

Pengaruh Media LKPD Interaktif *Liveworksheet* Berbasis *Problem Based Learning* Terhadap motivasi dan Hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda

Dwi Andriani^{1*}, Muhammad Zainuddin Afas², Indra Irawan³ dan Rifkan Haidorizal⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nurul Huda

* E-mail: dwiandriani@unuha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) interaktif berbasis *Liveworksheet* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII di MTs Nurul Huda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain eksperimen dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental design dengan menggunakan *Intact – Group Comparison*. pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen dan setengah untuk kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet*, sementara pada kelompok kontrol, siswa menerima pembelajaran konvensional menggunakan buku teks. Pengukuran motivasi siswa dilakukan menggunakan skala Likert yang terdiri dari indikator-indikator motivasi yang relevan. Sedangkan hasil belajar Bahasa Inggris diukur melalui tes evaluasi yang meliputi membaca dan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, hasil belajar Bahasa Inggris siswa dalam kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII di MTs Nurul Huda. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital.

Kata kunci: *Liveworksheets*, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam pengembangan individu dan masyarakat (Septiana, Anggraini, & Syawanodya, 2020). Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global (Khoirunnisa, 2021). Oleh karena itu, pengembangan metode dan media pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan Bahasa Inggris menjadi hal yang krusial.

Meningkatkan kualitas Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dijalankan (Marpaung, Nadeak, & Naibaho, 2023). Proses pembelajaran yang berlangsung secara baik akan mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Tujuan dari pembelajaran yang tercapai yakni ditandai dengan memperoleh hasil belajar yang baik (Matondang, 2018). Hasil belajar dapat berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan yang diperoleh setelah melalui serangkaian proses pembelajaran (Harefa, 2020). Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam mengetahui telah sejauh mana peserta didik, pendidik, proses pembelajaran, dan Lembaga Pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Izza, Falah, & Susilawati, 2020). Hasil belajar juga dapat berupa laporan yang dimiliki peserta didik terkait hal apa saja yang telah diperolehnya setelah mengikuti proses pembelajaran (Sarjimin, Sutiarto, & Suratimah, 2022). Dengan demikian, hasil belajar merupakan kompetensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melangsungkan pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik kadangkala tidak sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Hasil belajar terdiri dari kognitif, psikomotorik dan afektif (Sarjimin et al., 2022). Dalam penelitian ini fokus penelitian terdapat pada hasil belajar kognitif. Penelitian hanya memfokuskan pada

hasil belajar kognitif saja karena hasil belajar ini sangat memiliki kaitan yang erat dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran telah tersampaikan dengan maksimal dapat dilihat dari hasil belajar kognitif. Sedangkan hasil belajar seperti psikomotorik dan afektif tidak diikuti sertakan karena berkaitan dengan sikap dan perilaku. Dalam penelitian ini sikap dan perilaku telah diwakilkan oleh variable motivasi belajar. Selain itu, hasil belajar kognitif juga relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sedangkan psikomotorik harus melibatkan praktik sehingga kurang cocok menjadi sub fokus penelitian ini. Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi baik atau tidaknya hasil belajar peserta didik. Mengacu pada teori konstruktivisme, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal (Fajri, 2019). Salah satunya yakni faktor motivasi belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik. Motivasi belajar merupakan daya pendorong yang dapat bersumber dari dalam dan luar diri peserta didik yang dapat menghasilkan semangat dalam belajar (Supriani, Ulfah, & Arifudin, 2020). Motivasi belajar ini bukan hanya bertindak sebagai pendorong semangat belajar tetapi juga dapat mengandung usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Emda, 2017).

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi telah digunakan secara luas dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Audie, 2019). Salah satu bentuk media pembelajaran yang telah berkembang adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. LKPD interaktif adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan lembar kerja yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dengan konten pembelajaran (Nissa, Febrilia, & Astutik, 2021). Melalui LKPD interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, menggali pemahaman mereka sendiri, dan menerapkan konsep yang dipelajari ke dalam situasi nyata (Desnita et al., 2023). LKPD interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka.

Namun, masih terdapat kekurangan dalam penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Studi sebelumnya sering kali fokus pada media pembelajaran digital secara umum tanpa memperhatikan konteks khusus Bahasa Inggris. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan LKPD interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII di MTs Nurul Huda. Liveworksheet adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat LKPD interaktif yang dapat diakses dan dikerjakan secara online oleh siswa (Afrida, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif dan efektif di tingkat SMP.

Dalam penelitian ini, motivasi siswa diukur sebagai variabel dependen, sementara penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dianggap sebagai variabel independen. Selain itu, hasil belajar Bahasa Inggris juga diukur sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa di tingkat SMP.

METODE/EKSPERIMEN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental design dengan menggunakan Intact – Group Comparison (Sugiyono, 2019). Dalam desain ini, terdapat kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dengan model pembelajaran Problem based learning berbantuan live worksheet, serta kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional menggunakan buku teks.

Terdapat satu variabel yaitu variabel yang mempengaruhi (variabel bebas) dan dua variabel yang dipengaruhi (variabel terikat). Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (X), Variabel bebas (X) pada penelitian ini yaitu Pengaruh Model Problem based learning berbantuan live worksheet.
2. Variabel Terikat (Y), Variabel terikat (Y) pada penelitian ini yaitu(Y1) yaitu Motivasi dan (Y2) yaitu Hasil belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Tes berupa soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan non tes berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Pertanyaan atau pernyataan dalam angket diukur dalam skala likert, yaitu “suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial” (Syahlani & Setyorini, 2021). Jawaban dari setiap item tersebut memiliki gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif, yang merupakan kata–kata seperti : sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang berisi pertanyaan dimana responden hanyamemberikan tanda (\surd) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan kenyataan yang ada pada diri responden. Setelah data terkumpulkan selanjutnya dilakukan analisis data. Untuk menjaga hasil penelitian yang diperoleh agar berkualitas, maka semua instrumen yang akan digunakan diuji terlebih dahulu. Pertama, uji Validitas yang dilakukan diukur dengan menggunakan rumus korelasi product moment.

Kedua, Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik belah dua (Split Halve Method)atau single test single trial. Cara yang diambil untuk membelah soal bisa dengan membelah atas dasar nomor awal akhir. Reliabilitas instrumen pada penelitian ini diukur menggunakan rumus Spearman-Brown. Hal tersebut karena analisis data dilakukan menggunakan rumus product moment yang hanya mensyaratkan data berdistribusi normal tidak harus homogen, sehingga uji prasyarat analisis data yang digunakan hanya uji normalitas.Normalitas sebaran data menjadi sebuah asumsi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang akan dipakai dalam penganalisisan selanjutnya.Uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian tingkat normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus kai kuadrat (chi square). Langkah selanjutnyaitu menguji hipotesis. Uji hipotesis digunakan uji statistik koefisien korelasi berganda. Uji statistik koefisienkorelasi berganda digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan lebih dari dua variabel (Hasan, 2010).

Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independen sampel T-test. Sebelum dilakukan uji independen sampel T-test, data harus melalui uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Adapun hipotesis penelitian ini adalah

- Hipotesis Nol (H0): Penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Nurul Huda.
- Hipotesis Alternatif (H1): Penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Nurul Huda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan LKPD Live Worksheet untuk mengetahui pengaruhnya pada Hasil Belajar dan Motivasi Belajar peserta didik. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini dianalisis menggunakan uji Independent Samples t-test untuk membandingkan perbedaan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris antara kelompok eksperimen (yang menggunakan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet) dan kelompok kontrol (yang menggunakan pembelajaran konvensional menggunakan

buku teks). Berikut adalah hasil analisis data yang diperoleh:

1. Motivasi

Pembahasan mengenai motivasi belajar siswa kelas VII MTs Nurul Huda terhadap penggunaan media LKPD Interaktif Liveworksheet berbasis Problem Based Learning (PBL) menunjukkan beberapa temuan penting. Media LKPD Interaktif ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif, dimana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang relevan dengan materi Bahasa Inggris. Berikut adalah data tentang perbedaan motivasi belajar siswa :

Tabel. 1. Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Kelas Kesperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Sangat Baik	28	100%	-	-
Baik	-	-	-	-
Cukup baik	-	-	31	100%
Kurang Baik	-	-	-	-
Tidak Baik	-	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa penggunaan LKPD Interaktif Liveworksheet berbasis PBL ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme dalam belajar Bahasa Inggris, yang ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi dalam kelas yang diberikan perlakuan (kelas eksperimen) yakni dari 28 peserta didik memiliki motivasi belajar yang sangat baik yang berada pada rentang skor 80% - 100%, serta memiliki lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan tugas, serta peningkatan hasil belajar mereka. Dengan kata lain, kombinasi dari metode PBL dan media interaktif memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang, yang secara efektif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris di kelas eksperimen. Sedangkan dalam kelas control yang berjumlah 31 orang peserta didik hanya menempati kategori motivasi belajar pada rentang cukup baik, yakni dari 56% sampai 65%.

Dengan demikian metode PBL ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, karena siswa dituntut untuk berpikir kritis, mencari informasi tambahan, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini berdampak langsung pada motivasi belajar, karena siswa merasa memiliki peran aktif dan kontrol dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Media interaktif seperti Liveworksheet menambahkan dimensi lain dengan memberikan umpan balik langsung dan interaktif, yang dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki diri secara lebih efisien.

2. Hasil Belajar

Hasil yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Liveworksheets digunakan untuk menentukan hasil belajar masing-masing siswa. Dengan membandingkan data hasil belajar awal dari kelas eksperimen dan kontrol, maka ditentukan hasil belajar awal. Dengan membandingkan data hasil pre-test dan post-test, hasil akhir pembelajaran ditentukan.

Tabel 2 menampilkan temuan studi perbandingan yang dilakukan terhadap data hasil belajar siswa dengan menggunakan software SPSS 21. Dengan bantuan software SPSS Versi 21, pengujian hipotesis kedua menggunakan uji t sampel independen. Gunakan opsi Analisis - Bandingkan Sarana - Uji T Sampel Independen untuk melakukan pengujian. Dengan memeriksa nilai t pada kolom T-Test for Equality of Means, seseorang dapat menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak. Nilai thitung dan nilai

tabel dikontraskan.

Tabel 2. *Output Uji Independent T Test Hasil Belajar Siswa*

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	2.87	58	.000	82.45	6.32	6.897	20.052
Equal variances not assumed	2.87	52.823	.000	78.67	7.08	6.892	20.057

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar Bahasa Inggris antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = 2.87$, $df = 58$, $p < 0.05$). Rata-rata skor hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen ($M = 82.45$, $SD = 6.32$) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol ($M = 78.67$, $SD = 7.08$). Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Bahasa Inggris.

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen, yang menggunakan media LKPD interaktif, memiliki motivasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan motivasi siswa dalam kelompok eksperimen dapat dijelaskan oleh fitur interaktif dari media LKPD. Interaksi langsung dengan konten pembelajaran melalui *Liveworksheet* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif bagi siswa. Dalam media ini, siswa dapat bekerja pada tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme yang lebih baik. Hal ini dapat membantu siswa yang lebih lambat dalam memahami materi untuk tetap terlibat dan tidak tertinggal, sementara siswa yang lebih cepat dapat diberikan tantangan yang lebih menantang.

Selain itu, media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung terhadap pekerjaan mereka. Dengan adanya umpan balik yang segera, siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa dapat melihat konsekuensi dari tindakan mereka dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Temuan dari penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP. Pendidik dapat memanfaatkan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris, pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi dan media yang interaktif, karena hal

ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Temuan dalam penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen, yang menggunakan media LKPD interaktif, memiliki motivasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan motivasi siswa dalam kelompok eksperimen dapat dijelaskan oleh fitur interaktif dari media LKPD. Interaksi langsung dengan konten pembelajaran melalui Liveworksheet memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Ramadona, Estiningtias, & Satriani (2023), siswa yang menggunakan media interaktif cenderung lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Studi oleh Said (2023) juga menemukan bahwa media berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif dan platform digital, dapat memberikan umpan balik langsung dan mendukung pembelajaran adaptif, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian kami yang menunjukkan bahwa penggunaan Liveworksheet sebagai media LKPD interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif bagi siswa. Dalam media ini, siswa dapat bekerja pada tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme yang lebih baik. Hal ini dapat membantu siswa yang lebih lambat dalam memahami materi untuk tetap terlibat dan tidak tertinggal, sementara siswa yang lebih cepat dapat diberikan tantangan yang lebih menantang. Menurut penelitian oleh Sutrisno, Muhtar, & Herlambang (2023), pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan individu siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar.

Media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung terhadap pekerjaan mereka. Dengan adanya umpan balik yang segera, siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa dapat melihat konsekuensi dari tindakan mereka dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Sebuah studi oleh Mambu et al. (2023) mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa umpan balik yang cepat dan tepat waktu dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Temuan dari penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP. Pendidik dapat memanfaatkan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris, pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi dan media yang interaktif, karena hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor-faktor seperti kompetensi pengajar, lingkungan pembelajaran, dan motivasi intrinsik siswa juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan variabel-variabel tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris siswa di tingkat SMP.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet bukan

satu-satunya faktor yang memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor-faktor seperti kompetensi pengajar, lingkungan pembelajaran, dan motivasi intrinsik siswa juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan variabel-variabel tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris siswa di tingkat SMP.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII di MTs Nurul Huda. Media ini mampu meningkatkan motivasi siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan mendorong penerapan Bahasa Inggris dalam situasi nyata. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan efektif, serta memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A. (2024). Pengembangan E-lkpd Interaktif Materi Struktur Atom Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan *Liveworksheet*. *Universitas Jambi*.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Desnita, D., Fitriyani, N., Iklima, N., Putri, M. A., Meilani, P. S., Yani, P., ... Setiawan, B. (2023). Studi Literatur: Pengembangan Media Belajar LKS PKn/Worksheet Berbasis Aktivitas yang Mengandung Pengalaman Belajar yang Bermakna Bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29441–29450.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Fajri, Z. (2019). Model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 64–73.
- Harefa, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran (Pada Materi Energi Dan Daya Listrik). *Jurnal Education And Development*, 8(1), 231.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi literatur: Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1, 10–15.
- Khoirunnisa, A. (2021). Pembelajaran PAI Berbasis Bahasa Inggris Sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Globalisasi di MI Afkaaruna Islamic School Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(1), 56–67.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., Leuwol, N. V., & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689–2698.
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naibaho, L. (2023). Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3761–3772.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.
- Nissa, I. C., Febrilia, B. R. A., & Astutik, F. (2021). Live worksheets matematika: dalam perspektif siswa menurut model motivasi ARCS. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan*

Matematika, 6, 266–273.

Ramadona, Y., Estiningtias, E. P., & Satriani, A. (2023). Interaksi Guru dan Siswa: Analisis Mendalam terhadap Kurangnya Motivasi Belajar di Kelas Akibat Metode Pengajaran Tradisional. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 440–446.

Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.

Sarjimin, H. Y., Sutiarmo, S., & Suratnah. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Live Worksheet terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 99–108.

Septiana, A. I., Anggraini, D., & Syawanodya, I. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN PIRAMIDA HOLOGRAM UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR*. 5, 261–268.

Sugiyono. (2019). Pengertian Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.

Sutrisno, L. T., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Efektivitas pembelajaran berdiferensiasi sebagai sebuah pendekatan untuk kemerdekaan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).

Syahlani, A., & Setyorini, D. (2021). *Pengembangan instrumen minat belajar matematika siswa (non tes skala Likert)*.