

PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN *LIVEWORKSHEET* PADA MATERI ANALISIS TEKS IKLAN SISWA KELAS VIII

Fuza Anggriana¹, Rosmaini²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

¹fuzafuzianggriana@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop interactive student worksheets (LKPD) using the Liveworksheet platform for teaching advertisement text analysis to eighth-grade students. The research is grounded in several issues identified in classroom practice, including limited variation in existing worksheets, low student engagement, and the underutilization of digital technology in learning activities. This study employed a research and development (R&D) approach adapted from the Borg and Gall model, simplified into five stages: needs analysis, data collection, product design, validation, and revision. The subjects consisted of 32 students, one Indonesian language teacher, and two expert validators (material and media experts). Data were gathered through questionnaires, interviews, and validation sheets, and analyzed using qualitative and quantitative techniques with a Likert scale. The results indicate that the developed LKPD is categorized as highly feasible, achieving a validation score of 100% from the material expert and 95% from the media expert, with an overall average of 97.5%. The product demonstrates strong potential to enhance students' motivation, participation, and analytical skills in understanding advertisement texts through interactive and technology-based learning media.

Keywords: interactive LKPD, Liveworksheet, advertisement text analysis, R&D

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif dengan memanfaatkan platform *Liveworksheet* pada materi analisis teks iklan untuk siswa kelas VIII. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran, yaitu terbatasnya variasi latihan pada LKPD yang digunakan, rendahnya keterlibatan siswa, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang kondisinya menjadi lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan data, perancangan produk, validasi, dan revisi. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa, satu guru Bahasa Indonesia, serta dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan lembar validasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor validasi sebesar 100% dari ahli materi dan 95% dari ahli media, serta rata-rata keseluruhan mencapai 97,5%. Produk yang

dihasilkan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan analisis siswa dalam memahami teks iklan melalui pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif.

Kata kunci: LKPD interaktif, *Liveworksheet*, analisis teks iklan, R&D

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah menengah pertama memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan berbahasa peserta didik. Kemampuan tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam memahami berbagai jenis teks, termasuk teks iklan (Kosasih, 2018).

Teks iklan merupakan salah satu jenis teks yang memiliki karakteristik khas karena menggabungkan unsur informatif dan persuasif. Dalam pembelajaran, teks iklan tidak hanya dipahami sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi yang bertujuan memengaruhi sikap dan perilaku khalayak. Oleh karena itu, kegiatan analisis teks iklan tidak hanya menuntut kemampuan memahami isi teks secara literal, tetapi juga melibatkan kemampuan menginterpretasikan pesan, mengidentifikasi tujuan komunikasi,

serta mengevaluasi keefektifan penyampaian pesan yang disampaikan melalui berbagai unsur bahasa dan visual. Kemampuan tersebut menuntut peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis dalam mengkaji suatu teks.

Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional, khususnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang bersumber dari buku ajar. LKPD yang digunakan cenderung menyajikan latihan dalam bentuk soal tertulis dengan variasi yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan aktivitas pembelajaran lebih terfokus pada penyelesaian tugas daripada proses eksplorasi makna yang terkandung dalam teks. Akibatnya, peserta didik belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belum terdorong untuk

mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Keterbatasan variasi latihan dalam LKPD juga berdampak pada kurang optimalnya pengembangan kemampuan analisis peserta didik. Latihan yang monoton cenderung tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai aspek dalam teks iklan, seperti pesan tersirat, strategi persuasif, serta keefektifan penyampaian informasi. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang bersifat satu arah menjadikan peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi daripada sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa fungsi LKPD sebagai sarana untuk mengaktifkan peserta didik belum berjalan secara optimal.

Selain permasalahan pada aspek bahan terbuka, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga masih tergolong rendah. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan paket buku dan media presentasi sederhana, sehingga potensi teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal, perkembangan teknologi

digital memberikan peluang yang besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berfungsi membimbing peserta didik dalam memahami materi melalui aktivitas yang terstruktur (Munandar, 2025). LKPD yang dirancang secara interaktif memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara peserta didik dan media, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna (Siregar & Rosmaini, 2021). Oleh karena itu, pengembangan LKPD yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan platform digital *Liveworksheet*. Platform ini memungkinkan lembar kerja konvensional diubah menjadi lembar kerja digital yang interaktif dengan berbagai fitur, seperti pilihan ganda, isian singkat, pencocokan, serta umpan balik otomatis. Fitur-fitur tersebut memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan

materi pembelajaran serta memperoleh hasil secara instan setelah mengerjakan latihan. Penggunaan *Liveworksheet* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan variasi latihan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Fauzi et al., 2021).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih fokus pada mata pelajaran umum atau materi selain teks iklan. Penelitian yang secara khusus mengembangkan LKPD interaktif pada analisis materi teks iklan di tingkat SMP masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, terutama dalam konteks pengembangan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan kemampuan dengan analisis pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan LKPD interaktif berbantuan *Liveworksheet* pada

materi analisis teks iklan untuk peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan LKPD interaktif, menghasilkan produk LKPD yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang inovatif, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbantuan platform *Liveworksheet* pada materi analisis teks iklan. Model pengembangan mengacu pada Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi, dan revisi.

Tahap analisis potensi dan masalah dilakukan melalui observasi awal untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran, khususnya terkait keterbatasan LKPD konvensional, rendahnya variasi latihan, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi. Tahap pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan karakteristik bahan ajar yang diharapkan.

Tahap desain produk dilakukan dengan merancang LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* yang mengacu pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi analisis teks iklan. Produk disusun secara sistematis dengan memuat materi, contoh, dan latihan interaktif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif. Selanjutnya, tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan interaktivitas produk menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert.

Tahap revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator untuk menyempurnakan produk, terutama pada aspek

tampilan, kejelasan bahasa, dan kualitas interaktivitas.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 40 Medan dengan subjek 32 peserta didik kelas VIII-A, satu guru Bahasa Indonesia, serta dua validator ahli. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dari wawancara dan saran validator, serta data kuantitatif dari angket dan hasil validasi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan mengonversi skor skala Likert ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbantuan *Liveworksheet* pada materi analisis teks iklan untuk peserta didik kelas VIII SMP. Pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi, serta revisi.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran analisis teks iklan masih menghadapi beberapa kendala, terutama pada aspek variasi latihan, keterlibatan

peserta didik, serta pemanfaatan teknologi. LKPD yang digunakan sebelumnya cenderung bersumber dari buku terbuka dengan bentuk latihan yang terbatas dan terfokus pada penyelesaian soal. Kondisi ini menyebabkan peserta didik belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam proses analisis. Padahal, analisis teks iklan tidak hanya menuntut pemahaman isi, tetapi juga kemampuan menginterpretasikan pesan serta menganalisis keefektifan iklan (Gusfitri & Delfia, 2021).

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa fungsi LKPD sebagai sarana untuk mengaktifkan peserta didik belum optimal. Sebagaimana dikemukakan Prianto dan Harnoko (dalam Kosasih, 2023), LKPD seharusnya mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan membantu mereka mengembangkan pemahaman konsep. Selain itu, Munandar (2025) menegaskan bahwa LKPD harus dirancang sebagai alat bantu belajar yang memuat proses dan aktivitas terstruktur agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan betapa potensi pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran. Ketersediaan perangkat digital serta pengalaman peserta didik dalam menggunakan media daring menjadi faktor pendukung dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, menurut Yuniastuti dkk. (2021), mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan *LKPD* interaktif berbantuan *Liveworksheet* yang mengintegrasikan materi, contoh, dan latihan dalam satu media digital. Platform *Liveworksheet* memungkinkan lembar kerja konvensional diubah menjadi latihan interaktif yang dilengkapi dengan fitur umpan balik otomatis. Hal ini sejalan dengan pendapat Aprinastuti dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *Liveworksheet* dapat menghadirkan variasi latihan serta memanfaatkan elemen multimedia untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selain itu, Fitran dkk. (2025) menjelaskan bahwa bahan ajar interaktif mampu menciptakan interaksi antara peserta didik dan

media sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif.



Gambar 1 Proses Perancangan



Gambar 2 Pengaturan Interaktivitas LKPD pada Platform *Liveworksheet*

Produk yang dikembangkan memiliki struktur yang sistematis meliputi bagian awal, isi, dan akhir. Bagian awal memuat sampul, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan, bagian isi berisi materi serta aktivitas analisis yang disusun secara bertahap, sedangkan bagian akhir dilengkapi dengan daftar pustaka. Penyusunan ini sesuai dengan pendapat Daryanto dan Dwicahyono (dalam Izzah dkk., 2024) yang menyatakan bahwa LKPD harus memuat komponen pembelajaran yang lengkap dan terstruktur. Secara lebih luas, struktur dan interaktivitas

LKPD ini berimplikasi pada peningkatan kemandirian belajar serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengoptimalkan praktik pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 3 Tampilan Sampul LKPD



Gambar 4 Materi Teks Iklan



Gambar 5 Kegiatan Analisis Teks Iklan



Gambar 6 Daftar Pustaka

Kelayakan produk ditentukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, sedangkan penilaian ahli media meliputi aspek tampilan desain, penyajian media, dan interaktivitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memperoleh persentase 100% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan rata-rata 97,5% yang termasuk kategori sangat layak.

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan LKPD Interaktif

Aspek Penilaian	Score (%)	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Rata-Rata	97.5%	Sangat Layak

Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD telah memenuhi kriteria bahan ajar yang baik. Dari aspek materi, keselarasan

antara tujuan pembelajaran, materi, dan latihan menunjukkan bahwa LKPD disusun secara terstruktur dan mendukung pencapaian kompetensi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2023) yang menyatakan bahwa LKPD harus memuat keterpaduan antara tujuan, materi, dan aktivitas pembelajaran.

Dari aspek penyajian, struktur kegiatan yang sistematis dan petunjuk yang jelas memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2025) yang menyatakan bahwa LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas yang terarah.

Dari aspek media, penggunaan *Liveworksheet* memberikan kontribusi terhadap peningkatan interaktivitas pembelajaran. Peserta didik dapat melakukan latihan secara langsung dan memperoleh umpan balik otomatis, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuniastuti dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD interaktif berbantuan *Liveworksheet* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan analisis peserta didik. Integrasi antara materi, latihan, dan teknologi menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbantuan *Liveworksheet* pada materi analisis teks iklan telah berhasil menghasilkan bahan ajar yang layak dan relevan digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang sebelumnya masih didominasi oleh penggunaan LKPD konvensional dengan variasi latihan yang terbatas serta keterlibatan peserta didik yang belum optimal.

LKPD interaktif yang dikembangkan memiliki struktur yang sistematis serta memadukan materi,

contoh, dan latihan dalam satu media digital yang interaktif. Pemanfaatan platform *Liveworksheet* memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi serta memperoleh umpan balik secara otomatis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam bahan ajar dapat meningkatkan keterlibatan serta kemampuan analisis peserta didik dalam pembelajaran teks iklan.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 97,5%. Hal ini menandakan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, serta tampilan dan interaktivitas media pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar LKPD interaktif berbantuan *Liveworksheet* dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi analisis teks iklan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menguji keefektifan penggunaan LKPD ini

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih luas serta mengembangkan produk serupa pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinastuti, C., et al. (2023). *Special book for media tutorial ICT-based learning*. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Fauzi, A., et al. (2021). Penggunaan situs Liveworksheets untuk mengembangkan LKPD interaktif di sekolah dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240.
- Fitran, R., Muksin, S., & Soeprijanto, S. (2025). *Pengembangan e-learning Moodle: Fitur page*. Bekasi: CV Affinity Publisher.
- Gusfitri, M. L., & Delfia, E. (2021). *Buku panduan guru Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Izzah, D., Sholikhah, H. A., & Ansori, A. (2024). *Penulisan bahan ajar: Teori & implementasi*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Kosasih, E. (2018). *Jenis-jenis teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2023). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar, A. (2025). *Telaah bahan ajar*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siregar, Y. R., & Rosmaini, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks fabel siswa kelas VII SMP. *Kode: Jurnal Bahasa*, 10(3), 44–55.
- Yuniastuti, D., Miftakhuddin, M., & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoritis dan pedoman praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.