



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS LIVEWORKSHEET SISWA KELAS VIII SMP

Ema^{1*} & Nurhusna²

^{1&2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra,
Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan
90224, Indonesia

*Email: emarahmasarinurtang@gmail.com

Submit: 06-04-2025; Revised: 20-04-2025; Accepted: 23-04-2025; Published: 30-04-2025

ABSTRAK: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang bertujuan untuk: 1) menghasilkan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran menulis cerpen berbasis *liveworksheet* siswa kelas VIII SMP; dan 2) menguji kevalidan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran menulis cerpen berbasis *liveworksheet* siswa kelas VIII SMP. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Yuhana Four Dalle, Kabupaten Gowa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi pada lembar kerja peserta didik. Data tingkat kevalidan dikumpulkan dengan menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Objek penelitian ini adalah LKPD menggunakan *liveworksheet* pada materi menulis cerpen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan LKPD berbasis *liveworksheet* pada materi Bahasa Indonesia (menulis cerpen) bagi peserta didik kelas VIII SMP memperoleh nilai 3,3 dengan kategori (valid) oleh ahli materi, selanjutnya memperoleh nilai 3,6 dengan kategori (sangat valid) oleh ahli media, dan memperoleh nilai 3,6 dengan kategori (sangat valid) oleh guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan guru mata pelajaran dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik pada pembelajaran menulis cerpen berbasis *liveworksheet* dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, E-LKPD, Keterampilan Menulis, *Liveworksheet*, Materi Teks Cerpen.

ABSTRACT: This research is a development research (*Research & Development*) which aims to: 1) produce student worksheets on short story writing learning based on *liveworksheets* for grade VIII junior high school students; and 2) test the validity of student worksheets on short story writing learning based on *liveworksheets* for grade VIII junior high school students. The development model used in this study is ADDIE. This research was conducted at SMP IT Yuhana Four Dalle, Gowa Regency. The research instrument used was a validation sheet on the student worksheet. Validity level data were collected using a questionnaire. The subjects of this study were material experts, media experts, and Indonesian language teachers. The object of this study was LKPD using *liveworksheets* on short story writing material. Data collection techniques used interview and questionnaire techniques. The results of this study indicate the level of validity of LKPD based on *liveworksheet* on Indonesian language material (writing short stories) for grade VIII junior high school students obtained a score of 3.3 with the category (valid) by material experts, then obtained a score of 3.6 with the category (very valid) by media experts, and obtained a score of 3.6 with the category (very valid) by subject teachers. Based on the validation results carried out by material expert validators, media expert validators, and subject teachers, it can be concluded that student worksheets on short story writing learning based on *liveworksheets* are declared very valid for use.

Keywords: Teaching Materials, E-LKPD, Writing Skills, *Liveworksheet*, Short Story Text Material.

How to Cite: Ema, E., & Nurhusna, N. (2025). Pengembangan Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis *Liveworksheet* Siswa Kelas VIII SMP. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(2), 69-80. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i2.374>



PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan hal yang baru pada setiap kegiatan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Elektronik merupakan bagian dari hasil inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga para pendidik berlomba-lomba untuk memberikan hal yang baru dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi internet yang canggih memiliki dampak positif. Adanya teknologi internet secara langsung memberikan beragam pola dalam proses pembelajaran, bekerja, serta saling berkomunikasi untuk mendapatkan informasi (Lestari, 2018).

Proses pembelajaran selalu memiliki capaian pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik, sehingga penggunaan bahan ajar dalam mendukung tercapainya capaian pembelajaran perlu diupayakan. Bahan ajar tersebut di antaranya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar kerja peserta didik menurut pedoman yang disusun oleh Kementerian Pendidikan Nasional merupakan lembaran yang memuat tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik (Widiyani, 2021). Tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh pendidik dapat dilihat dalam pemanfaatan lembar kerja peserta didik. Penerapan bahan ajar yang mudah dipahami dan menarik untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran memerlukan pemanfaatan teknologi yang diharapkan mampu untuk memberikan motivasi serta menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pendidik diharapkan mampu memanfaatkan fasilitas sekolah secara optimal dan menyesuaikannya dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran, pendidik memiliki peran sentral dalam menentukan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pendidik perlu menguasai penggunaan media serta model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Berbagai upaya terus dilakukan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan, salah satunya melalui pemanfaatan media elektronik. Media ini tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *liveworksheet* yang dapat diakses secara daring melalui internet.

Keunggulan dari lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheet* ini saat diakses peserta didik dapat melakukan evaluasi mengenai materi di dalamnya dengan mudah. Kelebihan penggunaan aplikasi ini yaitu peserta didik termotivasi untuk lebih aktif menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheet*. Aplikasi ini juga meminimalkan waktu dan penggunaan kertas, sehingga pendidik tidak perlu lagi mencetak satu persatu kemudian dibagikan kepada peserta didik, melainkan hanya membagikan pranala yang kemudian dapat diakses peserta didik. Proses pembelajaran saat ini diharapkan mampu berjalan dengan proses yang kreatif dan aktif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta metode pengajaran



dengan metode pembelajaran yang praktis dan efektif (Fitria *et al.*, 2022; Rahmi *et al.*, 2023).

Lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheet* ini dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, mengupayakan suasana pembelajaran yang interaktif, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih secara mandiri. Lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheet* bertujuan untuk merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan analisis sastra melalui penggunaan fitur-fitur interaktif, tautan multimedia, dan umpan balik langsung. Manfaat bagi peserta didik dapat melatih sikap mandiri dan tanggung jawab, proses pembelajaran akan lebih efektif karena adanya bantuan alat elektronik yang mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheet* lebih efisien, dikarenakan peserta didik mulai terbiasa dengan dunia digitalisasi (Prastika, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru Bahasa Indonesia SMP IT Yuhana Four Dalle Kabupaten Gowa diperoleh masalah bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan bahan ajar sangat sederhana, buku paket yang tidak memadai, sehingga pendidik hanya menjelaskan lalu menuliskannya di papan tulis, pembelajaran menggunakan metode seperti ini kurang menarik perhatian dan minat peserta didik. Pendidik belum memaksimalkan penggunaan LKPD karena kesulitan dalam memperbanyak lembar kerja peserta didik yang menggunakan banyak waktu, tenaga, dan membutuhkan banyak kertas. Beliau menyarankan diadakannya pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* di SMP IT Yuhana Four Dalle Kabupaten Gowa yang diharapkan memudahkan dalam penyampaian materi, selain itu mudah diakses oleh peserta didik, serta mengatasi permasalahan yang dialami peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, upaya yang dilakukan untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar yaitu mendesain media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Seiring dengan berkembang pesatnya media informasi dan komunikasi, peneliti melakukan pengembangan suatu bahan ajar yang penggunaannya sangat mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik. Bahan ajar yang terbaru dan menarik di antaranya yaitu lembar kerja peserta didik dalam wujud elektronik (E-LKPD) berbasis *liveworksheet*. *Liveworksheet* merupakan aplikasi *online* yang dapat diakses dengan gratis tanpa biaya admin oleh Google. *Liveworksheet* ini bisa digunakan oleh pendidik untuk mendesain bahan ajar yang sebelumnya berupa media cetak ataupun dokumen menjadi media ajar yang diakses secara *online*, dan bahan ajar ini secara otomatis dapat menilai ataupun mengoreksi hasil pengerjaan tugas oleh peserta didik (Khikmiah, 2021).

Permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, khususnya keterampilan menulis cerpen, meliputi keterbatasan sumber belajar, rendahnya motivasi peserta didik, serta kurangnya penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang masih dominan ceramah menyebabkan pembelajaran menulis cerpen terasa monoton, sehingga peserta didik kurang antusias dan minim inisiatif dalam



mengembangkan kreativitas mereka. Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, peserta didik tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga harus mampu menerapkan kreativitas, membangun alur cerita, menghidupkan tokoh, serta menyusun narasi dan dialog yang menarik. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, memberikan ruang berlatih secara mandiri, memberikan umpan balik secara cepat dan efektif, dan memfasilitasi kreativitas dalam menulis.

Penggunaan *liveworksheet* menjadi jawaban atas kebutuhan tersebut. *Liveworksheet* adalah *platform* pembelajaran berbasis daring yang menyediakan fitur interaktif, memungkinkan peserta didik mengakses materi menulis cerpen dengan lebih menarik dan fleksibel. Media ini dapat mendukung semua tahapan dalam pembelajaran menulis cerpen: mulai dari menentukan tema, mengembangkan kerangka, membangun karakter dan konflik, hingga menyusun alur cerita yang utuh. *Liveworksheet* mampu menghadirkan media pembelajaran yang menyisipkan elemen multimedia (gambar, audio, dan video) untuk memperkuat imajinasi, memberikan instruksi, dan latihan soal yang terstruktur secara bertahap, menyediakan latihan pengembangan paragraf, penyusunan alur, dan penulisan narasi, memberikan hasil evaluasi secara instan sehingga peserta didik segera mengetahui kekurangan mereka, serta memudahkan guru dalam memantau perkembangan keterampilan menulis peserta didik. Dengan media ini, diharapkan efektivitas pembelajaran menulis cerpen meningkat, karena peserta didik terdorong untuk berlatih secara aktif, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan kualitas tulisannya melalui revisi berdasarkan umpan balik yang diberikan.

Materi menulis cerpen menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif, memahami unsur intrinsik cerpen, dan menulis dengan struktur yang baik. *Liveworksheet* mendukung pencapaian kompetensi ini dengan menyediakan latihan yang mengasah pemilihan tema, karakterisasi, pembuatan konflik, penyusunan latar, dan dialog. Membantu peserta didik membangun cerpen secara runtut dari kerangka hingga publikasi tulisan. Memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses penciptaan karya sastra. Oleh karena itu, pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* untuk pembelajaran menulis cerpen menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik di era pembelajaran digital (Dewi, 2022).

Widyawati merekomendasikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam format elektronik sebagai penyesuaian dari meningkatnya digitalisasi materi pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik tidak hanya menampilkan konten tekstual, tetapi juga menggabungkan gambar dan video untuk membuat LKPD lebih interaktif yang meningkatkan pemahaman peserta didik (Widyawati, 2020).

Hasil penelitian Rahmawati (2022) menyatakan bahwa pengembangan LKPD elektronik berbasis *liveworksheet* pada konsep sistem sirkulasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA. Hasil penelitian oleh Yuniati *et al.* (2022) dengan judul pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheet* pada materi menulis puisi kelas IV SD menyimpulkan bahwa E-LKPD melalui *liveworksheet* berpotensi dengan tingkat kevalidannya mendapatkan persentase



97,23% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aqib *et al.* (2022) yang berjudul pengembangan E-LKPD berbasis *software* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan mendapatkan hasil sebesar 3,70 dengan kategori sangat baik atau sangat valid untuk diujicobakan.

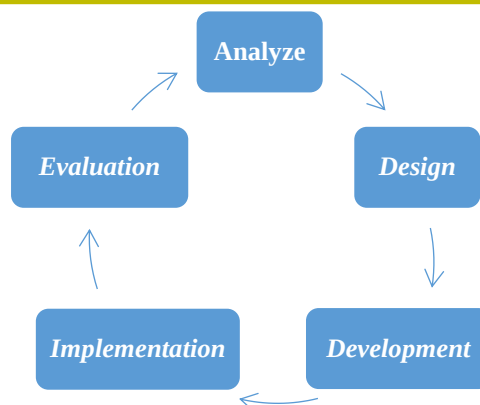
Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan *liveworksheet* untuk pembelajaran sains atau literasi dasar, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan LKPD berbasis *liveworksheet* untuk keterampilan menulis cerpen di tingkat SMP. Selain itu, belum banyak yang mengaitkan secara langsung antara fitur interaktif *liveworksheet* dengan peningkatan kreativitas literasi siswa dalam menulis karya sastra.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dilakukan penelitian untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada pembelajaran menulis cerpen berbasis *liveworksheet* siswa kelas VIII SMP, dan menguji kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada pembelajaran menulis cerpen berbasis *liveworksheet* siswa kelas VIII SMP.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*development research*) yang menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan produk yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) digunakan untuk merancang produk instruksional, sehingga penelitian ini tidak hanya berhenti pada tahap penyelesaian masalah di lapangan, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, melainkan juga menghasilkan produk yang nantinya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran menulis cerpen (Rohaeni, 2020). Pengembangan dilakukan dengan tujuan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *liveworksheet* pada materi menulis cerpen. Produk selanjutnya yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini merupakan produk yang memenuhi unsur kevalidan. Model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis, disertai proses evaluasi dan revisi di setiap tahapannya, sehingga mampu menghasilkan produk yang valid. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk memilih menggunakan model tersebut.

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk LKPD yang valid dan layak berdasarkan penilaian dan saran dari validator ahli. Tahapan validasi penting dilakukan agar bahan ajar yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan. Tahap validasi merupakan tahap untuk menilai tingkat kevalidan instrumen penelitian dan LKPD berbasis *liveworksheet* yang telah dibuat. Penilaian tersebut dinilai oleh validator ahli, hasil penilaian dari validator ahli dianalisis untuk mengetahui nilai validitas instrumen dan LKPD tersebut. Selain itu, validator memberikan saran terhadap LKPD dan instrumen penelitian. Subjek pada penelitian ini terdiri dari lima orang validator yang terdiri dari satu validator ahli materi dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ahli media terdiri dari satu validator dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan tiga guru yang terdiri dari guru Bahasa Indonesia, guru Bahasa Mandarin, dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.

**Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE.**

Tahap *Analyze*

Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan media ajar. Analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengkaji ketersediaan media ajar untuk merancang produk yang sesuai. Analisis kurikulum yang bertujuan untuk menelaah materi dan dokumen pembelajaran menulis cerpen sebagai dasar penyusunan isi produk (Cahyaningtyas & Mintohari, 2023).

Tahap *Design*

Setelah mendapatkan hasil dari analisis penelitian, selanjutnya peneliti membuat desain produk lembar kerja peserta didik berbasis *liveworksheet* yang akan dikembangkan. Tahapan ini bertujuan untuk menyusun rancangan materi hingga mendesain instrumen yang akan digunakan untuk tahap pengembangan. Setelah menentukan pokok materi Bahasa Indonesia yang merupakan hasil dari analisis kurikulum dengan capaian pembelajaran, selanjutnya dilakukan desain produk. Instrumen berupa angket juga dirancang yang akan digunakan untuk memvalidasi produk yang akan dibuat. Merancang E-LKPD berbasis *liveworksheet* berdasarkan hasil analisis. Menentukan materi pokok dan capaian pembelajaran. Menyusun indikator, lembar penilaian, dan materi dari sumber terpercaya. Menyertakan evaluasi dan meng-input E-LKPD ke dalam *platform liveworksheet* (Nurafni *et al.*, 2020).

Tahap *Development*

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk E-LKPD pembelajaran menulis cerpen berbasis *liveworksheet*. Bahan ajar yang dikembangkan fokus pada pembelajaran menulis cerpen dan pengembangan perangkat pembelajaran dilakukan untuk mendukung operasional model pembelajaran, seperti Rencana Pembelajaran Sekolah (RPS). Produk awal melewati tahap validasi oleh validator yang bertugas memastikan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan. Tim ahli yang terlibat dalam proses validasi terdiri dari ahli media dan ahli materi. Apabila produk dan perangkat yang dikembangkan belum memenuhi kriteria kelayakan, maka akan dilakukan revisi berdasarkan arahan dari para validator. Setelah E-LKPD memenuhi kriteria kelayakan (valid), produk tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan serta diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran (Sifaiyah *et al.*, 2022).



Tahap Implementation

Tahap implementasi meliputi penggunaan produk pengembangan untuk dipublikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini, dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan. Setelah semuanya tersedia, maka desainer bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan ke dalam proses pembelajaran (Arisma, 2024).

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi/materi, media pembelajaran yang dikembangkan, serta evaluasi terhadap keberhasilan LKPD yang dikembangkan (Arisma, 2024).

Tahap Implementation dan Evaluation

Tahap *implementation* dan *evaluation* dilakukan dengan pertimbangan kualitas produk yang telah dibuat dan memastikan produk valid sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi yang jangkauannya lebih luas, dengan fokus pada validitas, peneliti dapat memastikan produk yang telah melalui proses pengembangan sesuai dengan tujuan yang diinginkan sebelum melanjutkan ke tahap implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis *liveworksheet* yang ditujukan untuk peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dalam model ADDIE diterapkan untuk menghasilkan LKPD yang valid dan layak digunakan. Validitas LKPD ini dibuktikan melalui hasil validasi menggunakan instrumen berupa angket penilaian dari para validator.

Hasil Analisis Awal (Analyze)

Tahap analisis mengidentifikasi situasi, kebutuhan, dan permasalahan yang terjadi dan dialami oleh peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Berikut merupakan gambaran hasil pelaksanaan pada tahap analisis. Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi awal dan wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis kurikulum untuk mengkaji komponen materi yakni tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ditetapkan berdasarkan indikator yang disusun dari pengembangan kompetensi dasar dari kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah, berdasarkan tujuan pembelajaran sehingga dapat mengetahui arah pembelajaran. Kompetensi inti pada materi ini adalah keterampilan menulis cerpen, dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik mampu menulis teks cerpen secara baik dan benar.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain dilaksanakan untuk membuat rencana perancangan yang jelas dan terperinci berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap desain dimulai dari tahap pembuatan desain LKPD yang merupakan produk dan desain instrumen. Desain dan instrumen produk merupakan sebuah struktur yang



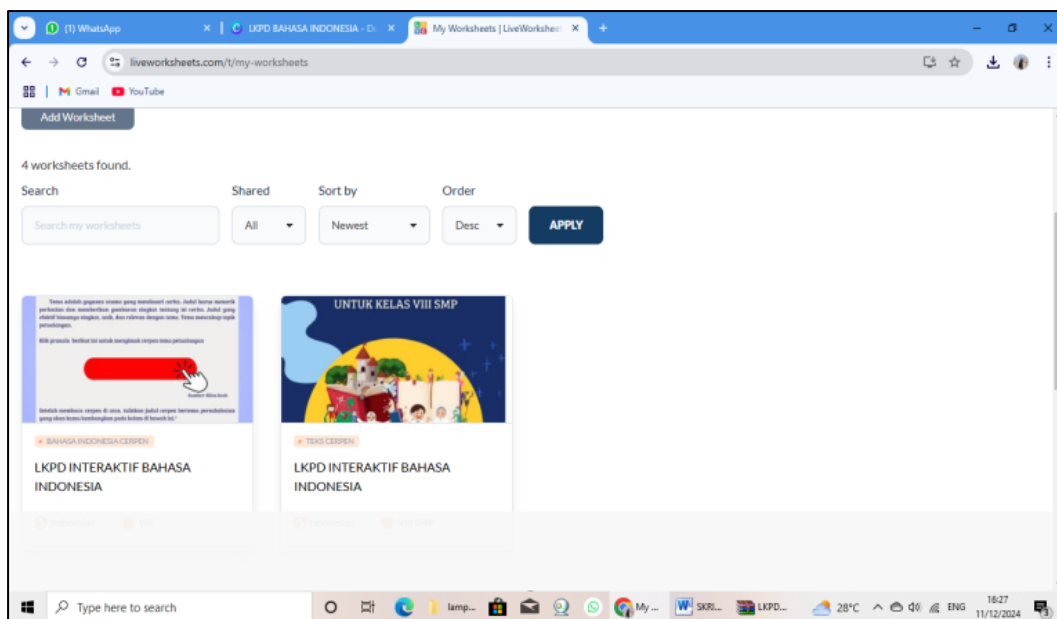
dihasilkan dari penggabungan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pembuatan format rancangan LKPD diawali dengan menganalisis materi mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil kelas VIII SMP. Desain materi merupakan tahapan merancang susunan materi yang akan digunakan dalam LKPD berbasis *liveworksheet*, sebagai acuan pembuatan materi menulis cerpen kelas VIII SMP. Penyusunan materi pada produk yang disusun dilakukan berdasarkan pada kurikulum dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik dengan melakukan analisis tujuan pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir dari proses desain awal yang dihasilkan dari tahapan analisis dan tahapan desain, beserta merevisi produk berdasarkan saran dari validator ahli, setelah melakukan tahapan validasi terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan revisi dan saran dari validator.

Pembuatan Produk

Tahap ini merupakan tahap awal untuk menghasilkan suatu rancangan produk. Dalam tahap ini, materi direalisasikan dalam elektronik. Selain bentuk menggunakan *liveworksheet* dalam pembuatan LKPD, peneliti juga menggunakan *canva* dan *youtube* membangun tampilan LKPD.



Gambar 2. Tampilan *Liveworksheet*.

Validasi Produk yang Dikembangkan

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk LKPD yang valid atau layak berdasarkan penilaian dan saran dari validator ahli. Tahapan validasi penting dilakukan agar bahan ajar yang dihasilkan layak untuk digunakan, terutama dalam konteks pendidikan yang melibatkan pengembangan materi yang efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis validasi instrumen penilaian tertera pada Tabel 1.



Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Instrumen Penilaian.

No.	Aspek Penilaian	Nilai Kevalidan	Keterangan
1	Tujuan	3	Valid
2	Petunjuk	3	Valid
3	Cakupan Komponen Instrumen Penilaian	3	Valid
4	Bahasa	3	Valid

Berdasarkan Tabel 1 pada analisis validasi instrumen penilaian terhadap LKPD berbasis *liveworksheet* ditinjau dari beberapa aspek diperoleh skor rata-rata sebesar 3 dengan kategori “valid”. Hal ini berarti bahwa instrumen validasi produk yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebuah instrumen pada aspek tujuan, petunjuk, cakupan komponen penilaian, serta bahasa, dan dapat digunakan menjadi instrumen penilaian terhadap lembar validasi LKPD berbasis *liveworksheet*.

▪ **Tahapan Validasi Produk**

Hasil validasi materi terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi.

No.	Aspek Penilaian	Nilai Kevalidan	Keterangan
1	Aspek Komponen Isi	3.75	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian	3	Valid
3	Aspek Kebahasaan	3	Valid
Rata-rata Total		3.3	Valid

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi pada setiap aspeknya menunjukkan kategori penilaian “setuju”. Validasi ahli materi dalam penelitian ini mengkaji kesesuaian materi terhadap capaian pembelajaran, keterpaduan isi dengan LKPD, sistematika penyajian, serta penggunaan bahasa Indonesia sesuai KBBI. Penelitian ini lebih menekankan pada kesinambungan antara capaian pembelajaran dan stimulus kreativitas peserta didik. Penyusunan materi tidak hanya mengejar penguasaan konsep, tetapi juga mendorong imajinasi, keterampilan menulis kreatif, dan evaluasi mandiri yang jarang mendapat perhatian dalam penelitian-penelitian berbasis LKPD sebelumnya. Berdasarkan hasil pada penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli materi, LKPD yang telah dikembangkan mendapatkan nilai hasil kelayakan sebesar 3,3 dengan kriteria “valid” untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Media.

No.	Aspek Penilaian	Nilai Kevalidan	Keterangan
1	Aspek Media	4	Sangat Valid
2	Aspek Kemenarikan	3.5	Sangat Valid
3	Aspek Desain Pembelajaran	3.4	Valid
4	Aspek Penyampaian Pesan	3	Valid
Rata-rata Total		3.6	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media pada setiap aspeknya menunjukkan kategori penilaian “sangat setuju” dan “setuju”. Berdasarkan hasil pada penilaian yang telah dilakukan oleh



validator ahli media, LKPD yang telah dikembangkan mendapatkan nilai hasil kelayakan sebesar 3,6 dengan kriteria “sangat valid” untuk digunakan. Validasi ahli media dalam penelitian ini mengkaji empat aspek, antara lain: 1) kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran; 2) kemenarikan tampilan; 3) desain pembelajaran; dan 4) penyampaian pesan. Berbeda dari penelitian Rahmawati *et al.* (2022) dan Yuniati *et al.* (2022) yang lebih menekankan tampilan visual, penelitian ini menekankan keterpaduan media dan efektivitas penyampaian pesan dengan indikator konkret, seperti kejelasan alur berpikir dan keterkaitan aktivitas dalam media digital. Penilaian ini menempatkan aspek pengalaman yang dirasakan oleh peserta didik sebagai prioritas.

Tabel 4. Hasil Validasi Guru.

No.	Aspek Penilaian	Nilai Kevalidan	Keterangan
1	Sajian Pembelajaran	3.7	Sangat Valid
2	Kelayakan Isi	3.5	Sangat Valid
3	Aspek Tampilan	3.7	Sangat Valid
4	Aspek Pengoperasian	3.6	Sangat Valid
5	Bahasa	3.6	Sangat Valid
Rata-rata Total		3.6	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa hasil penilaian yang telah dilakukan oleh setiap guru pada setiap aspeknya menunjukkan kategori penilaian “sangat setuju” dan “setuju”. Berdasarkan hasil pada penilaian yang telah dilakukan oleh guru, LKPD yang telah dikembangkan mendapatkan nilai hasil kelayakan sebesar 3,6 dengan kriteria “sangat valid” untuk digunakan. Setelah ditinjau dari keseluruhan aspek, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator. Validasi guru dalam penelitian ini meliputi lima aspek utama, antara lain: 1) sajian pembelajaran; 2) kelayakan isi; 3) aspek tampilan; 4) kemudahan pengoperasian; dan 5) penggunaan bahasa. Penilaian ini lebih terstruktur dibandingkan penelitian lain yang umumnya hanya memfokuskan pada kelayakan isi dan tampilan. Pendekatan validasi guru dalam penelitian ini memperlihatkan penekanan terhadap kesesuaian perkembangan peserta didik, kemudahan akses media elektronik, dan kejelasan bahasa edukatif, sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *liveworksheet* pada pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas VIII SMP berhasil memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. LKPD yang dirancang mengintegrasikan tahapan-tahapan menulis cerpen secara sistematis mulai dari penyusunan kerangka, pengembangan narasi, evaluasi, revisi, hingga publikasi, sehingga mendukung pencapaian kompetensi menulis secara menyeluruh. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru), diperoleh skor rata-rata yang menunjukkan tingkat validitas tinggi, yakni kategori “valid” hingga “sangat valid”. Temuan ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan layak



digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis cerpen.

SARAN

Dibutuhkan keberlanjutan uji kepraktisan dan uji keefektifan untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *liveworksheet* di sekolah, baik dalam pondok pesantren maupun tingkat umum. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan adanya pengembangan yang dilakukan pada materi pembelajaran yang lain, sehingga memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, serta memperkaya sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, yakni: 1) Dosen Pembimbing dalam Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan bimbingan dan masukan dalam penelitian ini; 2) Guru Bahasa SMP IT Yuhana Four Dalle, Kabupaten Gowa yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan penelitian; dan 3) Pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi, mulai dari pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiriah, R. (2012). Pengembangan Buku Teks dengan Pendekatan Kultural Matematika pada Sub Pokok Bahasan Keliling dan Luas Lingkaran untuk Kelas VIII MTs Negeri Sidoarjo. *Skripsi*. IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Aqib, M., Wahid, M., & Ali, A. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis *Software Liveworksheet* pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. In *NCOINS: National Conference of Islamic Natural Science (2022)* (pp. 203-213). Kudus, Indonesia: Fakultas Tarbiyah, IAIN Kudus.
- Arisma, N. S. (2024). Problem-Based Learning E-Module Development Using Flipbook Maker Biology Material for High School Students. *Tesis*. Universitas Negeri Makassar.
- Arsyad, N. (2016). *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Cahyaningtyas, R., & MintoHari, M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Quizizz* pada Pembelajaran Benda dan Kegunaannya Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1295-1305.
- Dewi, R. S., Rismayani, R., & Muslimah, M. (2022). Keefektifan Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 137-144. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22835>
- Fitria, Y., Safnowandi, S., & Fajri, S. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) Berbasis Saintifik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(3), 128-141. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i3.97>



- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71-80. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978>
- Prastika, Y., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan Berbasis *Liveworksheets* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(1), 2601-2614.
- Purnamasari, A., Karoma, K., Bukhori, K. A., & Sairi, A. P. (2020). Analisis Persepsi Peserta Didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik Pembelajaran Fisika SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP)*, 4(1), 6-15. <https://doi.org/10.19109/jifp.v4i1.5568>
- Rahmawati, E., Kaspul, K., & Zaini, M. (2022). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis *Liveworksheet* Konsep Sistem Sirkulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis SMA. *Practice of the Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 1(1), 16-22. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v1i1.6>
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP N 7 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 707-711. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6502>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sifaiyah, S., Nahdi, K., & Mohzana, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Model *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SDN 1 Setanggor Selatan. *Khatulistiwa*, 3(1), 17-32. <https://doi.org/10.69901/kh.v3i1.132>
- Widiyanti, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Software Liveworksheet* pada Materi PPKn. *Dwijacendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132-141. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>
- Widyawati, A., & Sujatmika, S. (2020). Electronic Student Worksheet Based on Ethnoscience Increasing HOTS: Literature Review. In *International Conference on Technology, Education and Science* (pp. 27-31). Yogyakarta, Indonesia: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.