi artikel ilmiah populer?	1	1	30
Persentase		3%	3%	93%

Berdasarkan hasil penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik pada pertanyaan ketiga diperoleh skor tertinggi sebesar 93% dengan kategori cukup sulit. Peserta didik menanggapi terkait pemahaman mereka pada materi artikel ilmiah populer yakni cukup sulit. Sehingga, perlu adanya pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer untuk menambah pengetahuan dan juga antusias dalam pengerjaannya.

Hasil penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran di kelas dapat disimpulkan, bahwa peserta didik membutuhkan LKPD digital untuk menambah pengetahuan serta ketertarikan ketika evaluasi mata pelajaran bahasa Indonesia terutama materi artikel ilmiah populer. Sesuai pula dengan kebutuhan guru yang telah disimpulkan sebelumnya yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran digital ketika evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* yang dapat membantu guru untuk menambah pengetahuannya terhadap

kecanggihan teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran di kelas, serta menambah antusias peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran agar suasana pembelajaran yang dilakukan tidak terlalu monoton.

2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap ini terdapat beberapa tahap desain produk pengembangan LKPD interaktif *liveworksheets*.

a. Pengkajian Materi dan CP dengan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini melakukan perancangan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*, yang diawali dengan menentukan materi sesuai dengan kebutuhan guru yang sudah dilakukan dengan wawancara, yakni materi artikel ilmiah populer. CP yang digunakan sesuai dengan fase D dan juga elemen membaca dan memirsa, yaitu peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Sehingga tujuan pembelajaran yang ditentukan melalui metode diskusi, yakni peserta didik mampu menjelaskan pengertian artikel ilmiah populer dengan cermat, mampu mengidentifikasi informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat, mampu menentukan fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat, dan mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat. LKPD ini dikembangkan berdasarkan sumber literatur untuk melengkapi materi seperti buku pelajaran bahasa Indonesia, artikel, dan internet untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Perancangan Produk

Setelah menyesuaikan materi yang digunakan dalam produk, perancangan awal yang dapat sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan isi LKPD interaktif sesuai dengan materi artikel ilmiah populer.

Tahap ini mulai disusun dengan merancang terlebih dahulu bagian sampul, cakupan kurikulum, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, informasi pendukung, uji kompetensi, dan sumber referensi. Tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen soal sebanyak lima jenis soal untuk diujicobakan. Hasil perancangan awal draft LKPD interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8

Draf Awal LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets*

No.	Unsur LKPD	Keterangan
1.	Sampul depan (Halaman pertama)	Berisi judul LKPD interaktif dengan desain cover dilakukan menggunakan ilustrasi yang mereprestasikan materi artikel ilmiah populer. Pada halaman ini terdapat judul LKPD interaktif, identitas pengisi, dan penyusun LKPD interaktif.
2.	Cakupan kurikulum (Halaman kedua)	Berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Fase: D Elemen: Menyimak Capaian Pembelajaran (CP) 1. Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan,

		<p>pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.</p> <p>2. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar.</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Peserta didik dapat memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan yang akurat dari artikel ilmiah populer yang disimak dengan tepat.</p> <p>Materi Ajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri-ciri artikel ilmiah populer 2. Fakta dan opini dalam artikel ilmiah populer 3. Membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim
3.	Daftar isi (Halaman ketiga)	Memuat daftar isi topik yang akan dibahas pada LKPD interaktif beserta diberikan halaman nomor.
4.	Petunjuk	Memberikan informasi sederhana untuk

	penggunaan LKPD (Halaman keempat)	membantu peserta didik mempelajari cara menggunakan LKPD, sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara maksimal.
5.	Informasi pendukung (Halaman kelima)	Memuat berbagai uraian informasi pendukung, seperti materi pokok yang sesuai dengan judul dan kompetensi dasar yang dituju. Hal ini membantu peserta didik menguasai kompetensi yang ditentukan.
6.	Uji kompetensi (Halaman keenam sampai kelima belas)	Berisi tugas atau soal-soal yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Pada bagian ini juga berisi langkah kerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau soal-soal tersebut yang langkah kerjanya sesuai dengan fitur-fitur pada <i>liveworksheets</i> .
7.	Sumber referensi (Halaman keenam belas)	Berisi sumber relevan yang digunakan dalam penyusunan isi LKPD interaktif.
8.	Profil penyusun (Halaman ketujuh belas)	Berisi identitas penyusun yang mencakup informasi untuk memperkenalkan diri kepada orang lain.

2) Menyesuaikan fitur-fitur pada *liveworksheets*

Setelah rancangan isi tersusun, kemudian dilanjutkan dengan perancangan dalam aplikasi *liveworksheets*. Tahap perancangan ini akan dimulai dari menentukan fitur yang terdapat pada *liveworksheets*. Fitur tersebut digunakan dengan

menyesuaikan bagian-bagian isi LKPD interaktif yang sudah tersusun. Mulai dari menambahkan kolom identitas peserta didik, sampai kolom untuk jawaban peserta didik terhadap soal yang tersedia. Di dalam LKPD interaktif tersebut pun nantinya akan menambahkan fitur video sebagai bentuk informasi pendukung dan fitur gambar sebagai bentuk soal.

3. *Development* (Pengembangan)

Rancangan yang telah tersusun dapat dijadikan suatu produk yang nyata. Pada tahap pengembangan terdapat kegiatan yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Pengembangan Produk menggunakan *Liveworksheets*

Pada tahap ini proses pengembangan LKPD interaktif dibantu dengan aplikasi canva, kemudian diintegrasikan menggunakan platform *liveworksheets* sebagai alat utama yang dikembangkan dengan berbagai fitur untuk menciptakan pengalaman evaluasi pembelajaran yang mendalam dan menarik. Hasil pengembangan draft LKPD interaktif adalah sebagai berikut:

1) Sampul depan

Halaman sampul depan memuat nama produk, logo universitas pakuan, logo MBKM, mata pelajaran, kelas, dan materi. Selain itu, pada sampul juga dilengkapi dengan gambar yang berkaitan dengan materi artikel ilmiah populer, nama penyusun, serta tempat untuk mengisi identitas kelompok. Pengembangan pada bagian ini menambahkan fitur *open answer* pada *liveworksheets* untuk pengisian identitas kelompok. Pengembangan sampul depan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Address bar:
 Click & drag elements to add to the worksheet

- Text field
- Single Choice
- Checkboxes
- Selected
- Word search
- Spoken
- Drag
- Drop
- Join
- Play MP3
- Embed video
- Open Answer**
- Single Text
- Unbinding
- Link
- Power Point
- YouTube player

Instructions:
 For a overview of how to create a worksheet, visit the help article. Watch this video on how to use elements.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF
BAHASA INDONESIA
ARTIKEL ILMIAH POPULER

DISUSUN OLEH :
FAYZA VINCI ADISTY

Kelompok/Kelas:

Nama Anggota Kelompok: 1.
 2.
 3.
 4.

SMP/MTS VIII

ARTICLE

LIVWORKSHEETS

Gambar 4.1 Pengembangan Sampul Depan LKPD Interaktif
Liveworksheets

2) Cakupan kurikulum

Halaman ini berisikan capaian pembelajaran, materi ajar, fase, elemen, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Hal ini, bertujuan menginformasikan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada bagian ini tidak memerlukan fitur yang digunakan dalam *liveworksheets*. Berikut gambar yang ditampilkan:

CAKUPAN KURIKULUM

FASE DAN ELEMEN

Fase: B
Elemen: Membaca dan memirsa

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui metode diskusi, peserta didik diharapkan:

1. Mampu menganalisis informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.
2. Mampu memilih fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.
3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.
4. Mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskriptif, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.

MATERI AJAR

1. Ciri-ciri artikel ilmiah populer
2. Fakta dan opini dalam artikel ilmiah populer
3. Membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim

1
LIVEWORKSHEETS

Gambar 4.2 Pengembangan Cakupan Kurikulum LKPD Interaktif *Liveworksheets*

3) Daftar isi

Memuat daftar isi topik yang akan dibahas pada LKPD interaktif beserta diberikan halaman nomor. Pada bagian ini tidak memerlukan fitur yang digunakan dalam *liveworksheets*. Berikut gambar yang ditampilkan:

The image shows a screenshot of a Liveworksheets interactive worksheet. On the left side, there is a sidebar with various interactive tools and an instructions box. The main content area features a yellow background with a central white box containing a table of contents titled "DAFTAR ISI".

DAFTAR ISI

CAPAIAN KURIKULUM.....	1
DAFTAR ISI.....	2
PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD.....	3
MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER.....	4
ARTIKEL UJI KOMPETENSI.....	5
UJI KOMPETENSI.....	8
SUMBER REFERENSI.....	15
PROFIL PENYUSUN.....	16

At the bottom right of the worksheet, there is a red circle with the number "2" and the "LIVEWORKSHEETS" logo.

Gambar 4.3 Pengembangan Daftar Isi LKPD Interaktif
Liveworksheets

4) Petunjuk penggunaan LKPD

Memberikan informasi sederhana untuk membantu peserta didik mempelajari cara menggunakan LKPD, sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara maksimal. Pada bagian ini tidak memerlukan fitur yang digunakan dalam *liveworksheets*. Berikut gambar yang ditampilkan:

The image shows a digital instruction page for using LKPD (Learning Material Packet) on the Liveworksheets platform. The page is titled 'PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD' and contains five numbered instructions. The instructions are: 1. Write your identity on the cover page of the LKPD. 2. Read the LKPD carefully and attentively. 3. Complete each learning activity according to the available instructions. 4. Consult with your teacher if you encounter difficulties in completing the LKPD. 5. Press 'Finish' after completing the questions on this LKPD. The page is numbered 3 and features the Liveworksheets logo in the bottom right corner. On the left side, there is a sidebar with various interactive tools like 'Textfield', 'Single Choice', 'Checkboxes', etc.

Gambar 4.4 Pengembangan Petunjuk Penggunaan LKPD Interaktif *Liveworksheets*

5) Informasi pendukung

Memuat berbagai uraian informasi pendukung, seperti materi pokok yang sesuai dengan judul dan kompetensi dasar yang dituju. Hal ini membantu peserta didik menguasai kompetensi yang ditentukan. Pada bagian ini menambahkan fitur *YouTube player* pada *liveworksheets* yang digunakan untuk menambahkan video dari *YouTube* dan dapat diakses secara langsung. Berikut gambar yang ditampilkan:



Gambar 4.5 Pengembangan Informasi Pendukung LKPD Interaktif *Liveworksheets*

6) Uji kompetensi

Berisi tugas atau soal-soal yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Pada bagian ini juga berisi langkah kerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau pertanyaan tersebut yang langkah kerjanya sesuai dengan fitur-fitur pada *liveworksheets*. Pada bagian ini menambahkan fitur *liveworksheets* seperti *open answer*, *single choice*, *checkboxes*, *listening*, *drag*, dan *drop*.

The image shows a screenshot of a Liveworksheets interactive worksheet. On the left, there is a sidebar with various tool icons. A green box highlights the 'Single Choice' icon, and a red box highlights the 'Open Answer' icon. A green arrow points from the 'Single Choice' icon to a dropdown menu labeled 'Kata yang Analogi' in the worksheet. A red arrow points from the 'Open Answer' icon to the same dropdown menu. The main content area is titled 'Ayo Berlatih!' and contains a listening exercise. The exercise asks the user to compare words that include analogies and comparisons by clicking an audio icon. There are two questions, each with an audio icon and a dropdown menu labeled 'Kata yang Analogi'. The page number '13' and the 'LIVEWORKSHEETS' logo are visible in the bottom right corner.

Gambar 4.6 Pengembangan Uji Kompetensi LKPD Interaktif
Liveworksheets

7) Sumber Referensi

Berisi sumber relevan yang digunakan dalam penyusunan isi LKPD interaktif. Pada bagian ini menambahkan fitur *liveworksheets*, yaitu *link* yang berfungsi untuk menambahkan tautan dari sumber asli.

ADD NEW ELEMENT
Click & Drag Element to add to the worksheet!

- Textfield
- Single Choice
- Checkboxes
- Select
- Word search
- Spoken
- Drag
- Drop
- Join
- Play MP3
- Exam Evaluation
- Open Area view
- Single Text
- Unbinding
- Link
- Power Point
- YouTube player

Instructions:
For a overview of how to create a worksheet, visit the help article. Visit the website how to use Liveworks.

SUMBER REFERENSI

Bisma, Leo. 2022. Benarkah Perempuan Lebih Sulit Membaca Peta dibanding Laki-laki?. Diakses pada 25 April 2024, dari [Link URL](#)

Damalca, Laili Zain. 2024. Kenapa Perempuan Tidak Bisa Baca Maps? Ini Penjelasan Sains. Diakses pada 28 April 2024, dari [Link URL](#)

Gusfitri, Maya Lestari & Ely, Delfia. 2021. Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII. Jakarta:Kemendikbudristek. Tersedia dari [Link URL](#)

15
LIVEWORKSHEETS

Gambar 4.7 Pengembangan Sumber Referensi LKPD Interaktif *Liveworksheets*

8) Profil penyusun

Berisi identitas penyusun yang mencakup informasi untuk memperkenalkan diri kepada orang lain. Pada bagian ini tidak memerlukan fitur yang digunakan dalam *liveworksheets*. Berikut gambar yang ditampilkan:

**Gambar 4.8 Pengembangan Profil Penyusun LKPD Interaktif
*Liveworksheets***

b. Validasi produk

LKPD interaktif yang dikembangkan menggunakan *liveworksheets* selesai, tahap selanjutnya ialah validasi produk yang dilakukan oleh tiga ahli, yaitu media, materi, dan bahasa. Validasi produk menjadi proses evaluasi untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan, standar yang ditetapkan, serta mendapatkan masukan yang konstruktif dan mendalam. Peneliti memberikan angket kepada ahli dengan disertai produk yang telah dihasilkan, kemudian para ahli memeriksa keakuratan produk dengan instrumen angket yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Para ahli menilai kelayakan LKPD interaktif *liveworksheets* dari segi visualisasi, penggunaan bahasa, dan juga kesesuaian materi yang disajikan berdasarkan tujuan. Sehingga, produk nantinya akan memperoleh nilai kategori kelayakan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

c. Revisi produk

Proses validasi LKPD interaktif *liveworksheets* telah dilakukan, hal selanjutnya penyempurnaan atau perbaikan produk yang sudah ada berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari para ahli yakni ahli media, materi, dan bahasa. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk, baik dari segi visual, penggunaan bahasa, maupun kejelasan materi yang disampaikan. Hal ini memastikan produk tetap relevan, memenuhi kebutuhan peserta didik, dan memberikan pengalaman evaluasi pembelajaran yang lebih baik.

4. Implement (Penerapan)

Pada tahap ini dilakukan untuk uji coba produk LKPD interaktif *liveworksheets* yang telah disetujui dan dikategorikan layak digunakan dari para ahli. Produk tersebut diuji coba pada 32 peserta didik kelas VIII-3 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi artikel ilmiah populer. Implementasi ini

dilakukan secara luring selama dua JP (Jam Pelajaran) atau satu kali pertemuan. Kegiatan penerapan diawali dengan masuk ke kelas sesuai jam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII-3, peneliti mengucapkan salam kepada peserta didik, berdoa sebelum memulai kegiatan, dan mendata kehadiran peserta didik. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, salah satu peserta didik mengambil telepon genggam di ruang guru untuk digunakan pada proses pembelajaran. Kegiatan selanjutnya, yakni pengelompokkan peserta didik yang dibagi menjadi delapan kelompok dengan masing-masing berjumlah empat peserta didik. Setelah kelompok diskusi terbentuk, peneliti menjelaskan materi mengenai artikel ilmiah populer melalui *PowerPoint*. Peserta didik diberikan waktu untuk bertanya jika terdapat suatu hal yang belum dimengerti pada materi yang sudah dijelaskan, kemudian peneliti mulai memberikan produk yang dikembangkan dengan memberikan arahan kepada peserta didik untuk membuka tautan *liveworksheets.com* pada salah satu telepon genggam anggota kelompok. Peneliti pun memberikan kode guru untuk mengakses LKPD yang akan dikerjakan dan peserta didik dapat memulai pengerjaan evaluasi tersebut bersama kelompok.

Setelah waktu pengerjaan selesai, peserta didik dapat melihat nilai yang dihasilkan secara langsung dari *liveworksheets* tersebut karena produk ini dapat muncul secara otomatis nilai yang dihasilkan. Peneliti tidak hanya memberikan produk yang dihasilkan saja, namun memberikan angket respons guru dan peserta didik berupa *google form* yang diakses menggunakan telepon genggam untuk mengetahui tingkat keefektifan dari LKPD interaktif *liveworksheets* yang telah diimplementasikan.

5. Evaluate (Evaluasi)

Penelitian ini dilakukan sampai uji coba terbatas, maka evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE dan mengacu dari tahap analisis hingga implementasi. Hasil evaluasi berasal dari keberhasilan setiap tahap pengembangan ADDIE yang

diselesaikan. Tahap ini diperoleh dari pemberian angket validasi ahli dalam mengukur tingkat kelayakan LKPD interaktif *liveworksheets* pada bidang media, materi, dan bahasa. Bentuk angket yang diberikan berupa lembaran kertas yang dilakukan secara luring. Selain itu, peneliti juga melakukan pemberian angket respons guru dan peserta didik untuk mengukur keefektifan terhadap LKPD interaktif *liveworksheets* yang telah digunakan. Angket tersebut dilakukan dengan penyebaran secara luring dalam bentuk *google form*. Hasil angket dirancang untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman pada penggunaan produk dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan LKPD interaktif *liveworksheets* ke depannya.

B. Field Testing (Uji Coba) dengan Revisi Model

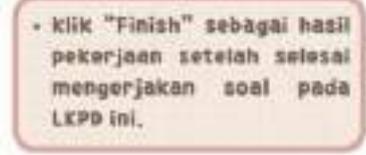
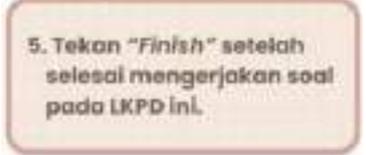
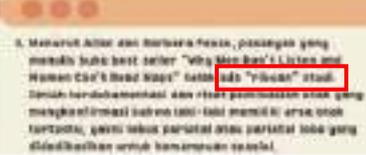
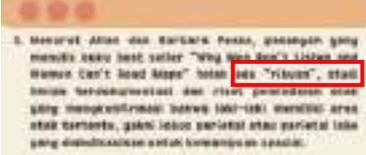
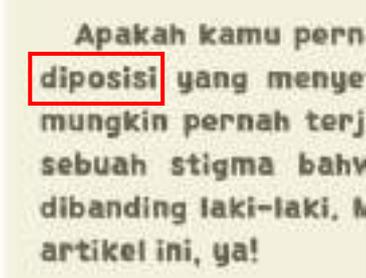
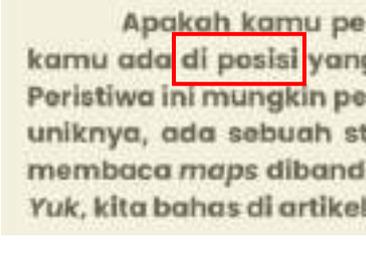
Berdasarkan pengembangan LKPD interaktif *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII melalui uji coba dengan revisi model dilakukan kepada tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pelaksanaan uji coba oleh ahli tersebut, LKPD interaktif *liveworksheets* menerima berbagai masukan dan saran untuk mengukur tingkat kelayakan produk tersebut untuk mengetahui kekurangan isi dan desain yang telah dibuat. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli hingga LKPD interaktif *liveworksheets* dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Berikut tabel perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4. 9
Masukan dan Saran Para Ahli

No.	Sebelum Revisi	Masukan dan Saran	Setelah Revisi
1.		<p>Warna setiap halaman dibedakan agar mudah membedakan halaman selanjutnya (dua jenis warna).</p>	
2.		<p>Ukuran font pada cakupan kurikulum dibesarkan.</p>	

<p>3.</p>		<p>Tambahkan tautan artikel agar peserta didik dapat menelusuri secara langsung dengan sekali tekan.</p>	
<p>4.</p>		<p>Tambahkan intruksi pada akhir uji kompetensi.</p>	
<p>5.</p>		<p>Tambahkan sumber referensi pada gambar.</p>	
<p>6.</p>		<p>Tayangan video lebih baik dibuat secara pribadi.</p>	

<p>7.</p>	<p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Meski metode diskusi, peserta didik diharapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami, mengenali, dan mengurutkan informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat. 2. Mampu memahami fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat. 3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinisme, dan antonim secara cermat. <p>MATERI AJAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian artikel ilmiah populer • Ciri-ciri artikel ilmiah populer • Fakta dan opini dalam artikel ilmiah populer • Membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinisme, dan antonim 	<p>Materi yang dibahas sejalan dengan tujuan pembelajaran.</p>	<p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Meski metode diskusi, peserta didik diharapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan pengertian artikel ilmiah populer dengan cermat. 2. Mampu mengidentifikasi informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat. 3. Mampu memahami fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat. 4. Mampu membandingkan kalimat perbandingan analogi, sinisme, dan antonim dengan cermat. <p>MATERI AJAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian artikel ilmiah populer 2. Ciri-ciri artikel ilmiah populer 3. Fakta dan opini dalam artikel ilmiah populer 4. Membandingkan kalimat perbandingan analogi, sinisme, dan antonim 																
<p>8.</p>	<p>Ayo Berlatih!</p> <p>B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar berdasarkan teks yang telah kalian simak!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Informasi dalam Teks</th> <th>Ada/Tidak</th> <th>Kalimat</th> <th>Posisi dalam Artikel</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pendapat penulis</td> <td style="text-align: center;">▼</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel	Pendapat penulis	▼			<p>Perbaiki redaksi uji kompetensi “B”.</p>	<p>Ayo Berlatih!</p> <p>B. Identifikasilah informasi pada tabel berikut berdasarkan teks yang telah kalian simak!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Informasi dalam Teks</th> <th>Ada/Tidak</th> <th>Kalimat</th> <th>Posisi dalam Artikel</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pendapat penulis</td> <td style="text-align: center;">▼</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel	Pendapat penulis	▼		
Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel																
Pendapat penulis	▼																		
Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel																
Pendapat penulis	▼																		
<p>9.</p>	<p>Ayo Berlatih!</p> <p>D. Tekan simbol (🔊) untuk mendengarkan dan tentukan dengan menarik jawaban yang tepat!</p> <p>Soal pertama</p>  <p style="text-align: right;">Kalimat Analogi</p> <p>Soal kedua</p>  <p style="text-align: right;">Kalimat Perbandingan</p> <p>Soal ketiga</p>  <p style="text-align: right;">Kalimat Analogi</p>	<p>Perbaiki uji kompetensi “D” dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran.</p>	<p>Ayo Berlatih!</p> <p>D. Bandingkan kalimat di bawah ini yang termasuk kalimat analogi dan perbandingan dengan menekan simbol audio (🔊) terlebih dahulu!</p> <p>Soal pertama</p>   <p style="text-align: center;"> <input type="text"/> <input type="text"/> </p> <p>Soal kedua</p>   <p style="text-align: center;"> <input type="text"/> <input type="text"/> </p>																

<p>10.</p>		<p>Perbaiki penulisan huruf miring dan kalimat yang efektif.</p>	
<p>11.</p>	<p>Untuk memahami materi artikel ilmiah populer, yuk simak pewarta tayang di bawah ini!</p>	<p>Perbaiki kalimat menjadi lebih efektif.</p>	<p>Yuk simak pewarta pada tayangan di bawah ini untuk memahami materi artikel ilmiah populer!</p>
<p>12.</p>		<p>Tambahkan tanda baca koma (,) setelah kata "ribuan".</p>	
<p>13.</p>		<p>Perbaiki paragraf pada artikel agar tidak menjadi paragraf gajah.</p>	
<p>14.</p>		<p>Perbaiki penulisan imbuhan di-pada sebuah kata posisi.</p>	

15.		Perbaiki penulisan sumber referensi.	
-----	---	--------------------------------------	--

Setelah melakukan perbaikan sesuai masukan dan saran, peneliti melakukan analisis kelayakan berdasarkan hasil evaluasi dari ahli yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Di bawah ini merupakan hasil analisis kelayakan berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh tiga ahli.

1. Kelayakan Ahli Media

Di bawah ini disajikan tabel yang berisi hasil dari validasi oleh ahli media sebelum dilakukannya revisi, serta tabel yang memuat hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media setelah proses revisi dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas LKPD berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer.

Tabel 4.10

Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan Visual	24	40	60%	Cukup Layak
Desain Pembelajaran	21	35	60%	Cukup Layak

Skor Keseluruhan	$\frac{43}{75} \times 100\% = 57\%$
Kriteria	Cukup Layak

Tabel 4.11
Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan Visual	39	40	97%	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	33	35	94%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media di atas dilihat dari aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Hasil validasi media tersebut berdasarkan keseluruhan aspek menunjukkan bahwa, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan persentase skor keseluruhan yang mengalami peningkatan dari 57% sebelum revisi menjadi 96% setelah revisi.

Kategori yang dihasilkan sangat layak karena *liveworksheets* termasuk kriteria LKPD interaktif yang memiliki tampilan sangat menarik dan efektif untuk pembelajaran. Penyajian evaluasi pembelajaran yang dihasilkan pun tidak monoton, *liveworksheets* mampu menyajikan berbagai macam fitur seperti menambahkan video dan juga audio untuk memberikan variasi dalam setiap uji kompetensi. Fitur tersebut mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dan menambah semangat peserta didik dalam setiap evaluasi pembelajaran.

Terdapat dua aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Pada aspek tampilan visual, produk mendapatkan skor 39 dengan persentase 97%. Hal ini didapatkan karena LKPD interaktif *liveworksheets* memiliki desain *cover* yang menarik, pemilihan warna visual yang sesuai, jenis dan ukuran huruf jelas, dan penampilan yang tidak monoton. Pada aspek desain pembelajaran mendapatkan skor 33 dengan persentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD interaktif *liveworksheets* memiliki ilustrasi yang menggambarkan materi artikel ilmiah populer, dapat digunakan dengan mudah, serta dapat digunakan berulang kali.

Revisi produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kualitas dan kelayakannya. Berdasarkan revisi, produk ini berhasil memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase kelayakan dari dua aspek yang diperoleh, yakni masing-masing mendapatkan 97% dan 94%. Hal ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan telah berhasil meningkatkan produk, sehingga lebih efektif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Ahli Bahasa

Di bawah ini disajikan tabel yang berisi hasil dari validasi oleh ahli bahasa sebelum dilakukannya revisi, serta tabel yang memuat hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa setelah proses revisi dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas LKPD berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer.

Tabel 4.12

Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kelugasan	59	15	86%	Sangat Layak
Komunikatif	8	10	80%	Layak

Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	38	50	76%	Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{59}{75} \times 100\% = 78\%$			
Kriteria	Layak			

Tabel 4.13
Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kelugasan	15	15	100%	Sangat Layak
Komunikatif	10	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	50	50	100%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli bahasa di atas dilihat dari aspek kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Hasil validasi bahasa tersebut berdasarkan keseluruhan aspek menunjukkan bahwa, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan persentase skor keseluruhan yang mengalami peningkatan dari 78% sebelum revisi menjadi 100% setelah revisi.

Termasuk dalam kategori sangat layak karena LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* memiliki penggunaan bahasa yang baik. Penyajian tersebut mencakup penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah

dipahami, tanda baca yang sudah tepat, serta dapat membuat peserta didik termotivasi dalam penggunaan LKPD interaktif *liveworksheets* tersebut. Penyajian bahasa yang baik ini dapat meningkatkan kosakata dan pengetahuan peserta didik yang lebih dalam.

Terdapat tiga aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli bahasa, yaitu kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Pada ketiga aspek tersebut, produk mendapatkan skor 15 dengan persentase 100% yang menunjukkan produk memenuhi kriteria sangat layak. Hal ini didapatkan dari aspek pertama, yakni kelugasan pada produk memiliki penggunaan bahasa dan kalimat yang sederhana, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam penjelasan LKPD yang disampaikan. Seperti halnya pada salah satu kalimat petunjuk penggunaan LKPD “kerjakan setiap kegiatan pembelajaran sesuai petunjuk yang tersedia”. Kalimat tersebut dimaksudkan bahwa kegiatan pengerjaan LKPD yang dilakukan oleh peserta didik dapat dilakukan sesuai petunjuk yang dipaparkan.

Aspek kedua, yakni komunikatif yang ditunjukkan produk dalam penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada bagian artikel ilmiah populer yang membahas mengenai isu bahwa perempuan sulit membaca peta dibandingkan laki-laki. Artikel tersebut cukup terkesan mudah dipahami dan cukup terkenal di media sosial, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik pada tingkat sekolah menengah pertama.

Aspek ketiga, yakni kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia ditunjukkan pada produk yang memiliki ketepatan dalam penggunaan ejaan. Terdapat pada kata-kata kekinian di dalam artikel “*ah, masa iya?*”, “*hayo?*”, dan “*guys*” yang penulisannya tepat dengan memiringkan huruf. Sehingga, produk ini sudah dikatakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan dapat menambahkan pengetahuan baru bagi peserta didik yang menggunakannya.

Produk LKPD interaktif menggunakan *liveworksheets* telah dievaluasi dan mendapatkan skor sempurna, yaitu 100% pada ketiga aspek tersebut.

Produk LKPD interaktif ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa produk tersebut tidak hanya berkualitas tinggi dalam hal isi dan penyampaian, tetapi juga memenuhi standar bahasa yang diperlukan untuk pembelajaran di kelas.

3. Kelayakan Ahli Materi

Di bawah ini disajikan tabel yang berisi hasil dari validasi oleh ahli materi sebelum dilakukannya revisi, serta tabel yang memuat hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi setelah proses revisi dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas LKPD berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer.

Tabel 4.14

Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Komponen Materi	81	100	81%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{81}{100} \times 100\% = 81\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Tabel 4.15

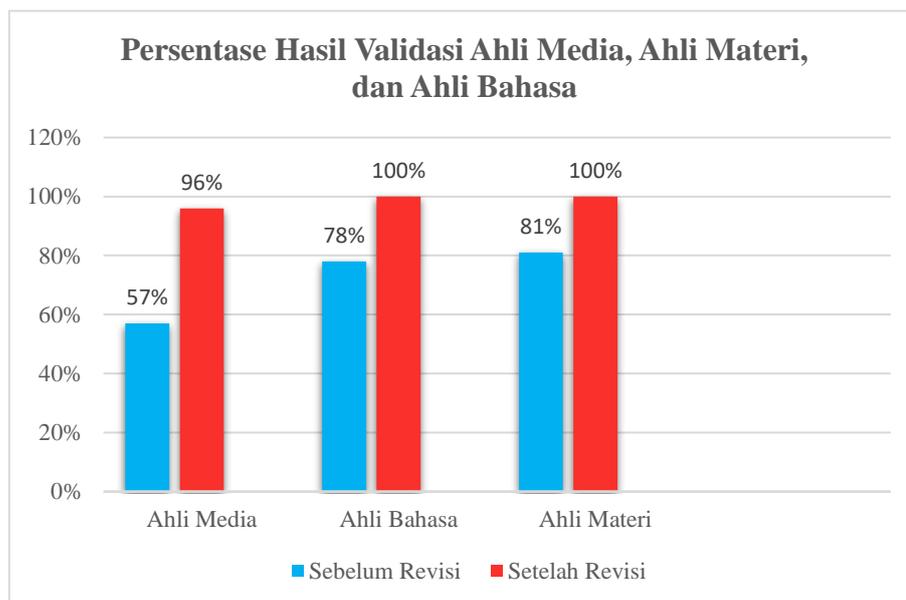
Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Komponen Materi	100	100	100%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi di atas dilihat dari aspek komponen materi. Hasil validasi materi tersebut berdasarkan keseluruhan aspek menunjukkan bahwa, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan persentase skor keseluruhan yang mengalami peningkatan dari 81% sebelum revisi menjadi 100% setelah revisi. Termasuk dalam kategori sangat layak karena LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* memiliki penyajian materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penyajian materi yang digunakan sejalan dengan tujuan pembelajaran, latihan soal yang disajikan mudah dipahami, dan mampu menumbuhkan evaluasi pembelajaran yang menarik pada materi artikel ilmiah populer.

Validasi materi produk LKPD interaktif *liveworksheets* dilakukan dengan menitikberatkan pada satu aspek utama, yakni komponen materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD interaktif ini memperoleh nilai sempurna, yaitu 100%. Skor ini menempatkan produk dalam kategori sangat layak, mengindikasikan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi semua kriteria kualitas yang ditetapkan. Materi artikel ilmiah populer yang disajikan diperoleh dari buku pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII dan berbagai sumber lainnya, sehingga produk ini memiliki tingkat kedalaman materi yang cukup baik.

Selain itu, produk ini memiliki variasi bentuk soal yang disediakan, seperti pilihan ganda, isian singkat, mendengarkan, dan mencocokkan dengan memanfaatkan fitur-fitur inovatif pada *liveworksheets*. Adanya bentuk soal yang bervariasi mampu meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas peserta didik dalam mempelajari materi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka. Di bawah ini merupakan grafik persentase hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.



Grafik 4.1 Persentase Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi

C. Pengujian Keefektifan LKPD Interaktif *Liveworksheets* pada Target

Pengujian efektivitas merupakan tahap *evaluate* (evaluasi) yang dilakukan dengan pemberian angket respons guru dan peserta didik untuk mengukur keefektifan terhadap LKPD interaktif *liveworksheets* yang telah digunakan. Angket tersebut dilakukan pada 32 peserta didik kelas VIII-3 dengan penyebaran secara luring dalam bentuk *google form*. Hasil angket dirancang untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman pada penggunaan produk dalam proses evaluasi pembelajaran.

1. Respons Guru

Hasil keefektifan pengembangan LKPD interaktif *liveworksheets* dapat diketahui oleh peneliti melalui uji coba terbatas dengan melibatkan salah satu guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Terdapat 15 pernyataan yang harus dinilai oleh guru, dengan skor terendah 1 hingga skor tertinggi 5. Guru hanya perlu memberikan centang pada nilai yang sesuai dengan pengalamannya terhadap LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Berikut ini adalah hasil respons guru.

Tabel 4.16
Hasil Angket Respons Guru

Aspek Kelayakan	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$
Tampilan Visual	24	25	96%
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	25	25	100%
Komponen Materi	25	25	100%
Skor Keseluruhan	$\frac{74}{75} \times 100\% = 98\%$		
Kriteria	Sangat Efektif		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan keberhasilan pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* materi artikel ilmiah populer kelas VIII. Keberhasilan dibuktikan oleh tanggapan guru terutama pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan juga komponen materi yang memperoleh nilai sempurna sebesar 100%, kemudian pada aspek tampilan visual memperoleh nilai sempurna, yakni 96%. Berdasarkan tanggapan guru dapat dikatakan bahwa, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* yang dikembangkan sangat menarik dan membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya materi artikel ilmiah populer. Hal ini menunjukkan skor keseluruhan yang diperoleh mencapai 98% dengan kriteria sangat efektif, sehingga LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* sangat efektif

dalam membantu proses evaluasi pembelajaran pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII.

2. Respons Peserta Didik

Hasil keefektifan pengembangan LKPD interaktif *liveworksheets* dapat diketahui oleh peneliti melalui uji coba terbatas dengan melibatkan 32 peserta didik kelas VIII-3 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Terdapat 15 pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik, dengan skala penilaian dari satu sebagai skor terendah hingga lima sebagai skor tertinggi. Peserta didik cukup memberikan tanda centang pada nilai yang paling sesuai dengan pengalamannya dalam menggunakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Berikut ini adalah hasil respons peserta didik. Berikut ini adalah hasil respons peserta didik.

Tabel 4.17
Hasil Angket Respons Peserta Didik

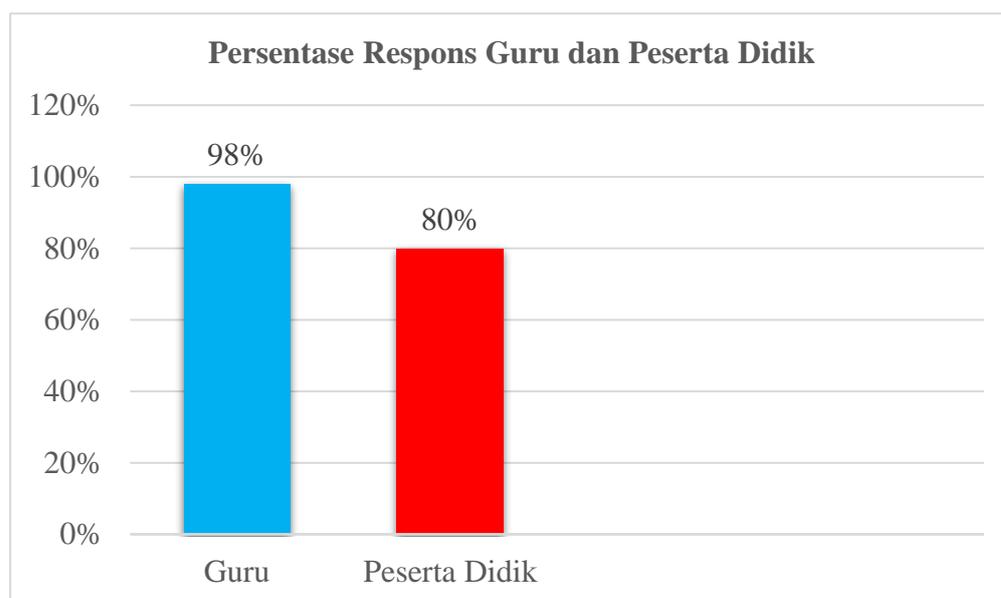
No.	Nama	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$
1.	AI	32	75	43%
2.	AYRK	29	75	39%
3.	ASAF	62	75	83%
4.	BFR	61	75	81%
5.	CRKA	51	75	68%
6.	DPH	65	75	87%
7.	DVS	51	75	68%
8.	EAP	52	75	69%
9.	EAF	62	75	83%
10.	FRA	67	75	89%
11.	FJP	75	75	100%
12.	GSP	62	75	83%
13.	GAP	62	75	83%

14.	HA	60	75	80%
15.	KPR	70	75	93%
16.	LER	70	75	93%
17.	LSU	61	75	81%
18.	MJCM	64	75	85%
19.	MDCP	75	75	100%
20.	MKN	59	75	79%
21.	MFTT	75	75	100%
22.	MHFA	63	75	84%
23.	MHPE	59	75	79%
24.	NAN	64	75	85%
25.	NLC	69	75	92%
26.	RRF	56	75	75%
27.	RZAF	57	75	76%
28.	RSJ	65	75	87%
29.	SA	65	75	87%
30.	SAU	60	75	80%
31.	SA	33	75	44%
32.	YTT	66	75	88%
Rata-rata		60	75	80%
Kriteria				Efektif

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan keberhasilan pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* materi artikel ilmiah populer kelas VIII. Hal ini dibuktikan dengan skor total yang diperoleh sebesar 60 dari skor maksimal 75. Dengan nilai ini, persentase rata-rata yang dicapai adalah 80%. Persentase yang tinggi ini mengindikasikan bahwa LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* termasuk dalam kriteria efektif untuk membantu proses pembelajaran materi artikel ilmiah populer kelas VIII.

Peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penggunaan LKPD interaktif *liveworksheets*, terutama dalam aspek

tampilan visual dan kebutuhan belajar mereka. Tampilan visual yang menarik dan interaktif membantu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti materi pembelajaran. Penampilan produk yang informatif memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan dan mengakses berbagai fitur yang disediakan, sehingga mereka dapat fokus pada pemahaman materi meski mengalami sedikit kendala oleh kesulitan teknis. Selain itu, LKPD interaktif ini juga dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan belajar peserta didik, baik itu melalui latihan soal yang interaktif, maupun umpan balik secara langsung yang diberikan setelah menyelesaikan soal. Dengan demikian, penggunaan LKPD interaktif *liveworksheets* ini terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna terutama pada materi artikel ilmiah populer. Di bawah ini merupakan grafik persentase dari hasil respons guru dan peserta didik.



Grafik 4.2 Persentase Respons Guru dan Peserta Didik

D. Pembahasan

Pengembangan LKPD interaktif *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE. ADDIE adalah kepanjangan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation*

(Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan tersebut menjadi hal penting dalam pengembangan LKPD interaktif *liveworksheets*.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti memulai dengan melihat apa yang dibutuhkan subjek penelitian untuk membuat evaluasi pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas VIII-3 dan penyebaran kuisioner kepada peserta didik. Tujuan dari proses analisis ini adalah untuk mengetahui masalah terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia, kurikulum sekolah, media ajar, evaluasi pembelajaran yang digunakan di kelas, dan melihat karakteristik dari peserta didik kelas VIII-3.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, diperoleh permasalahan yang mendasar terjadi pada peserta didik kelas VIII-3, yaitu evaluasi pembelajaran yang digunakan umumnya masih bersifat konvensional menggunakan LKPD dalam bentuk cetakan kertas. Sementara itu, penilaian angket analisis kebutuhan peserta didik, menunjukkan kebutuhan peserta didik dalam memperkenalkan LKPD digital untuk menambah pengetahuan serta ketertarikan ketika evaluasi mata pelajaran bahasa Indonesia terutama materi artikel ilmiah populer. Berdasarkan temuan ini peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan LKPD interaktif *liveworksheets* yang lebih menarik untuk meningkatkan pengetahuan dan juga semangat peserta didik.

2. Desain (Perancangan)

Tahap ini peneliti melakukan sebuah perancangan dalam pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Mulai dari mengkaji capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran berdasarkan kebutuhan guru maupun peserta didik, kemudian merancang produk mulai dari bagian sampul depan sampai akhir sesuai dengan unsur-unsur pada lembar kerja peserta didik interaktif. Bagian awal dirancang seperti menentukan tema pada sampul depan yang sesuai dengan materi

yang dipilih yakni artikel ilmiah populer, sehingga dapat disesuaikan hingga bagian akhir.

Materi artikel ilmiah populer yang digunakan diambil dari berbagai sumber terpercaya seperti buku paket guru dan peserta didik, jurnal-jurnal, hingga *website*. Topik pembahasan yang dipilih mengenai pengertian, ciri-ciri, fakta dan opini, dan membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim pada artikel ilmiah populer.

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk dari perancangan yang telah dibuat. Pengembangan ini dibuat dengan menerapkan fitur-fitur yang ada *pada liveworksheets*. Penggunaan fitur tersebut disesuaikan berdasarkan jenis uji kompetensi yang dibuat, seperti *open answer* untuk jenis uraian, *single choice* untuk jenis pilihan ganda, *listening* untuk jenis uji kompetensi mendengarkan, *YouTube player* untuk menambahkan video dari tautan *YouTube*, kemudian fitur *link* digunakan untuk menambahkan tautan yang berasal dari sumber *website*. Peneliti mengembangkan produk dengan fitur tersebut agar peserta didik maupun guru dapat merasakan pengalaman baru dalam evaluasi pembelajaran.

Produk pengembangan yang telah selesai, dilakukan sebuah validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang bertujuan untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan, standar yang ditetapkan, serta mendapatkan masukan yang konstruktif dan mendalam. Hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi dapat dilihat pada grafik 4.1 yang menunjukkan peningkatan nilai dari sebelum revisi dan setelah revisi yang hasilnya berkisar 96-100% dan dikategorikan sangat layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa LKPD interaktif *liveworksheets* sangat layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya materi artikel ilmiah populer.

4. **Implement (Penerapan)**

LKPD interaktif *liveworkshets* yang telah disetujui dan dikategorikan layak digunakan dari para ahli kemudian diuji coba kepada 32 peserta didik kelas VIII-3 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi artikel ilmiah populer. Implementasi ini dilakukan pada 21 Mei 2024 secara luring selama dua JP (Jam Pelajaran) atau satu kali pertemuan. Pada tahap ini peneliti menerapkan kegiatan dari awal hingga akhir sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dan juga mengamati produk yang dikembangkan dengan tujuan melihat keefektifan dalam meningkatkan semangat evaluasi pembelajaran peserta didik.

5. **Evaluate (Evaluasi)**

Tahap ini diperoleh dari pemberian angket validasi ahli dalam mengukur tingkat kelayakan LKPD interaktif *liveworksheets* pada bidang media, materi, dan bahasa. Bentuk angket yang diberikan berupa lembaran kertas yang dilakukan secara luring. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini sangat layak, dengan perolehan ahli media sebesar 98%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi sebesar 100%.

Selain itu, peneliti juga melakukan pemberian angket respons guru dan peserta didik yang terdiri dari 15 pernyataan. Hasil respons guru dan peserta didik dapat dilihat dari grafik 4.2 yang menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat efektif, sehingga guru menanggapi produk ini dapat meningkatkan semangat peserta didik dan menambah pengetahuan guru maupun peserta didik dalam penggunaan teknologi yang semakin canggih. Hasil respons peserta didik memperoleh persentase 80% dengan kategori efektif dan dapat dikatakan bahwa LKPD interaktif *liveworksheets* dapat membantu perkembangan serta pengalaman baru pada evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan bahwa pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer untuk kelas VIII SMP

Puspanegara Kabupaten Bogor berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Dampak positif tersebut terlihat dari peningkatan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan pengembangan keterampilan digital. Pengembangan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Sehingga, teknologi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital yang semakin berkembang.

Penggunaan LKPD berbasis *liveworksheets* memberikan berbagai kelebihan baik bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru, *platform* ini memudahkan dalam pembuatan, distribusi, dan penilaian tugas. Guru dapat dengan cepat membuat LKPD interaktif dengan berbagai format soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan pencocokkan. Guru secara langsung dapat melihat hasil kerja peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengerjakan LKPD secara online, yang memungkinkan fleksibilitas waktu dan tempat. Interaktivitas yang ditawarkan oleh *liveworksheets* juga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Namun, penggunaan LKPD berbasis *liveworksheets* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses dan kemampuan teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki akses ke perangkat elektronik yang memadai atau koneksi internet yang stabil, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik yang kurang familiar dengan teknologi mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan *platform* ini secara efektif. Terakhir, kesalahan teknis atau *bug* pada *platform* dapat mengganggu alur pengerjaan tugas.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang dialami peneliti saat melakukan pengembangan produk adalah penggunaan *platform liveworksheets* yang dibuat hanya

terbatas, yakni 15 lembar saja pada jenis *worksheets*. Sehingga, peneliti membuat lembaran yang terpisah untuk bagian isi LKPD yang belum tercantum. Setelah itu, agar menyatukan dua *worksheets* yang terpisah, peneliti menggabungkan menjadi jenis *workbooks*. Akses melalui jenis *worksheets* dan *workbooks* tentunya berbeda. Pada jenis *worksheets* peserta didik hanya mengakses melalui tautan yang diberikan, akan tetapi jenis *workbooks* ini memerlukan kode akses yang dapat diperoleh ketika guru memberikan kepada peserta didik. Jika kode akses yang digunakan salah, maka peserta didik tidak dapat mengerjakan evaluasi yang diberikan guru. Selain itu, peneliti juga mengalami keterbatasan waktu dikarenakan SMP Puspanegara Kabupaten Bogor akan memasuki Sumatif Akhir Semester (SAS) dan masa akhir kegiatan mengajar dan pembelajaran tahun ajaran 2023/2024, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian di kelas hanya dalam waktu sehari saja.

LKPD interaktif *liveworksheets* yang dikembangkan hanya mencakup materi artikel ilmiah populer dan baru diuji coba secara terbatas yang diterapkan pada satu kelas, sehingga tidak memungkinkan memiliki perbandingan dengan karakteristik peserta didik dari kelas lain. Meskipun terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII tetap direkomendasikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini tidak hanya menarik minat peserta didik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian mengenai pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer kelas VIII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate* menghasilkan produk berupa lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheets* yang diakses melalui tautan. Produk pengembangan ini terdiri dari sampul depan, cakupan kurikulum, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, informasi pendukung, uji kompetensi, sumber referensi, dan profil penyusun. Pengembangan LKPD interaktif ini berhasil menarik minat peserta didik dengan desain sampul yang menampilkan ilustrasi mengenai materi yang dipelajari, yakni artikel ilmiah populer. Penyajian materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, yaitu untuk membantu peserta didik dalam menjelaskan pengertian, mengidentifikasi informasi, menentukan fakta dan opini, serta membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim pada artikel ilmiah populer. Desain isi pada LKPD interaktif *liveworksheets* ini, menyajikan pula video sebagai informasi pendukung dan bentuk uji kompetensi yang bervariasi membuat peserta didik semakin antusias dan mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai materi artikel ilmiah populer, sehingga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut.
2. Pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer dinyatakan valid (layak) untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran bahasa

Indonesia materi artikel ilmiah populer. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan skor sebesar 72 dari 75 dengan persentase 96% menunjukkan kategori sangat layak, penilaian dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 75 dari 75 dengan persentase 100% menunjukkan kategori sangat layak, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 100 dari 100 dengan persentase 100% menunjukkan kategori sangat layak. Oleh karena itu, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* ini sangat layak digunakan peserta didik sebagai evaluasi pembelajaran.

3. Lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi artikel ilmiah populer terbukti efektif untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Efektivitas ini didukung oleh hasil angket respons guru, di mana satu responden memberikan penilaian 98% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, angket respons peserta didik yang melibatkan 32 responden menunjukkan hasil 80% dengan kategori efektif. Dengan demikian, LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat digunakan secara efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran dan mampu menambah pengetahuan baru bagi peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dibuat, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti berikutnya dapat melanjutkan pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* dengan menyesuaikan pada perkembangan teknologi dan kurikulum yang berlaku.
2. Lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *liveworksheets* ini hanya berisi evaluasi pembelajaran materi artikel ilmiah populer, oleh karena itu perlu pengembangan untuk materi bahasa Indonesia lainnya berdasarkan kebutuhan dan kreativitas guru.

3. Peserta didik lebih baik menggunakan produk ini secara individu, sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman dalam memaksimalkan penggunaannya.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang diajukan, sebagai berikut:

1. Lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheets* ini dapat digunakan langsung selama evaluasi pembelajaran dan dapat digunakan berulang kali melalui tautan yang ada di setiap perangkat.
2. Guru dapat mengintegrasikan lembar kerja interaktif berbasis *liveworksheets* ini secara konsisten dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat terbiasa menggunakan teknologi serta memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, R., Ria Ningsih, A., Nofrita, M., & Mures Walef, S. (2021). Pendampingan Menulis Artikel Ilmiah Populer Bagi Mahasiswa STKIP Rokania dan Bedah Buku Antologi Puisi. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 2(2), 98–104.
- Aryani, D., Suwardi, I. W., & Priyanto. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan *Liveworksheet* pada Materi Teks Eksplanasi. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 05(1), 70–80.
- Dewanto. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Liveworksheets*. Magelang: Tidar Media.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Mutiara Rosdalina, G. (2023). Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 56–68.
- Gusfitri, M. L., & Delfia, E. (2021). *Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII* (C. H. Lestari, Ed.). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.
- Harefa, T., Wan, R., & Waruwu, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Berbasis *Cooperative Learning* pada Materi Menulis Naskah Drama. *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 33–46.
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Liveworksheet* untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473–1483.
- Hendrastuty, N., Ghufro An, M., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Penulisan Artikel Populer untuk Menunjang Kenaikan Pangkat Bagi Guru di SMAN 4 Bandar Lampung. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(2), 301–305.
- Khodijah, S. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheets* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Perubahan Lingkungan. (Skripsi). Pendidikan Biologi, Universitas Pakuan, Bogor.
- Lestari, L. T., Kurniawan, E. S., & Fatmaryanti, S. D. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Thinking Actively in Social Context* (TASC) untuk Meningkatkan Kemampuan Mencipta pada Peserta Didik SMA. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6(1), 10–16.

- Margaretha, Y., Almaida, P., Nurholipah, S., Oktaviani, I., & Saefullah, A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif pada Materi Tekanan Hidrostatik menggunakan Media *Liveworksheet*. *Jurnal Luminous Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 17–25.
- Mulu, M., Jediut, M., Ntelok, Z. R. E., & Madu, F. J. (2022). Pelatihan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Web Liveworksheets* Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5), 4232–4243.
- Nirmayani, H. L. (2022). Kegunaan Aplikasi *Liveworksheet* Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9–16.
- Novri Asmara, D., Nurlisa, E., & Ratnawati. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scramble* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 1(2), 117–124.
- Novriany, S., Eko Purnomo, M., & Nurhayati. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Apresiasi Novel Berbasis Pendidikan Karakter untuk Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri Sumsel Palembang. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 58–67.
- Nurtanto, Y., & Suneki, S. (2024). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Software Liveworksheet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1479–1493.
- Permana, I., Handayani, R., & Arianti, R. (2023). Pengembangan E-LKPD dengan *Problem Based Learning* pada Subtema Manusia dan Lingkungan Berbasis *Liveworksheet*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 2968–2974.
- Priyanti, N. P. R. A., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 260–268.
- Purwasi, L. A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 894–908.
- Putu, N., Priyanti, R. A., Bagus, I., & Manuaba, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *JDK: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 260–268.

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie & R2d2 Teori & Praktek* (T. Rokhmawan, Ed.). Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Rohmah, M. (2022). Penggunaan Media *Google Classroom* Berbantu *Liveworksheets* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Kemagnetan Siswa SMP. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknolog*, 2(1), 16–26.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Rahma, A., Lesmana, D., Andini, I. F., Yuliani, I. P., Ramanda, N., & Nurfitriana, R. (2024). Penerapan LKPD terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3082–3088.
- Safitri, M., & Ridwan Aziz, M. (2022). Addie, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia *Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Septiawan, S., & Abdurrahman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6 Profesional* pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 8(1), 11–18.
- Setyorini, R. (2020). Peningkatan Kreativitas Menulis Artikel Ilmiah Populer Melalui Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL). *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 10(1), 419–431.
- Sidabutar, N. A. L., & Reffina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi *Animaker* pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matem*, 06(02), 1374–1386.
- Sofyan Afandi, M., Irawan Zain, M., Niswatul Khair, B., Tahir, M., Hakim, M., & Handika, I. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Eksploratif Berbasis *Contextual* untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 92–105.
- Sugiarni, R., Mulya, D., Putri, V., & Zahira Shofa, G. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis *Live Worksheet* pada Materi Eksponen. *SIGMA DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 117–127.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhendra, S., Mahajani, T., Ganeswara, M. G., Suhardi, E., Rahmawati, N., & Kartika, W. (2023). Inovasi Pembelajaran: Peningkatan *Student Well-Being* Melalui Bahan Ajar Digital. *RESWARA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 1071–1078.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flip Pdf Corporate* pada Materi Luas dan Volume Bola. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46.
- Susilawati, E., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2023). *Development of Liveworksheet-Based Interactive LKPD on The Biodiversity Material of Class X. BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 5(1), 17–27.
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Hilal Mukhtar, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Software Liveworksheet* pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132–141.
- Wiyanti, T. G., Hidayat, T., & Nur Apriyani, D. C. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Donorojo. *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 25–30.

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap Fayza Vinci Adisty, lahir di Bogor pada 12 Februari 2002. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Suprpto dan Ibu Tuti Purwanti. Berdomisili di Perumahan Bumi Rancamanyar, blok C2 nomor 12, RT. 01 / RW. 08, Desa Sukahati, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor.

Pendidikan formal saya dimulai di SDN Puspanegara 3 pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014. Melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Citeureup pada tahun 2014 dan menyelesaikannya pada tahun 2017. Setelah itu, menempuh pendidikan di SMAN 1 Citeureup dari tahun 2017 hingga lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Pakuan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada semester akhir tahun 2024 penulis menyelesaikan studinya. Akun media sosial penulis dapat ditemukan di instagram @vinciadsty dan email fayzavinci@gmail.com.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets*



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF

BAHASA INDONESIA

ARTIKEL ILMIAH POPULER

DISUSUN OLEH :

FAYZA VINCI ADISTY

Kelompok/Kelas:

Nama Anggota Kelompok: 1.

2.

3.

4.

SMP/MTs VIII

LIVEWORKSHEETS

CAKUPAN KURIKULUM

FASE DAN ELEMEN

Fase: D
Elemen: Membaca dan memirsa



TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui metode diskusi, peserta didik diharapkan:

1. Mampu menganalisis informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.
2. Mampu memilih fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.
3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.
4. Mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.

MATERI AJAR

1. Ciri-ciri artikel ilmiah populer
2. Fakta dan opini dalam artikel ilmiah populer
3. Membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim

DAFTAR ISI

CAPAIAN KURIKULUM.....	1
DAFTAR ISI.....	2
PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD.....	3
MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER.....	4
ARTIKEL UJI KOMPETENSI.....	5
UJI KOMPETENSI.....	8
SUMBER REFERENSI.....	15
PROFIL PENYUSUN.....	16

PETUNJUK PENGUNAAN LKPD

1. Tuliskan identitas pada halaman sampul LKPD.
2. Bacalah LKPD dengan cermat dan teliti.



3. Kerjakan setiap kegiatan pembelajaran sesuai petunjuk yang tersedia.
4. Konsultasikan dengan guru apabila mendapat kesulitan dalam mengerjakan LKPD ini.



5. Tekan "Finish" setelah selesai mengerjakan soal pada LKPD ini.



Ayo Menyimak!



Yuk simak pewarta pada tayangan di bawah ini untuk memahami materi artikel ilmiah populer!



4



Ayo Membaca!

Bacalah teks di bawah ini!



Benarkah Perempuan Lebih Sulit Membaca Peta dibanding Laki-laki?



Sumber: Damaiika, Laili Zahri (2024)

Apakah kamu pernah ada dalam situasi ini, guys? Kalau pernah, kamu ada di posisi yang menyetir atau yang menunjukkan arah, *hayo?* Peristiwa ini mungkin pernah terjadi pada semua orang saat di jalan. Tapi uniknya, ada sebuah stigma bahwa perempuan lebih kesulitan dalam membaca *maps* dibanding laki-laki. Menurutmu, benar tidak seperti itu? Yuk, kita bahas di artikel ini, ya!

Kemampuan Otak Membaca Peta

Sebelum kita mengungkap benar atau tidaknya, mari kita bahas dahulu tentang kemampuan yang kita gunakan ketika ingin menemukan rute melewati peta. *Ah, masa iya ada kemampuan khusus hanya untuk membaca peta? Nyatanya memang ada ya guys!* Kemampuan ini disebut kemampuan spasial. Kemampuan spasial adalah kemampuan manusia untuk membayangkan di dalam pikiran berbagai bentuk benda, dimensinya, koordinat, proporsi, sampai gerakannya. Misalnya, ketika kamu diberi arahan, “belok ke kiri di gang yang ada di samping gedung berwarna biru”, kemampuan spasial kamu akan menafsirkan instruksi tersebut. Ada petunjuk, yakni “gang”, “belok kiri” dan “gedung biru”. Objek tersebut menjadi penanda agar kamu mengetahui di mana jalan yang dimaksud dengan benar. *Nah*, begitulah kemampuan spasial bekerja.



Ayo Membaca!

Lanjutan

Contoh lainnya adalah, ketika kita sedang mencari lokasi dari *maps* di *smartphone*. Kita akan fokus pada petunjuk-petunjuk seperti arah panah, tempat unik yang bisa menjadi penanda atau patokan, dan objek tertentu. Kemudian, otak kita akan memprosesnya untuk tau arah mana yang harus ditempuh. Maka dari itu, terkadang kita butuh waktu untuk membaca *maps* di *smartphone* kita, bukan? Menurut Allan dan Barbara Pease, pasangan yang menulis buku *best seller* "*Why Men Don't Listen and Women Can't Read Maps*" telah ada "ribuan" studi ilmiah terdokumentasi dan riset pemindaian otak yang mengkonfirmasi bahwa laki-laki memiliki area otak tertentu, yakni lobus parietal atau *parietal lobe* yang didedikasikan untuk kemampuan spasial. Selain itu, disebutkan pula bahwa area lobus parietal yang dimiliki laki-laki, secara signifikan lebih besar dibanding yang dimiliki oleh perempuan.

Faktor Perbedaan Jumlah Hormon

Pada dasarnya, perbedaan jenis kelamin sama sekali tidak mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang. Namun, seperti yang kita bahas di atas, ada perbedaan dalam kemampuan spasial, dengan alasan fisik tadi. Selain itu, apakah ada faktor lain yang menyebabkan perempuan lebih kesulitan dalam membaca *maps*? Para ilmuwan di *Norwegian University of Science and Technology (NTNU)* meneliti faktor jumlah hormon testosteron pada laki-laki dan perempuan. Mengapa hormon tersebut? Karena jumlah testosteron antara laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk itu, penelitian ini menguji apakah perbedaan jumlah hormon tersebut berpengaruh pada keahlian dalam membaca peta. Hasilnya, peneliti menyimpulkan bahwa laki-laki lebih cenderung mengambil beberapa jalan pintas pada sebuah rute, dan lebih mengandalkan arah mata angin. Hasil uji dari aktivitas otak juga menunjukkan adanya perbedaan pada bagian yang memproses, di antara otak laki-laki dan perempuan.



Ayo Membaca!

Lanjutan

Hormon testosteron memiliki peran paling penting. Laki-laki yang memproduksi lebih banyak testosteron dinilai lebih efektif dengan kemampuan spasial. Sebagai data pendukung, dilakukan pula percobaan dengan menambahkan hormon testosteron untuk perempuan. Dari percobaan tersebut, hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan navigasi pada perempuan yang diberi tambahan hormon testosteron. Selain hal tersebut, pada faktor yang berbeda, hormon estrogen yang diproduksi perempuan juga mampu menekan kemampuan spasial. Maka bisa disimpulkan, semakin feminin seorang perempuan, maka akan berpengaruh dengan kemampuannya dalam menavigasi atau membaca peta. Wah, bisa gitu ya!

Itulah penjelasan mengenai "mengapa perempuan lebih sulit dalam membaca peta atau *maps*". Kalau kamu mungkin sering nyasar karena salah ambil jalan, atau istilahnya bagaikan "buta arah", jangan *minder* ya! Sekarang jadi lebih tahu kan kalau kemampuan spasial memang tidak bisa dikuasai semua orang. Jangan khawatir, kamu tetap bisa melatih kemampuan ini kok, dengan kegiatan yang berhubungan dengan objek dan spasial, misalnya menggambar bentuk, bermain *puzzle*, atau fotografi.

Sumber:

<https://www.ruangguru.com/blog/kemampuan-perempuan-dan-laki-membaca-peta>

<https://www.idntimes.com/science/discovery/tali-zain-damalka-1/kenapa-perempuan-tidak-bisa-baca-maps?page=all>



Ayo Berlatih!

JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN DISKUSI BERSAMA KELOMPOK KALIAN!

A. Analisislah informasi pada tabel berikut berdasarkan teks yang telah kalian simak!

Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel
Pendapat penulis			
Bukti yang mendukung pendapat			
Alasan yang mendukung pendapat tersebut			
Bahasa mudah dipahami			



Ayo Berlatih!

B. Berikut disajikan beberapa kalimat dari artikel yang telah kalian simak. Pilihlah kalimat yang merupakan fakta dan kalimat yang merupakan opini dengan memberikan tanda centang (✓)!

1. Membaca peta harus dengan kemampuan khusus yang disebut dengan kemampuan spasial.

Fakta

Opini

2. Kemampuan spasial menjadi salah satu bentuk kemampuan manusia untuk membayangkan di dalam pikiran.

Fakta

Opini





Ayo Berlatih!

3. Menurut Allan dan Barbara Pease, pasangan yang menulis buku best seller "Why Men Don't Listen and Women Can't Read Maps" telah ada "ribuan", studi ilmiah terdokumentasi dan riset pemindaian otak yang mengkonfirmasi bahwa laki-laki memiliki area otak tertentu, yakni lobus parietal atau parietal lobe yang didedikasikan untuk kemampuan spasial.

Fakta

Opini

4. Perbedaan jenis kelamin sama sekali tidak mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

Fakta

Opini





Ayo Berlatih!

5. Peneliti menyimpulkan bahwa laki-laki lebih cenderung mengambil beberapa jalan pintas pada sebuah rute, dan lebih mengandalkan arah mata angin. Hasil uji dari aktivitas otak juga menunjukkan adanya perbedaan pada bagian yang memproses, di antara otak laki-laki dan perempuan.

Fakta

Opini





Ayo Berlatih!

C. Bandingkan kalimat di bawah ini yang termasuk kalimat analogi dan perbandingan dengan menekan simbol audio (🔊) terlebih dahulu!

Soal pertama





Soal kedua







Ayo Berlatih!

D. Bandingkan kata di bawah ini yang termasuk ke dalam antonim dan sinonim dengan menarik dan memasukkan kata ke dalam keranjang!

Ahli dan Pakar

Kontan dan Hutang

Absen dan Hadir

Anjung dan Panggung

Berbeda dan Sesuai

Dialog dan Obrolan

Antonim

Sinonim





Ayo Berlatih!

E. Berikan kesimpulan berdasarkan makna tersurat dan tersirat dari artikel ilmiah populer di atas!

Makna tersurat



Makna tersirat



Tekan simbol "Finish" jika sudah menjawab semua soal dan tekan tanda panah di pojok kanan untuk halaman selanjutnya.

SUMBER REFERENSI



Bisma, Leo. 2022. *Benarkah Perempuan Lebih Sulit Membaca Peta dibanding Laki-laki?*. Diakses pada 25 April 2024, dari <https://www.ruangguru.com/blog/kemampuan-perempuan-dan-laki-membaca-peta>.

Damaika, Laili Zain. 2024. *Kenapa Perempuan Tidak Bisa Baca Maps? Ini Penjelasan Sains*. Diakses pada 28 April 2024, dari <https://www.idntimes.com/science/discovery/laili-zain-damaika-1/kenapa-perempuan-tidak-bisa-baca-maps?page=all>.

Gusfitri, Maya Lestari & Elly, Delfia. 2021. *Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII*. Jakarta:Kemendikbudristek. Tersedia dari <https://buku.kemdikbud.go.id>

PROFIL PENYUSUN



Penyusun

Nama saya Fayza Vinel Adisty, biasa dipanggil dengan nama Vinci. Saya lahir di Bogor, tepatnya pada tanggal 12 Februari 2002. Saya merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Saat ini saya adalah seorang Mahasiswa semester delapan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuwat.



Dibimbing oleh:

Dosen pembimbing utama: Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
Dosen pembimbing pendamping: Ruyatul Hilal M., M.Pd.



Divalidasi oleh:

Ahli materi: Siti Chodijah, M.Pd.
Ahli media: Resyl A. Ghani, M.Pd.
Ahli bahasa: Ainayah Ekowati, M.Pd.

Lampiran 2. Surat Keterangan Validitas

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Resyi A. Ghani, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Purnegara Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Fayza Vinci Adisty

NPM : 032120025

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

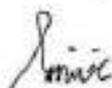
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 16 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Dra. Tri Mahajani, M.Pd.

NIK 10889025136

Pembimbing Pendamping,



Rayatul Hilal M., M.Pd.

NIK 1130119877

Validator Media,



Resyi A. Ghani, M.Pd.

NIK 1.0212009583

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Ainayah Ekowati, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Pusponegara Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Fayza Vinci Adisty

NPM : 032120025

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah menperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 17 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
NIK 10889025136

Pembimbing Pendamping,



Ruyatul Hilal M., M.Pd.
NIK 1130119877

Validator Bahasa,



Ainayah Ekowati, M.Pd.
NIK 1130819885

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Siti Chodijah, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puspunegara Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Fayza Vinci Adisty

NPM : 032120025

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

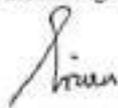
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 16 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Dra. Tri Mahajani, M.Pd.

NIK 10889025136

Pembimbing Pendamping,



Ruyatul Hilal M., M.Pd.

NIK 1130119877

Validator Materi,



Siti Chodijah, M.Pd.

NIK 11013020618

Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
Liveworksheets Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
Puspanegara Bogor

Penyusun : Fryza Vinci Adisty

NPM : 032120025

Pembimbing : 1. Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Reusi A. Gani, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Tanggal : 13 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-Ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
3. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Aspek Tampilan Visual			✗		
1.	Desain <i>cover</i> menarik.			✓		
2.	Pemilihan warna pada <i>cover</i> sesuai.			✓		
3.	Pemilihan warna <u>visual</u> pada LKPD interaktif sesuai.			✓		
4.	Jenis dan ukuran huruf jelas.			✓		
5.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.			✓		
6.	Kesesuaian pemilihan warna tulisan dan <i>font</i> .			✓		
7.	<u>Visual</u> pada LKPD interaktif sesuai dengan materi.			✓		
8.	Penampilan yang tidak monoton.			✓		
	B. Desain Pembelajaran			✗		
9.	Ilustrasi menggambarkan isi/materi ajar.			✓		
10.	Penyajian materi pada LKPD interaktif menarik.			✓		
11.	Penyajian materi pada LKPD interaktif dapat dipahami.			✓		
12.	Penggunaan LKPD interaktif efektif untuk belajar.			✓		
13.	LKPD dapat digunakan dengan mudah.			✓		
14.	Penyampaian LKPD interaktif menggunakan visual meningkatkan minat belajar peserta didik.			✓		
15.	LKPD interaktif dapat digunakan berulang kali dengan persyaratan kode yang didapatkan dari guru.			✓		

C. Komentar/Saran

- Cover, cover, kesetukan 1st materi,
- Anusuran Hla organulus
- Kejelasan simbol angka
- Infirmitas jodi Alhij,
- 16.15 & revisi 1
- Warna cover & b. x. Seznam.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puparegara Bogor.

1. Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 10 Mei 2024

Validator,



Resya A. Ghani, M.Pd
NIK. 1.021.2009503

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
Liveworksheets Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
 Paspangara Bogor

Penyusun : Fayza Vinci Adisty
 NPM : 032120025

Pembimbing : 1. Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
 2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Regji A. Gani, M.Pd.
 Jabatan : Dosen
 Tanggal : 16 Mei 2014

A. Petunjuk Penilaian

- Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Setuju
 Skor 4 = Setuju
 Skor 3 = Ragu-Ragu
 Skor 2 = Tidak Setuju
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
- Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Aspek Tampilan Visual					
1.	Desain cover menarik.					✓
2.	Pemilihan warna pada cover sesuai.					✓
3.	Pemilihan warna visual pada LKPD interaktif sesuai.					✓
4.	Jenis dan ukuran huruf jelas.					✓
5.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.					✓
6.	Kesesuaian pemilihan warna tulisan dan <i>font</i> .					✓
7.	Visual pada LKPD interaktif sesuai dengan materi.				✓	-
8.	Penampilan yang tidak monoton.					
	B. Desain Pembelajaran					
9.	Ilustrasi menggambarkan isi/materi ajar.					✓
10.	Penyajian materi pada LKPD interaktif menarik.					✓
11.	Penyajian materi pada LKPD interaktif dapat dipahami.				✓	
12.	Penggunaan LKPD interaktif efektif untuk belajar.					✓
13.	LKPD dapat digunakan dengan mudah.					✓
14.	Penyampaian LKPD interaktif menggunakan visual meningkatkan minat belajar peserta didik.					✓
15.	LKPD interaktif dapat digunakan berulang kali dengan persyaratan kode yang didapatkan dari guru.				✓	

C. Komenta/Saran

Sila layak digunakan & saran cantumkan sumber referensi setiap gambar per slide livesworksheets & A Video.

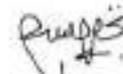
D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Livesworksheets* Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Puponegara Bogor.

- ① Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 16 Mei 2024

Validator,



Rully A. Ghani, M.Pd.

NIK 1.0212009583

Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
Liveworksheets pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
Puspanegara Bogor

Penyusun : Fayza Vinci Adisty

NPM : 032120025

Pembimbing : 1. Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Tanggal : 15 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

- Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-Ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
- Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Kelugasan				✓	
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.				✓	
2.	Kalimat yang digunakan sederhana.					✓
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.				✓	
	B. Komunikatif					
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.				✓	
5.	Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan LKPD interaktif.				✓	
	C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					
6.	LKPD interaktif menggunakan struktur kalimat yang jelas.				✓	
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.				✓	
8.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.				✓	
9.	Bahasa efektif dan efisien.				✓	
10.	Ketepatan struktur kalimat.				✓	
11.	Penggunaan kalimat dan istilah-istilah baku.				✓	
12.	Konsisten dalam penggunaan istilah.				✓	
13.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kompetensi peserta didik.				✓	
14.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.			✓		
15.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sudah tepat.			✓		

C. Komentar/Saran

Perbaiki sesuai dengan catatan (perbaiki penulisan tanda baca, huruf kapital, & kalimat yang belum efektif)

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Pupanegara Bogor.

1. Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 2024

Validator,



Ainayah Ekowati, M.Pd.

NIK 1130819885

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
Liveworkbooks pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
Paspangara Bogor

Penyusun : Fayza Vinei Adisty

NPM : 032120025

Pembimbing : 1. Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Ainayah Ekowati, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Tanggal : 17 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-Ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
3. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Kelugasan					
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.					✓
2.	Kalimat yang digunakan sederhana.					✓
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.					✓
	B. Komunikatif					
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.					✓
5.	Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan LKPD interaktif.					✓
	C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					
6.	LKPD interaktif menggunakan struktur kalimat yang jelas.					✓
7.	Ketepatan cjaan yang sudah tepat.					✓
8.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					✓
9.	Bahasa efektif dan efisien.					✓
10.	Ketepatan struktur kalimat.					✓
11.	Penggunaan kalimat dan istilah-istilah baku.					✓
12.	Konsisten dalam penggunaan istilah.					✓
13.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kompetensi peserta didik.					✓
14.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.					✓
15.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sudah tepat.					✓

C. Komentar/Saran

Sudah dapat digunakan di lapangan.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Pupanegara Bogor.

1. Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 2024

Validator,



Ainayah Ekowati, M.Pd.

NIK 1130819885

Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
Lesson Sheets Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
 Puspanegara Bogor

Penyusun : Fayza Vinci Adisty
 NPM : 032120025

Pembimbing : 1. Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
 2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Siti Chasjah
 Jabatan : Posen
 Tanggal : 14 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

- Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-Ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
- Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
2.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran.			✓		✓
3.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.			✓		✓
4.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓		
5.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sangat jelas dan benar.					
6.	Animasi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi.					
7.	Materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.					✓
8.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.					✓
9.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> layak digunakan peserta didik.				✓	
10.	Materi artikel ilmiah populer pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.					✓
11.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan konsep artikel ilmiah populer.					✓
12.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> tersusun dengan baik.					✓

13.	Latihan soal yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
14.	Latihan soal yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	✓				
15.	Latihan soal yang dibuat mudah dipahami.			✓		
16.	Adanya fitur-fitur yang menarik dari aplikasi <i>liveworksheets</i> .					✓
17.	Fitur yang digunakan pada aplikasi <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
18.	Gambar dan video sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
19.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> mampu menumbuhkan pembelajaran yang menarik pada materi artikel ilmiah populer.					✓
20.	Secara keseluruhan LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> ini layak digunakan pada kelas VIII dalam materi artikel ilmiah populer.		✓			

C. Komentar/Saran

Perbaiki LKPD sesuai dengan catatan dalam LKPD,

- Materi dan latihan sepalankan dengan TP.
- Ayo kerjakan "B" perbaiki redaksi soalnya.
- Ayo kerjakan "D" ubah sesuai dengan TP.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Live-worksheet* Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Papanegara Bogor.

1. Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 14 Mei 2024

Validator,



Siti Chodijah, M.Pd.

NIK.....

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
Livebook Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
 Puspanegara Bogor

Penyusun : Fayza Vinci Adisty
 NPM : 032120025

Pembimbing : 1. Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
 2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Siti Chodijah
 Jabatan : Dosen
 Tanggal : 16 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-Ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
3. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
2.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.					✓
3.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					✓
4.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
5.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sangat jelas dan benar.					✓
6.	Ilustrasi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan materi.					✓
7.	Materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.					✓
8.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.					✓
9.	LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> layak digunakan peserta didik.					✓
10.	Materi artikel ilmiah populer pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> dapat menambahkan motivasi belajar peserta didik.					✓
11.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> sesuai dengan konsep artikel ilmiah populer.					✓
12.	Materi pada LKPD berbasis <i>liveworksheets</i> tersusun dengan baik.					✓

13.	Latihan soal yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
14.	Latihan soal yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					✓
15.	Latihan soal yang dibuat mudah dipahami.					✓
16.	Adanya fitur-fitur yang menarik dari aplikasi <i>livesworksheets</i> .					✓
17.	Fitur yang digunakan pada aplikasi <i>livesworksheets</i> sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
18.	Gambar dan video sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
19.	LKPD berbasis <i>livesworksheets</i> mampu menumbuhkan pembelajaran yang menarik pada materi artikel ilmiah populer.					✓
20.	Secara keseluruhan LKPD berbasis <i>livesworksheets</i> ini layak digunakan pada kelas VIII dalam materi artikel ilmiah populer.					✓

C. Komentar/Saran

Siap digunakan

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP Pupanegara Bogor.

1. Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 16 Mei 2024

Validator,



Siti Chodijah, M.Pd.
NIK 11013020618

Lampiran 6. Angket Respons Guru

Nama lengkap *

Reni Mei Mani, S.Pd.

Jabatan *

Guru Bahasa Indonesia

2. Pemilihan warna visual pada LKPD interaktif sesuai. *

1

2

3

4

5

1. Desain cover menarik. *

1

2

3

4

5

3. Kesesuaian pemilihan warna visual dan font. *

1

2

3

4

5

4. Konsistensi jenis huruf. *

1

2

3

4

5

6. Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami. *

1

2

3

4

5

5. Visual pada LKPD interaktif sesuai dengan materi. *

1

2

3

4

5

7. Ketepatan ejaan yang sudah tepat. *

1

2

3

4

5

8. Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA. *

- 1
 2
 3
 4
 5

10. Penggunaan tanda baca sudah tepat. *

- 1
 2
 3
 4
 5

9. Penggunaan kata baku. *

- 1
 2
 3
 4
 5

11. LKPD berbasis *liveworksheets* sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. *

- 1
 2
 3
 4
 5

12. Video yang ditampilkan sesuai dengan materi. *

- 1
 2
 3
 4
 5

14. Latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran. *

- 1
 2
 3
 4
 5

13. Materi pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* tersusun dengan baik. *

- 1
 2
 3
 4
 5

15. Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran. *

- 1
 2
 3
 4
 5

Pesan dan Saran Perbaikan *

Media *worksheet* yang dibuat sangat menarik, media ini perlu diketahui dan dipraktikan juga oleh guru-guru lain agar menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Lampiran 7. Angket Respons Peserta Didik

Nama *

Fadiya Rifqa Aulia

Nomor Absen *

10

Kelas *

8-3

1. Jenis dan ukuran huruf jelas. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

3. Tampilan tidak membuat bosan. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

2. Konsistensi jenis huruf. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

4. Kualitas video yang ditampilkan jelas. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

5. Warna yang ditampilkan menarik. *

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
-

6. Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

7. Ilustrasi pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* sesuai dengan materi. *

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
-

8. LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* menambahkan pengetahuan peserta didik. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

9. Materi pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* mudah dipahami. *

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
-

10. Penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

11. Penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* mudah digunakan. *

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
-

12. Penggunaan LKPD interaktif *liveworksheets* membuat peserta didik termotivasi belajar. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

13. Latihan soal pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* mudah dipahami. *

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
-

14. Kemudahan akses pada LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

15. Pembelajaran menggunakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* menjadi lebih bervariasi. *

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
-

Pesan dan Saran Perbaikan *

LKPD nya sangat menarik dan bahasa yang di gunakan mudah untuk di mengerti

Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Respons Peserta Didik

No	Nama	Skor															Jumlah Skor	Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Almad Isom	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	32	75	42%	
2	Aliah Yalya Rais Kastella	1	3	2	3	2	1	3	1	2	1	3	2	1	1	29	75	38%	
3	Audreya Siara Al Fitri	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	75	82%	
4	Balqis Fatha Rifdah	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	75	81%	
5	Clarissa Rafifah Khalillah Arifan	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	51	75	68%	
6	David Pangabahan Hutabarat	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	65	75	86%	
7	Dhea Verisha Salsabila	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	51	75	68%	
8	Elmadima Aisha Putri	1	3	3	4	3	5	5	4	3	5	2	3	4	2	52	75	69%	
9	Ezro Aditya Firmansyah	5	3	2	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	62	75	82%	
10	Fadrya Ridqa Aulia	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	67	75	89%	
11	Faylasufa Janeeta Praptama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	
12	Gagah Sintara Pambudhi	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	3	3	3	4	62	75	82%	
13	Ghausan Anendra Prasetya	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80%	
14	Helgansa Abyumi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80%	
15	Krania Putri Rachman	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	70	75	93%	
16	Latifah El Rahmah	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	70	75	93%	
17	Latifi Satria Utama	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	61	75	81%	
18	Michael Jonathan Cahab Marpaung	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	75	85%	
19	Mohammad Davino Castellehen Pambono	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	
20	Muhamad Khadafi Nabawi	5	5	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	59	75	78%	
21	Muhammad Fathan Taqwa Tamiar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	
22	Muhammad Hamzah Fajrul Awwal	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	63	75	84%	
23	Muhammad Haykal Panca Eryan	3	3	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	59	75	78%	
24	Nasywa Aulia Nuryanah	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	3	3	4	5	64	75	85%	
25	Nathania Levina Calista	4	3	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	69	75	92%	
26	Rafid Ray Fadillah	2	4	4	5	5	4	3	3	4	3	4	5	3	4	56	75	74%	
27	Raina Zikra Aka Fauzan	3	4	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	57	75	76%	
28	Rasendriya Sekar Jambak	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	65	75	86%	
29	Salsabila Az Zahra	5	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	5	65	75	86%	
30	Syalla Alifatul Ula	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80%	
31	Syarah Asshadqi	3	3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	4	3	1	33	75	44%	
32	Yoanna Tirza Tebuhamaa	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	3	4	66	75	88%	
Rata-rata															60,0625	75	80,08333333		

Lampiran 9. Surat Keterangan Pembimbing



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Raya No. 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telpom (0275) 8175638 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 3483/KEKDFK/PW/2024

TENTANG
 PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--|--|-------------------------|------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|--|---------------|--|
| Merimbong | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana 4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik. | | | | | | | | |
| Mengingat | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Menetapkan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/UK/0021, tentang Perencanaan dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. | | | | | | | | |
| Memperhatikan | : | Laporan dan pemindaian Rata-rata Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| MEMUTUSKAN | | | | | | | | | | |
| Menetapkan | : | Mengangkat Seputra | | | | | | | | |
| Pertama | : | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Dr. Tri Mahajani, M.Pd.</td> <td style="width: 50%;">Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Ryaly Irial M., M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> | Dr. Tri Mahajani, M.Pd. | Pembimbing Utama | Ryaly Irial M., M.Pd. | Pembimbing Pendamping | | | | |
| Dr. Tri Mahajani, M.Pd. | Pembimbing Utama | | | | | | | | | |
| Ryaly Irial M., M.Pd. | Pembimbing Pendamping | | | | | | | | | |
| | : | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td style="width: 50%;">FRYZA MINDA GITY</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>032120025</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS LIVERWORKSHEETS PADA MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER KELAS VII SMP PUSPANEGARA KABUPATEN BOGOR</td> </tr> </table> | Nama | FRYZA MINDA GITY | NPM | 032120025 | Program Studi | PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA | Judul Skripsi | PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS LIVERWORKSHEETS PADA MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER KELAS VII SMP PUSPANEGARA KABUPATEN BOGOR |
| Nama | FRYZA MINDA GITY | | | | | | | | | |
| NPM | 032120025 | | | | | | | | | |
| Program Studi | PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA | | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS LIVERWORKSHEETS PADA MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER KELAS VII SMP PUSPANEGARA KABUPATEN BOGOR | | | | | | | | | |
| Kefes | : | Kepada yang bersangkutan dibebaskan hak dan tanggung jawab serta konsekuensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| Ketiga | : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya. | | | | | | | | |

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 26 Juni 2024



- Tembusan:
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 10. Surat Observasi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkypribadi

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: bag@pakuan.id, Telpom (0251) 857958 Bogor

Nomor : 7414/WADEK/IFKIP/XII/2023

21 November 2023

Perihal : Observasi

Yth. Kepala Sekolah SMP Puspanegara Kabupaten Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa.

Nama : FAYZA VINCI ADISTY
NPM : 032120025
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

mengadakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan
Dr. Sanji Budiana, M.Pd.
NIDN 1406025469

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian

	<p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pahlawan Ketek Pos. 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0231) 8371658 Bogor</p>
Nomor : B183WADEK/IFKIP/M/2024	14 Mei 2024
Perihal : Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala SMP Pusponegara Bogor di Tempat</p>	
<p>Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :</p>	
Nama	: FAYZA VINCI ADISTY
NPM	: 032120025
Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Semester	: Delapan
<p>Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 mengenai: PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS LIVEWORKSHEETS PADA MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER KELAS VIII SMP PUSPANEGARA BOGOR</p>	
<p>Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.</p>	
<p>Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>an Dekan  dan kemahasiswaan Dr. Saria Batulana, M.Pd. NIP. 14096025469</p>	

Lampiran 12. Surat Balasan dari Sekolah


**YAYASAN INDONESIA CEMENT TUNGGAL PRAKARSA
SMP PUSPANEGARA**

Status : Terakreditasi "A" (SK No. 570/102.1/Kep/OT/1996)

 Jl. Raya Puspanegara No. 1 Kec. Citeureup Kab. Bogor 16810 ☎ (021) 8763222 ☎ (021) 8763223
 e-mail : smppuspanegara@yaboa.com website : http://www.smppuspanegara.co.nr
 NPSN 30260702 NISN 20.2.02.02.03.060

 Nomor : 421.3/74-StK
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

 Kepada Yth.
 Wakil Dekan Bid. Pendidikan,
 Universitas Pakuan Bogor

 di
 Tempat

 Dengan hormat,
 Menanggapi surat saudara nomor B163/WADEK/FKIP/V/2024 tanggal 14 Mei 2024
 perihal permohonan izin penelitian kepada saudara :

 Nama : Fayza Vinci Adisty
 NPM : 032120025
 Judul Observasi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis
 Liveworksheet Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII SMP
 Puspanegara Bogor

 Dengan ini kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di SMP
 Puspanegara, dimulai dari tanggal 21 Mei 2024 Sampai selesai.

 Demikian surat balasan dari kami agar sekiranya bermanfaat dan dapat digunakan
 sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

 Bogor, 20 Mei 2024

 Yus Kurniadin, S.Pd
 NIK. 032120014.7

Lampiran 13. Modul Ajar



Modul Ajar
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Artikel Ilmiah Populer

INFORMASI UMUM	
Penyusun	: Fayza Vinci Adisty
Satuan Pendidikan	: SMP
Kelas	: VIII
Materi	: Artikel Ilmiah Populer
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit
ELEMEN	
Membaca dan memirsa	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Melalui metode diskusi, peserta didik diharapkan:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menganalisis informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat. 2. Mampu memilih fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat. 3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat. 4. Mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat. 	
INDIKATOR PEMBELAJARAN	
Peserta didik dalam kelompok mampu memahami informasi dari artikel ilmiah populer, memahami kalimat fakta dan opini, membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim secara cermat, serta menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca.	
MATERI AJAR	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer. 	

<ol style="list-style-type: none"> 2. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah populer. 3. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim.
PEMAHAMAN BERMAKNA
Membantu peserta didik dalam memahami dan mengevaluasi artikel ilmiah populer yang dibaca secara logis dan kreatif.
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian pernah membaca artikel ilmiah populer? 2. Di manakah kalian membaca artikel ilmiah populer tersebut? 3. Artikel ilmiah populer mengenai apa yang kalian sukai?
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memiliki karakter Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, yang dibentuk melalui doa bersama sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. 2. Bernalar kritis yang ditunjukkan dalam aktivitas peserta didik memahami dan mengevaluasi artikel ilmiah populer yang dibaca. 3. Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas. 4. Peserta didik memiliki karakter kreatif yang terlihat dalam kegiatan peserta didik dalam menyimpulkan dan memahami isi dari artikel ilmiah populer yang dibaca.
JENIS ASESMEN
Tertulis
MODEL PEMBELAJARAN
Problem Based Learning (PBL)
METODE PEMBELAJARAN
Diskusi kelompok
MODA PEMBELAJARAN
Luring (tatap muka)
JUMLAH PESERTA DIDIK
32 Peserta didik
SARANA DAN PRASARANA

- Bahan: modul ajar
- Alat: laptop, telepon genggam, pewarta tayang, dan jaringan internet
- Media Aplikasi: salindia, *liveworksheets*, dan canva

Kegiatan Pertemuan 1

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik. 2. Guru menugasi ketua kelas untuk memimpin doa. (Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia) 3. Guru mendata kehadiran peserta didik. 4. Peserta didik dan guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai artikel ilmiah populer mengenai “Mengapa harus tidur minimal 8 jam sehari?”. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pertemuan ini. 	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru saling bertanya jawab terkait informasi yang didapat setelah membaca artikel ilmiah populer. <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membentuk sebuah kelompok diskusi melalui pengocokan kertas dengan jumlah anggota 3-4 orang. 	

	<p>2. Peserta didik mencermati garis besar cakupan materi yang dijelaskan oleh guru melalui salindia mengenai materi yang akan berlangsung. Memahami (C2)</p> <p>3. Guru memberikan LKPD melalui <i>liveworkheets</i>.</p> <p>4. Peserta didik mencermati LKPD yang diberikan oleh guru.</p> <p>Membimbing penyelidikan kelompok</p> <p>1. Peserta didik membaca dan memahami isi artikel ilmiah populer di dalam LKPD <i>liveworksheets</i> serta menentukan bagian penting untuk menjawab soal-soal yang diberikan. Menentukan (C3)</p> <p>2. Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan berkolaborasi, berkomunikasi, dan bertukar pendapat bersama kelompoknya untuk memahami artikel ilmiah populer dan menjawab soal yang diberikan. Bernalar kritis dan gotong royong (C4)</p> <p>3. Guru membimbing kegiatan kolaborasi sebagai penguatan peserta didik.</p> <p>4. Guru melakukan penilaian selama pembimbingan dengan mengacu pada asesmen profil pelajar pancasila. Menilai (C5)</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>1. Peserta didik menyajikan hasil diskusi dengan mempresentasikan di depan kelas.</p>	60 menit
--	--	----------

	<p>Menganalisis dan mengevaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menilai dengan sebuah masukan dan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain yang mempresentasikan. Menilai (C5) 2. Peserta didik memperbaiki hasil kerja berdasarkan masukan yang diutarakan oleh temannya. 	
3.	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran. 3. Guru menugasi ketua kelas untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dilanjutkan dengan mengucapkan salam. (Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia) 	10 menit

ASESMEN

Asesmen Diagnosis Kognitif

Asesmen dilaksanakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi artikel ilmiah populer.

Asesmen Formatif

Pengamatan dimensi Profil Pelajar Pancasila selama proses Pembelajaran.

Instrumen Penilaian:

- Jenis Penilaian : Nontes
- Teknik Penilaian : Observasi

Dimensi/Elemen/Subelemen Profil Pelajar Pancasila

No.	Nama	Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia				Bernalar Kritis				Gotong Royong				Kritis			
		SB	BSH	MB	BB	SB	BSH	MB	BB	SB	BSH	MB	BB	SB	BSH	MB	BB
1.																	

Penjelasan:

Bernalar Kritis

- a) Memahami dan mengevaluasi artikel ilmiah populer yang dibaca secara logis dan kreatif.

Beriman, bertakwa pada Tuhan YME

- a) Berdoa dengan baik sebelum memulai pembelajaran
- b) Jujur dalam melakukan pekerjaan

Gotong Royong

- a) Kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas.

Kreatif

- a) Mengembangkan hasil diskusi kelompok dengan pendapat yang telah diutarakan bersama kelompok diskusi.

Keterangan:

Elemen PPP diisi karakter peserta didik:

SB = Sangat Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Nilai akhir diambil dari nilai karakter yang sering muncul

Penilaian Formatif Tugas

- Jenis Penilaian : Formatif
- Teknik Penilaian : Penugasan
- Bentuk Penilaian : Uraian

a. Instrumen Penugasan

Peserta didik mengerjakan penugasan dari guru terkait artikel ilmiah populer yang dibaca dengan menjawab soal bersama kelompok diskusi.

b. Kisi-kisi Soal

Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer	Peserta didik mampu menentukan ciri artikel ilmiah populer yang telah dibaca dengan menentukan kalimat dan letak paragraf.	Uraian	1
Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah Populer	Peserta didik mampu menentukan fakta dan opini pada kalimat artikel ilmiah populer yang telah dibaca.	Uraian	2
Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim dalam Artikel Ilmiah	- Peserta didik mampu menentukan kalimat perbandingan dan analogi, dalam kalimat artikel ilmiah populer yang	Uraian	3-4

Populer.	dibaca. - Peserta didik mampu menulis kalimat berantonim dan bersinonim.		
Makna Tersurat dan Tersirat	- Peserta didik mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca .	Uraian	5

c. Instrumen Soal

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP
MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER**

Nama Anggota Kelompok :

Kelas :

No. Absen :

Cakupan Materi
Fase: D
Elemen: Membaca dan Memirsa
Capaian Pembelajaran: Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.
Tujuan Pembelajaran: Melalui metode diskusi, peserta didik diharapkan:

1. Mampu mengidentifikasi informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.
2. Mampu menentukan fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.
3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.
4. Mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.

Materi Ajar:.

1. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer.
2. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah populer.
3. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim.

Langkah kerja:

1. Tulislah identitas LKPD di atas!
2. Bacalah soal dengan teliti!
3. Tulislah jawaban pada kolom yang disediakan!

Uji Kompetensi

Bacalah teks di bawah ini dengan seksama!

Benarkah Perempuan Lebih Sulit Membaca Peta dibanding Laki-laki?

Oleh: Leo Bisma

Apakah kamu pernah ada dalam situasi ini, *guys*? Kalau pernah, kamu ada diposisi yang menyetir atau yang menunjukkan arah, *hayo*? Peristiwa ini mungkin pernah terjadi pada semua orang saat di jalan. Tapi uniknya, ada sebuah stigma bahwa perempuan lebih kesulitan dalam membaca *maps* dibanding laki-laki. Menurutmu, benar nggak seperti itu? Yuk, kita bahas di artikel ini, ya!

Kemampuan Otak Membaca Peta

Sebelum kita mengungkap benar atau tidaknya, mari kita bahas dulu tentang kemampuan yang kita gunakan ketika ingin menemukan rute lewat peta. Ah, masa iya ada kemampuan khusus cuma buat baca peta? Nyatanya memang ada ya *guys!* Kemampuan ini disebut kemampuan spasial. Kemampuan spasial adalah kemampuan manusia untuk membayangkan di dalam pikiran berbagai bentuk benda, dimensinya, koordinat, proporsi, sampai gerakannya. Misalnya nih, ketika kamu diberi arahan, “belok ke kiri di gang yang ada di samping gedung berwarna biru”, kemampuan spasial kamu akan menafsirkan instruksi tersebut. Ada petunjuk, yakni “gang”, “belok kiri”, “gedung biru”. Objek tersebut menjadi penanda agar kamu mengetahui di mana jalan yang dimaksud dengan benar. Nah, begitulah kemampuan spasial bekerja.

Contoh lainnya adalah, misal kita sedang mencari lokasi dari *maps* di *smartphone*. Kita akan fokus pada petunjuk-petunjuk seperti arah panah, tempat unik yang bisa menjadi penanda atau *patokan*, dan objek tertentu. Kemudian, otak kita akan memprosesnya untuk tau arah mana yang harus ditempuh. Maka dari itu, kadang kita butuh waktu untuk membaca *maps* di *smartphone* kita, bukan? Menurut Allan dan Barbara Pease, pasangan yang menulis buku *best seller* “*Why Men Don’t Listen and Women Can’t Read Maps*” telah ada “ribuan” studi ilmiah terdokumentasi dan riset pemindaian otak yang mengkonfirmasi bahwa laki-laki memiliki area otak tertentu, yakni lobus parietal atau *parietal lobe* yang didedikasikan untuk kemampuan spasial. Selain itu, disebutkan pula bahwa area lobus parietal yang dimiliki laki-laki, secara signifikan lebih besar dibanding yang dimiliki oleh perempuan.

Faktor Perbedaan Jumlah Hormon

Pada dasarnya, perbedaan jenis kelamin sama sekali tidak mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang. Namun, seperti yang kita bahas di atas, ada perbedaan dalam kemampuan spasial, dengan alasan fisik tadi. Nah, selain itu, apakah ada faktor lain yang menyebabkan perempuan lebih kesulitan dalam membaca *maps*? Para ilmuwan di *Norwegian University of Science and Technology* (NTNU) meneliti faktor jumlah hormon testosteron pada laki-laki dan

perempuan. Kenapa hormon tersebut? Karena jumlah testosteron antara laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk itu, penelitian ini menguji apakah perbedaan jumlah hormon tersebut berpengaruh pada keahlian dalam membaca peta.

Hasilnya, peneliti menyimpulkan bahwa laki-laki lebih cenderung mengambil beberapa jalan pintas pada sebuah rute, dan lebih mengandalkan arah mata angin. Hasil uji dari aktivitas otak juga menunjukkan adanya perbedaan pada bagian yang memproses, di antara otak laki-laki dan perempuan. Hormon testosteron memiliki peran. Laki-laki yang memproduksi lebih banyak testosteron dinilai lebih efektif dengan kemampuan spasial. Lalu, sebagai data pendukung, dilakukan pula percobaan dengan menambahkan hormon testosteron untuk perempuan. Dari percobaan tersebut, hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan navigasi pada perempuan yang diberi tambahan hormon testosteron.

Selain hal tersebut, pada faktor yang berbeda, hormon estrogen yang diproduksi perempuan juga mampu menekan kemampuan spasial. Maka bisa disimpulkan, semakin feminin seorang perempuan, maka akan berpengaruh dengan kemampuannya dalam menavigasi atau membaca peta. Wah, bisa gitu ya! Itulah tadi penjelasan mengenai kenapa perempuan lebih sulit dalam membaca peta atau *maps*. Kalau kamu mungkin sering nyasar karena salah ambil jalan, atau istilahnya bagaikan “buta arah”, jangan minder yak! Sekarang jadi lebih tau ‘kan kalau kemampuan spasial memang tidak bisa dikuasai semua orang. Jangan khawatir, kamu tetap bisa melatih kemampuan ini kok, dengan kegiatan yang berhubungan dengan objek dan spasial, misalnya menggambar bentuk, bermain puzzle, atau fotografi.

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/kemampuan-perempuan-dan-laki-membaca-peta>)

SOAL

Kode grup soal pada *liveworksheets*: rYnFLKQWoq

d. Kunci Jawaban

A. Analisislah informasi pada tabel berikut berdasarkan teks yang telah kalian simak!!

Informasi dalam Teks	Ada/Tidak	Kalimat	Posisi dalam Artikel
Pendapat penulis	Ada	Sekarang jadi lebih tau kan kalau kemampuan spasial memang tidak bisa dikuasai semua orang. Jangan khawatir, kamu tetap bisa melatih kemampuan ini kok, dengan kegiatan yang berhubungan dengan objek dan spasial, misalnya menggambar bentuk, bermain puzzle, atau fotografi.	Kalimat pada paragraf terakhir
Bukti yang mendukung pendapat	Ada	Penggambaran dan penjelasan tentang kemampuan spasial yang dialami oleh pikiran manusia.	Paragraf ketiga dan keempat
Alasan yang mendukung pendapat tersebut	Ada	Menurut Allan dan Barbara Pease, pasangan yang menulis buku <i>best seller</i> “ <i>Why Men Don’t Listen and Women Can’t Read Maps</i> ” telah ada “ribuan” studi ilmiah terdokumentasi dan riset	Paragraf kelima

		<p>pemindaian otak yang mengkonfirmasi bahwa laki-laki memiliki area otak tertentu, yakni lobus parietal atau <i>parietal lobe</i> yang didedikasikan untuk kemampuan spasial.</p>	
Bahasa mudah dipahami	Ada	<p>Kemampuan spasial adalah kemampuan manusia untuk membayangkan di dalam pikiran berbagai bentuk benda, dimensinya, koordinat, proporsi, sampai gerakannya.</p>	Paragraf ketiga

B. Berikut disajikan beberapa kalimat dari artikel yang telah kalian simak. Pilihlah kalimat yang merupakan fakta dan kalimat yang merupakan opini dengan memberikan tanda centang (✓)!

1. Membaca peta harus dengan kemampuan khusus yang disebut dengan kemampuan spasial.

Fakta

Opini

2. Kemampuan spasial menjadi salah satu bentuk kemampuan manusia untuk membayangkan di dalam pikiran.

Fakta

Opini

3. Menurut Allan dan Barbara Pease, pasangan yang menulis buku *best seller* “*Why Men Don’t Listen and Women Can’t Read Maps*” telah ada “ribuan” studi ilmiah terdokumentasi dan riset pemindaian otak yang mengkonfirmasi bahwa laki-laki memiliki area otak tertentu, yakni lobus parietal atau *parietal lobe* yang didedikasikan untuk kemampuan spasial.

Fakta

Opini

4. Perbedaan jenis kelamin sama sekali tidak mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

Fakta

Opini

5. Peneliti menyimpulkan bahwa laki-laki lebih cenderung mengambil beberapa jalan pintas pada sebuah rute, dan lebih mengandalkan arah mata angin. Hasil uji dari aktivitas otak juga menunjukkan adanya perbedaan pada bagian yang memproses, di antara otak laki-laki dan perempuan.

Fakta

Opini

- C. Bandingkan kalimat di bawah ini yang termasuk kalimat analogi dan perbandingan!

1. Kalimat satu: “Belajar itu bagaikan mencari harta karun”.

Jawaban: kalimat analogi

Kalimat dua: “Belajar setiap hari lebih penting daripada tidak sama sekali”.

Jawaban: kalimat perbandingan

2. Kalimat satu: “Mobil itu dapat melaju sangat cepat, dibandingkan mobil yang di sampingnya”.

Jawaban: kalimat perbandingan

Kalimat dua: “Mobil keluaran terbaru itu dapat melaju sangat cepat bagaikan cheetah”.

Jawaban: kalimat analogi

- D. Bandingkan kata di bawah ini yang termasuk ke dalam antonim dan sinonim!

Jawaban:

Antonim = Absen dan Hadir, Berbeda dan Sesuai, Kontan dan Hutang

Sinonim = Ahli dan Pakar, Anjung dan Panggung, Dialog dan Obrolan

- E. Berikan kesimpulan berdasarkan makna tersurat dan tersurat dari artikel ilmiah populer di atas!

Jawaban:

1. Makna tersuratnya adalah laki-laki cenderung lebih baik dalam kemampuan spasial, yang memungkinkan mereka lebih efektif dalam navigasi dan membaca peta, sementara perempuan menggunakan kedua sisi otaknya, membuat mereka lebih baik dalam multitasking tetapi kurang efisien dalam navigasi.
2. Makna tersiratnya mengindikasikan bahwa perbedaan ini bukanlah kelemahan mutlak, melainkan hasil dari peran evolusi yang berbeda antara laki-laki dan perempuan, serta adanya faktor hormonal yang mempengaruhi kemampuan spasial. Artikel ini juga menunjukkan bahwa meskipun ada perbedaan, kemampuan spasial dapat dilatih.

e. Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1.	Mampu mengidentifikasi informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.	Peserta didik mampu mengidentifikasi empat informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.	21-25
		Peserta didik mampu mengidentifikasi tiga informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.	15-20
		Peserta didik mampu mengidentifikasi dua informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.	6-10
		Peserta didik mampu mengidentifikasi satu informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.	1-5
2.	Mampu menentukan fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.	Peserta didik mampu menentukan lima fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.	21-25
		Peserta didik mampu menentukan empat fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.	16-20

		Peserta didik mampu menentukan tiga fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.	11-15
		Peserta didik mampu menentukan dua fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.	6-10
		Peserta didik mampu menentukan satu fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.	1-5
3.	Mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.	Peserta didik mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.	21-25
		Peserta didik kurang mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.	11-20
		Peserta didik tidak mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.	1-10
4.	Mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.	Peserta didik mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.	21-25

		Peserta didik kurang menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.	11-20
		Peserta didik tidak mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.	1-10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} 100\%$$

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

A. Pengayaan

1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

B. Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
2. Remedial dilakukan sebanyak dua kali, dan apabila setelah dua kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis.
3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.
4. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.

REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

A. Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang didapatkan selama pembelajaran artikel ilmiah populer?
2. Apakah terdapat kendala yang ditemui selama proses pembelajaran berlangsung?
3. Apa manfaat yang didapatkan pada pembelajaran ini?

B. Refleksi Guru

1. Apakah peserta didik antusias selama mengikuti pembelajaran artikel ilmiah populer?
2. Apakah peserta didik mampu memahami materi artikel ilmiah populer?
3. Kendala apa yang ditemui selama proses pembelajaran berlangsung?
4. Bagaimana mengatasi kendala tersebut?
5. Bagaimana hasil pembelajaran artikel ilmiah populer?

LAMPIRAN

BAHAN AJAR

Satuan Pendidikan	: SMP
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: VIII
Materi	: Artikel Ilmiah Populer
Capaian	: Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.
Tujuan Pembelajaran	: Melalui metode diskusi, peserta didik diharapkan: <ol style="list-style-type: none">1. Mampu mengidentifikasi informasi dari artikel ilmiah populer dengan tepat.2. Mampu menentukan fakta dan opini pada artikel ilmiah populer dengan tepat.3. Mampu membandingkan kalimat perbandingan, analogi, sinonim, dan antonim dengan cermat.4. Mampu menyimpulkan makna tersurat dan tersirat dari artikel yang dibaca dengan cermat.

MATERI AJAR

A. Pengertian Artikel Ilmiah Populer

Artikel ilmiah populer merupakan karya yang mengandung ilmu pengetahuan dan ditulis dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami. Artikel ilmiah populer umumnya dimuat di media massa baik cetak maupun elektronik (web) (Gusfitri & Delfia, 2021: 27).

Merujuk pada pengertian artikel ilmiah, yaitu suatu karya yang ditulis dengan bahasa yang umum dan menarik. Bahasa populer yang dimaksud ialah harus mudah dipahami oleh masyarakat umum dan tentunya menarik bagi pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan artikel ilmiah populer adalah sebuah karya ilmiah yang sederhana mengandung ilmu pengetahuan dan ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh masyarakat. Biasanya artikel ilmiah populer berbentuk media massa cetak, maupun elektronik.

B. Ciri-ciri Artikel Ilmiah Populer

Menurut Gusfitri & Delfia (2021: 30) terdapat empat ciri-ciri pada artikel ilmiah populer, diantaranya:

1. Ada pendapat penulis. Pendapat merupakan sudut pandang atau penilaian penulis tentang suatu hal.
2. Ada bukti. Pernyataan diikuti bukti-bukti yang mendukung pendapat penulis.
3. Ada alasan. Alasan berupa penjelasan tentang pernyataan dan bukti-bukti. Sebuah artikel ilmiah populer kadang disertai dengan keterangan ilmiah.
4. Bahasa mudah dipahami. Artikel ilmiah populer menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami. Populer di sini berarti disukai karena mudah dipahami.

C. Fakta dan Opini dalam Artikel Ilmiah Populer

1. Fakta

- a. Hal (keadaan atau peristiwa) dan kenyataan yang benar-benar ada.

- b. Dapat dibuktikan kebenarannya.
- c. Disertai angka, tanggal, nomor, video, dan bukti pendukung lainnya.
- d. Informasi tetap dan berubah-ubah.

2. Opini

- f. Pendapat atau tanggapan
- g. Belum tentu disetujui semua orang dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya.
- h. Dinyatakan dengan relatif, kira-kira, menurut, berpendapat, dalam, seperti, pandangan, dan perkiraan, seharusnya, selayaknya.
- i. Informasinya berubah-ubah.
- j. Subjektif

D. Membandingkan Kalimat Perbandingan, Analogi, Sinonim, dan Antonim

1. Kalimat Perbandingan dan Analogi

Kalimat perbandingan adalah kalimat yang membandingkan dua hal yang mempunyai kesamaan bentuk dan sifat secara langsung.

Kata kunci: daripada, seperti, selaras, dibandingkan, sementara, dll.

Kalimat analogi adalah kalimat yang membandingkan dua hal yang mempunyai kesamaan bentuk dan dengan cara kiasan atau perbandingan tidak langsung.

Kata kunci: bak, bagai, umpama, seumpama, laksana.

2. Antonim dan Sinonim

Antonim adalah kata-kata yang memiliki arti saling berlawanan, sementara sinonim adalah kata-kata yang memiliki makna sama atau mirip.

Contoh antonim:

susah > < senang

siang > < malam

positif > < negatif

muka > < belakang

laki-laki > < perempuan

Contoh sinonim:

menatap = memandang

indah = elok

teratur = tertata

bertemu = berjumpa

bunga kecubung = bunga lonceng

Lampiran 14. Dokumentasi

