

Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets pada Kemampuan Menulis Teks Iklan Siswa SMP

Safira Eka Kurnia, Gallant Karunia Assidik*

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A. Yani, Sukoharjo, Jawa Tengah, 57162, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: gka215@ums.ac.id

doi: 10.17977/um065.v5.i4.2025.6

Riwayat artikel

Diajukan: 25 Maret 2025

Direvisi: 5 April 2025

Diterima: 6 April 2025

Diterbitkan: 8 April 2025

Kata kunci

E-LKPD

Keterampilan menulis

Liveworksheets

Pengembangan

Teks iklan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Liveworksheets guna meningkatkan kemampuan menulis teks iklan siswa SMP. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan yang diterapkan bersifat kombinasi, yakni kualitatif dan kuantitatif, dengan subjek penelitian berupa siswa kelas VIII A SMPN 5 Blora. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar E-LKPD yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa SMP. Produk E-LKPD didesain menggunakan aplikasi Canva dan bisa diakses melalui berbagai perangkat yang dimiliki siswa. E-LKPD Liveworksheets berisi PPT pembelajaran teks iklan, video pembelajaran, serta contoh iklan kebudayaan Blora. Hasil validasi tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta uji coba lapangan kelayakan produk menunjukkan produk E-LKPD berbasis Liveworksheets pada kemampuan menulis teks iklan siswa SMPN 5 Blora dikategorikan "layak". E-LKPD Liveworksheets yang dikembangkan dipadukan dengan media aplikasi Canva yang digunakan siswa untuk membuat iklan dengan tema kebudayaan Blora. Siswa terlihat begitu aktif dan antusias dalam pembelajaran teks iklan dengan menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan sebelum dan sesudah diterapkan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Peningkatan terjadi dari sebelum dan sesudah diterapkan E-LKPD berbasis Liveworksheets yaitu sebesar 45,16%.

1. Pendahuluan

Keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah sangat diperlukan, karena untuk menguasai berbahasa Indonesia yang baik dan benar harus memiliki empat keterampilan dalam berbahasa Indonesia. Dari keempat keterampilan tersebut yang paling utama adalah keterampilan menulis (Cahyaningsih & Karunia Assidik, 2021). Dalam proses belajar siswa, keterampilan menulis adalah elemen yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan (Wiguna et al., 2020). Keterampilan menulis mengacu pada kemampuan penyampaian dan mengkomunikasikan gagasan baik secara tertulis maupun lisan. Salah satu alasan keterampilan menulis merupakan kemampuan yang penting bagi siswa karena melibatkan penyiapan ide baik dalam bentuk tertulis maupun lisan (Suprayogi et al., 2021). Keterampilan berbahasa yang paling sulit ialah keterampilan menulis, karena menghasilkan produk berupa tulisan (Halijah, 2020). Pembelajaran literasi di Indonesia tergolong masih rendah, karena kurangnya kesadaran sekolah dalam meningkatkan bahan untuk literasi serta kurangnya kemampuan sumber daya dalam media dan teknologi (Suwandi, Nugraheni, Farida, 2025).

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis yaitu diterapkannya kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan pendekatan kurikulum yang menekankan pada beragamnya pembelajaran di dalam kurikulum (Hidayah et al., 2024). Kurikulum ini telah diterapkan di SMPN 5 Blora. Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan kepada siswa SMP dalam kurikulum merdeka adalah teks iklan.

Teks iklan memiliki urgensi yang besar dalam pembelajaran siswa SMP, karena digunakan untuk berkomunikasi dengan audiens dan bertujuan untuk memengaruhi, meyakinkan, menginformasikan, melarang, membujuk, dan menarik perhatian (Wiratama & Dewi, 2023). Teks iklan adalah teks yang dirancang untuk menarik perhatian pembaca terhadap pesan, biasanya terkait dengan produk, layanan, atau ide tertentu (Nurjaman & Najla, 2022). Iklan merupakan media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, baik dalam bentuk produk, layanan, atau berita lainnya, yang bersifat persuasif, dengan tujuan untuk menarik perhatian dan mempengaruhi audiens agar melakukan tindakan tertentu (Maemunah et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran, seperti materi teks iklan, slogan, serta poster dalam sektor pendidikan,

perlu dilengkapi dengan elemen visual tambahan yang mendukung teori-teori dari para ahli (Mira Bella et al., 2021).

Teks Iklan menyajikan ujaran yang dikemas dengan cara menarik dan unik, serta disampaikan secara tidak langsung (Dewanti & Assidik, 2024). Dengan teks iklan siswa memperoleh pemahaman penting mengenai berbagai konsep penting dalam dunia pemasaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, siswa kelas VIII SMPN 5 Blora membutuhkan bimbingan dan motivasi dalam pembelajaran teks iklan, karena banyak yang belum memahami materi dan memperoleh nilai di bawah KKM. Dari 31 siswa, hanya 9 yang lulus, yakni 29%, sementara sebanyak 22 siswa atau 71% tidak lulus KKM yang sebesar 72. Kondisi ini dapat memengaruhi kualitas pendidikan, disebabkan oleh materi iklan yang kurang menarik, gambar yang tidak jelas, struktur dan kaidah bahasa yang kurang jelas, serta penyajian iklan yang tidak interaktif.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks iklan diperlukan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar adalah materi ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur (M. Susilawati et al., 2023). Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis, dapat berupa bahan cetak maupun elektronik (Hasjim et al., 2023). Kurangnya daya tarik bahan ajar menjadi salah satu penyebab siswa kesulitan memahami materi teks iklan. Diperlukan E-LKPD sebagai sarana untuk menarik minat siswa. Sebagai guru, penting untuk memilih media dan bahan ajar yang bervariasi agar pembelajaran teks iklan lebih menarik dan tidak monoton. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan bereksplorasi, guru dapat membantu mengembangkan potensi mereka secara optimal (Mauluvista & Assidik, 2023). Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan bahan ajar yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa, agar mereka lebih tertarik dalam mempelajari teks iklan.

Salah satu bahan ajar untuk meningkatkan minat pembelajaran dan daya tarik siswa dapat menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets yang dilengkapi dengan modul ajar yang efektif merupakan salah satu bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran teks iklan. E-LKPD adalah sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang dirancang dengan tampilan interaktif (Yuly Suryandari, Aan Hendrayan, 2023). LKPD elektronik dapat diakses di mana pun, kapan pun melalui laptop/PC atau gadget (Yuzan & Jahro, 2022). E-LKPD berisi materi pembelajaran, video pembelajaran, rangkuman, serta petunjuk pengerjaan tugas yang harus dikerjakan siswa sesuai dengan capaian pembelajaran.

Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets telah dilakukan oleh (Avianti et al., 2023), pada penelitian yang telah dilakukan menghasilkan E-LKPD yang disusun valid untuk meningkatkan *argumentation skills* siswa baik valid isi maupun valid konstruk. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan (Savira et al., 2023) E-LKPD dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran melalui daya ingat dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. (Triyani et al., 2024) juga pernah melakukan penelitian yang sama yang menghasilkan E-LKPD matematika berbasis Liveworksheet untuk siswa SMP dapat dianggap berhasil apabila dilihat dari segi kelayakan dan kepraktisannya dalam mendukung pembelajaran yang bersifat diferensiasi.

Liveworksheets merupakan aplikasi E-LKPD gratis yang dapat diakses melalui Google, menarik, dan mudah digunakan. Menurut Firtsanianta dan Khofifah (2022) aplikasi Liveworksheets memungkinkan guru membuat E-LKPD dengan mengubah lembar kerja tradisional (PDF, PNG, DOC, JPG) menjadi latihan online interaktif yang dilengkapi dengan fitur koreksi otomatis. Dalam pembuatan lembar kerja, guru dapat menyertakan teks, video, animasi, tautan, audio, serta berbagai jenis soal seperti isian singkat dan pilihan ganda (Ramdani et al., 2022). Siswa banyak mendapat manfaat dari aplikasi ini. Misalnya, dalam pembelajaran teks iklan, E-LKPD dengan pemanfaatan situs Liveworksheets dapat menyajikan berbagai contoh teks iklan dari berbagai bahan, mulai dari cetak hingga digital, serta memberikan latihan-latihan interaktif untuk memahami struktur dan bahasa yang digunakan dalam teks iklan tersebut. Siswa juga dapat memanfaatkan E-LKPD yang lebih kreatif dan inovatif, untuk mengerjakan tugas-tugas berbasis proyek yang diberikan oleh gurunya. Sehingga hal ini akan memupuk daya kreativitas anak, berpikir kritis, dengan rasa tanggung jawab siswa.

Oleh sebab itu, judul penelitian dan pengembangan "Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Iklan Siswa SMP." diambil karena untuk mengatasi permasalahan pembelajaran materi teks iklan. Liveworksheets tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien dan mudah, namun Liveworksheets juga menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan kreatif. Pengembangan E-LKPD ini diharapkan memberikan perubahan positif yang signifikan pada pembelajaran teks iklan siswa SMP.

2. Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tujuan menghasilkan produk yang efektif. Pada penelitian dan pengembangan yang

dilakukan langkah terakhir adalah mengevaluasi dan merevisi hasil dari uji coba produk (Aslami et al., 2021). Prosesnya dimulai dengan analisis kebutuhan untuk memahami apa yang diperlukan, dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk, dan diakhiri dengan uji coba untuk memastikan kualitas dan keberhasilannya (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Pengembangan dapat diartikan sebagai pola pertumbuhan dan perubahan secara perlahan/bertahap (Thaba et al., 2021). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan secara bertanggung jawab untuk merancang atau menciptakan produk baru menurut (Susilawati et al., 2021). Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada agar sesuai dengan kebutuhan dan lebih efisien (Danar et al., 2022). Kegiatan penelitian dan pengembangan meliputi penelitian, desain, produksi, dan pengujian (Sugiyono, 2022). Pada penelitian dan pengembangan ini juga dilakukan wawancara semi terstruktur untuk mendapatkan informasi lebih akurat, yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Wawancara ini melibatkan 2 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Blora dengan subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VIII A.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kombinasi (kualitatif dan kuantitatif). Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk. Berikut ini adalah tahapan dalam model ADDIE.

Tabel 1. Langkah-langkah Model ADDIE

| Langkah-langkah | Keterangan |
|-------------------------------------|---|
| <i>Analysis</i> /analisis | Mengidentifikasi kebutuhan masalah atau kebutuhan siswa serta melakukan analisis terkait kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan produk E-LKPD berbasis Liveworksheets. |
| <i>Design</i> /perencanaan | Perancangan konsep E-LKPD berdasarkan hasil analisis di tahap pertama mencakup pengumpulan referensi yang dapat dijadikan ide untuk mengembangkan produk. |
| <i>Development</i> /pengembangan | Proses validasi produk yang dikembangkan oleh validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran. |
| <i>Implementation</i> /implementasi | Mengimplementasikan E-LKPD berbasis Liveworksheets di kelas dengan melibatkan siswa kelas VIII A SMPN 5 Blora. |
| <i>Evaluation</i> /evaluasi | Menilai secara menyeluruh apakah produk E-LKPD berbasis Liveworksheets pada pembelajaran teks iklan yang dikembangkan sudah sesuai dengan harapan awal atau tidak. |

Dalam analisis data kuantitatif dari uji kelayakan produk, peneliti menggunakan skala Likert sebagai acuan untuk mengukur tingkat persetujuan atau penilaian responden terhadap produk yang diuji (Mustaghfaroh et al., 2021). Persentase uji kelayakan produk menggunakan rumus seperti berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

P: persentase

F: frekuensi atau total skor yang diperoleh

N: jumlah skor maksimal

Sedangkan penelitian dan pengembangan dianggap berhasil jika nilai keterampilan menulis teks iklan meningkat setelah penelitian sesuai dengan KKM SMPN 5 Blora yaitu 72. Kriteria keberhasilan keterampilan menulis teks iklan ditentukan berdasarkan rentang nilai sebagai berikut, 0-20 tergolong "sangat kurang," 21-40 tergolong "kurang," 41-60 tergolong "cukup," 61-80 tergolong "baik," dan 81-100 tergolong "sangat baik."

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD yang berbasis Liveworksheets pada kemampuan menulis teks iklan siswa SMP. Produk ini dikembangkan dengan berdasarkan elemen dan capaian pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran menulis teks iklan kelas VIII SMP. Tujuan pengembangan produk ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran, khususnya pada materi teks iklan, serta memperkenalkan mereka pada pengetahuan baru mengenai teknologi. Sedangkan bagi guru bertujuan untuk menambah wawasan dalam pembelajaran teks iklan memanfaatkan teknologi digital pada siswa dan juga mengetahui cara yang efektif dalam pembelajaran teks iklan.

3.1. Tahapan Pengembangan E-LKPD

Dalam mengembangkan produk ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk desain awal, yang kemudian dikembangkan dengan Liveworksheets. Pada Liveworksheets, materi pembelajaran berupa PPT dan video disertakan. Berikut adalah tahapan pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets pada pembelajaran teks iklan menggunakan model ADDIE.

3.1.1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama *Analyze* (analisis) merupakan tahapan untuk menganalisis kebutuhan siswa serta kurikulum yang diterapkan pada SMPN 5 Blora. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan guru konsultasi dengan guru dan siswa untuk menunjang komponen yang diperlukan pada E-LKPD. Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran guru memberikan materi teks iklan secara lisan dan menulis di papan tulis, serta belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran teks iklan bahasa Indonesia.

Kondisi awal siswa SMPN 5 Blora menunjukkan minat dan motivasi yang rendah dalam menulis teks iklan. Hal ini tercermin dari kurangnya pemahaman materi, rendahnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran, dan minimnya partisipasi aktif siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran teks iklan bagi siswa dianggap kurang menarik dan kurang menyenangkan. Berikut adalah temuan hasil tes kondisi awal.

Tabel 2. Nilai Kondisi Awal

| No | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase |
|----|---------------|-----------|------------|
| 1 | 0-20 | 7 | 22,5% |
| 2 | 21-40 | 7 | 22,5% |
| 3 | 41-60 | 8 | 25,8% |
| 4 | 61-80 | 5 | 16,12% |
| 5 | 81-100 | 4 | 12,9% |
| | Jumlah | 31 | 100% |

Tabel 2. Menunjukkan bahwa nilai kondisi awal pada pembelajaran keterampilan menulis teks iklan masih rendah nilai rata-rata pada kondisi awal ini adalah 54, 19 yang tergolong dalam kategori kurang, sedangkan KKM SMPN 5 Blora yaitu 72. Sebanyak 7 siswa (22,5%) memperoleh nilai dalam kategori (sangat kurang), 7 siswa (22,5%) masuk dalam kategori (kurang), 8 siswa (25,8%) berada pada kategori (cukup), 5 siswa (16,12%) termasuk kategori (baik), dan 4 siswa (12,9%) tergolong dalam kategori (sangat baik).

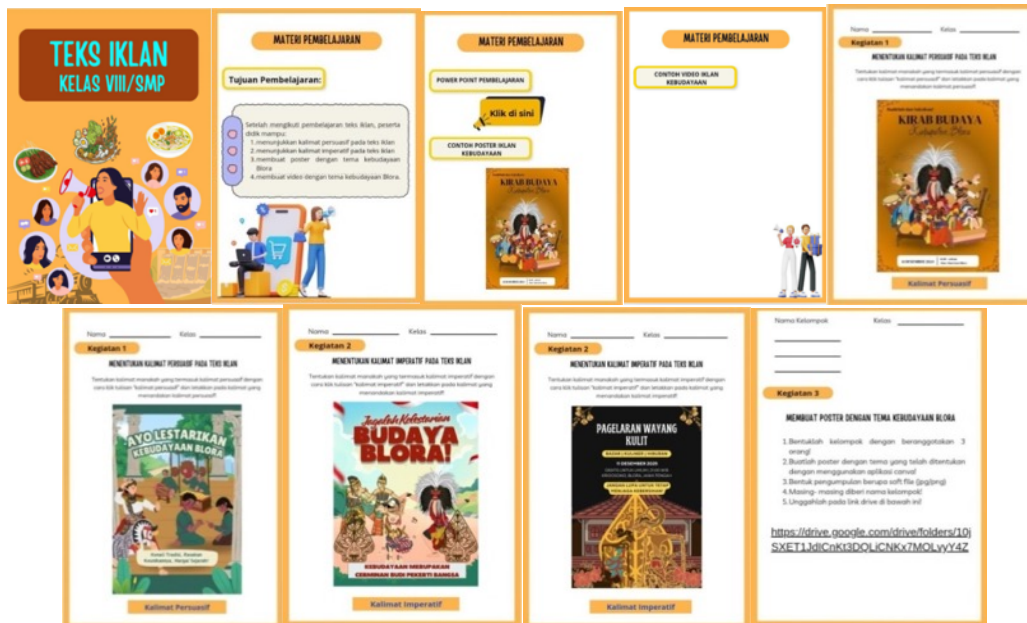
Pada tahap awal ini, kategori “cukup” sangat dominan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bidang menulis iklan. Salah satu langkah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam menulis teks iklan adalah dengan menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets.

Tabel 3. Aspek Penilaian Kondisi Awal

| No | Aspek Penilaian | Rata-rata Skor (%) |
|----|---------------------|--------------------|
| 1 | Kalimat persuasif | 57% |
| 2 | Kalimat imperatif | 60% |
| 3 | Tema | 61% |
| 4 | Struktur teks iklan | 59% |

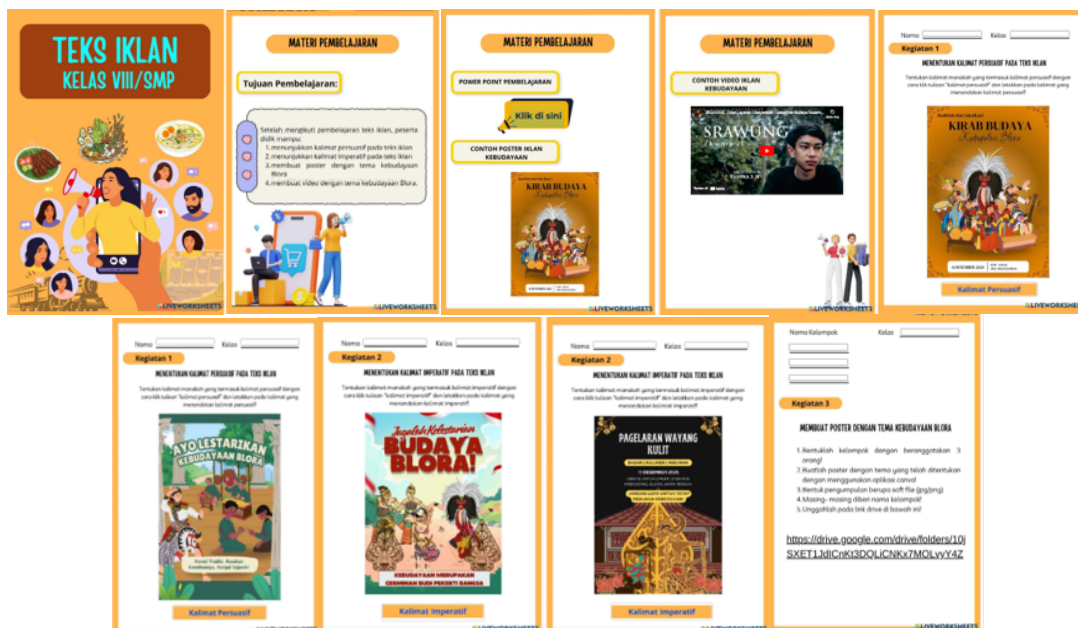
3.1.2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap kedua yaitu desain yang merupakan tahap pengembangan LKPD sesuai dengan kebutuhan siswa SMPN 5 Blora. Pengembangan LKPD menggunakan bantuan aplikasi Canva dengan memanfaatkan banyak animasi, gambar, dan elemen yang menarik. Berikut adalah tampilan desain LKPD menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 1. Desain Produk Menggunakan Aplikasi Canva

LKPD yang telah didesain menggunakan aplikasi Canva, kemudian diunggah pada Liveworksheets untuk dirubah menjadi E-LKPD agar dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui laptop/HP siswa. Tautan desain Liveworksheets dapat diakses melalui <https://bit.ly/42xZKiL>. Berikut adalah desain E-LKPD berbasis Liveworksheets.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Produk E-LKPD

3.1.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan validasi E-LKPD berbasis Liveworksheets oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakannya dalam pembelajaran teks iklan. Berdasarkan hasil validasi, E-LKPD dinyatakan "layak" untuk digunakan dalam pembelajaran teks iklan bahasa Indonesia. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi dan media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Indikator | Skor |
|----|--------------------------------|------|
| 1 | Kelengkapan materi | 5 |
| 2 | Keluasan materi | 4 |
| 3 | Kedalaman materi | 4 |
| 4 | Keakuratan konsep dan definisi | 4 |

| No | Indikator | Skor |
|----|--|------|
| 5 | Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi | 4 |
| 6 | Keakuratan istilah | 4 |
| 7 | Menggunakan contoh kasus kontekstual kehidupan sehari-hari | 4 |
| 8 | Mendorong rasa ingin tahu | 5 |
| 9 | Menciptakan kemampuan bertanya | 4 |
| 10 | Ilustrasi, gambar, dan diagram dalam kehidupan sehari-hari | 4 |

Maka dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\% \quad (\text{Sangat layak})$$

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Indikator | Skor |
|----|---|------|
| 1 | Kemenarikan media | 4 |
| 2 | Kombinasi warna pada media | 4 |
| 3 | Tampilan gambar | 4 |
| 4 | Kesesuaian media dengan lingkungan | 4 |
| 5 | Kelengkapan komponen media | 4 |
| 6 | Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik | 4 |
| 7 | Petunjuk penggunaan media | 4 |
| 8 | Kemudahan penggunaan media | 4 |

Maka dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$P = 80\% \quad (\text{Layak})$$

Berdasarkan analisis data pada Tabel 3 dan Tabel 4, rata-rata persentase hasil validasi ahli materi dan media pembelajaran menunjukkan bahwa produk ini "layak" untuk diterapkan dalam pembelajaran teks iklan bagi siswa SMP kelas VIII.

3.1.4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, uji coba produk dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap sebelum dan sesudah diterapkan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Pada tahap sebelum diterapkan E-LKPD berbasis Liveworksheets siswa diuji menggunakan platform Google Form. Kemudian, setelah pembelajaran dilakukan post test dengan menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets untuk mengetahui nilai akhir keterampilan menulis teks iklan. Setelah proses pembelajaran, dilakukan wawancara dengan dua siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pembelajaran teks iklan dalam bahasa Indonesia menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets.

3.1.5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, di mana dilakukan penilaian setelah penelitian pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets dalam pembelajaran keterampilan menulis teks iklan bahasa Indonesia. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran keterampilan menulis teks iklan.

3.1.5.1. Nilai Pretest

Setelah mengetahui nilai kondisi awal, uji coba produk E-LKPD dilakukan dengan dua tahap yaitu sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Pada tahap ini belum diterapkan E-LKPD berbasis Liveworksheets.

Tabel 6. Nilai Pretest

| No | Nilai <i>Pretest</i> | Frekuensi | Jumlah Nilai | Persentase |
|----|----------------------|-----------|--------------|------------|
| 1 | 0-20 | 6 | 120 | 19,3% |
| 2 | 21-40 | 2 | 80 | 6,4% |
| 3 | 41-60 | 9 | 540 | 29% |
| 4 | 61-80 | 8 | 640 | 25,8% |

| No | Nilai <i>Pretest</i> | Frekuensi | Jumlah Nilai | Persentase |
|----|----------------------|-----------|--------------|------------|
| 5 | 81-100 | 6 | 600 | 19,3% |
| | Jumlah | 31 | 1980 | 100% |

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui nilai rata-rata pretest yang melibatkan 31 siswa pada kelas VIII A SMPN 5 Blora dengan nilai 63,87. Nilai diperoleh dengan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (2)$$

$$\bar{x} = \frac{1980}{31}$$

$$\bar{x} = 63,87$$

Pada *pretest* ini, kategori “cukup” sangat mendominasi. Sebanyak 6 siswa (19,3%) memperoleh nilai dalam kategori (sangat kurang), 2 siswa (6,4%) masuk dalam kategori (kurang), 9 siswa (29%) berada pada kategori (cukup), 8 siswa (25,8%) termasuk kategori (baik), dan 6 siswa (19,3%) tergolong dalam kategori (sangat baik).

Tabel 7. Aspek Penilaian Pretest

| No | Aspek Penilaian | Rata-rata Skor (%) |
|----|---------------------|--------------------|
| 1 | Kalimat persuasif | 60% |
| 2 | Kalimat imperatif | 60% |
| 3 | Tema | 65% |
| 4 | Struktur teks iklan | 70% |

3.1.5.2. Nilai Posttest

Tahap selanjutnya yaitu sesudah menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Pada tahap ini, siswa diberikan soal yang diujikan melalui aplikasi Liveworksheets yang di dalamnya memuat soal yaitu membuat iklan dengan tema “Kebudayaan Blora” yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Kemudian pekerjaan siswa akan terkumpul pada Google Drive. Guru memberikan nilai kepada siswa berdasarkan 4 kriteria yaitu kalimat persuasif, kalimat imperatif, kesesuaian tema, dan struktur teks iklan.

Tabel 8. Nilai Posttest

| No | Nilai <i>Posttest</i> | Frekuensi | Jumlah Nilai | Persentase |
|----|-----------------------|-----------|--------------|------------|
| 1 | 0-20 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 21-40 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 41-60 | 3 | 180 | 9,6% |
| 4 | 61-80 | 10 | 800 | 32,2% |
| 5 | 81-100 | 18 | 1800 | 58,1% |
| | Jumlah | 31 | 2780 | 100% |

Berdasarkan Tabel 9, nilai rata-rata *posttest* yang melibatkan 31 siswa pada kelas VIII A SMPN 5 Blora dengan nilai 89,67. Nilai diperoleh dengan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{2780}{31}$$

$$\bar{x} = 89,67$$

Pada *posttest* ini, kategori “baik” sangat mendominasi. Siswa tidak ada yang mendapat nilai kategori kurang maupun sangat kurang. Kategori siswa yang mendapat nilai (cukup) sebanyak 3 siswa dengan persentase (9,6%), sebanyak 10 siswa dengan persentase (32,2%) siswa mendapat nilai (baik), dan 18 siswa dengan persentase (58,1%) mendapat nilai (sangat baik).

Tabel 9. Aspek Penilaian Posttest

| No | Aspek Penilaian | Rata-rata Skor (%) |
|----|---------------------|--------------------|
| 1 | Kalimat persuasif | 83% |
| 2 | Kalimat imperatif | 81% |
| 3 | Tema | 93% |
| 4 | Struktur teks iklan | 87,5% |

Melalui pembahasan di atas, maka dapat diketahui bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheets dapat meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran menulis teks iklan karena 28 siswa telah mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) SMPN 5 Blora yaitu 72. Peningkatan yang terjadi sebesar 45,16% didapat dari siswa yang tuntas pada *pretest* sebanyak 14 siswa atau 45,16% dan siswa yang tuntas pada *posttest* sebanyak 28 siswa atau 90,32%. Jadi selisih antara persentase tuntas nilai *posttest* dan persentase tuntas nilai *pretest* yaitu.

$$\text{Selisih antara persentase tuntas} = \text{Persentase tuntas posttest} - \text{persentase tuntas pretest} \quad (3)$$

$$\text{Selisih antara persentase tuntas} = 90,32\% - 45,16\%$$

$$\text{Selisih antara persentase tuntas} = 45,16\%$$

Maka dapat diketahui terjadi peningkatan ketuntasan dalam pembelajaran menulis teks iklan setelah diterapkan E-LKPD berbasis Liveworksheets sebesar 45,16%.

3.2. Hasil Respons Siswa

Penelitian pengembangan ini terdapat 31 siswa yang menjadi subjek penelitian. Skor sebesar 89,67 dicapai dengan kategori sangat layak untuk pembelajaran teks iklan bahasa Indonesia. Siswa sangat berperan aktif dan antusias dalam pembelajaran teks iklan. Terlebih dalam pembelajaran kali ini, siswa berlomba-lomba untuk membuat iklan yang berisi pengenalan kebudayaan Blora. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa memiliki komitmen dalam memahami materi pelajaran tersebut (Sakinah et al., 2023). Bukti bahwa siswa dalam pembelajaran teks iklan menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets terlihat saat siswa aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan argumen ketika menghadapi kesulitan.



Gambar 3. Hasil Pekerjaan Siswa

Hasil pembelajaran teks iklan memaparkan bahwa siswa SMPN 5 Blora memahami dengan baik terhadap materi teks iklan dengan menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara dengan dua orang siswa dari kelas VIII A SMPN 5 Blora.

“Liveworksheets membuat saya merasa senang dalam belajar karena saya mendapat pengalaman baru dan saya lebih mengenal teknologi, selain itu saya yang suka mendesain menggunakan Canva mendapat wadah untuk menuangkan hobi saya.” (Wawancara dengan RHUA, 2 November 2024).

“Waktu pembelajaran teks iklan seperti ini, saya bisa belajar sekaligus mengenal hal yang baru, saya yang awalnya belum kenal sama sekali dengan Liveworksheets sekarang menjadi mengerti. Saya yang biasanya mudah merasa bosan dalam pembelajaran jadi lebih tertarik untuk belajar teks iklan ini.” (Wawancara dengan MAM, 2 November 2024).

Respons siswa menunjukkan bahwa penggunaan Liveworksheets mendorong mereka untuk lebih kreatif. Dengan adanya tugas seperti membuat teks iklan dengan tema kebudayaan Blora menggunakan Canva, siswa merasa lebih leluasa dalam menuangkan ide-ide mereka dengan cara yang menarik dan inovatif.

Liveworksheets dapat digunakan secara fleksibel yaitu dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Hal ini mendapat respons positif karena siswa merasa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing tanpa tekanan, sehingga hasil pembelajaran lebih optimal. Mayoritas siswa menyatakan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheets membantu mereka lebih mudah memahami struktur dan kaidah penulisan teks iklan. Penyajian materi yang visual dan disertai latihan interaktif membuat pembelajaran lebih mudah diingat.

4. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada pembahasan, E-LKPD berbasis Liveworksheets dikategorikan "layak" untuk meningkatkan kemampuan menulis teks iklan siswa SMPN 5 Blora. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai siswa setelah penerapan E-LKPD berbasis Liveworksheets, yaitu sebesar 45,16%. Siswa yang tuntas pada *pretest* sebanyak 14 siswa atau 45,16% dan siswa yang tuntas pada nilai *posttest* sebanyak 28 siswa atau 90,32%. Selain itu, penggunaan E-LKPD berbasis Liveworksheets mendorong siswa untuk lebih kreatif. Siswa diberi kebebasan untuk menuangkan ide dan kreativitas dalam membuat iklan bertema kebudayaan Blora. Mereka juga dikenalkan dengan teknologi baru seperti Liveworksheets dan Canva, yang sebelumnya belum pernah mereka aplikasikan, memberikan pengalaman baru bagi mereka. Dengan Liveworksheet, siswa dapat menggunakan kapan pun dan di mana pun, yang memberi mereka kesempatan untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing tanpa tekanan, sehingga hasil pembelajaran lebih optimal.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Aslami, D. I., Simon, I., & Triyono, T. (2021). Pengembangan buku panduan pelatihan kesadaran belajar dengan menggunakan teknik self-talk dalam bimbingan kelompok siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(5), 381-387. <https://doi.org/10.17977/um065v1i52021p381-387>
- Avianti, E. E., Supeno, S., & Ridho, Z. R. (2023). Pengembangan media e-LKPD untuk meningkatkan *argumentation skills* siswa SMP dalam pembelajaran IPA. *Science Education*, 6(2), 124-131.
- Cahyaningsih, E., & Assidik, G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan minat belajar pada materi teks berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 71-82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Dewanti, N. P., & Assidik, G. K. (2024). Representasi makna semantik pada iklan minuman di media sosial. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 294-305. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3215>
- Emilia, M. N., & Hidayah, I. N. (2024). Pengembangan e-LKPD literasi berbasis pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan, Pengelolaan, dan Pembelajaran*, 4(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.9>
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas e-LKPD berbantuan liveworksheets untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Conference of Elementary Studies*, 140-147.
- Halijah, S. (2020). Pengembangan bahan ajar menulis deskripsi menggunakan model kooperatif *round table* dengan media audio pada siswa kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2). <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i2.25>

- Hasjim, M., Thaba, A., Devi, S. S., Jerniati, J., Aminah, A., Hastianah, H., Ratnawati, R., Musayyedah, M., Aminah, A., Yulianti, A. I., & Syamsurijal, S. (2023). Pengembangan bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis sastra anak dan pendidikan karakter untuk sekolah dasar. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v8i1.4315>
- Maemunah, S., Setiawan, H., & Meliasanti, F. (2022). Analisis gaya bahasa pada slogan iklan makanan dan minuman serta rekomendasinya sebagai bahan ajar teks iklan di SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10570–10580. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4098>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Mauluvista, I. H., & Assidik, G. K. (2023). Application of the problem-based learning method in writing poetry for high school students in class X by using the social media Instagram @sesakata. *Atlantis Press*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_83
- Mira Bella, A. D. A., Yuliana, J. N., & Wulandari, S. R. (2021). Media poster pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII Bahasa Indonesia. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 3(1), 18–23. <https://doi.org/10.26555/jg.v3i1.2866>
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ananingtyas, R. S. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan MDLC untuk materi benda dan perubahan sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>
- Nurjaman, A., & Najla, R. (2022). Triangulasi. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan dan Pembelajaran*, 1(1), 11–15.
- Ramdani, R., Muslimin, N. A., & Husein, H. (2022). Pengaruh liveworksheets dalam model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 3 Barru: Studi pada materi pokok larutan penyangga. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(3), 243–251. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i3.1471>
- Sakinah, A. P., Destiana, A., Prim, D., & Sari, I. P. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 226–231.
- Savira, R. T., Suherman, S., & Atikah, C. (2023). Efektivitas penggunaan lembar kerja peserta didik digital (e-LKPD) berbasis aplikasi liveworksheets pada materi animalia kelas X di SMA Negeri 4 Kota Serang. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal*, 10(1), 59–68. <https://doi.org/10.62870/jtpm.v10i1.21399>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan keterampilan menulis siswa SMAN 1 Semaka melalui web sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Suryandari, Y., Hendrayan, A., & Rohman, H. (2023). Pengembangan media e-LKPD berbasis live worksheet untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 700–707.
- Susilawati, M., Haruna, M. J., & Suhatmady, B. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen siswa kelas X SMAN 10 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 597–606. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.654>
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar pengembangan bahan dan media ajar*. Deepublish.
- Suwandi, Nugraheni, & Farida, N. (2025). Pengembangan media flipbook untuk peningkatan keterampilan menulis teks eksplanasi melalui pendekatan saintifik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i2.2025.2>
- Thaba, A., Mahmut, A. K., LSP Swadaya Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, & Selatan, S. (2021). Pengembangan bahan ajar kajian prosa fiksi untuk perguruan tinggi berbasis mobile learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6, 89–94.
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024). Pengembangan e-LKPD matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 34–52. <https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.7775>
- Wiguna, S., Rasyid, Y., & Purbarini, A. (2020). Peningkatan keterampilan menulis naskah pidato melalui model problem based learning. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 52–58. <https://core.ac.uk/download/pdf/304921749.pdf>
- Wiratama, I. W. A., & Dewi, N. P. A. K. S. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan memahami struktur dan kebahasaan teks iklan dengan menerapkan metode inkuiri siswa. *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 23(1), 9–19. <https://doi.org/10.46444/wacanasaraswati.v23i1.522>
- Yuzan, I. F., & Jahro, I. S. (2022). Pengembangan e-LKPD berbasis inkuiri terbimbing pada pokok bahasan ikatan kimia untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 2(1), 54–65. <https://doi.org/10.24967/esp.v2i01.1598>