

**PEMBUATAN E-LKPD INTERAKTIF *LIVEWORKSHEET* BERBASIS CTL  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA  
TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**FAIZA NURRAHMAH  
NIM 20016013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SAstra INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI


Judul : Pembuatan E-LKPD Interaktif *Liveworksheet* Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP  
Nama : Faiza Nurrahmah  
NIM : 20016013  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Departemen : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Maret 2024  
Disetujui oleh Pembimbing,



**Dr. Afrita, M.Pd.**  
NIP 197004172008122001

Kepala Departemen,



**Dr. Zulfadhli, S.S., M.A.**  
NIP 198110032005011001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Faiza Nurrahmah  
NIM : 20016013

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di hadapan Tim Penguji  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

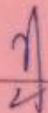
**Pembuatan E-LKPD Interaktif *Liveworksheet* Berbasis CTL  
sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca  
Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP**

Padang, Februari 2024

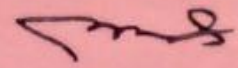
Tim Penguji,

Tanda Tangan,

1. Ketua : Dr. Afnita, M.Pd.

1 

2. Anggota : Dr. Amril Amir, M.Pd.

2 

3. Anggota : Dr. Tressyalina, M.Pd.

3 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan hal-hal berikut ini.

1. Skripsi saya, yang berjudul "Pembuatan E-LKPD Interaktif *Liveworksheet* Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP", adalah benar karya tulis saya dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya, dan bukan merupakan duplikasi dari skripsi lain.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara jelas dicantumkan dalam kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya tulis dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Maret 2024  
Yang Membuat Pernyataan,



**Faiza Nurrahmah**  
**NIM 2020/20016013**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah rabbil 'alamin.* Untaian puji, sembah, serta syukur kepada Allah Swt. atas kasih sayang, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selawat dan salam selalu tercurah kepada pemimpin, *murabbi*, serta penghulu para nabi–Rasulullah saw. atas keteladanan yang diberikan.

Skripsi ini adalah tanda bukti cinta dan terima kasih peneliti kepada orang-orang yang kehadirannya memberi makna dan banyak pengajaran. Oleh karena itu, perkenankan peneliti mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Teristimewa, Mamak dan Bapak atas doa, izin, serta kepercayaan yang diberikan kepada anak sulung perempuan mereka untuk merantau dan menuntut ilmu. Panggilan telepon dari keduanya adalah obat lelah dan malas dosis tinggi selama menjalani studi. Terima kasih karena telah merawat dengan sabar, mengenalkan nilai-nilai ketuhanan, mengajari rasa syukur, serta menanamkan prinsip berjuang.
2. Terkhusus, para ustaz, ustazah, guru ngaji, guru sekolah, mentor, dan dosen yang telah merangkum segala pengetahuan dan keterampilan yang peneliti dapatkan. Terima kasih tak terhingga. Semoga ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah yang memudahkan langkah menuju surga-Nya.
3. Tersayang, kedua adik laki-laki peneliti. Hal yang paling dirindukan adalah saat kumpul bersama sambil makan pempek, lalu kita rebutan. Di mata kalian, mungkin peneliti alias kakak kalian ini cerewet dan banyak aturan, tetapi percayalah itu semua karena teramat sayang. Kakak doakan adik-adik kakak jadi orang yang *baiman, bauntung, batuah, barazaki* di masa depan.
4. *Akhwatifillah*, yang dicintai karena Allah. Keluarga besar Wisma Amanah yang telah jadi rumah ternyaman untuk belajar, berbagi kisah, dan memperbaiki diri. Semoga Allah selalu kuatkan ikatan persaudaraan ini dan mengabadikan kasih sayang di antara kita semua.
5. Teman-teman mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020, khususnya kelas internasional. Serta, teman-teman yang didekatkan melalui grup *WhatsApp* secara sengaja maupun tidak sengaja, di antaranya grup *WhatsApp* TB Fams, Uti Al-Ghaisan, Wisuda Maret 2024, Khadijah RT 1, dan Ummi Peradaban. Peneliti berdoa untuk semua agar lancar segala urusan, tugas akhir, dan teman-teman bisa diwisuda tahun ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan di FKPWI FBS UNP, PPIPM UNP, UKK UNP, ILDKB, dan Kaderisasi Salman. Terima kasih telah memberikan inspirasi, kebersamai perjuangan, dan menjadi lingkungan bertumbuh yang menyenangkan. Kesempatan belajar bersama rekan-rekan di organisasi adalah salah satu pengalaman terbaik yang peneliti rasakan di masa perkuliahan.
7. Terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak dapat dituliskan satu per satu. Tanpa mereka, karya sederhana ini tidak akan pernah tercipta.

## ABSTRAK

**Faiza Nurrahmah, 2024** “Pembuatan E-LKPD Interaktif *Liveworksheet* Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP” Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang proses pembuatan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster untuk siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan dan pembuatan e-LKPD interaktif yang valid dilihat dari segi isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, dan kebergunaan.

Jenis penelitian ini adalah *mixed methods* atau penelitian campuran. Model yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Padang. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi oleh pakar, sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran validator.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL untuk pembelajaran keterampilan membaca teks iklan slogan, dan poster berkategori sangat valid dengan nilai 95,75%. Hal ini dilihat berdasarkan nilai validasi aspek kelayakkan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, dan kebergunaan masing-masing sebesar 100%, 95,83%, 97,91%., 90%, dan 95%. Berdasarkan hasil validitas, dapat disimpulkan bahwa e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL untuk pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Padang dikatakan sudah valid dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan E-LKPD Interaktif *Liveworksheet* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada (1) Ibu Dr. Afnita, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan, masukan, saran, nasihat, dan motivasi kepada penulis, (2) Bapak Dr. Amril Amir, M.Pd., selaku dosen penguji I, Ibu Dr. Tressyalina, M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan perhatian dalam proses penyusunan skripsi ini, (3) Ibu Vivi Indriyani, M.Pd., dan Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku validator yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini., (4) Bapak Dr. Zulfadhli, S.S., M.A., selaku Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, dan Daerah, (5) Kepala, Guru, dan Siswa SMP Negeri 7 Padang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2024  
Penulis

Faiza Nurrahmah  
NIM 20016013

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
1. Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster .....	10
a. Pengertian Keterampilan Membaca .....	10
b. Pengertian Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	13
c. Unsur-unsur Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	15
d. Struktur Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	17
e. Kaidah Kebahasaan Teks Teks Iklan, Slogan, dan Poster .....	18
f. Indikator Penilaian Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	19
2. E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> .....	20
a. Pengertian E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> .....	21
b. Pilihan Jenis Latihan dan Media pada <i>Liveworksheet</i> .....	23
c. Keunggulan dan Kelemahan E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> .....	26
3. Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL).....	29
a. Pengertian <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) .....	29
b. Asas-asas <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) .....	30
c. Keunggulan dan Kelemahan <i>Contextual Teaching and Learning</i> .....	31



4. Langkah-langkah Pembuatan E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> Berbasis CTL untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster .....	33
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Konseptual .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis dan Metode Penelitian .....	38
B. Model Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian.....	39
D. Jenis Data .....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	46
a. Analisis Kebutuhan Guru.....	47
b. Analisis Kebutuhan Siswa .....	49
c. Analisis Kurikulum.....	53
d. Analisis Konsep .....	55
2. Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	58
a. Perancangan Kerangka E-LKPD Interaktif .....	58
b. Penyusunan Draf E-LKPD Interaktif.....	59
3. Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	84
a. Validitas E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> .....	84
B. Pembahasan .....	90
1. Proses Perancangan E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> .....	90
2. Proses Pembuatan E-LKPD Interaktif yang Valid .....	93
C. Revisi Produk .....	95
D. Keterbatasan Penelitian .....	96
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1	Unsur-unsur Fisik Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	15
Tabel 2	Kaidah Kebahasaan Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	19
Tabel 3	Jenis Latihan, Kode Penggunaan, dan Pembaruan Ikon <i>Liveworksheet</i> ..	24
Tabel 4	Keunggulan dan Kelemahan Model CTL .....	32
Tabel 5	Kategori Kevalidan E-LKPD .....	45
Tabel 6	Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Validator .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Pembaruan Ikon Jenis Latihan pada <i>Liveworksheet</i> .....	25
Gambar 2	Tampilan Situs Web <i>Liveworksheet</i> .....	33
Gambar 3	Kerangka Konseptual .....	37
Gambar 4	Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Padang .....	47
Gambar 5	Minat Siswa terhadap Media Pembelajaran Elektronik .....	50
Gambar 6	Pandangan Siswa tentang Metode Pembelajaran .....	50
Gambar 7	Karakteristik Siswa Berasal dari Etnis Masyarakat Minangkabau .....	51
Gambar 8	Minat Siswa dalam Mengerjakan Soal Evaluasi setelah Pembelajaran .....	52
Gambar 9	Wawancara dengan Siswa SMP Negeri 7 Padang .....	52
Gambar 11	Cuplikan Konsep Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster .....	57
Gambar 12	Proses Perancangan E-LKPD di Adobe Illustrator CC 2020 .....	59
Gambar 13	Tampilan Utama Situs Web <i>Liveworksheet</i> .....	60
Gambar 14	Tampilan Menu Pendaftaran Akun Guru .....	60
Gambar 15	Tampilan Akun Guru pada Situs Web <i>Liveworksheet</i> .....	61
Gambar 16	Tampilan Menu Pembuatan E-LKPD Baru .....	62
Gambar 17	Menu Pengunggahan Media dan Identitas E-LKPD .....	62
Gambar 18	<i>Element</i> yang Digunakan pada Halaman Sampul Depan.....	63
Gambar 19	Halaman Sampul Depan E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> .....	64
Gambar 20	Identitas E-LKPD, Panduan Penggunaan, dan Capaian Pembelajaran .....	65
Gambar 21	Capaian Pembelajaran per Elemen.....	66
Gambar 22	Tampilan Tujuan Pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila, dan Indikator Pembelajaran CTL.....	68
Gambar 23	Tampilan Proses Menambahkan Tautan Salindia Materi .....	69
Gambar 24	Tampilan Uraian Materi .....	70
Gambar 25	Proses Menambahkan Latihan <i>Open Answer</i> pada E-LKPD .....	71
Gambar 26	Latihan dengan Jenis <i>Open Answer</i> .....	72
Gambar 27	Proses Menambahkan Latihan Interaktif <i>Drag and Drop</i> .....	73
Gambar 28	Latihan dengan Jenis <i>Drag and Drop</i> .....	73
Gambar 29	Proses Menambahkan Jenis Latihan <i>Join</i> .....	74
Gambar 30	Latihan dengan Jenis <i>Join</i> .....	75
Gambar 31	Latihan dengan Jenis <i>Simple Text</i> .....	76

Gambar 32 Latihan dengan Bentuk Teka-teki Silang .....	77
Gambar 33 Tampilan Latihan Interaktif <i>Simple Text</i> pada Akun Guru .....	78
Gambar 34 Proses Membuat Teka-teki Silang dengan <i>Simple Text</i> .....	78
Gambar 35 Proses Menambahkan Opsi Pilihan Menu <i>Select</i> .....	79
Gambar 36 Latihan dengan Soal Pilihan Ganda .....	80
Gambar 37 Latihan dengan Centang Kotak .....	81
Gambar 38 Refleksi Pembelajaran dengan <i>Check Boxes</i> .....	82
Gambar 39 Penilaian Nyata pada E-LKPD .....	83
Gambar 40 Proses Menyimpan E-LKPD .....	84
Gambar 41 Tampilan Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Revisi Sumber Media .....	95
Gambar 42 Tampilan Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Revisi Penghapusan Elemen Visual yang Kurang Penting pada E-LKPD ....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru .....	106
Lampiran 2	Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan).....	107
Lampiran 3	Lembar Validasi Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan) .....	109
Lampiran 4	Hasil Lembar Validasi Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan).....	111
Lampiran 5	Lembar Hasil Analisis Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan).....	113
Lampiran 6	Hasil Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan) .....	114
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa.....	117
Lampiran 8	Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan).....	118
Lampiran 9	Lembar Validasi Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan).....	123
Lampiran 10	Lembar Hasil Validasi Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan) .....	125
Lampiran 11	Lembar Hasil Analisis Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan) .....	127
Lampiran 12	Lembar Hasil Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan) ....	128
Lampiran 13	Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran.....	129
Lampiran 14	Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi .....	130
Lampiran 15	Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi .....	132
Lampiran 16	Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi .....	134
Lampiran 17	Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan .....	135
Lampiran 18	Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan.....	137
Lampiran 19	Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan.....	139
Lampiran 20	Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian.....	141
Lampiran 21	Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian .....	143
Lampiran 22	Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian .....	145

Lampiran 23 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikaan.....	146
Lampiran 24 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikaan .....	149
Lampiran 25 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikaan .....	152
Lampiran 26 Kisi-Kisi Angket Respons Guru terhadap Media Pembelajaran ....	154
Lampiran 27 Angket Respons Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	155
Lampiran 28 Lembar Hasil Angket Respons Guru terhadap Media Pembelajaran.....	158
Lampiran 29 Lembar Hasil Analisis Angket Respons Guru terhadap Media Pembelajaran.....	161
Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	163
Lampiran 31 Surat Permohonan Validator.....	165
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian.....	167
Lampiran 33 E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheet</i> Berbasis CTL.....	168

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah merambah seluruh bidang penting dalam kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Ambarwati et al., 2022). Perkembangan teknologi digital menjadi sebuah kemajuan yang dapat memudahkan proses pembelajaran. Namun, perkembangan tersebut tidak selalu disikapi dengan bijak sehingga kurang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

Berdasarkan data *Newzoo's Global Mobile Market* tahun 2022, Indonesia menduduki peringkat keempat sebagai negara pengguna ponsel pintar terbanyak di dunia setelah setelah China, India, dan Amerika Serikat dengan jumlah 192,15 juta pengguna (Sadya, 2023). Hal tersebut dapat menjadi peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan mengingat ponsel pintar dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan melalui internet. Namun, survei yang dilakukan *New Jersey Minority Educational Development* menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia berada pada urutan 67 dari 203 negara di dunia pada tahun 2023 (NJMED, 2023). Fakta ini membuktikan bahwa teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal dan menyeluruh dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital memberikan perubahan dan pergeseran paradigma belajar yang memberi dampak terhadap berbagai aspek pembelajaran, di antaranya desain instruksional dan pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi melalui internet (Mawarni & Muhtadi, 2017). Pemanfaatan internet perlu dimaksimalkan penggunaannya oleh guru untuk membuat bahan ajar

berbasis elektronik. Penggunaan bahan ajar elektronik dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian belajar bagi peserta didik (Wulandari, F. et al., 2021). Salah satu contoh bahan ajar elektronik untuk meningkatkan keterampilan peserta didik adalah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-LKPD) (Afnita et al., 2019). E-LKPD merupakan bahan ajar yang mencakup materi, rangkuman, dan prosedur pelaksanaan skema pembelajaran yang berpatokan pada kompetensi dasar yang perlu dicapai peserta didik (Basuki et al., 2017) dengan basis digital yang memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses asesmen dan materi pembelajaran.

Pembelajaran di Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yang dibagi dalam 6 fase (A-F). Pada fase ini, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) yang terbagi dalam empat elemen, yaitu (1) menyimak, (2) membaca dan memirsa, (3) berbicara dan mempresentasikan, dan (4) menulis. CP kemudian dikembangkan secara mandiri oleh guru menjadi beberapa Tujuan Pembelajaran (TP) sebagaimana fungsi Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum sebelumnya. Pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster merupakan salah satu materi pokok yang dirumuskan dalam CP Bahasa Indonesia fase D atau jenjang pendidikan SMP. Pada materi pokok tersebut, TP untuk elemen membaca dibagi menjadi dua, yaitu (1) mengidentifikasi pesan-pesan dalam teks iklan slogan, dan poster secara tersurat serta tersirat dan (2) menginterpretasikan pesan yang ada dalam sebuah iklan, slogan dan poster.



Keterampilan membaca dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster merupakan keterampilan yang perlu dimiliki karena melatih peserta didik dalam memahami informasi. Namun, keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster pada peserta didik tergolong rendah (Noviani et al., 2023) dan kurang mendapat perhatian khusus (Wijaya, 2021). Hal ini diakibatkan karena peserta didik tidak terbiasa membaca dan memahami informasi dari iklan (Maulidia, 2019). Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton, tidak variatif, dan kurang memotivasi bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri (Fadhlorrohman & Sukenti, 2023), (Noviani et al., 2023), (Wijaya, 2021).

Keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster pada peserta didik dapat ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau pembelajaran kontekstual (Ira, 2021). Model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman dan situasi nyata yang dihadapi peserta didik. Guru dapat menghadirkan iklan, slogan, dan poster yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah menganalisis dan memahami pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster.

Dalam konteks pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster, penggunaan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan teks sangat dibutuhkan. Hal tersebut membantu peserta didik untuk mendapatkan gambaran yang lebih konkret terkait pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami unsur pembentuk teks, penggunaan bahasa, informasi, dan tujuan komunikatif sebuah

teks dengan baik (Fadhlorrohan & Sukenti, 2023). Teks iklan, slogan, dan poster dapat divisualisasikan menggunakan situs web *Liveworksheet*. *Liveworksheet* merupakan sebuah *platform* digital yang dapat membantu guru dalam membuat e-LKPD yang terintegrasi melalui internet sehingga dapat dibagikan secara langsung kepada siswa (Le & Prabjandee, 2023). Selain memvisualisasikan materi, *Liveworksheet* juga dapat memuat media berupa gambar, audio, video, tautan, dan berbagai variasi latihan yang dapat dikreasikan sesuai kebutuhan pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Penggunaan *Liveworksheet* sebagai media pembelajaran lebih efisien dari LKPD konvensional karena tidak menghabiskan waktu untuk mencetak LKPD, menilai latihan, dan merekap nilai peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 7 Padang, Ibu Mindawati, M.Pd., diketahui pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII belum efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah. *Pertama*, kurangnya pemahaman dan kemampuan menyimpulkan peserta didik terkait informasi tersurat dan tersirat dalam teks iklan, slogan, dan poster. Hal ini karena siswa sulit memahami beberapa kosakata yang dipakai dan tidak terbiasa menyimpulkan isi teks. *Kedua*, minimnya minat membaca pada peserta didik. Peserta didik hanya membaca ketika ditugasi oleh guru saja. *Ketiga*, model pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik. *Keempat*, kurangnya variasi media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami teks iklan, slogan, dan poster. Berdasarkan

masalah tersebut, pembuatan media pembelajaran e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL mampu menjawab permasalahan yang terdapat pada pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster.

Kombinasi antara model CTL dan media pembelajaran e-LKPD interaktif *Liveworksheet* dapat membuat peserta didik lebih terampil dalam memahami pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Media pembelajaran e-LKPD interaktif *Liveworksheet* membantu memvisualisasikan teks iklan, slogan, dan poster secara lebih konkret dan menarik. Model pembelajaran CTL mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik di situasi nyata sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih kaya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan e-LKPD Interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa Kelas VIII SMP”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, kurangnya pemahaman dan kemampuan menyimpulkan peserta didik terkait informasi tersurat dan tersirat dalam teks iklan, slogan, dan poster. Hal ini karena peserta didik sulit memahami beberapa kosakata yang dipakai dan tidak terbiasa menyimpulkan isi teks. *Kedua*, minimnya minat membaca pada peserta didik. Peserta didik hanya membaca ketika ditugasi oleh guru saja. *Ketiga*, model pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik. Guru masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah

dan tanya jawab yang kurang dapat membangun minat belajar peserta didik. *Keempat*, kurangnya sumber belajar. Lembar Kerja Siswa (LKS) menjadi satu-satunya bahan ajar yang menjadi pegangan peserta didik. Visualisasi LKS yang sederhana kurang membangkitkan motivasi peserta didik sehingga peserta didik kerap merasa jenuh saat belajar. *Kelima*, kurangnya variasi media dan bahan ajar yang membantu siswa memahami teks iklan, slogan, dan poster. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa tayangan salindia presentasi yang masih terbatas dan kurang interaktif. *Keenam*, kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara maksimal pada pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Masalah-masalah tersebut dapat menyebabkan peserta didik sulit memahami pembelajaran sehingga membuat keberhasilan pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster menjadi rendah dan kurang efektif.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi sebagai berikut. *Pertama*, perancangan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP. *Kedua*, pembuatan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL ditinjau dari segi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, dan kebergunaan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, bagaimana perancangan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP? *Kedua*, bagaimana pembuatan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL ditinjau dari segi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, dan kebergunaan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal berikut. *Pertama*, mendeskripsikan bagaimana perancangan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP. *Kedua*, mendeskripsikan bagaimana pembuatan e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL ditinjau dari segi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, dan kebergunaan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat. Sebagai kajian ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan pengembangan teori tentang situs web *Liveworksheet* dan model pembelajaran CTL serta bagaimana keduanya dapat digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster di SMP. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian terkait e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL dan pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan solusi bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster untuk siswa kelas VIII SMP. Dengan solusi ini, diharapkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan pengambil kebijakan untuk mengembangkan media dan bahan ajar digital dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster dengan menggunakan e-LKPD interaktif *Liveworksheet*. Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca dan memberikan sumbangan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran dalam penelitian ini, peneliti memberikan definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini ada tiga, yaitu (1) pembuatan, (2) e-LKPD interaktif *Liveworksheet* berbasis CTL, dan (3) pembelajaran keterampilan membaca.

1. *Pembuatan*. Pembuatan merupakan proses menciptakan sesuatu melalui berbagai tahapan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, pembuatan merujuk pada pembuatan e-LKPD interaktif berbasis CTL untuk pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas VIII SMP. Pembuatan e-LKPD interaktif dilakukan dengan bantuan situs web *Liveworksheet*.
2. *E-LKPD Interaktif Liveworksheet Berbasis CTL*. E-LKPD merupakan media pembelajaran digital yang terintegrasi dengan teknologi dan memuat langkah kerja dan tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. E-LKPD dibuat berdasarkan metode pembelajaran CTL dengan memanfaatkan berbagai jenis latihan dan fitur pada situs web *Liveworksheet* yang interaktif dan menyenangkan.
3. *Pembelajaran Keterampilan Membaca*. Pembelajaran keterampilan membaca merupakan proses pembelajaran yang fokus pada kegiatan memahami suatu bacaan dan memaknainya secara komprehensif. Dalam penelitian ini, pembelajaran keterampilan membaca merujuk pada pembelajaran keterampilan membaca teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII SMP.