

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MELALUI  
LIVEWORKSHEET PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP**

Prihatin Sri Mulyani<sup>1</sup>, Mukti Widayati<sup>2</sup>, Benedictus Sudyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan Bahasa Indonesia,

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>1</sup>prihatinmulyani436@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Digital Interaktif *liveworksheet*, mengetahui kelayakan dan kepraktisannya sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R & D dengan menerapkan rancangan pengembangan Borl and Gell melalui enam langkah dengan produk LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet*. Enam langkah itu adalah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Sebagai subyek peneliti adalah seorang ahli materi, seorang ahli media, dan dua orang guru Bahasa Indonesia SMP dan peserta didik kelas IX B SMP Negeri 2 Miri, kab.Sragen. Pengumpulan data melalui kuisener kelayakan LKPD, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa Produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet*, Kelayakan media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh skor rata rata 78 dengan persentase 83,55% ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan "layak". Validasi kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa memperoleh skor rata-rata 100 dengan persentase 83,33% dengan demikian LKPD Digital *Liveworksheet* praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Miri. Penelitian ini menyarankan agar para guru dapat mengembangkan LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* pada mata pelajaran yang lainnya.

Kata kunci: LKPD digital, interaktif, *liveworksheet*

**ABSTRACT**

*This research aims to develop an Interactive Digital Worksheet called "Liveworksheet" and assess its feasibility and practicality as a learning tool for Indonesian language in junior high school (SMP). The study employs a research and development (R&D) method, utilizing the Borl and Gell development framework consisting of six steps to create the Interactive Digital Worksheet (Liveworksheet). The six steps are: identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. The subjects of the study included a subject matter expert, a media expert, two Indonesian language teachers from SMP (junior high school), and ninth-grade students from SMP Negeri 2 Miri, Sragen Regency. Data were collected through the feasibility questionnaire for the Liveworksheet, observations, and documentation. Data analysis employed quantitative descriptive statistics. The result of this research is an Interactive Digital Worksheet called "Liveworksheet" for students. The media feasibility, validated by the subject matter expert and*

*media expert, received an average score of 78, with a percentage of 83.55%, indicating that the developed media is considered "feasible." Practicality validation conducted by teachers and students yielded an average score of 100, with a percentage of 83.33%, demonstrating that the Digital Liveworksheet is practical for enhancing student motivation in learning at SMP Negeri 2 Miri. This research suggests that teachers should consider developing Interactive Digital Worksheets (Liveworksheets) for other subjects as well.*

*Keywords: digital worksheet, interactive, liveworksheet*

### **A. Pendahuluan**

Guru profesional abad 21 adalah guru yang mampu menjadi pembelajar sepanjang karir. Guru yang selalu siap meningkatkan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi guru harus mengembangkan diri agar dapat menjadi fasilitator bagi peserta didik (Veronica, 2022) Guru merupakan kunci utama dalam memajukan pendidikan. Kompetensi profesional guru akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas (Risdiyani, 2021)

Saat ini teknologi komunikasi sudah merambah ke seluruh lapisan masyarakat. Tidak mengenal umur, asal sudah bisa melihat, anak dapat menikmati teknologi komunikasi yaitu *handphone*. Kesempatan yang baik ini harus kita manfaatkan agar anak didik kita tidak salah dalam menggunakan *handphone*. Untuk itu guru harus pandai menggunakan alat itu sebagai sarana pembelajaran (Robert & Brown, 2004)

Di era globalisasi saat ini teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam pendidikan (Ngongo et al., 2019) Ada empat keterampilan yang harus dikuasai guru dalam menghadapi pendidikan abad 21 yaitu: Literasi era

digital (*digital age literacy*), berpikir inventif (*inventive thinking*) komunikasi yang efektif dan produktivitas tinggi (*effective communication dan high productivity*) (Muhali, 2019)

Guru adalah kunci dalam pembelajaran *the key actor in the learning*. Sebagai kunci dalam pembelajaran guru yang menguasai keterampilan literasi era digital mampu mengantarkan siswa dalam menghadapi masa depannya (Satria, 2022) Untuk mewujudkan kemampuan literasi digital peneliti mengembangkan media digital dalam pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *liveworksheet* sebagai instrumen Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dengan aplikasi *liveworksheet* ini guru akan berinovasi dalam pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik dengan aplikasi ini dapat menantang guru untuk berinovasi (Nirmayani, 2022) Di samping itu peserta didik lebih tertarik untuk menggunakannya karena media yang dipakai bukanlah kertas melainkan *handphone*. Dengan *handphone* ini tentunya anak dapat lebih betah dalam belajar (Saverus, 2019)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) telah dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir ini (Apriani et al., 2021)

LKPD memungkinkan peserta didik belajar lebih cepat karena di dalam LKPD tidak hanya memuat materi dalam satu KD namun berisi materi serta soal latihan sebagai umpan balik dari pembelajaran pada materi sebelumnya (Nirmayani, 2022)

Biasanya LKPD dalam bentuk cetakan atau lembaran kertas yang dijilid seperti halnya buku cetakan. Dengan LKPD cetakan ini mengharuskan guru untuk mengoreksi secara manual sehingga menyita waktu. Hal ini menyebabkan guru bekerja kurang efisien. Untuk itu peneliti berinovasi membuat LKPD digital menggunakan aplikasi *liveworksheet*. Pengembangan LKPD pada penelitian ini menggunakan aplikasi *liveworksheet*. Hal ini merupakan salah satu upaya agar peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien untuk belajar. Di samping itu desain pembelajaran seperti LKPD yang menarik dapat membangun pemikiran inovatif, pengetahuan, dan kreativitas yang diciptakan peserta didik (Gazali, 2020)

Pada aplikasi *liveworksheet* guru dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk video, *power point, mp3*, gambar atau simbol-simbol menarik lainnya yang tentunya dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar (Wanda, 2022) Selain digunakan untuk menayangkan video pembelajaran, *liveworksheet* juga dapat digunakan untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital interaktif yang dapat dikerjakan secara *online*.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan teori Borg and Gell dengan menerapkan 6 langkah penelitian, yaitu: menentukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, dan uji coba produk.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Ploso SMP Negeri 2 Miri Kabupaten ragen pada bulan Januari sampai dengan Juni 2023. Jenis data yang dipakai pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil validasi kuesioner yang diberikan kepada ahli dan praktisi (guru Bahasa Indonesia) SMP. Data kualitatif mencakup kritik saran dan masukan yang disampaikan oleh ahli dan praktisi.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Sementara teknik validasi data yang digunakan adalah (1) Validasi ahli materi dan media, (2) Revisi produk, (3) Hasil revisi diuji cobakan.

Analisis data kualitatif (Observasi pembelajaran, Saran, komentar, dan rekomendasi ahli dan guru dan kuantitatif. (skor kelayakan, kepraktisan dan keefektifan)

Validitas disini untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel Sugiyono (2013:108)

Uji angket validasi ahli dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden ( $\Sigma$ ) dengan

jumlah skor ideal (N). Adapun rumus menurut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N}$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Arikunto, 2010:244)

Data yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan pengamatan respon peserta didik kemudian di analisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Jawaban angket guru dan hasil pengamatan peserta didik diukur menggunakan skala Guttman, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yang mana masing-masing kategori tersebut memiliki nilai atau skor berbeda yang dibuat dalam bentuk checklist (√) (Sugiyono, 2013: 96)

Produk pengembangan media digital LKPD *Liveworksheet* dikatakan efektif jika memenuhi dua indikator yaitu (1) persentase rata-rata skor tes uji kompetensi siswa mencapai nilai 75 dan (2) memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat persentase rata rata skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 75. Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai  $\geq 75$  dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor  $\geq 75$ .

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut (Afandi, 2015: 82)

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n}$$

Keterangan: KK( %) = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah peserta didik yang tuntas

n = Banyaknya seluruh peserta didik

Produk pengembangan berupa media digital LKPD *Liveworksheet* dikatakan efektif apabila hasil analisis belajar (rata rata kelas uji kompetensi) peserta didik mencapai ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$  dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$ .

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Untuk membuat desain produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet* ini data yang disiapkan adalah: Analisis Kurikulum dan analisis Karakteristik siswa.

Data analisis kurikulum didapatkan dengan menganalisis perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar yang berlaku di SMP Negeri 2 Miri yaitu Kurikulum 2013. Berdasarkan standar Isi BNSP Materi Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX semester 2

Kompetensi inti no.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang berkaitan dengan fenomena dan kejadian tampak mata. Dan KI no.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. KD 3.11, Mengidentifikasi ungkapan simpati, kepedulian, empati, atau perasaan pribadi dari teks cerita inspiratif yang dibaca dan didengar; KD 3.12, Menelaah Struktur, kebahasaan, dan isi teks cerita inspiratif; KD 4.11, Menyimpulkan isi ungkapan simpati, kepedulian, empati, atau perasaan pribadi dalam bentuk cerita inspiratif yang dibaca dan didengar; dan KD 4.12 Mengungkapkan rasa simpati, kepedulian, empati, atau perasaan pribadi dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan data yang digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun jenis Lembar Kerja Peserta Didik yang sesuai yang dikembangkan. Jenis LKPD yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

**Data Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet***

Untuk menguji kelayakan produk dibuatkan Kisi-kisi dan instrumen lembar penilaian pengembangan LKPD untuk ahli materi dan ahli media.

Kisi-kisi penilaian validasi materi meliputi beberapa aspek antara lain: (1). Aspek kelayakan isi terdiri atas indikator : (a) Kesesuaian materi dengan CP (Capaian Indikator), (b) Keakuratan materi dan (c) Pendukung materi pembelajaran, (d) Kemutakhiran data. (2) Kelayakan penyajian penilaian bahasa terdiri atas indikator (a) Teknik penyajian (b) Pendukung penyajian (c) Penyajian pembelajaran (d) Kelengkapan penyajian. (3) Aspek penilaian bahasa meliputi lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik serta keruntutan dan keterpaduan alur.

Lembar penilaian pengembangan produk ini diisi oleh ahli materi dengan hasil sebagai berikut: Aspek penyajian isi yang terdiri atas 4 indikator. Indikator pertama yaitu kesesuaian materi dengan CP memperoleh skor rata-rata 3,3 atau 83%; kedua, indikator keakuratan materi memperoleh skor rata-rata 3,12 atau 79,5%; ketiga, indikator pendukung materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,5 atau 87,5%; keempat, indikator kemutakhiran materi memperoleh skor rata-rata 4,0 atau 100%.

Aspek kelayakan penyajian yang terdiri atas empat indikator, indikator teknik penyajian memperoleh skor rata-rata 3,5 atau 87,5%. indikator pendukung penyajian memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75,0%. indikator penyajian pembelajaran memperoleh

skor rata-rata 3,0 atau 75%. kelengkapan penyajian memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75%;

Aspek penilaian bahasa yang terdiri atas lima indikator, indikator bahasanya lugas memperoleh skor rata-rata 4,0 atau 100%; indikator bahasanya komunikatif memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75%; indikator dialogis dan interaktif memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75%; indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75%; indikator keruntutan dan keterpaduan alur pikir memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75%.

Berdasarkan penilaian di atas validator ahli materi memberikan saran/komentar baik, dapat digunakan serta memberikan kesimpulan pada pilihan kedua yaitu Layak digunakan di lapangan dengan revisi.

Kisi-kisi instrument penilaian pengembangan untuk validasi media meliputi 3 aspek yaitu: a) Aspek navigasi terdiri atas dua indikator antara lain: kemudahan memahami petunjuk dan font ukuran huruf. b) Aspek desain meliputi 4 indikator yaitu Kemeramian tampilan. Media dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran. LKPD mudah, aman untuk digunakan dan tidak mudah rusak LKPD bersifat mudah diakses dan aspek grafis meliputi LKPD bersifat mudah diakses

Lembar penilaian pengembangan produk ini diisi oleh ahli media dengan hasil sebagai berikut: 1. Aspek navigasi memperoleh skor rata-rata 3,0 atau 75%; Aspek desain memperoleh skor rata-rata 3,2 atau

64%; dan aspek grafis memperoleh skor rata-rata 3,5 atau 87,5%;

Berdasarkan penilaian di atas validator ahli media memberikan saran/komentar bahwa produk di atas sudah layak digunakan dan memberikan kesimpulan pada pilihan pertama yaitu layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.

### **Data Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet***

Instrumen kepraktisan produk Lembar Kerja Peserta Didik LKPD Digital Interaktif berupa kuisener yang dibagikan kepada sekelompok kecil siswa setelah menggunakan dan mengerjakan latihan dari produk yang dikembangkan. Hasil kuisener kepraktisan produk tertera sebagai berikut: Dimensi kognitif terdiri atas enam pernyataan diantaranya: (1) LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* bermanfaat untuk menambah wawasan saya; (2) LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* mudah dipahami; (3) Bahasa yang digunakan dalam LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia; (4) Setelah saya menggunakan LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* saya mudah memahami materi "Menulis Teks Cerita Inspiratif"; (5) Petunjuk dalam LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* mudah dipahami; (6) Gambar dalam LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* sesuai dengan materi

Dimensi afektif menyampaikan lima pernyataan antara lain: (1) LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* memotivasi daya dalam belajar menulis

teks cerita inspiratif; (2) Isi LKPD Digital Interaktif Liveworksheet; (3) LKPD Digital Interaktif Liveworksheet memiliki bentuk menarik ; (4) Warna dan ilustrasi LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* sangat menarik; (5) LKPD Digital Interaktif Liveworksheet menambah semangat saya untuk bisa menulis teks deksripsi dengan baik.

Dimensi Psikomotor terdiri atas dua pernyataan yaitu,1) LKPD Digital Interaktif Liveworksheet membuat saya aktif dalam pembelajaran di kelas; 2) LKPD Digital Interaktif Liveworksheet memudahkan saya dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

## **Pembahasan**

### **Pengembangan Produk**

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan R & D dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang dibatasi pada 4 tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencaan; c) tahap pengembangan produk; dan d) tahap validasi dan ujicoba. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

#### **1) Menentukan Potensi dan Masalah**

Untuk mengetahui masalah yang dialami oleh sekolah tempat peneliti melaksanakan penelitian, dibuat kuisener untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran atas sarana pembelajaran yang diperlukan. Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media digital liveworksheet sebagai Instrumen LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP. Potensi pengembangan produk tersebut

berguna untuk meminimalisir permasalahan di kelas atas kurangnya media pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar dari peserta didik. Untuk itu perlu diteliti lebih lanjut agar masalah itu bisa diselesaikan.

#### **2) Mengumpulkan Data**

Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa LKPD Digital Interaktif dengan aplikasi Liveworksheet. Informasi yang dikumpulkan dapat berupa buku atau jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, pembuatan LKPD dan aplikasi liveworksheet.

#### **3) Desain Produk**

Sebelum membuat desain produk, peneliti terlebih dahulu membuat kerangka media pembelajaran yang akan dibuat. Berikut ini adalah kerangka tampilan media pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah membuat cover. Untuk membuat cover, kita bisa menggunakan aplikasi apasaja, boleh *word*, *canva* atau *corel drow*, untuk ini penulis menggunakan *word* hasilnya seperti berikut ini.



Gambar 1. Cover LKPD Setelah membuat cover dilanjutkan menyusun naskah dalam

bentuk Word setelah selesai kemudian disimpan ke dalam bentuk PDF.

Gambar 2. Tampilan materi LKPD

Gambar 3. Tampilan soal isian singkat

Gambar 4. Tampilan soal pilihan ganda

#### **4) Tahap Validasi**

Dalam penelitian ini instrumen untuk menilai validitas media adalah: (1) Angket Ahli Materi (2) Angket Ahli Mediai, (3) Angket Tanggapan Guru terhadap LKPD. (4) Angket kebutuhan siswa dan (5) angket tanggapan siswa terhadap LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet*. Adapun instrumen yang disusun adalah sebagai berikut:

LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* merupakan produk yang dikembangkan peneliti. Dalam penelitian ini validasi kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini dimulai dari penyusunan kisi-kisi angket validasi

kelayakan dan penyusunan angket. Hasil dari tahap ini adalah penilaian terhadap aspek media dan aspek materi terhadap kualitas yang ada pada produk berupa LKPD digital Interaktif.

Lembar penilaian LKPD oleh ahli media disesuaikan dan dimodifikasi berdasarkan kriteria media yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:107-113). Lembar validasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari ahli media tentang kualitas LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas IX/2 materi Teks Cerita Inspiratif. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan melalui kuisener menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rentang evaluasi validasi antara sangat layak, layak, cukup layak dan tidak layak, dengan cara memberi tanda ceklis (V) pada kolom yang tersedia dengan rating scale 1-4.

Lembar penilaian LKPD oleh ahli materi disesuaikan dan dimodifikasi berdasarkan teori kemanfaatan dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:71). Lembar validasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari ahli materi tentang kualitas isi/ materi LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas IX/2 materi Teks Cerita Inspiratif. Penilaian ,kritik, dan saran yang disampaikan melalui kuisisioner menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan

kualitas produk yaitu LKPD. Digital Interaktif *Liveworksheet* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rentang evaluasi validasi antara sangat layak, layak, cukup layak dan tidak layak, dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom yang tersedia dengan rating scale 1-4

#### **5) Revisi Desain**

Setelah dilakukan validasi, kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran dari hasil validasi oleh para ahli. Berbagai kritik dan saran akan ditampung, sehingga peneliti dapat memperbaiki produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, terdapat revisi yang harus diperbaiki oleh peneliti. Beberapa revisi tersebut adalah petunjuk pengerjaan dan identitas siswa pada bagian depan (cover) tidak terbaca dengan jelas (kabur) dan gambar pada cover link Youtube terlalu kecil

#### **6) Uji coba**

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji coba pada skala kecil yaitu 6 peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Miri, Sragen. Uji coba produk skala kecil bertujuan untuk mendapatkan saran, kritik, dan informasi sehingga LKPD dapat digunakan oleh peserta didik lebih baik. Hasil uji coba produk LKPD Digital Interaktif *liveworksheet* oleh pengguna dapat dilihat pada lampiran 7 yang menunjukkan jumlah skor 93. Uji coba produk oleh pengguna dilakukan sebanyak satu kali.

#### **Kelayakan LKPD**

Tahapan Validasi kelayakan produk LKPD dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui angket validasi media. Data yang dihasilkan dari angket tersebut berupa data kuantitatif skor hasil tanggapan dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang merupakan skor hasil validasi ahli. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang dituliskan oleh ahli materi ataupun ahli media setelah memberi tanggapan berupa skor angka (AN/VAL 01).

Data kuantitatif hasil validasi penilaian kelayakan oleh ahli materi menunjukkan jumlah skor 124 dengan prosentase ketercapaian 84,11% yang menunjukkan kriteria "Sangat layak". Validasi penilaian kelayakan oleh ahli media menunjukkan jumlah skor 32 dengan prosentase 80% yang menunjukkan kriteria "Layak" bisa dipakai tanpa revisi.

Persentase skor kelayakan tertinggi hasil validasi kelayakan ahli materi berada pada aspek kemutakhiran materi dan penggunaan bahasa. Aspek kemutakhiran materi memiliki 3 indikator memperoleh skor 12 dengan rata-rata 4,0 dengan persentase 100%. Aspek penggunaan bahasa yang memiliki 3 indikator memperoleh skor 12 dengan persentase 100%

Tanggapan ahli pada materi ini bahwa LKPD yang dikembangkan ini memiliki kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu, menggunakan gambar, diagram dan ilustrasi actual, serta menggunakan contoh kasus di dalam dan di luar Indonesia. Selain itu dilihat dari penggunaan bahasa LKPD ini menggunakan struktur kalimat dengan tepat, menggunakan kalimat

efektif dan menggunakan istilah yang baku.

Persentasi kelayakan terendah ditunjukkan oleh aspek penggunaan bahasa pada indikator pendukung penyajian, penyajian pembelajaran dan kelengkapan penyajian masing-masing memperoleh skor 6 dengan rata-rata 3,0 dengan persentase 75%.

Data kualitatif yang ditunjukkan pada saran yang dituliskan oleh validator ahli materi pada angket adalah Baik, dapat digunakan. Pada kesimpulan memilih pernyataan yang kedua yaitu Media Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif *Liveworksheet* ini layak digunakan dengan revisi pada dua hal yaitu: pertama petunjuk penggunaan dan identitas peserta didik diperjelas; kedua gambar cover agak diperbesar supaya lebih menarik.

Validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik yang kedua adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Hasil validasi dari ahli media diuraikan sebagai berikut. Persentasi skor kelayakan tertinggi hasil validasi kelayakan oleh ahli media berada pada aspek grafis. Aspek grafis ini memiliki 2 indikator memperoleh skor 7 dengan rata-rata 3,5 dengan persentase 87,5%. Tanggapan ahli media pada materi ini bahwa LKPD yang dikembangkan ini memiliki kelebihan pada aspek grafis pada indikator nomor 9. yaitu penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami dan indikator ke-10 yaitu kesesuaian pemilihan gambar dan animasi dengan materi yang disajikan.

Pencapaian kelayakan tertinggi dibawahnya adalah penilaian pada

aspek desain yang terdiri atas tujuh indikator ini memperoleh jumlah skor 22 dengan skor rata-rata 3,12, persentase ketercapaian 81,40%.

Persentasi skor kelayakan terendah hasil validasi kelayakan oleh ahli media berada pada aspek navigasi. Aspek ini hanya memiliki 1 indikator kemudahan memahami bahasa petunjuk memperoleh skor 3 dengan prosentase 75%.

Hasil validasi kedua ahli tersebut baik ahli materi maupun ahli media kemudian diakumulasikan. Persentasi skor tanggapan dari kedua ahli menunjukkan bahwa produk Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif *Liveworksheet* yang dikembangkan oleh peneliti ini mendapatkan angka yang tinggi yaitu 83,06% yang berarti mendapatkan kriteria sangat layak. Penilaian Kelayakan produk oleh Ahli materi dan ahli media berdasarkan rerata skor.

#### **Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet***

Untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang dikembangkan, LKPD ini diujicobakan kepada peserta didik. Ujicoba ini dilaksanakan dua kali yaitu pada kelompok kecil dan uji coba di lapangan. Dalam setiap uji coba diisikan angket tanggapan guru terhadap LKPD dan tanggapan siswa terhadap LKPD.

Tahapan pertama adalah tahapan uji coba kelompok yang dilaksanakan pada hari Sabtu 1 April 2023. Ujicoba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IX SMP Negeri 2 Miri. Uji coba ini diikuti oleh 6 siswa yang diambil secara acak tidak memperhatikan latar belakang

keluarga maupun kompetensinya. Pruduk yang diujicobakan adalah LKPD Digital interaktif *Liveworksheet* yang sudah divalidasi dan direvisi menurut rekomendasi ahli materi.

Selama pelaksanaan uji coba lembar kerja ini peneliti sekaligus sebagai observer yang bertugas mengamati bagaimana motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung terlihat anak antusias untuk menikmati sajian yang ditampilkan pada LKPD Digital Interaktif. Sementara siswa yang lain belajar dengan menggunakan LKPD Cetakan. Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan angket yang berisi permintaan tanggapan siswa terhadap LKPD Digital yang dikembangkan.

Pada uji coba kelompok ini peneliti mendapatkan hasil ujicoba berupa nilai kepraktisan berdasar hasil angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. Hasil penelitian ini berupa data kuantitatif skor angket dan hasil pengamatan serta data kualitatif berupa komentar dan saran dari guru sebagai praktisi uji coba.

Uji coba selanjutnya adalah ujicoba lapangan. Ujicoba ini berupa penggunaan produk Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif *Liveworksheet* pada pembelajaran yang dilaksanakan di ruang laboratorium Komputer dan diikuti oleh siswa kelas IX B SMP Negeri 2 Miri. Jumlah siswa kelas IX B terdiri 16 putra dan 10 putri. Guru dan siswa diberi angket penilaian kepraktisan berdasarkan hasil tanggapan guru terhadap pruduk LKPD melalui pengisian angket. Peneliti melakukan pengamatan pada siswa

untuk mendapatkan analisis kepraktisan LKPD berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap LKPD melalui isian angket tanggapan siswa terhadap Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet*.

Dari uji coba yang kedua peneliti mendapatkan hasil penilaian kepraktisan LKPD Digital interaktif *Liveworksheet* melalui tanggapan guru. Persentasi skor kepraktisan tertinggi hasil validasi kepraktisan oleh ahli guru berada pada pernyataan ke 3 dan ke 4, yang berbunyi "Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan media yang tepat" memperoleh skor rata-rata 4,0 dengan persentasi 100%; dan pernyataan yang berbunyi "Tidak adanya media dalam pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan bosan dalam mengikuti pembelajaran" memperoleh skor rata-rata 4,0 dengan persentasi 100%.

Persentasi kepraktisan terendah ditunjukkan pada pernyataan "Dalam menyampaikan materi "Menulis Teks Cerita Inspiratif" saya belum menggunakan media pembelajaran." memperoleh skor 4 dengan rata-rata 2,0 dengan persentase 50%. Ini berarti guru sudah menggunakan media pembelajaran selain LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet*.

Data kuantitatif hasil validasi penilaian kepraktisan oleh guru menunjukkan jumlah skor rata-rata 100 dengan prosentase ketercapaian 83,33% yang menunjukkan kriteria "Sangat Praktis", dengan demikian produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif *Liveworksheet* "praktis" dapat dipakai tanpa revisi.

Data kuantitatif hasil validasi penilaian kepraktisan berikutnya adalah data kuantitatif hasil validasi penilaian kepraktisan oleh siswa. Hasil validasi kepraktisan berupa tanggapan oleh siswa terhadap LKPD yang dikembangkan oleh peneliti dan digunakan oleh siswa. menunjukkan jumlah skor 238 dengan prosentase ketercapaian 76,28% yang menunjukkan kriteria "Praktis", dengan demikian produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif *Liveworksheet* "Praktis".

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada guru dan murid sebagai responden penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut, Rata-rata perolehan skor oleh guru 83,55%, Rata-rata perolehan skor dari angket tanggapan siswa memperoleh 76%, Rata-rata dari kedua angket tersebut 79,0%. Berdasarkan angka kepraktisan itu maka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Cerita Inspiratif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penilaian kepraktisan LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* secara akumulasi pada saat uji coba kelompok adalah 76,88% dan pada saat uji lapangan 76.6%. Data tersebut menunjukkan bahwa penilaian kepraktisan media saat uji coba lapangan menunjukkan kriteria praktis. Selain itu pada angket guru tidak terdapat saran revisi Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif. Ini berarti guru tidak merekomendasikan peneliti melakukan revisi atas produk

yang dikembangkan. Berdasar hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, maupun tanggapan guru dan peserta didik sebagai pengguna produk tersebut berarti bahwa LKPD Digital Interaktif *Liveworksheet* telah dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia untuk SMP.

Tahapan ini telah sampai pada akhir tahapan pengembangan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat kelayakan dan kepraktisannya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan.

#### **D. Kesimpulan**

Kelayakan produk yang divalidasi ahli materi menunjukkan rata-rata skor 3,01 dengan persentase ketercapaian 86,11% yang menunjukkan kriteria "Sangat Layak. Sedangkan oleh ahli media memberikan skor rata-rata 3,2 dengan persentase ketercapaian 80% yang menunjukkan kriteria "layak". Hasil rata-rata validasi produk dari kedua ahli memperoleh 83,05% sehingga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif *Liveworksheet* dinyatakan "Sangat layak".

Kepraktisan media dinilai dalam uji kelompok (6 siswa) dan dinilai oleh praktisi. Dari hasil tanggapan siswa yang mengikuti ujicoba didapatkan skor 218 dengan persentase 76,28 menunjukkan kriteria praktis. Sedangkan tanggapan guru selaku praktisi memperoleh skor 100 dengan persentase 83.33% menunjukkan kriteria "Sangat praktis"

Pada uji lapangan yang dilakukan di kelas IXB didapatkan skor

tanggapan siswa 1036 dengan persentase ketercapaian skor 76,6% (praktis) dan tanggapan siswa yang ditulis pada saran rata-rata menilai baik, maka produk Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif *Liveworksheet* dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, M. 2015. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.
- Apriani, F. N., Novaliyosi, N., & Jaenudin, J. (2021). PENGEMBANGAN Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan problem based learning terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 88.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Gazali. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di Sma Negeri 5 Kota Ternate. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 109–117.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wijayanto. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 628–638.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9.
- Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam. *Seminar Nasional Ilmu ...*, 3(2), 197.
- Robert, B., & Brown, E. B. (2004). *Pemberdayaan Era Digital*. 1, 1–14.
- Satria, M. H. Y. (2022). Kesiapan Guru Di Indonesia Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Yang Inovatif Pada Abad 21. *Kesiapan Guru Di Indonesia Dalam Menghadapai Tantangan Pembelajaran Yang Inovatif Pada Abad 21*, 1–12.
- Saverus. (2019). PEMANFAATAN HANDPHONE ANDROID SEBAGAI PENUNJANG BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SMK NEGERI 06 BENGKULU UTARA. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19.
- Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Veronica, N. (2022). Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 serta Biodiversitas Indonesia. *Books.Google.Com*, 77–89.
- Wanda. (2022). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan. *Jurnal Papeda*, 4(1), 56–65.

