

**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,



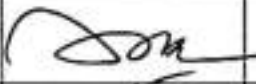

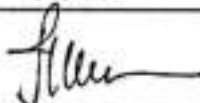
Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

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*

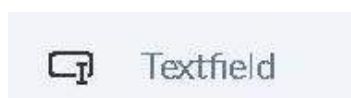
- 1) *Student*. Tampilan ini dapat digunakan pengguna terutama peserta didik untuk mendaftar akun baru pada *liveworksheets*. Pengguna dapat memasukkan kode grup dan identitas diri yang tertera.
- 2) *Teacher*. Tampilan ini dapat digunakan pengguna terutama guru untuk mendaftar akun baru pada *liveworksheets*. 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*)

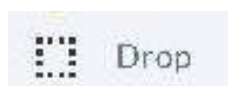


Gambar 2.10 Simbol Fitur (*Drag*)

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*.

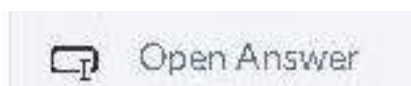
11) Tingkatan Nilai (*Boost Value*)**Gambar 2.14 Simbol Fitur (*Boost Value*)**

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:

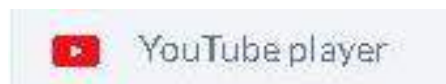
- a) Tekan simbol fitur *link*, kemudian akan muncul kotak kosong.
- b) Tarik kotak tersebut ke bagian tampilan yang diinginkan untuk menambahkan teks.
- c) Kemudian tekan simbol hijau berlogo pensil. Lalu tempel tautan yang sudah disalin.
- d) Jika sudah mengedit dengan tepat, tekan *save*.

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*”.

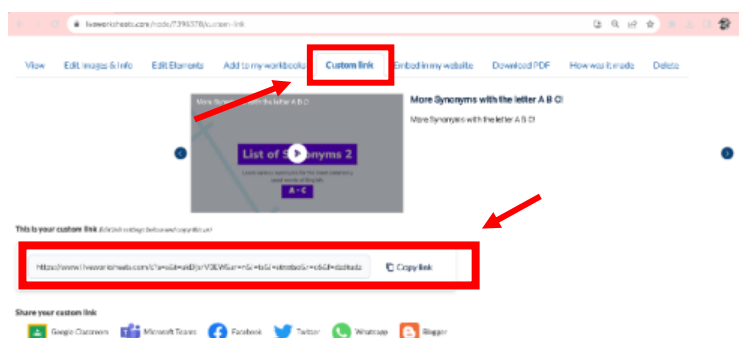
c. Meninjau Lembar Kerja Peserta Didik



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 memmanifestasikan 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 menulisnya 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.

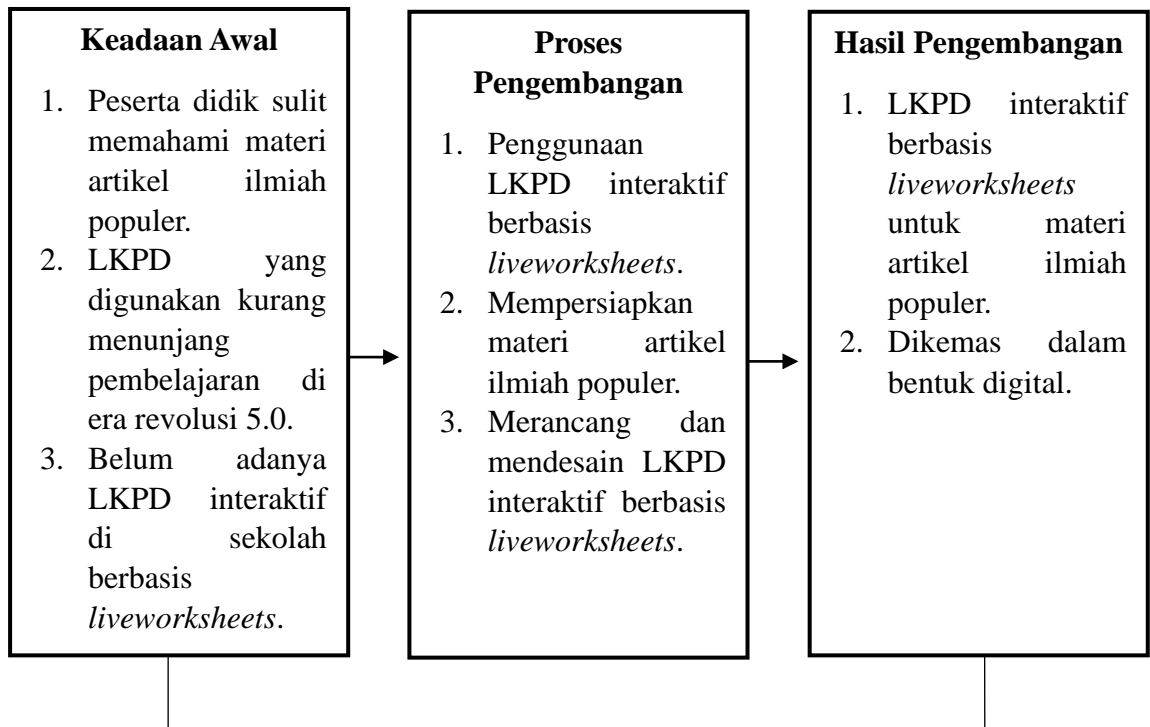
F. Kerangka Berpikir

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.

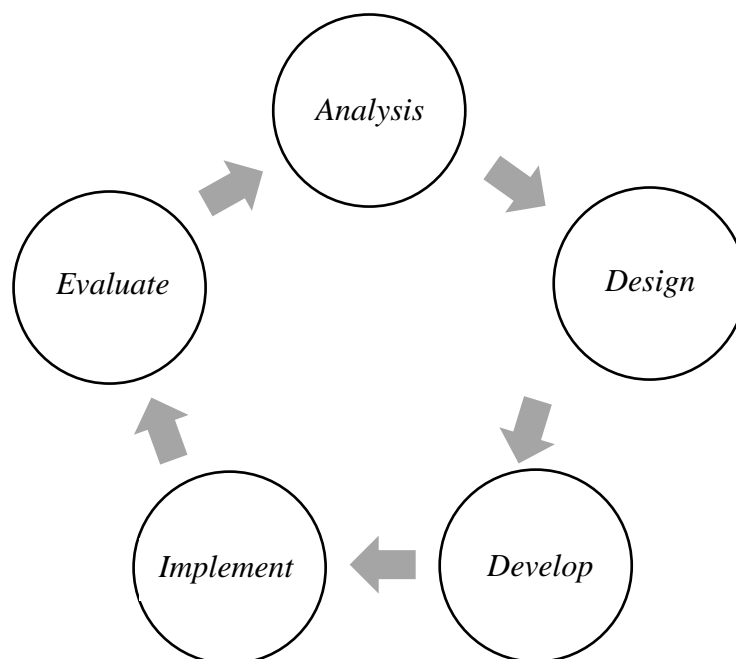
Menurut Risal dkk (2022: 51) model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran berbasis pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Model tersebut memberikan hasil evaluasi pada setiap fase melalui proses interaktif, yang dapat mengarah pada pengembangan pembelajaran pada fase berikutnya. 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 kuisisioner 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
- Select
- Word search
- Speak
- 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

Instructions
For a complete list of how to create a worksheet, visit the help article. Visit the website below to see examples.

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 interface. On the left is a sidebar with various interactive tools. The main area displays a table of contents titled 'DAFTAR ISI'.

Section	Page Number
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

The sidebar on the left includes the following tools: Add new element, Add & Copy element to add to this worksheet, Text field, Single Choice, Checkboxes, Select, Word search, Speak, Drag, Drop, Join, Play MP3, Deactivate, Open Answer, Single Text, Unbinding, Unk, Favorite Print, and YouTube player. Below the tools is an 'Instructions' section with text: 'For a complete list of how to use the tools, please visit the help page.' The page number '2' is located in the bottom right corner of the worksheet area, and the 'LIVEWORKSHEETS' logo is at the bottom right.

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:

PETUNJUK PENGGUNAAN 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.

3
LIVWORKSHEETS

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' under the first question. A red arrow points from the 'Open Answer' icon to the text area of the second question. The main content area is titled 'Ayo Berlatih!' and contains 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 at the bottom right.

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 Edmentix.

SUMBER REFERENSI

Bisma, Leo. 2022. Benarkah Perempuan Lebih Sulit Membaca Peta dibanding Laki-laki?. Diakses pada 25 April 2024, dari <https://www.melipis.com/2022/04/benarkah-perempuan-dan-laki-membaca-peta/>.

Damalca, Laili Zain. 2024. Kenapa Perempuan Tidak Bisa Baca Maps? Ini Penjelasan Sains. Diakses pada 28 April 2024, dari <https://www.melipis.com/2024/04/kenapa-perempuan-tidak-bisa-baca-maps?page=all>.

Gusliri, Maya Lestari & Ely, Delfia. 2021. Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII. Jakarta:Kemendikbudristek. Tersedia dari <https://www.kemdikbud.go.id>.

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>	