



## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan Liveworksheet pada Materi Teks Eksplanasi

Dessy Aryani<sup>1\*</sup>

Imam Suwardi W<sup>1</sup>

Priyanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jambi, Kota Jambi, Jambi, Indonesia

email: [dessyaryani950@gmail.com](mailto:dessyaryani950@gmail.com)

Received: 1 Juni 2022

Accepted: 21 September 2022

Published: 30 September 2022

doi: [10.22236/imajeri.v4i2.9184](https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.9184)



© 2022 Oleh authors. Lisensi Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Uhamka, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.  
(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses pengembangan LKPD interaktif menggunakan liveworksheet, kepraktisan LKPD interaktif, dan keefektifannya. Jenis penelitian berupa pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D yaitu pendefinisian (*define*), pengembangan (*design*), perancangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi. Dalam proses pengembangan 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 liveworksheet yang dikembangkan dapat digunakan menjadi bahan ajar pada materi teks eksplanasi pada jenjang SMP.

**Kata kunci:** Pengembangan LKPD interaktif; Teks eksplanasi; Liveworksheet

### Abstract

*This study aims to describe the process of developing interactive worksheets using live worksheets, the practicality of interactive worksheets, and their effectiveness. This type of research is in the form of development or Research and Development (R&D) with a 4-D model, namely definition, design, development and dissemination. The subjects in this study were students of class VIII SMP Negeri 17 Jambi City. In the development process, the final results of media validation and material validation were obtained with valid categories. LKPD development can be declared effective based on the difference in the N-gain scores on the initial test and the post-test on cognitive and psychomotor abilities. In the cognitive aspect, the N-gain value is 0.62 and the psychomotor aspect is the N-gain value is 0.69. Both fall into the medium category. Based on this, the developed live worksheet interactive worksheets can be used as teaching materials for explanatory text materials at the junior high school level.*

**Keywords:** Development of interactive LKPD; Explanatory text; Liveworksheets.



## PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar mengajar di Indonesia berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri tentang keputusan pembelajaran di masa pandemi Covid-19, mulai Januari 2022 sudah dapat melakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas dengan beberapa aturan seperti kapasitas peserta didik dan durasi pembelajaran berdasarkan vaksinasi dosis 2 yang dilakukan pendidik dan peserta didik (Prastiwi, 2022). Dengan adanya aturan tersebut kegiatan pembelajaran tatap muka belum bisa kembali seperti sebelumnya, masih terdapat pembagian sif untuk siswa yang datang ke sekolah dengan siswa yang harus belajar di rumah serta durasi mengajar yang dipersingkat.

Dalam hal ini, pendidik perlu mencukupi kebutuhan pembelajaran semua siswa dengan memikirkan metode pembelajaran, strategi, media serta sumber bahan ajar yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar pada peralihan PTM ini. Proses tersebut diupayakan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dibidang kognitif, psikomotorik sampai sikap yang dimiliki secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan yang diharapkan (Karwono & Mularsih, 2017).

Proses penyampaian materi oleh pendidik tidak jarang sulit dipahami oleh peserta didik (Hidayah et al., 2020). Pada kondisi seperti inilah pengembangan LKPD yang fleksibel dapat dijadikan inovasi bahan ajar yang menjanjikan pada masa pembelajaran *online* maupun *offline*. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik secara mandiri. Seiring berkembangnya teknologi, lembar kerja yang berupa lembaran yang dicetak, kini dapat dengan mudah dioperasikan secara daring atau *online* melalui perangkat teknologi laptop, gawai, serta komputer. Pernyataan Zahron & Yuliani (2021) bahwa e-LKPD dapat didukung dengan gambar dan video serta sistem yang dapat dibuat untuk mempermudah ketika memilih jawaban serta mengirim hasil jawaban, selain itu kemudahan mengakses e-LKPD dapat melalui laptop, PC, bahkan gawai. Oleh karena itu, LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* dapat digunakan secara digital sesuai dengan situasi pembelajaran. LKPD berisi ringkasan materi, tujuan, petunjuk atau langkah-langkah, dan soal.

Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 dijenjang SMP mempelajari beberapa jenis teks, salah satunya adalah teks eksplanasi. Teks eksplanasi bertujuan menjelaskan proses kejadian yang berhubungan dengan fenomena alam, sosial, ilmu budaya dan lain sebagainya (Andyani, 2016). Ketika pembelajaran teks eksplanasi pendidik dapat menampilkan beberapa bentuk teks eksplanasi, gambar suatu fenomena, serta video mengenai fenomena bencana alam agar memudahkan peserta didik dalam mengilustrasikan fenomena yang belum pernah dilihat atau dialami melalui gambar atau video.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 17 Kota Jambi pada pembelajaran teks eksplanasi banyak siswa mengalami kesulitan dalam menelaah dan menyajikan informasi pada teks eksplanasi yang didengar atau dibaca. Kurangnya pemahaman tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memahami rangkaian peristiwa yang dijelaskan, kurang mengetahui struktur teks eksplanasi, serta tidak dapat membedakan teks eksplanasi dengan teks lainnya. Diketahui juga bahwa di sekolah, penggunaan LKPD belum dijalankan secara optimal. Hal tersebut dikarenakan penggunaan buku paket dan LKS yang telah disediakan pemerintah dirasa sudah cukup. Dalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan LKPD sebagai penunjang kegiatan belajar. Terdapat beberapa guru yang menggunakan LKPD, namun media pengoperasiannya masih dengan kertas sehingga kurang efisien apabila digunakan dalam pembelajaran *online*. Dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kesulitan dalam mengilustrasikan kejadian yang belum pernah dialami atau dilihat secara langsung, sehingga E-LKPD yang disertai gambar akan menumbuhkan minat ketika belajar.



Selain itu, latihan soal yang terkandung dalam LKPD tersebut masih minim mengandung unsur berpikir kritis, karena kemampuan berpikir kritis tidak dilatih sedini mungkin. Peserta didik yang menguasai keterampilan berpikir kritis dapat meningkatkan hasil belajar secara kognitif, dengan menumbuhkan penggunaan ide-ide yang kritis, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang relevan, serta merumuskan masalah dengan jelas (Sari et. al., 2019). Berdasarkan pernyataan salah satu guru bahasa Indonesia, soal berpikir kritis umumnya banyak digunakan pada kelas unggul saja untuk kelas dengan siswa yang berkemampuan menengah masih jarang diterapkan.

Penelitian LKPD menggunakan *liveworksheet* pernah dilakukan Sholehah et. al. (2021) pada materi aritmatika sosial berbasis kontekstual menggunakan model pengembangan ASSURE dengan teknik pengambilan sampel *purposive* sampling. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbentuk cetak menjadi elektronik yang dapat diakses menggunakan *mobile phone* agar dapat memfasilitasi proses pembelajaran pada materi aritmatika sosial. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan E-LKPD dapat dinyatakan efektif dalam kegiatan pembelajaran, karena rata-rata perolehan nilai siswa dari empat pertemuan yaitu 77,81 dinyatakan tuntas diatas KKM, hanya ada 1 siswa yang tidak tuntas sehingga presentase ketuntasan siswa sebesar 95,8%.

Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih menekankan pada penggunaan LKPD interaktif berbantuan *liveworksheet* dengan melihat kelayakan serta respons peserta didik dari produk LKPD yang dikembangkan. LKPD ini juga bersifat fleksibel yang dapat digunakan pada pembelajaran daring maupun luring. Oleh sebab itu, adapun rumusan yang ditetapkan peneliti yakni bagaimana hasil pengembangan LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet*? Bagaimana kepraktisan dan keefektifan LKPD interaktif di kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi?

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model dari Thiagarajan et. al. dengan desain 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D. Terdapat empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), pengembangan (*design*), perancangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Trianto 2017). Tahap *define* dilakukan dengan melakukan beberapa analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. *Design* adalah tahapan merancang LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* pada materi teks eksplanasi dengan pertanyaan yang dapat melatih berpikir kritis. Peneliti dapat menyusun instrumen penelitian, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal draf LKPD, serta konsultasi kepada pembimbing. Tahap *develop* dilakukan untuk menghasilkan LKPD interaktif yang valid berdasarkan hasil penilaian validator ahli media, ahli materi, dan praktisi.

Kepraktisan LKPD interaktif ditinjau melalui angket respons peserta didik. Keefektifan ditinjau melalui nilai selisih N-gain tes awal dan tes akhir pada kemampuan kognitif serta psikomotorik. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara, validasi ahli media, ahli materi, lembar respons pendidik, dan lembar respons peserta didik. Teknik analisis data menggunakan skala likert dengan lima tingkatan penilaian. Pada tabel 1 disajikan skor dan kategori pada skala likert yakni sebagai berikut.



**Tabel 1.** Skala Likert

SKOR	KATEGORI
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Penilaian tersebut dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai persen} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Nilai persen untuk kategori valid dan layak dari perolehan skor dalam penelitian ini dinyatakan dalam tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Persentase Kelayakan

PRESENTASE (%)	KATEGORI
90-100	Sangat Valid/Layak
80-89	Valid/Layak
65-79	Cukup Valid/Layak
55-64	Kurang Valid/Layak
<54	Tidak Valid/Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tahapan model 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D. Berikut penjabaran dalam beberapa tahapan dari hasil penelitian.

### *Pendefinisian (Define)*

Tahap awal penelitian adalah pendefinisian yang terdapat lima uraian pokok mengenai analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran (Trianto, 2017). Peneliti melakukan observasi awal berupa wawancara kepada guru bahasa Indonesia kelas VIII. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan sekolah, materi, karakteristik siswa, dan lingkungan sekolah untuk melakukan pengembangan LKPD interaktif. Guru bahasa Indonesia menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran teks eksplanasi belum pernah mengembangkan LKPD hanya memanfaatkan LKS dan buku paket bahasa Indonesia saja. Menurut pernyataan beliau siswa mengalami kesulitan dalam menelaah dan menyajikan informasi dalam teks eksplanasi karena kesulitan dalam mengilustrasikan sebuah fenomena yang belum pernah dialami atau dilihat. Peneliti mengembangkan LKPD disertai dengan media gambar sebagai salah satu cara memperlihatkan ilustrasi atau proyeksi dari sebuah kejadian sebenarnya. Fitriana (2017) media gambar dapat digunakan pendidik sebagai proyeksi dari kejadian atau sebagai ilustrasi ukuran benda yang sebenarnya, agar siswa memperoleh gambaran dari apa yang sedang disampaikan sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa memperoleh hasil yang maksimal



Selain itu, informasi mengenai karakteristik peserta didik penting dilakukan agar dapat dengan mudah menyusun materi, metode, serta media pembelajaran (Karimah *et. al.*, 2014). Kelas VIII E bukan merupakan kelas dengan tingkat kemampuan di atas rata-rata jika dibandingkan dengan kelas unggul sehingga memerlukan beberapa media belajar lain sebagai penunjang. Akan tetapi, jika dibandingkan dengan kelas lain dari hasil ujian harian sekitar 60% mencapai KKM dengan penetapan nilai 70. Siswa kelas VIII E dalam pembelajaran teks eksplanasi cenderung lebih bersemangat apabila ditampilkan video atau gambar mengenai sebuah fenomena yang berkaitan dengan teks yang akan dicontohkan.

Peneliti merumuskan konsep dengan mengacu pada kompetensi dasar 3.10 menelaah teks eksplanasi yang diperdengarkan atau dibaca dan 4.10 menyajikan informasi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan. Selain itu, peneliti juga menganalisis materi struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi yang kemudian dijadikan sebagai materi ajar. Dalam LKPD disajikan empat soal dengan indikator tingkat berpikir kritis yang berbeda, seperti C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C4 (menemukan), dan C6 (mencipta/membuat). Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat mencapai hasil belajar pada materi teks eksplanasi, siswa dapat memahami materi, meningkatkan berpikir kritis siswa, serta peserta didik berminat belajar hal baru dengan mengoperasikan situs *liveworksheet*.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan minat serta pengetahuan mengenai teks eksplanasi, guru perlu mengembangkan sebuah LKPD interaktif yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis dengan menampilkan ilustrasi gambar mengenai bencana alam atau sebuah fenomena.

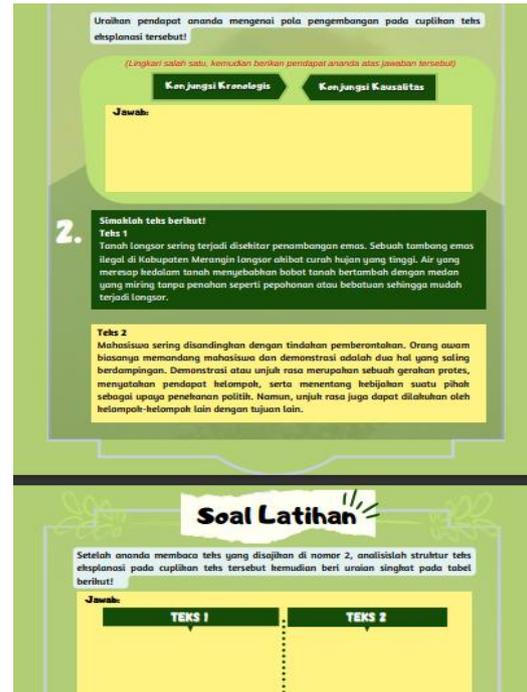
### ***Perancangan (Design)***

Tahap *design* LKPD interaktif pada materi teks eksplanasi dirancang dengan menyusun materi kemudian membuat soal yang mengandung pertanyaan berpikir kritis. Setelah melakukan penyusunan, peneliti mulai pada tahap desain LKPD dengan menggunakan Canva. Peneliti juga menambahkan gambar untuk membantu mengilustrasikan fenomena bencana alam. Tahap *design* selesai, selanjutnya dokumen dapat disimpan dalam bentuk PDF lalu dapat langsung masuk pada tahap penerapan di *liveworksheet* agar nantinya dapat mudah dibagikan, mengisi jawaban, serta mengirim jawaban.

*Liveworksheet* menjadikan LKPD yang fleksibel dan mudah dioperasikan menggunakan gawai masing-masing siswa, baik dengan bimbingan ataupun tanpa bimbingan. Situs ini menjadikan LKPD yang biasanya dicetak atau berupa format dokumen, pdf, jpg, atau PNG menjadi latihan *online* yang interaktif (Andriyani *et al.*, 2020). Materi yang dikembangkan dalam LKPD yakni teks eksplanasi pada kelas VIII. Format dibuat semenarik mungkin untuk siswa kelas VIII SMP dengan memperhatikan pemilihan warna, bentuk serta ukuran tulisan yang disesuaikan. Materi teks eksplanasi dipilih dengan mempertimbangkan kesulitan siswa ketika memahami materi tersebut baik dalam mendata informasi atau tentang struktur dan kaidah kebahasaan. Desain produk LKPD interaktif yang dihasilkan yakni sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Materi LKPD



Gambar 2. Desain Soal LKPD

### *Pengembangan (Develop)*

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang direvisi dan diujicobakan berdasarkan hasil masukan dari ahli (Trianto, 2017). Berikut beberapa tahapan dalam tahap pengembangan.

#### *1. Hasil Validasi Media*

Validitas media dilakukan sebanyak dua kali. Kelayakan sebuah produk LKPD menurut (Rohaeti *et al.*, 2009) dapat dilihat dari tiga aspek yakni didakti, konstruksi, dan teknis. Pada validasi tahap pertama ada beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan saran perbaikan dari validator media yakni penggantian “nomor absen” menjadi “nomor siswa”. Perlu diperhatikan dalam penggunaan contoh teks yang terlalu panjang karena siswa akan susah memahami. Untuk perolehan penilaian tahap pertama dan kedua akan dijabarkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Validasi Media

ASPEK	VALIDASI TAHAP KE-	
	01	02
Didakti	60,00	75,00
Konstruksi	80,00	83,30
Teknisi	77,50	87,50
<b>RATA-RATA</b>	<b>72,50</b>	<b>81,93</b>

Pada tabel 3 dipaparkan hasil tahap pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 72,5% dengan kategori cukup valid sehingga hasil validasi layak diuji coba dengan revisi. Tahap kedua



memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,93% dengan kategori valid dan layak diuji coba tanpa revisi.

## 2. Hasil Validasi Materi

Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan beberapa saran perbaikan dari pihak validator. Kelayakan sebuah materi ditentukan berdasarkan aspek materi (isi), penyajian (*layout*), bahasa, dan grafik (BNSP, 2012). Peneliti mengembangkan LKPD interaktif dengan menentukan teks eksplanasi sebagai materi yang dikembangkan serta soal yang dibuat dapat melatih siswa dalam berpikir kritis. Pada tahap pertama ditemukan saran perbaikan berupa penggunaan PUEBI, persingkat contoh, sesuaikan dengan indikator berpikir kritis, dan materi dan soal sesuaikan dengan indikator pencapaian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Validasi Materi

ASPEK	VALIDASI TAHAP KE-	
	01	02
Materi (Isi)	72,50	85,00
Penyajian ( <i>Layout</i> )	75,00	85,00
Bahasa	73,30	80,00
Grafis	90,00	90,00
<b>RATA-RATA</b>	<b>77,70</b>	<b>85,00</b>

Pada tabel 4 dijabarkan bahwa tahap kelayakan materi LKPD memperoleh persentase sebesar 77,70% dengan kategori cukup valid. Hasil validasi dinyatakan layak diuji coba dengan revisi. Kemudian dilakukanlah tahap validasi kedua tanpa ada saran perbaikan dengan persentase kelayakan sebesar 85% dengan kategori valid serta bisa dilakukan uji coba tanpa revisi.

## 3. Hasil Validasi Praktisi

Tahap validasi praktisi dilakukan untuk mengetahui penilaian guru bahasa Indonesia dari LKPD interaktif yang dikembangkan peneliti. Validasi praktisi dilakukan satu kali oleh Ibu Juniatur T., S. Pd selaku guru bahasa Indonesia kelas VIII E di SMP N 17 Kota Jambi. Validasi ini dilihat dari aspek kemudahan memperoleh persentase sebesar, tulisan (teks), materi, tampilan, dan manfaat (Zarobi, 2020). Terdapat saran dari guru ketika nanti peneliti memulai mulai tahap uji coba yakni diharapkan peneliti dapat menjelaskan bagaimana pengoperasiannya serta menjelaskan materi secara singkat.

Proses penilaian pada validasi praktisi ditinjau dari beberapa aspek, yakni aspek kemudahan memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,00% dengan kategori valid, tulisan (teks) dengan persentase 76,00% kategori cukup valid, materi rata-rata perolehan sebesar 84,00% dengan kategori valid, aspek tampilan sebesar 85,00% dengan kategori valid, dan manfaat memperoleh rata-rata 85,00% kategori valid. Berdasarkan penghitungan rata-rata dari keseluruhan aspek, diperoleh jumlah kelayakan praktisi dengan persentase sebesar 82,00% masuk dalam kategori valid dan layak.

## 4. Uji Coba Satu-satu

Peneliti melakukan uji coba produk LKPD interaktif yang telah disetujui oleh tim validator. Tahap uji coba satu-satu dilakukan kepada 3 orang peserta didik dengan kriteria yang berbeda untuk mengetahui respons peserta didik terhadap produk hasil kembangan peneliti. Pemilihan 3 orang peserta didik tidak dilakukan berdasarkan analisis peneliti saja, namun juga berdasarkan saran dari



guru bahasa Indonesia yang jauh lebih memahami karakter serta kemampuan peserta didik yang diampunya. Angket respons peserta didik dilihat dari aspek desain pembelajaran, operasional, dan komunikasi verbal (Rasuh, 2021).

**Tabel 5.** Validasi Praktisi

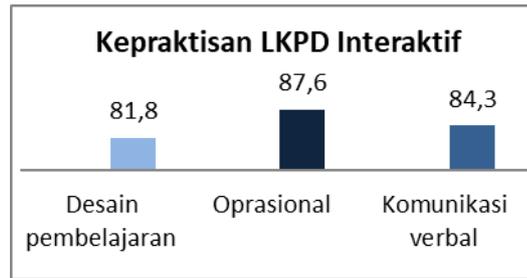
ASPEK	KODE INSTRUMEN SISWA			RATA- RATA
	01	02	03	
Desain Pembelajaran	90,00	85,00	90,00	88,30
Operasional	90,00	95,00	85,00	90,00
Komunikasi Verbal	95,00	100,00	100,00	98,00
<b>RATA-RATA</b>	<b>91,66</b>	<b>93,33</b>	<b>91,66</b>	<b>92,21</b>

Berdasarkan tabel 5 dijabarkan tahap tahap uji coba satu-satu diperoleh hasil rata-rata persentase pada aspek kelayakan desain pembelajaran sebesar 91,66% termasuk kategori sangat layak, aspek operasional sebesar 93,33% termasuk kategori sangat layak, dan aspek komunikasi verbal sebesar 91,88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan rata-rata keseluruhan aspek diperoleh jumlah sebesar 92,21% termasuk kategori sangat layak.

### 5. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas melibatkan 25 orang siswa di kelas VIII E dengan menguji tes awal, tes akhir, dan respons peserta didik terhadap LKPD interaktif *liveworksheet*. Tes awal atau pretes diambil dari hasil siswa mengerjakan beberapa soal di LKS berdasarkan pengetahuan kognitif dan psikomotorik. Peneliti mengambil soal pada LKS karena dapat dijadikan pembandingan dalam keefektifan antara LKS dan LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* yang dikembangkan. Hasil tes awal dengan hasil tes akhir mengalami peningkatan dari segi kemampuan kognitif maupun psikomotorik, adapun beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai.

Kepraktisan diperoleh melalui instrumen angket respons 25 peserta didik pada uji coba terbatas. Hal tersebut sejalan menurut pendapat (Irsalina & Dwiningsih, 2018) bahwa nilai kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil respons peserta didik ketika aktivitas uji coba terbatas dilakukan. Skor yang diperoleh berdasarkan aspek desain pembelajaran, operasional, dan komunikasi verbal. Rincian nilai yang diperoleh pada skor kepraktisan yakni dari angket respons peserta didik pada aspek kelayakan desain pembelajaran rata-rata persentasenya sebesar 81,80% tergolong kategori layak. Aspek kelayakan operasional rata-rata persentasenya sebesar 87,60% termasuk kategori layak. Aspek kelayakan komunikasi verbal rata-rata persentasenya sebesar 84,30% tergolong dalam kategori layak. Kemudian diperoleh rata-rata keseluruhan dari nilai yaitu 86,13% termasuk kategori layak.



**Gambar 3.** Diagram Kepraktisan

Hasil keefektifan dilihat berdasarkan selisih nilai N-gain dari nilai tes awal dan tes akhir dari kognitif serta psikomotorik. Zarobi (2020) berpendapat bahwa nilai keefektifan dapat diperkuat dengan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara LKPD yang dikembangkan dengan LKS yang biasa digunakan sekolah. Oleh karena itu, pendidik menyajikan soal tes awal berdasarkan LKS yang digunakan di kelas agar dapat dilihat perbandingan antara keduanya.

**Tabel 6.** Hasil Keefektifan Selisih N-gain

ASPEK	N-GAIN	KATEGORI
Kognitif	0,62	Sedang
Psikomotorik	0,69	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* pada materi teks eksplanasi dengan pertanyaan berpikir kritis mengalami peningkatan antara tes awal dan tes akhir. Selain itu, dapat dilihat bahwa nilai N-gain pada aspek kognitif dan psikomotorik mencapai 0,6 termasuk dalam kategori sedang. Ramadhani (2022) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa tidak bisa meningkat secara drastis dalam satu kali latihan, perlu dilakukan berulang agar kemampuan tersebut meningkat semakin lebih baik. Meskipun tidak termasuk kategori tinggi, LKPD interaktif *liveworksheet* dapat dinyatakan efektif dan layak. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Herawati & Hartono, 2016) yang memperoleh N-gain sebesar 0,5 termasuk dalam kategori sedang dengan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan pernyataan tersebut, LKPD interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan efektif dan layak dijadikan bahan ajar pada materi teks eksplanasi pada jenjang SMP. LKPD interaktif pada materi teks eksplanasi dapat dikembangkan dengan materi yang berbeda. Penelitian ini dapat disempurnakan oleh peneliti lain dengan melanjutkan tahap pengembangan sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*) agar memperoleh hasil yang lebih maksimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian proses pengembangan dan pembahasan menggunakan model 4-D. LKPD interaktif dilakukan ini dapat dinyatakan valid dan praktis. Kepraktisan dinilai dari skor rata-rata respons peserta didik sebesar 86,13% dengan kategori layak. Keefektifan diukur dari selisih N-gain nilai tes awal dan tes akhir dari nilai kognitif diperoleh skor 0,62 dengan kategori sedang, kemudian nilai psikomotorik diperoleh skor 0,69 dengan kategori sedang. LKPD interaktif layak digunakan sebagai inovasi bahan ajar yang bersifat fleksibel karena dapat digunakan secara daring maupun luring. Peserta didik juga dapat menjadikan LKPD interaktif ini sebagai bahan ajar mandiri. Dengan demikian, pengembangan LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* pada materi teks



eksplanasi kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi, layak dijadikan sebagai bahan ajar pada jenjang SMP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Lkpd Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Va SD Negeri Nogopuro.
- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujiyanto, Y. (2017). Peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi dengan menggunakan media audiovisual pada siswa sekolah menengah pertama. *Basastra*, 4(2), 161-174.
- BSNP. 2012. Diskripsi Item Kefrafikan. Jakarta: BSNP.
- Herawati, E. P., Gulo, F., & Hartono, H. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 3(2), 168-178.
- Hidayah, A. N., Winingsih, P. H., & Amalia, A. F. (2020). Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Fisika Dengan 3d Pageflip Berbasis Problem Based Learning pada Pokok Bahasan Kesetimbangan dan Dinamika Rotasi. *COMPTON: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(2), 36-43.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Analisis kepraktisan pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berorientasi blended learning pada materi asam basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 171-182.
- Karimah, R. F., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1).
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Prastiwi, Mahar. (2021, Desember 24). SKB 4 Menteri Terbaru, Januari 2022 Satuan Pendidikan Wajib Gelar PTM. [kompas.com]. Diakses dari <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/24/083431371/skb-4-menteri-terbaru-januari-2022-satuan-pendidikan-wajib-gelar-ptm?page=all>.
- Ramadhani, W. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Penyaangga. Skripsi. Jambi: Pendidikan Kimia, UNJA.
- Rasuh, T. N. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Topik Hidrolisis Garam untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. Skripsi. Universitas Sananta Dharma Yogyakarta.
- Rohaeti, E., Widjajanti, E.LFX., & Padmaningrum, R.T. (2009). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) mata pelajaran sains kimia untuk SMP. *Inovasi Pendidikan*, 10(1), pp.1-11.
- Sari, K., Sujarwanta, A., & Sutanto, H. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Biologi Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Ekosistem MTs Kelas VII. *JURNAL LENTERA PENDIDIKAN PUSAT PENELITIAN LPPM UM METRO*, 4(1), 63-72.
- Sholehah, F., Sunarto, S., & Gazali, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta.



- Trianto. (2017). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zahron, D. A., & Yuliani. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis literasi sains untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *BioEdu*, 10(3), 605-616.
- Zarobi. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Menulis Teks Eksposisi di Kelas VIII A SMP Negeri 15 Muaro Jambi. SKRIPSI. Universitas Jambi.