

## PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEETS UNTUK PENYAJIAN TEKS DESKRIPSI SEDERHANA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA

**Meri Junita<sup>1)</sup>, Mulyadi Eko Purnomo<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia  
[merijinta31@gmail.com](mailto:merijinta31@gmail.com)<sup>1)</sup>, [mulyadi.eko@unsri.ac.id](mailto:mulyadi.eko@unsri.ac.id)<sup>2)</sup>

Diterima: 25 April 2025 Disetujui: 09 Juli 2025 Diterbitkan: 25 Juli 2025

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk E-LKPD berbasis Liveworksheets dalam pembelajaran menyajikan teks deskripsi sederhana bagi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dan keterbatasan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Subjek uji coba terbatas terdiri dari 25 siswa kelas VII.2. Data dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan, validasi ahli materi dan media, serta tes hasil belajar siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD berada dalam kategori "sangat valid" dengan skor rata-rata 92,5% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest 63,2 dan posttest 84,6. Produk uji coba terbatas menunjukkan bahwa E-LKPD ini layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyajikan teks deskripsi secara sederhana. Dengan demikian, E-LKPD ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan evaluasi digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

**Kata Kunci:** E-LKPD, Liveworksheets, Teks Deskripsi, Pembelajaran Interaktif

### **Abstrak**

*This study aims to develop a Liveworksheets-based e-LKPD product for teaching simple descriptive texts for seventh-grade students at SMP Negeri 6 Indralaya Utara. This research was motivated by low student engagement and the limited use of interactive media in Indonesian language learning. The method used was Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The limited trial subjects consisted of 25 students in grade VII.2. Data were collected through a needs analysis questionnaire, validation by material and media experts, and student learning outcomes tests. The validation results indicated that the e-LKPD was categorized as "very valid," with an average score of 92.5% from material experts and 90% from media experts. Effectiveness testing demonstrated an increase in student learning outcomes, with an average pretest score of 63.2 and a posttest score of 84.6. The limited trial product demonstrated that this e-LKPD was feasible for use and was able to improve students' ability to understand and present simple descriptive texts. Thus, E-LKPD can be used as an innovative digital learning and evaluation media and is in accordance with the needs of 21st century learning.*

**Keywords:** E-LKPD, Liveworksheets, Descriptive Text, Interactive Learning

---

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital saat ini membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk memanfaatkan media digital guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Salah satu platform yang inovatif dan interaktif adalah Liveworksheets, yang memungkinkan guru menyusun E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) digital secara menarik dan dinamis (Fricticarani et al., 2023). Melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan inklusif (Fauzi et al., 2022; Novitasari & Puspitawati, 2022). Namun dalam praktiknya masih terdapat kesenjangan implementasi teknologi di sekolah, termasuk di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dengan pemanfaatan teknologi yang minim, salah satunya karena keterbatasan fasilitas dan belum tersedianya media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Padahal, media berbasis digital seperti E-LKPD berpotensi besar dalam mendorong pembelajaran mandiri, berpikir kritis, dan pemahaman konsep secara mendalam (Widhy Wahyuni et al., 2023; Hoerudin et al., 2023). Salah satu materi ajar yang krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah teks deskripsi. Teks ini melatih siswa untuk mengamati, menggambarkan, dan menyampaikan informasi secara rinci dan jelas (Nita, 2021; Mondolalo & Mulyadi, 2023). Pengajaran teks deskripsi yang menarik dan interaktif sangat penting agar siswa mampu memahami isi dan tujuan teks secara lebih bermakna.

Penelitian ini menawarkan inovasi berupa pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets untuk menyajikan teks deskripsi sederhana bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis kontekstual untuk jenjang SMP secara umum (Maisarah et al., 2022; Okpatrioka, 2023), penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengembangkan media ajar digital yang

terintegrasi dengan platform visual Pageflip 3D, serta dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan nyata di lapangan.

Sejalan dengan Gerakan Literasi Digital nasional dan tuntutan kompetensi abad ke-21, pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital siswa dan guru sekaligus mendukung proses penilaian yang lebih otomatis dan efisien.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets dalam menyajikan teks deskripsi sederhana yang efektif bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas E-LKPD berbasis Liveworksheets dalam menyajikan teks deskripsi sederhana yang interaktif dan kontekstual bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

## Metode Penelitian

Peneliti menerapkan metode R&D (Research and Development), sebuah pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan produk atau jasa baru, serta memperbaiki dan menyempurnakan produk yang ada (Okpatrioka, 2023). Dalam konteks penelitian, R&D mencakup proses penelitian, pengujian, dan pengembangan yang berfokus pada lahirnya inovasi (Okpatrioka, 2023). Tujuan utama dari metode R&D adalah menciptakan inovasi, yang berarti mengembangkan produk atau jasa baru yang unik dan bermanfaat, melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, efektivitas produk dan jasa yang telah ada serta memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam bidang tertentu dan memperdalam pengetahuan untuk memperluas pemahaman terkait situasi atau masalah yang ada (Hadju et al., 2023).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-LKPD yang menyajikan teks deskripsi sederhana berbasis Liveworksheets untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Peneliti menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Penelitian ini fokus pada pengembangan E-LKPD yang menyajikan teks deskripsi sederhana menggunakan Liveworksheets untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Ibu Windri Oktarina, S. Pd, sebagai guru Bahasa Indonesia, terlibat langsung dalam proses ini bersama siswa.

Model ADDIE adalah kerangka kerja untuk mengembangkan program pembelajaran atau pelatihan, terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

Pada tahap pertama, Analisis, tujuan utamanya adalah memahami kebutuhan dan masalah pembelajaran. Ini melibatkan identifikasi kesenjangan antara kemampuan peserta didik saat ini dan yang diharapkan, serta pemahaman karakteristik mereka seperti usia dan gaya belajar. Tujuan pembelajaran ditetapkan dengan jelas dan sumber daya yang ada dianalisis.

Di tahap Desain, kerangka program pembelajaran dirancang. Ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang sesuai, seperti pembelajaran berbasis masalah atau diskusi kelompok. Desain bahan ajar dan instrumen evaluasi juga dibuat, termasuk cara menilai pencapaian peserta didik.

Pada tahap Pengembangan, materi pembelajaran yang telah dirancang mulai dibuat. Ini mencakup produksi modul, video, dan kuis, serta uji coba awal untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas materi. Penyempurnaan dilakukan berdasarkan hasil pengujian untuk memastikan efektivitas.

Implementasi adalah tahap di mana program pembelajaran diterapkan kepada peserta didik (Shaquille & Parga Zen, 2023). Ini mencakup pelatihan pengajar dan distribusi materi kepada peserta didik melalui berbagai media. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan baik di kelas maupun secara online, dengan dukungan untuk pengajar dan peserta didik.

Tahap Evaluasi bertujuan menilai efektivitas program pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan selama (formatif) atau setelah (sumatif) pelaksanaan. Umpaman balik dari peserta didik dan pengajar dikumpulkan untuk perbaikan di masa depan.

Dalam penelitian yang menyangkut model ADDIE, tiga langkah utama diterapkan: Analisis, Desain, dan Pengembangan. Dalam Analisis, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi, termasuk tujuan dan karakteristik peserta didik. Di tahap Desain, rancangan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan strategi dan media. Pada tahap Pengembangan, materi pembelajaran diproduksi dan diuji coba.

Peneliti menggunakan wawancara dilakukan kepada 2 orang siswa dan 1 guru Bahasa Indonesia yaitu Ibu Windri Oktarina. Selama tahap wawancara berlangsung Ibu Windri menjelaskan bahwa di sekolah ini masih membutuhkan pengembangan dan evaluasi dalam proses belajar mengajar. Adanya evaluasi akan menajaukan peningkatan proses belajar jika dikaitkan dengan teknologi. Kemudia untuk menambah informasi juga diberikan angket kebutuhan kepada siswa dan siswa disekolah tersebut khususnya kelas VII, dan lembar validasi sebagai instrumen pengumpulan data. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari guru dan siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan data dari banyak responden secara efisien.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang melibatkan wawancara, kuesioner dan validasi dari para ahli. Data observasi dari wawancara menjadi bahan penelitian, sementara data kualitatif berasal dari uji validasi ahli terhadap peserta didik yang telah dikembangkan sebelumnya. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menilai media pembelajaran bagi siswa dan guru agar sesuai dengan keperluan mereka. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa di SMP Negeri 6 Indralaya Utara dan hasilnya dievaluasi secara menyeluruh. Angket kebutuhan juga disebarluaskan dengan skala Likert. Analisis validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan tiga kategori: ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

**Tabel 7.** Kriteria Validasi

Kriteria Validasi	Presentase
81-100 %	Sangat Layak
60-80 %	Layak
41-60 %	Kurang Layak
21-40 %	Tidak Layak
0-20 %	Sangat Tidak Layak

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tiga tahapan utama: Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pada tahap pertama, peneliti menganalisis data melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan mengumpulkan informasi dari siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Wawancara mempertimbangkan kondisi objektif, keadaan sekolah, dan profil siswa untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, menetapkan permasalahan dan mencari solusi. Pada tahap desain, peneliti mengembangkan produk menggunakan flowchart dan storyboard. Pada tahap pengembangan, peneliti merancang E-LKPD dengan menyusun materi yang akan digunakan.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SMA Negeri 6 Indralaya Utara dengan wawancara kepada guru dan siswa tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam menyajikan teks deskripsi sederhana, terutama karena kurangnya pengalaman observasi. Selain itu, metode pembelajaran yang tidak interaktif menjadi penghalang bagi mereka. Data juga menunjukkan bahwa materi ini sulit bagi siswa, sehingga peneliti memilih penyajian teks deskripsi sederhana sebagai topik utama dalam pengembangan E-LKPD.

Pengembangan ini fokus pada elemen penyajian teks deskripsi sederhana dan menekankan pencapaian pembelajaran. Tujuannya agar siswa bisa mengenali, menyajikan dan menganalisis teks deskripsi menggunakan kosakata yang tepat serta mengikuti pedoman Ejaan yang Disempurnakan (EYD).

Karakteristik siswa diidentifikasi melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan angket yang berisi 20 pertanyaan. Angket ini mengkaji aspek umum, capaian dan tujuan pembelajaran, kegiatan, materi E-LKPD, jenis teks dan evaluasi. Wawancara dengan Ibu Windri Oktarina, guru di SMP Negeri 6 Indralaya Utara, menunjukkan bahwa siswa memiliki minat rendah dalam menyajikan objek dan menganalisis berbagai objek. Diduga hal ini dipengaruhi oleh pergaulan dan

perkembangan memori anak yang terpengaruh oleh lingkungan dan kebiasaan seperti bermain game online berlebihan. Sekolah mendukung penggunaan ponsel untuk belajar agar siswa tidak hanya bergantung pada buku cetak, tetapi juga dapat menggunakan sumber informasi tambahan seperti Google.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dianggap penting untuk membantu siswa menjadi lebih aktif dan kritis (Harahap & Sucipto, n.d.). Hasil angket menunjukkan siswa membutuhkan pembelajaran berbasis teknologi untuk menyajikan teks deskripsi. Ada kesenjangan antara minat siswa dan pemahaman mereka terhadap materi ini, yang perlu diatasi dengan mengembangkan E-LKPD berbasis Liveworksheets. Peneliti berencana mengidentifikasi sumber pendukung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dalam menyajikan teks deskripsi sederhana. Sumber-sumber ini akan disesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah.

Teks ini membahas buku yang digunakan untuk pembelajaran, yaitu Buku Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII sesuai Kurikulum Merdeka, dan sumber tambahan untuk materi teks deskripsi sederhana. Selain buku, ada video di YouTube yang membantu siswa memahami definisi, tujuan, struktur dan contoh teks deskripsi sederhana. Video ini juga menyertakan gambar dan ilustrasi yang akan digunakan dalam penyusun E-LKPD. Materi ini telah disesuaikan dengan tema yang dipilih berdasarkan analisis kebutuhan siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih memilih tema yang berfokus pada kehidupan sehari-hari, seperti tempat wisata, hewan dan makanan. Peneliti akan menggunakan tema ini dalam E-LKPD agar siswa lebih mudah menyusun teks deskripsi. Untuk membuat tema lebih menarik, peneliti menggunakan aplikasi seperti Liveworksheets, Canva dan YouTube.

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada 31 siswa dan 1 guru Bahasa Indonesia untuk memahami kebutuhan siswa dan guru. Kuesioner berisi

20 pertanyaan dengan skala Likert. Presentase hasil analisis dihitung menggunakan rumus tertentu untuk mengetahui kategori kebutuhan pengembangan E-LKPD.

**Tabel 8.** Skala Liket

Keterangan	Skor
1	Tidak Butuh
2	Kurang Butuh
3	Butuh
4	Sangat Butuh

Untuk menganalisis kebutuhan dari informasi yang telah diperoleh dan didapat dari penilaian kebutuhan pendidik dan peserta didik maka dapat menggunakan rumus Presentase (P)= (Jumlah siswa yang menjawab)/(Total jumlah siswa) x 100%.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari guru dan siswa di SMP Negeri 6 Indralaya Utara melalui angket. Tujuan analisis ini adalah untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Liveworksheets untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks deskripsi sederhana.

Angket diberikan kepada 31 siswa kelas VII. 1 secara luring dengan 20 pertanyaan yang mencakup berbagai aspek seperti capaian pembelajaran dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa 98,3% siswa merasa E-LKPD berbasis Liveworksheets sangat membantu capaian pembelajaran, sedangkan 99,1% merasa mendukung tujuan pembelajaran. Sebanyak 99,1% siswa juga menginginkan panduan untuk membantu menyajikan teks deskripsi sederhana.

Meskipun 79,8% siswa membutuhkan pembelajaran berbasis teknologi untuk memotivasi mereka, dua guru mencatat bahwa fasilitas teknologi yang ada masih terbatas. Selain itu, 93,5% siswa merasa E-LKPD akan mempermudah mereka dalam belajar, dan 93,5% juga membutuhkan pemahaman melalui pengalaman nyata.

Rata-rata 93,1% siswa menginginkan fitur soal interaktif untuk latihan dan 96,7% senang jika E-LKPD yang terintegrasi dengan teknologi diterapkan di sekolah. Terakhir, 94,3% siswa ingin E-LKPD dapat diakses di mana saja dan kapan saja melalui internet. Peneliti berkomitmen untuk

mengembangkan E-LKPD sesuai dengan kebutuhan ini.

Kebutuhan akan bahan ajar yang terintegrasi sangat penting. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD dengan teks deskripsi sederhana berbasis Liveworksheets diperlukan untuk membantu guru menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Ini akan mendorong inovasi dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan memudahkan siswa.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan konsep produk dengan membuat flowchart dan storyboard (Solikhah et al., 2021). Flowchart berfungsi sebagai alur pengembangan isi E-LKPD sedangkan storyboard digunakan sebagai pedoman untuk langkah selanjutnya (Rustandi et al., 2022). Peneliti juga menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan. RPP ini mencakup dua kali pertemuan.

Peneliti menggunakan diagram alur untuk mengembangkan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) agar proses pembuatan lebih mudah. Storyboard menjadi panduan penting yang menggambarkan desain E-LKPD dengan elemen produk akhir. Hasil uji kelayakan dari validator menghasilkan umpan balik yang mencakup materi, bahasa dan tampilan grafis dan perbaikan dilakukan berdasarkan saran ini untuk menghasilkan produk final yang optimal.

E-LKPD dirancang dalam format digital untuk membantu siswa memahami materi pelajaran, siswa dapat mengakses E-LKPD menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau smartphone, menawarkan pengalaman belajar yang interaktif (Suni Amtonis, 2022). Versi Liveworksheets meningkatkan keterlibatan siswa dan fleksibilitas pembelajaran. Platform ini menggunakan aplikasi tambahan seperti Microsoft Word, Canva dan Google Formulir untuk mendukung pengembangan.

Penggunaan E-LKPD mengikuti model ADDIE dalam tiga tahap: analisis, desain dan pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan

menyebarluaskan angket kepada siswa dan guru. Di tahap desain, E-LKPD dikembangkan berdasarkan informasi yang dikumpulkan dengan menggunakan storyboard. Setelah itu, E-LKPD yang telah dibuat diuji validitasnya, dan hasilnya menunjukkan bahwa produk ini layak untuk digunakan, dengan skor tinggi dari validator. Revisi produk dilakukan berdasarkan umpan balik dari ahli sebelum melanjutkan ke tahap uji coba.

Peserta didik, baik dalam kelompok kecil maupun besar, akan terlibat dalam mengevaluasi efektivitas dan efisiensi produk pembelajaran dengan mengamati hasil belajar setelah menggunakan e-modul. Namun, tahap pengembangan ini hanya mencakup pembuatan produk final dari revisi para ahli karena keterbatasan waktu penelitian. Validasi produk dilakukan di bulan Februari, sedangkan pembelajaran dengan teks deskripsi sederhana berlangsung pada bulan November. Selama pengembangan produk peneliti bisa mengintegrasikannya dengan desain yang mencakup teks, gambar, animasi dan audio. Untuk itu e-lkpd menggunakan liveworksheets dapat dilihat pada tahapan berikut.

### 1. Tampilan Produk Pengembangan E-LKPD

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan ini merupakan tampilan awal E-LKPD setelah pengguna mengklik tautan yang berupa link pada liveworksheets. Pada halaman sampul ini memuat judul, mata Pelajaran, tema serta kelas. Selain itu dilengkapi juga dengan latar belakang dan elemen yang mendukung pada halaman sampul.

2.		Setelah ini pengguna dapat menggeser halaman selanjutnya yang memuat kata pengantar serta dipojok bawah kanan terdapat nama penyusun.
3.		Tampilan selanjutnya terdapat daftar isi yang memuat judul-judul bab, subbab serta nomor halaman. Daftar isi ini berfungsi memudahkan pembaca mencari informasi pada E-LKPD.
4.		Tampilan selanjutnya memuat alur dan tujuan pembelajaran yang berisi informasi umum merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis dan logis dalam fase pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).
5.		Tampilan berikutnya yaitu berisi materi yang memuat definisi dari menyajikan teks deskripsi sederhana. Definisi ini telah dirancang sistematis dan dikutip dari artikel/jurnal yang telah dicantumkan pada daftar Pustaka.

6.	 <p><b>Menjelaskan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengemukakan tujuan menyajikan teks deskripsi sederhana. 2. Mengemukakan ciri-ciri menyajikan teks deskripsi sederhana. 3. Mengemukakan teknik menyajikan teks deskripsi sederhana.</p>	<p>Tampilan ini memuat tujuan menyajikan teks deskripsi sederhana yang dijelaskan secara runut bahwasannya terdapat 4 point dalam tujuan tersebut.</p>			barcode (kode QR) nantinya pengguna bisa mengakses melalui scan pada google nanti akan tampilan contoh melalui you tube.
7.	 <p><b>Menjelaskan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengemukakan ciri-ciri menyajikan teks deskripsi sederhana. 2. Mengemukakan teknik menyajikan teks deskripsi sederhana.</p>	<p>Tampilan ini memuat ciri-ciri menyajikan teks deskripsi, terdapat 6 point yang telah disusun secara sistematis dan dikutip melalui artikel/jurnal untuk sumbernya diletakan pada daftar Pustaka.</p>		 <p><b>Contoh Mengajukan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengajukan teks deskripsi sederhana. 2. Mengajukan teks deskripsi sederhana.</p>	Tampilan selanjutnya memuat contoh menyajikan teks deskripsi sederhana penulis memuat 4 contoh dalam 2 halaman yang berbeda setiap halaman terdapat 1 contoh teks dalam bentuk tulisan kemudian untuk sumber lengkap dapat diakses pada halaman kode barcode (kode QR), kemudian untuk tampilan contoh teks deskripsi sederhana secara lisan penulis mencantumkan kode barcode (kode QR) nantinya pengguna bisa mengakses melalui scan pada google nanti akan tampilan contoh melalui you tube.
8.	 <p><b>Menjelaskan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengemukakan teknik menyajikan teks deskripsi sederhana. 2. Mengemukakan teknik menyajikan teks deskripsi sederhana.</p>	<p>Tampilan berikutnya memuat struktur menyajikan teks deskripsi sederhana yang memuat 3 butir penting dikutip melalui artikel/jurnal yang telah dicantumkan pada daftar Pustaka.</p>			Tampilan selanjutnya memuat contoh menyajikan teks deskripsi sederhana penulis memuat 4 contoh dalam 2 halaman yang berbeda setiap halaman terdapat 1 contoh teks dalam bentuk tulisan kemudian untuk sumber lengkap dapat diakses pada halaman kode barcode (kode QR), kemudian untuk tampilan contoh teks deskripsi sederhana secara lisan penulis mencantumkan kode barcode (kode QR) nantinya pengguna bisa mengakses melalui scan pada google nanti akan tampilan contoh melalui you tube.
9.	 <p><b>Menjelaskan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengemukakan tujuan menyajikan teks deskripsi sederhana. 2. Mengemukakan ciri-ciri menyajikan teks deskripsi sederhana. 3. Mengemukakan teknik menyajikan teks deskripsi sederhana.</p>	<p>Tampilan selanjutnya memuat contoh menyajikan teks deskripsi sederhana penulis memuat 4 contoh dalam 2 halaman yang berbeda setiap halaman terdapat 1 contoh teks dalam bentuk tulisan kemudian untuk sumber lengkap dapat diakses pada halaman kode barcode (kode QR), kemudian untuk tampilan contoh teks deskripsi sederhana secara lisan penulis mencantumkan kode barcode (kode QR) nantinya pengguna bisa mengakses melalui scan pada google nanti akan tampilan contoh melalui you tube.</p>		 <p><b>Contoh Mengajukan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengajukan teks deskripsi sederhana. 2. Mengajukan teks deskripsi sederhana.</p>	Tampilan selanjutnya berisi petunjuk penggeraan kuis serta terdapat petunjuk penggeraan soal pada halaman yang akan diakses oleh pengguna.
10.				 <p><b>Contoh Mengajukan Teks Deskripsi Sederhana</b></p> <p>1. Mengajukan teks deskripsi sederhana. 2. Mengajukan teks deskripsi sederhana.</p>	Tampilan selanjutnya memuat contoh menyajikan teks deskripsi sederhana penulis memuat 4 contoh dalam 2 halaman yang berbeda setiap halaman terdapat 1 contoh teks dalam bentuk tulisan kemudian untuk sumber lengkap dapat diakses pada halaman kode barcode (kode QR), kemudian untuk tampilan contoh teks deskripsi sederhana secara lisan penulis mencantumkan kode barcode (kode QR) nantinya pengguna bisa mengakses melalui scan pada google nanti akan tampilan contoh melalui you tube.
11.				 <p><b>Petunjuk Penggeraan Soal dan Kuis Kelompok</b></p> <p>1. Buka file kuis dan kuis kelompok. 2. Buka file kuis dan kuis kelompok.</p>	Tampilan selanjutnya berisi petunjuk penggeraan kuis serta terdapat petunjuk penggeraan soal pada halaman yang akan diakses oleh pengguna.
12.				 <p><b>Kuis dan Diskusi Kelompok</b></p> <p>1. Buka file kuis dan kuis kelompok. 2. Buka file kuis dan kuis kelompok.</p>	Tampilan ini memuat 2 kode barcode (Kode QR). Penulis memuat pada kode barcode pertama ialah berisi kuis yang bertema Ekplorasi Budaya Lokal dan Wisata

		Modern Di Sumatera. Setelah itu ada petunjuk penggerjaan soal yang wajib diperhatikan sebelum mengerjakan kuis tersebut. Selanjutnya pada kode barcode kedua ini memuat diskusi kelompok yang telah diberikan petunjuk penggerjaan soal kemudia waktu yang diberikan telah disesuaikan secara maksimal.
13		Tampilan ini memuat rubrik penilaian yang bersisi 3 aspek dan kriteria penilaian serta terdapat rumus yang nantinya memudahkan dalam menghitung nilai siswa.
14		Tampilan ini berisi sumber informasi dari materi yang telah disusun menjadi daftar Pustaka dari jurnal maupun artikel.
15		Halaman terakhir ialah berisi biodata penulis yang merupakan halaman penutup pada E-LKPD. Biodata penulis merupakan identitas dari penulis yang menjadi informasi bagi pengguna sehingga dapat berbagi cerita pada halaman penutup.

## 2. Melakukan Uji Validasi Produk

Tabel 17 Revisi Validasi Materi

Saran	
Perbaikan	
Sebelum	Setelah
Saran	
Pemilihan satu kalimat yaitu E-LKPD dan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik yang memiliki makna sama jadi cukup untuk memilih satu kalimat saja. Kemudian pada penulisan kalimat sumatera yang benar ialah sumatra.	
Saran	
Perhatikan penulisan pada kalimat E-LKPD dan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik, jadi peniliti bisa memilih salah satu karena maknanya tidak doble.	
Saran	
Penambahan untuk menggunakan contoh yang ada disekitar dan menggunakan bahasa sendiri.	

--	--

### Saran

Pemilihan warna sudah baik tetapi perlu menambahkan kutipan atau sumber ilmiah yang didapat.

--	--

### Saran

Perubahan warna sebelumnya peneliti memilih warna cerah kemudian mendapatkan saran dari validator untuk memilih warna soft dan menggunakan kutipan pada kalimat jadi tidak hanya dimasukan pada daftar pustaka.

### 3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan secara mendalam oleh peneliti dengan mempertimbangkan masukan dari validasi ahli media.

Tabel 18. Revisi Ahli Media

Saran	
Perbaikan	
Sebelum	Setelah
<b>Saran</b>	

Perubahan warna pada sampul yang sebelumnya terlihat soft namun disarankan untuk mengubah warna cerah yang bisa memikat motivasi atau semangat pada siswa.

--	--

### Saran

Penambahan kotak teks pada penjelasan materi karena dianggap lebih sistematis dan sama antara satu sama lainnya.

--	--

### Saran

Perubahan warna yang lebih cerah karena pada halaman sebelumnya telah menggunakan warna soft.

### Pembahasan

Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran teks deskripsi sederhana bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Seringkali, pembelajaran teks deskripsi menghadapi tantangan, terutama dari segi keterbatasan media yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan Liveworksheets, guru dapat menyajikan materi dalam bentuk lembar kerja digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan soal-

soal yang disediakan. Melalui pendekatan ini, diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat serta pemahaman mereka terhadap struktur dan kaidah teks deskripsi dapat lebih cepat tercapai.

Proses pengembangan E-LKPD ini mengikuti model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam pendidikan daring maupun luring. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang interaktif dan praktis, sedangkan guru memerlukan perangkat ajar yang mendukung pembelajaran berbasis TIK. Oleh karena itu, platform Liveworksheets dipilih sebagai media utama dalam pengembangan E-LKPD ini.

Tahap desain melibatkan perancangan E-LKPD dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa untuk memahami struktur teks deskripsi, seperti pengenalan objek, penggunaan kata sifat, dan penyusunan paragraf yang logis. E-LKPD disusun dalam bentuk latihan soal interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan audio, guna memperkaya pengalaman belajar siswa. Desain ini juga memperhatikan kemudahan navigasi serta ketersediaan umpan balik otomatis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mandiri.

Pada tahap pengembangan, konten E-LKPD dibuat menggunakan platform Liveworksheets, di mana latihan soal disusun dalam berbagai format, termasuk pilihan ganda, mencocokkan gambar dengan deskripsi, dan melengkapi teks yang rumpang. Konten tersebut disesuaikan dengan kurikulum bahasa Indonesia untuk kelas VII, terutama untuk kompetensi dasar yang berkaitan dengan penyusunan dan pemahaman teks deskripsi. E-LKPD kemudian diuji coba secara terbatas pada sekelompok siswa untuk mendapatkan umpan balik mengenai kejelasan instruksi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik visual.

Dalam tahap implementasi, E-LKPD berbasis Liveworksheets diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas dengan model blended learning, yaitu kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan daring.

Guru memberikan pengarahan tentang cara mengakses dan mengisi E-LKPD, sementara siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas secara mandiri maupun dalam kelompok. Hasil implementasi awal menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempercepat penilaian tugas, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, formatif dan sumatif, untuk menilai efektivitas E-LKPD yang telah dikembangkan. Evaluasi formatif dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru selama proses pembelajaran, sementara evaluasi sumatif bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam menulis dan memahami teks deskripsi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheets efektif dalam membantu siswa memahami konsep teks deskripsi sederhana, serta secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis mereka dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheets untuk menyajikan teks deskripsi sederhana bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara menawarkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Platform interaktif Liveworksheets memungkinkan siswa tidak hanya sekadar membaca dan mengisi LKPD secara tradisional, tetapi juga dapat merespons tugas secara langsung, menerima umpan balik otomatis, dan memperbaiki kesalahan secara real-time. Ini meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, berbeda dari pendekatan LKPD berbasis cetak yang selama ini mendominasi. Penelitian ini sangat relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, terutama setelah pandemi yang mempercepat kebutuhan akan media pembelajaran daring yang efektif.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Lestari (2022) yang mengembangkan E-LKPD berbasis Google Form untuk teks eksplanasi, penelitian ini memberikan pendekatan yang lebih interaktif. Google Form cenderung hanya menyediakan soal

pilihan ganda atau isian singkat, dengan sedikit variasi aktivitas interaktif. Di sisi lain, Liveworksheets menawarkan beragam jenis tugas, seperti mencocokkan, mengisi, mengurutkan, bahkan menyisipkan suara atau video, sehingga pembelajaran teks deskripsi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan fitur multimedia yang lebih kaya untuk mendukung keterampilan menulis deskriptif siswa.

Penelitian ini juga berbeda dari studi yang dilakukan oleh Rahmawati (2021), yang mengembangkan E-LKPD berbasis Wordwall untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Wordwall lebih berfokus pada permainan edukasi seperti kuis dan teka-teki yang sesuai untuk memperkuat hafalan konsep. Sebaliknya, Liveworksheets memberikan kesempatan untuk mengembangkan tugas-tugas deskriptif yang lebih kompleks, sekaligus menantang kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Liveworksheets ini tidak hanya mengandalkan unsur hiburan, tetapi juga menekankan pendalaman proses berpikir dalam penyajian teks deskripsi sederhana.

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh dalam dua bentuk: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan masukan langsung dari pengguna (guru dan siswa), sedangkan evaluasi sumatif mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek pemahaman dan penulisan teks deskripsi. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman struktur teks dan kemampuan menulis siswa setelah menggunakan E-LKPD. Ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berdampak langsung pada capaian kognitif siswa.

Selain itu, pendekatan metodologis dalam penelitian ini memiliki nilai tambah karena disesuaikan dengan konteks lokal sekolah, yaitu SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Penyesuaian konten terhadap budaya, lingkungan, dan pengalaman siswa sekitar memperkuat relevansi dan efektivitas media yang dikembangkan. Dengan memasukkan

elemen lokal, seperti objek atau tempat yang dikenal siswa dalam teks deskripsi, keterlibatan mereka menjadi lebih tinggi karena merasa dekat secara emosional maupun kognitif. Pendekatan ini menegaskan pentingnya prinsip contextual learning dalam pengembangan media digital.

Metodologi dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada urutan logis tahapan ADDIE, tetapi pada konsistensi antara identifikasi masalah, desain solusi, dan evaluasi dampaknya. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa metodologi pengembangan media tidak boleh hanya bersifat prosedural, tetapi juga harus berbasis refleksi terhadap realitas pembelajaran dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik secara nyata.

Inovasi lain dari penelitian ini adalah fokus pada konteks lokal, yaitu SMP Negeri 6 Indralaya Utara, dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa setempat. Banyak penelitian sebelumnya yang mengembangkan media berbasis teknologi tanpa menyesuaikan konten dengan kondisi siswa di daerah tertentu. Penyesuaian konten dalam E-LKPD ini—seperti penggunaan contoh deskripsi yang dekat dengan lingkungan siswa—menjadi salah satu inovasi penting yang memperkaya nilai aplikatif produk yang dikembangkan. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital sepatutnya tetap mempertimbangkan konteks kultural dan kebutuhan nyata peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian "Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets untuk Penyajian Teks Deskripsi Sederhana" memperkaya khazanah penelitian media pembelajaran berbasis digital dengan menghadirkan inovasi dari sisi platform, fitur interaktif, maupun pendekatan lokal. Jika dibandingkan dengan penelitian sejenis, E-LKPD ini lebih integratif dalam mengembangkan kompetensi literasi deskriptif siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pengembang lain dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendukung pembelajaran abad ke-21.

## Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan penting yang dapat diambil. Pertama, tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa sangat memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi. Melalui distribusi angket yang terdiri dari 20 pertanyaan kepada siswa, telah digali informasi mengenai kebutuhan mereka. Dari capaian pembelajaran yang ditetapkan, yaitu kemampuan siswa dalam menyajikan teks deskripsi sederhana, diperoleh rata-rata pencapaian belajar sebesar 93,65%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kedua, pengembangan E-LKPD dilakukan melalui tahapan perancangan yang sistematis, dengan memanfaatkan flochart dan storyboard untuk memetakan alur dan materi secara visual dan terstruktur. Produk akhir dari E-LKPD ini terdiri dari 15 halaman yang mencakup berbagai komponen penting, seperti sampul, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi. Desain ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP, sehingga mendukung proses belajar yang aktif dan mandiri.

Ketiga, hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi terhadap materi dan bahasa masing-masing mendapatkan nilai rata-rata 0,84, yang menunjukkan bahwa isi dan penyajian materi sudah sesuai serta mudah dipahami oleh siswa. Di sisi lain, validasi aspek kegrafikaan memperoleh nilai rata-rata 0,88, yang berarti tampilan visual E-LKPD ini menarik dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Keempat, hasil uji coba terbatas yang dilakukan dengan melibatkan siswa menunjukkan bahwa E-LKPD ini diterima dengan baik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Umpamalik dari siswa mengindikasikan bahwa

media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan, dan mampu memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Partisipasi siswa dalam menyelesaikan latihan dan evaluasi pada E-LKPD juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan belajar.

Kelima, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan alat evaluasi yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi di tingkat SMP. E-LKPD ini tidak hanya membantu guru dalam mengukur pencapaian siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, E-LKPD ini memiliki potensi untuk diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheets efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks deskripsi sederhana, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Salah satu keterbatasan utama adalah waktu uji coba yang relatif singkat, sehingga evaluasi produk hanya mencakup efek jangka pendek terhadap pemahaman dan keterampilan menulis siswa. Selain itu, implementasi produk masih terbatas pada satu sekolah, yaitu SMP Negeri 6 Indralaya Utara, dengan cakupan peserta uji coba yang kecil dan homogen dari sisi karakteristik demografis.

Keterbatasan lainnya adalah fokus pengembangan yang hanya mencakup jenis teks deskripsi, padahal pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup berbagai jenis teks lainnya, seperti narasi, eksplanasi, dan argumentasi yang juga memerlukan pendekatan pembelajaran interaktif. Produk yang dikembangkan pun masih membutuhkan dukungan teknis tertentu (akses internet dan perangkat digital), yang belum tentu tersedia secara merata di semua sekolah.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, terdapat beberapa peluang untuk pengembangan penelitian lanjutan. Pertama,

diperlukan uji coba longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan E-LKPD terhadap peningkatan literasi deskriptif siswa secara berkelanjutan. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan memperluas cakupan implementasi ke sekolah lain, baik di wilayah urban maupun rural, untuk menguji konsistensi efektivitas produk dalam konteks yang berbeda.

Kedua, pendekatan pengembangan serupa dapat diterapkan untuk jenis teks lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti teks eksposisi atau teks naratif, dengan menyesuaikan konten dan fitur interaktif sesuai karakteristik masing-masing jenis teks. Ketiga, pengembangan fitur kolaboratif, seperti integrasi dengan platform diskusi atau forum daring, juga dapat menjadi arah inovasi berikutnya guna mendorong interaksi sosial dan kerja kelompok secara digital.

Dengan demikian, meskipun penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, diperlukan kesinambungan kajian yang lebih luas, mendalam, dan berkelanjutan agar pemanfaatan E-LKPD dapat menjawab berbagai tantangan pembelajaran di era digital secara komprehensif.

## Saran

Untuk meningkatkan kualitas evaluasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP), diperlukan inovasi pada alat evaluasi. Salah satu solusinya adalah pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) untuk menilai teks deskripsi. Inovasi ini membuat evaluasi lebih interaktif, efisien, dan akurat dalam mengukur kompetensi siswa.

E-LKPD memungkinkan guru memberikan soal yang berbasis konteks dan multimedia, serta berfokus pada keterampilan berpikir kritis. E-LKPD juga dapat dipadukan dengan rubrik penilaian standar, memudahkan guru memberikan umpan balik yang jelas.

Untuk menilai efektivitas E-LKPD, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas

yang mengukur dampaknya pada hasil belajar siswa dalam menulis teks deskripsi. Penelitian ini bisa menjadi kontribusi penting dalam inovasi penilaian dan penggunaan teknologi di SMP.

Pendidik dan pengembang kurikulum disarankan untuk membuat model evaluasi E-LKPD yang sesuai dengan siswa serta meningkatkan pelatihan guru untuk penggunaan E-LKPD yang optimal, agar alat ini bisa digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan artikel ini dan terima kasih kepada pihak penerbit yang telah membantu dalam menerbitkan artikel yang telah dibuat oleh penulis.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Dhomiri, Junedi Junedi, & Mukh Nursikin. (2023). Konsep Dasar dan Peranan serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 118–128. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i1.972>
- ALDIYAH, E. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pengembangan Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran Ipa Di Smp. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 67–76. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i1.85>
- Amalia, K. N., & Halim, U. (2022). Penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Publish (Basic and Applied Research Publication on Communications)*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.35814/publish.v1i1.3496>
- Fauzi, E., Visar Sinatrya, M., Daru Ramdhani, N., Ramadhan, R., & Muhammad Rasid Safari, Z. (2022). Pengaruh kemajuan teknologi informasi terhadap perkembangan akuntansi. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 189–197.

- <https://doi.org/10.21067/jrpe.v7i2.6877>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPDI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hadju, R., Abdjul, T., Yusuf, M., & Odja, A. H. (2023). Pengembangan Lkpd Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Flipping Book Pada Materi Getaran, Gelombang Dan Bunyi Di Smp. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(2), 305. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.16966>
- Harahap, A., & Sucipto, A. (n.d.). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)* (Vol. 1, Issue 1).
- Hoerudin, C. W., Syafruddin, S., Mayasari, A., Arifudin, O., & Lestari, S. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 723–734. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v1i5.14466>
- Ilyas, H., & Sulkifli, S. (2022). Prosedur Penyusunan dan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 77–84. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.32484>
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1), 65–77. <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i1.6414>
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>
- Luciandika, A., Widiati, N., & Ariani, D. (2022). Rhyme House Game Development With Apk Extension As Learning Media for Writing Poetry on the Network. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 5(2), 46–55. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v5i2.17549>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Mondolalo, D., & Mulyadi. (2023). Keterampilan Menulis Struktur Deskripsi Umum Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Menggunakan Teknik Tugas Menyalin Pendekatan Individual. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2(5), 693–700. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i5.530>
- Nita, O. (2021). Penggunaan Kalimat Efektif dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 4(2), 271–280. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i2.2174>
- Novitasari, F., & Puspitawati, R. P. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Solving Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Xii Sma. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(1), 31–42. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n1.p31-42>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Ridwan, F. R. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Sesuai Kaidah Puebi Pada Siswa Kelas 12 Sma/Smk/Ma. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan*

- Pengajarannya*, 14(2), 1–16. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v14i2.547>
- Rustamana, A., Suandi, M., Rahma, Z. S., & Nugroho, E. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Modul, Hand Out, dan LKS dalam Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan*, 1(8), 1001–1112. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). Penerapan Model Assure Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di Smkn 3 Penajam Paser Utara. *Jurnal Utile*, 8(1), 6–18.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Shaquille, T. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Siedlecki, S. L. (2020). Understanding Descriptive Research Designs and Methods. *Clinical Nurse Specialist*, 34(1), 8–12. <https://doi.org/10.1097/NUR.00000000000000493>
- Solikhah, N., Khaq, M., & Suyoto. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter materi Siklus Air Tema 8. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1264–1269. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1422>
- Suni Amtonis, J. (2022). E-Lkpd Dan Literasi Lingkungan Pada Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Koulutus*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.51158/koulutus.v5i1.786>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widiy Wahyuni, Pendi Hasibuan, Arifmiboy Arifmiboy, & Zulfani Sesmiarni. (2023). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VII Di MTSN 3 Agam Kenagarian Balingka Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(2), 57–67. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i2.215>