



PENGEMBANGAN E-LKPD DENGAN TEMA PELESTARIAN HUTAN MANGROVE TEKS BERITA KELAS VII SMP

(Development of E-LKPD with the Theme of Mangrove Forest Conservation News Text Class VII SMP)

Maulina Fitria^{1*)}, Mega Puspitasari²⁾

¹⁾Universitas Trunojoyo Madura
E-mail: 210621100100@student.trunojoyo.ac.id

²⁾Universitas Trunojoyo Madura
E-mail: mega.puspitasari@trunojoyo.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2025
Disetujui Juli 2025
Dipublikasikan
Agustus 2025

Abstrak

Pengembangan E-LKPD teks berita kelas VII SMP merupakan sebuah implementasi pengintegrasian teknologi dengan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna dan fleksibel, khususnya penilaian. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian 4D. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan angket kuesioner. Subjek uji coba dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-B di SMPN 7 Bangkalan yang berjumlah lima peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan berjumlah 26 peserta didik pada uji coba kelompok besar, serta lima validator ahli kelayakan E-LKPD. Luaran dari pengembangan E-LKPD berbentuk aplikasi yang telah divalidasi oleh lima validator. Persentase yang diperoleh dari (1) validasi kelayakan isi sebesar 96,66%; (2) validasi kelayakan bahasa sebesar 95%; (3) validasi kelayakan penyajian sebesar 82,85%; (4) validasi kelayakan kegrafikaan sebesar 93,33%; dan (5) validasi kelayakan konstruk sebesar 88,57%. Kemudian, hasil uji coba angket respons peserta didik memperoleh nilai 87,65% pada uji coba kelompok kecil dan 83,27% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, hutan mangrove, kontekstual, teknologi, teks berita

Abstract

The development of E-LKPD for news text in class VII junior high school is an implementation of integrating technology with learning that can be utilized in meaningful and flexible learning activities, especially assessment. This research uses the Research and Development (R&D) method using the 4D research model. This research used several data collection techniques,

including: interviews, observations, and questionnaires. The test subjects of this study were students of class VII-B at SMPN 7 Bangkalan, totaling 5 people in the small group test and totaling 26 people in the large group test, as well as five expert validators of E-LKPD feasibility. The output of this E-LKPD development is in the form of an application that has been validated by five validators. The percentage obtained from: (1) content feasibility validation is 96.66%; (2) language feasibility validation is 95%; (3) presentation feasibility validation is 82.85%; (4) graphic feasibility validation is 93.33%; and (5) construct feasibility validation is 88.57%. Then, the results of the learner response questionnaire test obtained a score of 87.65% in the small group test and 83.27% in the large group test with a very feasible category to be used in learning.

Keywords: *contextual, E-LKPD, mangrove forest, news text, technology*

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia sedang berada di era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Teknologi merupakan salah satu faktor pendorong utama perkembangan aspek kehidupan. Fenomena tersebut sering kali disebut dengan digitalisasi (Ariestiningsih dkk., 2024). Dengan digitalisasi dan internet, pengaksesan informasi dapat dilaksanakan dimana saja, tanpa terbatas ruang, dan waktu (Apryanto, 2022). Oleh sebab itu, hampir semua kegiatan dan peristiwa dalam kehidupan mengalami peristiwa digitalisasi, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam, serta melatih peserta didik memecahkan masalah (Permana, 2024)

Di dalam proses pembelajaran, pendidik diharapkan mampu mengonsep pembelajaran dengan memperhatikan komponen pembelajaran. Adisel dkk. (2022) menjelaskan bahwa di dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling bergantung dan memiliki manfaat yang berbeda agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Komponen pembelajaran tersebut terdiri atas pendidik, peserta didik, materi/bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada kegiatan evaluasi pembelajaran, yaitu mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis digital.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru Bahasa Indonesia di SMPN 7 Bangkalan,

sistematika penilaian yang dilakukan sudah menggunakan E-LKPD berupa aplikasi *quizziz* dan *google form* hanya pada tes sumatif atau penilaian akhir. Pada evaluasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari masih menggunakan penilaian secara konvensional sehingga proses penilaian kurang bervariasi.

Pengembangan E-LKPD bertujuan menciptakan proses penilaian yang lebih bervariasi, interaktif, efektif, dan fleksibel. E-LKPD memiliki kelebihan, yaitu mempermudah dan menefisiensi waktu sehingga proses pembelajaran akan lebih fleksibel dan efektif (Suryaningsih dan Nurlita, 2021). Dengan E-LKPD, pendidik akan lebih mudah mengakumulasi hasil kerja peserta didik. Semua jawaban hasil kerja peserta didik akan terekam dengan cepat apabila peserta didik telah mengunggah hasil kerja.

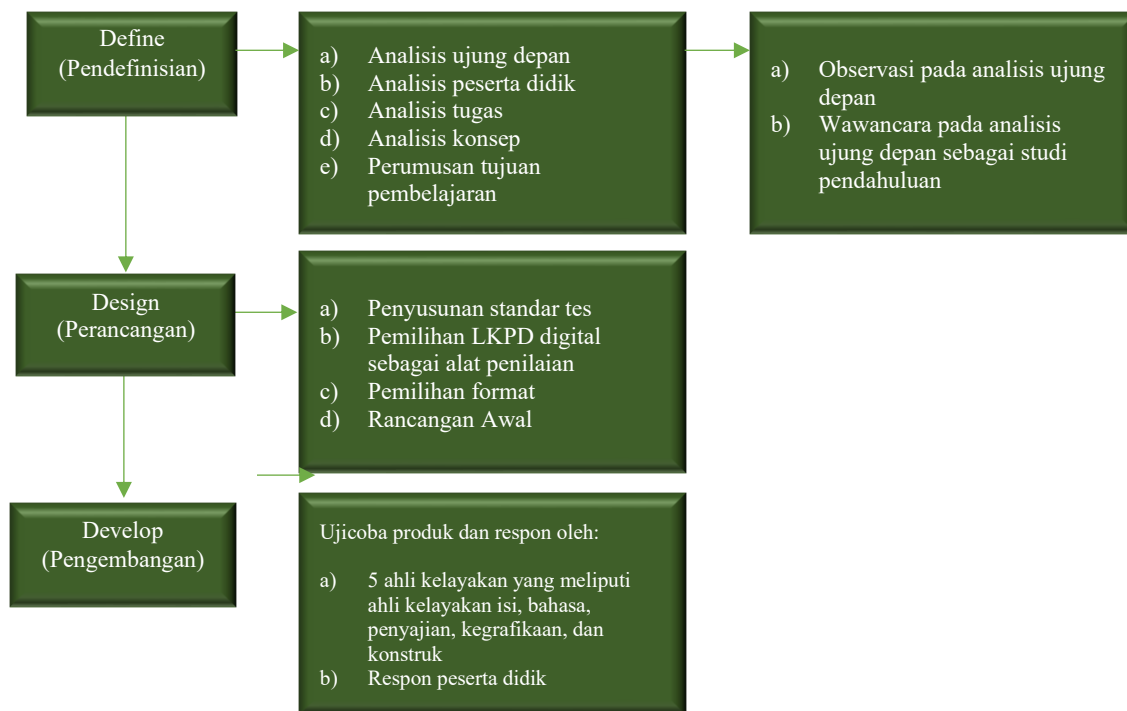
Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puteri (2021) bahwa penggunaan E-LKPD telah memberikan kemudahan dalam pengoperasian dan efisiensi terhadap waktu penilaian. Hal tersebut dibuktikan dengan data kualitatif dan kuantitatif melalui hasil validasi oleh ahli pada empat aspek validasi. Pengembangan E-LKPD pada pembelajaran menulis teks prosedur mendapatkan kategori sangat praktis oleh validator. Perbedaan penelitian Puteri (2021) dengan penelitian ini terletak pada tema yang ditentukan. Pengembangan E-LKPD ini memiliki tema “Pelestarian Hutan Mangrove”. Tema tersebut diangkat untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, khususnya di Pulau Madura yang memiliki potensi hutan mangrove melimpah. Hutan mangrove memiliki banyak manfaat yang dapat diberikan untuk lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, upaya pelestarian terhadap hutan mangrove harus dilaksanakan sedini mungkin untuk menciptakan karakter peduli lingkungan pada peserta didik. Dengan mengintegrasikan pembelajaran dan lingkungan sekitar, diharapkan dapat menjadi solusi kuratif untuk pelestarian hutan mangrove. Selain itu, pembelajaran yang kontekstual dapat juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena peserta didik telah familiar dengan lingkungan sekitarnya, yaitu materi teks berita yang berisi informasi-informasi penting mengenai hutan mangrove.

Melalui materi teks berita diharapkan peserta didik dapat mengetahui lebih banyak informasi mengenai hutan mangrove, pelestarian hutan mangrove, keberagaman hutan mangrove atau informasi-informasi lainnya yang dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik. Pada materi teks berita terdapat beberapa komponen materi yang dapat mempermudah peserta didik memahami informasi, seperti unsur ADIKSIMBA dan struktur teks berita yang dapat memaparkan sebuah berita secara rinci. Hal tersebut juga dapat mengajarkan peserta didik untuk lebih berhati-hati dalam memilah sebuah informasi asli atau hoax.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk dan menguji keefektifannya pada tahap penggunaan (Sugiyono, 2022). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah E-LKPD Bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII SMP dengan tema “Pelestarian Hutan Mangrove” pada capaian pembelajaran fase D dengan elemen empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan 4D Thiagarajan dkk. (1974). Namun, penelitian ini disederhanakan hanya pada tahap *develop* (pengembangan). Ilustrasi alur pengembangan 4D sebagai berikut.



Gambar 1. Ilustrasi Model Pengembangan 4D (Thiagarajan dkk., 1974)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 7 Bangkalan. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada 5 peserta didik dan kelompok besar pada 21 peserta didik. Pengambilan data dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Selain itu, terdapat lima validator untuk menguji lima aspek kelayakan LKPD digital, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kelayakan konstruk.

Instrumen penelitian berupa lembar wawancara guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran, lembar wawancara pokmaswas (kelompok masyarakat pengawas) daerah setempat untuk mengumpulkan informasi mengenai hutan mangrove yang dapat dijadikan bahan dalam kegiatan E-LKPD, lembar angket validasi ahli kelayakan produk untuk mengetahui hasil validasi dan saran perbaikan dari validator dan respon peserta didik yang diukur menggunakan skala likert.

Pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Kegiatan wawancara terstruktur dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia SMPN 7 Bangkalan dan pokmaswas. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung di hutan mangrove, Pantai Marta Jasah, Long Gledek, Kabupaten Bangkalan. Penyebaran angket analisis pengetahuan awal dan kebutuhan peserta didik sebagai studi pendahuluan. Selain itu, angket validasi dan angket respon peserta didik yang diukur menggunakan skala likert untuk mengetahui perolehan skor yang diperoleh.

Teknik analisis data pada penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMPN 7 Bangkalan dan pokmaswas Desa Marta Jasah yang dekat dengan SMPN 7 Bangkalan dianalisis sebagai analisis kebutuhan. Hasil validasi dari ahli berupa masukan dan komentar dianalisis sebagai acuan untuk mengembangkan dan memperbaiki produk. Keduanya merupakan data kualitatif. Hasil perolehan skor melalui angket dan kuesioner instrumen penilaian validasi ahli dan respons peserta didik merupakan data kuantitatif yang diukur menggunakan skala likert berupa skor (Sugiyono, 2022:93 Validator ahli dan peserta didik memberikan tanda centang dengan cara memilih kriteria pada lima kolom yang telah disediakan berdasarkan skala *likert* berikut.

Tabel 1. Skala Likert

Keterangan	Persentase
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2022)

Dari hasil validasi ahli, respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase data angket

F = Jumlah skor

N = Jumlah maksimal skor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan LKPD digital menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan dkk. (1974) yang terdiri atas *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, pada proses pengembangan ini disederhanakan hanya sampai pada tiga tahap, yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Tahap Define

Pada analisis ujung depan dilakukan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia kelas VII. Selain itu, menyebarkan angket pengetahuan awal peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII di SMPN 7 Bangkalan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa penilaian yang dilakukan sudah menggunakan E-LKPD pada penilaian sumatif, tetapi masih menggunakan LKPD konvensional pada penilaian sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan kurang interaktif. Wawancara kepada pokmaswas daerah setempat juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tema pembelajaran yang kontekstual. Selain wawancara juga dilakukan observasi ke hutan mangrove, Pantai Marta Jasah, Long Gledek. Kegiatan wawancara dan penyebaran angket merupakan tahapan analisis untuk mengetahui seberapa pentingnya produk yang akan dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

Pada analisis peserta didik dilakukan penyebaran angket kebutuhan peserta didik, yaitu konsep E-LKPD yang disukai oleh peserta didik, variasi ilustrasi dalam LKPD digital yang disukai peserta didik, dan pendapat peserta didik mengenai pelestarian terhadap hutan mangrove sebagai bahan kebutuhan pembelajaran yang kontekstual. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh informasi bahwa peserta didik lebih menyukai desain dan ilustrasi E-LKPD yang bervariasi untuk menarik minat dan motivasi peserta didik.

Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis instrumen penilaian yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menuangkannya dalam tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa elemen menyimak dengan 2 bentuk tugas, yaitu tes objektif (menjodohkan) dan tes subjektif (uraian); elemen membaca dengan 1 bentuk tugas, yaitu tes objektif (pertanyaan benar atau salah); elemen berbicara dengan 2 bentuk tugas, yaitu tes subjektif (uraian) dan nontes (penilaian unjuk kerja); dan elemen menulis dengan 2 bentuk tugas, yaitu nontes (observasi) dan nontes (penilaian proyek).

Analisis konsep dilakukan dengan menganalisis pengetahuan awal peserta didik mengenai pembelajaran kontekstual berupa tema pelestarian hutan mangrove melalui kegiatan penyebaran angket. Selain itu, analisis kebutuhan materi dilakukan dengan menyebar angket kepada peserta didik dan menganalisis konsep penilaian yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator tujuan pembelajaran. berdasarkan hasil analisis konsep diketahui bahwa konsep penilaian meliputi elemen menyimak konsep kegiatan tes objektif (menjodohkan) dan tes subjektif (uraian) dengan materi mencari fakta dan opini pada video berita yang disimak; elemen membaca konsep kegiatan tes objektif (soal benar atau salah) dengan materi memprediksi topik aktual atau fakta di dalam teks berita; elemen berbicara konsep kegiatan tes subjektif (uraian) berbentuk tabel untuk mengartikan kosakata dalam infografis dan nontes (unjuk kerja) berupa penyampaian berita secara lisan menggunakan bahasa sendiri; dan elemen menulis berupa kegiatan nontes (observasi) dan nontes (penilaian proyek) menulis teks berita dengan memperhatikan kerangka ADIKSIMBA dan unsur teks berita.

Perumusan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran dan memperhatikan kebutuhan peserta didik. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk dijadikan acuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dari produk yang akan dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 2. Perumusan Tujuan Pembelajaran

No	Elemen	Tujuan Pembelajaran
1	Menyimak	Peserta didik mampu menelaah informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, dan pandangan mengenai fakta dan opini dari berita yang disimak.
2	Membaca	Peserta didik mampu memutuskan topik aktual dari teks berita yang dibaca.
3	Berbicara	Peserta didik mampu memaknai dan menggunakan kosakata baru dalam menyampaikan teks berita.
4	Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks berita.

Tahap Design

Pada *design* (pengembangan) terdapat beberapa langkah, yaitu penyusunan standar tes, pemilihan LKPD digital sebagai alat penilaian, pemilihan format, dan rancangan awal. *Tahap penyusunan standar tes* dilakukan dengan menganalisis tujuan pembelajaran, menyusun kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, menyusun kisi-kisi, dan menyusun rubrik penilaian. *Tahap pemilihan E-LKPD sebagai alat penilaian* dilakukan dengan memilih LKPD berbasis digital atas pertimbangan kebutuhan pendidik. Peserta didik juga melaksanakan kegiatan penilaian sehari-hari yang di dalamnya terdapat empat elemen keterampilan berbahasa dan kegiatan yang bervariasi. LKPD berbasis digital diharapkan dapat menjadi alat bantu penilaian untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi teks berita. Selain itu, LKPD berbasis digital dikemas dengan berbagai kegiatan yang interaktif, tema yang kontekstual, dan desain yang selaras dengan tema. LKPD digital dirancang dengan format aplikasi secara sistematis. *Tahap pemilihan format* dimulai dengan format jenis huruf, ukuran huruf, animasi yang digunakan, dan palet warna produk LKPD digital. Pemilihan format dilakukan agar E-LKPD dapat lebih menarik dan interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Tahap rancangan awal* dikembangkan dari *storyboard* yang telah dibuat di awal kegiatan pengembangan. *Storyboard* dapat digunakan sebagai acuan pengembangan. Berikut rancangan awal E-LKPD sebelum dilakukannya tahap validasi dan revisi.

Tabel 3. Rancangan Awal

No	Rancangan Awal	Deskripsi
1.	Sampul LKPD digital	Pada tampilan awal atau sampul terdapat logo instansi dan instansi pengembang produk, yaitu program studi, jurusan, fakultas, dan universitas. Selain itu, terdapat ucapan selamat datang, identitas LKPD, dan empat elemen keterampilan berbahasa. Pada bagian bawah terdapat tombol menu yang mengarahkan pada halaman kedua, yaitu empat pilihan LKPD 4 keterampilan berbahasa yang akan dikerjakan. 

2. Halaman Menu



Menu LKPD berisi bagian-bagian empat elemen keterampilan berbahasa. Jika salah satu bagian ditekan, pengguna akan langsung diarahkan pada bagian *web view* LKPD. Pada bagian bawah elemen keterampilan, terdapat tiga tombol yang mengarahkan kembali pada bagian awal, petunjuk penggunaan aplikasi, dan profil pengembang.

3. LKPD Elemen Menyimak



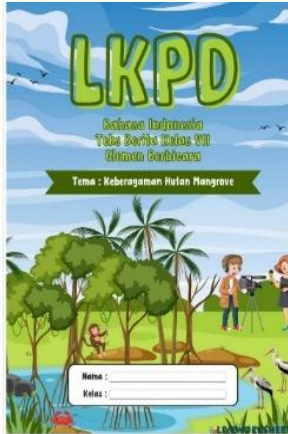
Setelah menekan tombol LKPD elemen menyimak pada halaman 2, pengguna akan diarahkan pada bagian *web view* LKPD elemen menyimak. Pada bagian tersebut terdapat kegiatan peserta didik beserta petunjuk pengerjaannya.

4. LKPD Elemen Membaca



Setelah menekan tombol elemen membaca pada halaman 2, pengguna akan diarahkan pada bagian *web view* LKPD elemen membaca. Pada LKPD tersebut terdapat kegiatan peserta didik beserta petunjuk pengerjaannya.

5. LKPD Elemen Berbicara



Setelah menekan tombol elemen berbicara pada halaman 2, pengguna akan diarahkan pada bagian *web view* LKPD elemen berbicara. LKPD tersebut terdapat kegiatan peserta didik beserta petunjuk pengerjaannya.

6. LKPD Elemen Menulis



Setelah menekan tombol elemen menulis pada halaman 2, pengguna akan diarahkan pada bagian *web view* LKPD elemen menulis. Pada LKPD tersebut terdapat kegiatan peserta didik beserta petunjuk pengerjaannya.

7. Petunjuk Penggunaan E-LKPD



Pada bagian petunjuk penggunaan e-LKPD terdapat informasi dan petunjuk bagi peserta didik atau pengguna dalam mengoperasikan aplikasi e-LKPD.

8. Rubrik Penilaian

ACUAN GURU DALAM MELAKSANAKAN PENILAIAN

(RUBRIK PENILAIAN ELEMEN HENTRAK BELMPOJO)

Aspek	Kategori					
Pengantar atau pembukaan secara umum, seperti salam, doa, dan lain-lain	Dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar Dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar Dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar Dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar Dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar					
Isi materi	23	20	15	10		

RUBRIK PENILAIAN SOAP ELEMEN HENTRAK

Aspek	Kategori				
Perilaku sosial, seperti sikap, perilaku, dan lain-lain	Sangat baik Baik Cukup Kurang Sangat kurang				
Keberhasilan dalam melaksanakan tugas	Sangat berhasil Berhasil Cukup berhasil Kurang berhasil Sangat kurang berhasil				
Keberhasilan dalam melaksanakan tugas	Sangat berhasil Berhasil Cukup berhasil Kurang berhasil Sangat kurang berhasil				

Pada bagian rubrik penilaian terdapat acuan guru dalam menilai hasil kerja peserta didik.

9. Profil Pengembang



Pada bagian profil pengembang aplikasi e-LKPD. Profil pengembang aplikasi ELKPD berisi identitas pengembang, yaitu nama, NIP/NIP, dan instansi (program studi, fakultas, dan universitas)

Tahap Develop

Pada tahap pengembangan, produk mulai dikembangkan hingga selesai dibuat. Setelah produk selesai dibuat, produk diuji untuk menentukan layak tidaknya produk digunakan sebagai alat penilaian, yaitu (a) produk diuji oleh lima validator, yaitu ahli kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, dan konstruk, dan (b) uji coba peserta didik. Hasil validasi kelayakan produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Validasi Kelayakan Produk

No	Kategori Kelayakan	Skor	Keterangan
1	Kelayakan isi	96,66%	Sangat layak
2	Kelayakan bahasa	95%	Sangat layak
3	Kelayakan penyajian	82,85%	Sangat layak
4	Kelayakan kegrafikaan	93,33%	Sangat layak
5	Kelayakan konstruk	88,57%	Sangat layak

Validasi kelayakan produk e-LKPD mendapatkan skor yang sangat layak. Berikut diuraikan terkait dengan setiap komponen kelayakan. Validasi kelayakan isi memperoleh skor 96,66 % dengan kategori sangat layak. Kelayakan isi berupa kelengkapan komponen pada LKPD digital merupakan hal yang harus benar-benar diperhatikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Devi dan Qomariyah (2025) yang mengatakan bahwa kelengkapan komponen dapat menentukan kualitas pengembangan LKPD digital dan fitur yang dikembangkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Validasi kelayakan bahasa memperoleh skor 95% dengan kategori sangat layak. Bahasa yang digunakan dalam kegiatan penilaian dapat memengaruhi pemahaman peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Naila dkk (2024) bahwa guru menggunakan bahasa yang efektif dapat menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan, meminimalisasi kecemasan peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar serta kreativitas peserta didik. Validasi kelayakan penyajian memperoleh skor 82,85% dengan kategori sangat layak. Wijaya and Hidayat (2022) mengatakan bahwa penyajian tampilan pada e-LKPD sangat berpengaruh terhadap efektivitas dan daya tarik karena penyajian yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara penuh dalam proses penilaian. Kelayakan penyajian dapat menciptakan kenyamanan peserta didik dalam mengerjakan soal. Selain itu, tampilan dengan visual yang baik dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami informasi yang ingin disampaikan.

Validasi kelayakan kegrafikaan memperoleh skor 93,33% dengan kategori sangat layak. Validasi kelayakan kegrafikaan dilakukan untuk menyesuaikan desain grafis

dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut selaras dengan Apmiyanti dan Yerimadesi (2024) bahwa penggunaan desain grafis berupa visual dan kombinasi warna yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menarik. Validasi kelayakan konstruk memperoleh skor 88,57%. Validasi kelayakan konstruk dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari detail konstruk/konsep kriteria LKPD digital yang baik. Selaras dengan pendapat Kosasih (2020:36) bahwa sebagai sumber belajar yang dapat memberikan panduan kinerja peserta didik, LKPD hendaknya dapat memenuhi kriteria LKPD yang baik.

Berdasarkan hasil validasi, e-LKPD direvisi sesuai dengan saran dan masukan validator. Saran dan masukan merupakan data kualitatif yang disajikan dalam bentuk kata-kata. Setelah melalui proses revisi, e-LKPD dapat dikerjakan atau diujicobakan oleh peserta didik untuk mengetahui respons dari peserta didik. Uji coba terhadap peserta didik dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada kegiatan uji coba kelompok kecil diperoleh skor kelayakan 87,65% dengan kategori sangat layak dan pada kegiatan uji coba kelompok besar diperoleh skor kelayakan 83,27% dengan kategori sangat layak.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan e-LKPD telah melewati beberapa tahap proses pengembangan sesuai dengan model pengembangan 4D, yaitu tahap *define*, *design*, dan *develop*. Setelah melewati tiga tahapan pengembangan, E-LKPD divalidasi dan diujicobakan dengan mendapatkan kategori skor yang sangat layak, yaitu kelayakan isi dengan skor 96,66%, kelayakan kebahasaan dengan skor 95%, kelayakan penyajian dengan skor 82,85%, kelayakan kegrafikaan dengan skor 93,33%, dan kelayakan konstruk dengan skor 88,57% diketahui bahwa e-LKPD yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil diperoleh skor kelayakan 87,65% dan pada kegiatan uji coba kelompok besar diperoleh skor kelayakan 83,27% diketahui bahwa uji coba yang dilakukan mendapatkan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa e-LKPD sangat layak digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, saran pemanfaatan saat E-LKPD dikerjakan oleh peserta didik, diharapkan untuk membaca petunjuk penggunaan aplikasi dan petunjuk pengerjaan soal dengan seksama sebelum mengerjakan kegiatan pada E-LKPD, menggunakan gawai dengan kuota internet yang

memadai, dan penyimpanan gawai yang memadai. Kemudian, saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat tema dan materi-materi pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya yang lebih bervariasi agar kegiatan penilaian lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A. dkk. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS, *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), pp. 298–304. Available at: <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>.
- Anggia Puteri. 2021. Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis CTL Kelas VII SMP, *EDU RESEARCH*, 2(4), pp. 34–43. Available at: <https://doi.org/10.47827/jer.v2i4.57>.
- Apmiyanti, T. and Yerimadesi, Y. 2024. Validitas dan Praktikalitas E-LKPD Interaktif Berbasis Guided Discovery Learning Berbantuan Liveworksheet pada Materi Hidrokarbon untuk Fase F Sma, *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), pp. 431–438. Available at: <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3492>.
- Apriyanto, F. 2022. Peran Generasi Muda Terhadap Perkembangan Teknologi Digital di Era Society 5.0, *Media Husada Journal Of Community Service*, 2(2), pp. 130–134. Available at: <https://doi.org/10.33475/mhjcs.v2i2.35>.
- Ariestiningsih, E.S. dkk. 2024. Melatih dan Membangun Generasi Muda Desa Sedagaran Supaya dapat Memahami dan Menjalankan Teknologi Terbaru'. In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata*, 1(2), 269–275.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang. 2024. Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi, *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), pp. 19–28. Available at: <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Devi, I.N. dan Qomariyah, N. 2025. Validitas E-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Pencernaan Manusia, 14(1). *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 14(1), 232–239.
- Kosasih, E. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Naila, M.A., Azizah, S.N. and Lubis, F. 2024. Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar pada Proses Belajar Mengajar Kelas 11 IPA 5 SMAN 5 Medan', *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), pp. 557–563. Available at: <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2738>.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Suryaningsih, S. and Nurlita, R. 2021. Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 2'. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256-1268.
- Wijaya, N.O.P. and Hidayat, H. 2022. Development of e-LKPD Based on Real Problems in Theory Statistics Data Class VI SDN 101868 Sena Village', *Widyagogik : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), pp. 132-147. Available at: <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v10i1.16815>.