



Pengembangan E-LKPD Berbasis Discovery Learning pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 1 Sarolangun Provinsi Jambi

*Development of E-LKPD Based on Discovery Learning on Negotiation Text Material for Class X Students of
SMAN 1 Sarolangun, Jambi Province*

Weny Septiani, Amril Amir

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, Indonesia

*Email: deymaulinafanias@gmail.com

*Correspondence: Weny Septiani

DOI:

10.36418/comserva.v2i11.673

Histori Artikel

Diajukan : 03-02-2023

Diterima : 18-03-2023

Diterbitkan : 27-03-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana desain model E-LKPD berbasis discovery learning, bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis discovery learning dan menganalisis kelayakan E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi untuk dikembangkan di SMA Negeri 1 Sarolangun. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengadopsi pengembangan 4D (Define, Design, Developmet, Disseminate) dengan modifikasi, tanpa tahap penyebaran (deployment). Tahapan penelitian dan pengembangan adalah identifikasi dan analisis masalah, desain produk, pengembangan, dan validasi. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara guru, angket analisis kebutuhan siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dirancang E-LKPD berbasis discovery learning dengan pengembangan pada aspek-aspek materi teks negosiasi, (2) setelah dilakukan desain, kemudian dikembangkan E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi melalui liveworksheets, (3) kelayakan pengembangan E-LKPD berbasis discovery learning yang dinilai oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid (91,2%) atau dinyatakan layak digunakan dan menurut ahli media E-LKPD yang dikembangkan berada pada kategori valid (87,5%) atau dinyatakan layak digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis discovery learning dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMA.

Kata Kunci: pengembangan; E-LKPD; pembelajaran penemuan; teks negosiasi

ABSTRACT

This study aims to describe how the design of the E-LKPD model is based on discovery learning, how to develop E-LKPD based on discovery learning and analyze the feasibility of discovery learning-based E-LKPD on negotiation text material to be developed at SMA Negeri 1 Sarolangun. This type of research is development research that adopts 4D development (Define, Design, Developmet, Disseminate) with modifications, without disseminate stage (deployment). The research and development steps are problem identification and analysis, product design, development, and validation. Research instruments in the form of teacher interview sheets, student needs analysis questionnaires, material expert validation sheets, media experts analyzed using a likert scale. The results showed that: (1) a discovery learning-based E-LKPD has been designed with development on aspects of negotiation text material, (2) after the design is carried out, then a discovery learning-based E-LKPD is

developed on the negotiation text material through liveworksheets, (3) the feasibility of developing a discovery learning-based E-LKPD which is assessed by the material expert is in the very valid category (91.2%) or is declared suitable for use and according to media experts The developed E-LKPD is in the valid category (87.5%) or declared eligible for use. Thus, it can be concluded that discovery learning-based E-LKPD can be used in the learning process in high school.

Keywords: *Development; E-LKPD; Discovery Learning; Negotiation Text*

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang makin pesat di abad ke-21 ini membuat segala aspek dalam kehidupan juga mengalami perkembangan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemerintah terus melakukan berbagai inovasi agar kualitas dan mutu pendidikan semakin baik, salah satunya dengan mengubah pola pembelajaran yang awalnya bersifat teacher centered menjadi student centered, di mana keaktifan siswa sangat diutamakan sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu dan membimbing siswa dalam kegiatan belajarnya (Herdiansyah, 2018). Siswa dilatih untuk mampu menemukan konsep secara mandiri, serta mengoneksikan konsep yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan merupakan cara yang tepat membangun sumber daya manusia yang bermutu untuk mendukung terwujudnya tujuan pembangunan nasional. Peran pendidikan sangat penting demi kemajuan suatu bangsa, karena kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur kongkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (Dacholfany, 2017).

Sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 tingkat SMA yang mengatakan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang: (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berkepribadian luhur, (2) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif, (3) sehat, mandiri, dan percaya diri, (4) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab (Rahmawati et al., 2014).

Teknologi sangat berperan dalam menunjang kemajuan pendidikan. Menjadikan teknologi sebagai acuan dalam bidang pendidikan merupakan hal yang tepat. Menurut Suradji (2018) dalam bidang pendidikan, teknologi diperlukan untuk menjangkau siswa/warga belajar ditempat jauh dan terasing, melayani sejumlah besar dari mereka yang belum memperoleh kesempatan pendidikan. Teknologi yang ada berusaha untuk memecahkan dan memfasilitasi pemecahan masalah belajar pada manusia dimana saja, kapan saja, dengan cara apa saja, dan oleh siapa saja. Dengan demikian saat ini merupakan waktu yang tepat untuk merangsang masyarakat agar mulai menggunakan teknologi dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, khususnya di bidang pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran lebih mengarah pada pemanfaatan media. Misalkan pada penyajian media pembelajaran yang dijadikan sebagai informasi dalam proses pembelajaran. Pada saat ini, media pembelajaran yang berupa hasil cetak dapat dikembangkan atau beralih menjadi media pembelajaran berbasis elektronik atau digital. Dengan demikian, guru dapat mengintegrasikan antara teknologi informasi dan komunikasi dengan proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah E-LKPD. E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa susunan beberapa lembar kertas yang berisi materi, tugas atau evaluasi yang diberikan guru kepada siswa. E-LKPD berisi poin-poin penting dari materi pelajaran yang sedang dipelajari. Menurut Putri (2019) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ialah bahan ajar cetak yang berisikan panduan yang dapat digunakan siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka. Selain itu, (Anggita et al., 2019) juga berpendapat bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan siswa.

Pengembangan E-LKPD bertujuan untuk melatih siswa bekerja secara mandiri sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menemukan konsep dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan diterapkannya metode yang mendukung tujuan tersebut. Metode yang digunakan untuk membuat siswa aktif dan meningkatkan keingintahuan siswa adalah metode discovery (Penemuan).

Model pembelajaran discovery learning adalah proses pengajaran berbasis penyelidikan dan pembelajaran penemuan sehingga siswa percaya diri untuk menemukan fakta-fakta dan hubungan untuk mereka sendiri (Wang et al., 2017). Tujuan utama model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan daya pikir, membangun motivasi dari dalam dan luar, belajar caranya menemukan, dan mengembangkan pemikiran (Rini, 2016).

Pengaplikasian model discovery learning dalam mengembangkan cara belajar siswa aktif adalah dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan siswa. Posisi guru di kelas adalah sebagai pembimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan (Pane & Dasopang, 2017).

Pembuatan E-LKPD dapat dibuat dengan semenarik mungkin dengan beberapa platform, salah satunya menggunakan liveworksheets. Liveworksheets adalah salah satu platform yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD (Lusiana, 2022). Liveworksheets dirancang untuk menkonversikan file pdf kehalaman publikasi digital, web ini dapat mengubah file pdf menjadi tampilan yang lebih menarik seperti layaknya sebuah buku yang bisa menampilkan video, gambar, dan audio, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Teks Negosiasi adalah salah satu materi Bahasa Indonesia yang membahas tentang struktur dan kebahasaan negosiasi yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari (Pinangsari, 2015). Materi teks negosiasi ini cocok jika disajikan dalam bentuk E-LKPD dengan menggunakan liveworksheets, yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif.

Beberapa penelitian yang menggunakan bahan ajar LKPD maupun E-LKPD yang telah terbukti menunjukkan kevalidan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya; penelitian yang dilakukan Ernawati (2022) yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Teks Fabel Berbasis Saintifik untuk SMP Kelas VIII". Berdasarkan hasil validasi ahli, LKPD pada materi teks fabel yang dikembangkan dikategorikan baik atau layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping buku teks. Selain itu (Augustha et al., 2021) menyimpulkan penelitian pengembangan E-LKPD berbasis discovery learning menunjukkan hasil validasi produk >90% dari segi kelayakan dengan kriteria baik, >90% menurut ahli media dengan kriteria baik, dan hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan presentase >80% dengan kriteria baik. (Aprilianti & Astuti, 2020) juga mendapatkan hasil pengembangan E-LKPD dengan kriteria "baik" dengan nilai 0,694 untuk proyek 1 dan 0,71 untuk proyek 2, setelah dilakukannya validasi dengan revisi dan penilaian dari guru, serta E-LKPD yang dikembangkan juga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang disebarakan kepada siswa kelas X IPA 1 di SMA Negeri 1 Sarolangun pada tanggal 15 Agustus 2022, menunjukkan bahwa 96,9% siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, 80% guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. 97% siswa menyukai pembelajaran yang aktif dan menarik, 97% siswa membutuhkan media belajar digital khususnya pada materi teks negosiasi, 87,8% siswa sangat senang jika setelah mempelajari materi langsung mengerjakan soal evaluasi, dan siswa sangat setuju jika dikembangkan E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi.

Selain itu analisis kebutuhan juga dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Sarolangun, yaitu Ibu Siska Komalasari, S.Pd. Dalam wawancara dengan guru tersebut mendapatkan informasi tentang permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 1 Sarolangun, yaitu pertama tidak semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Kedua guru masih kekurangan bahan ajar. Hal ini terbukti ketika guru memerintahkan siswa mengambil buku paket ke perpustakaan untuk dipakai saat proses pembelajaran berlangsung saja, setelah itu buku tersebut dikembalikan lagi ke perpustakaan, selain itu LKPD yang digunakan masih berbentuk cetak dan belum dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri. Ketiga ketertarikan siswa terhadap buku pelajaran juga tergolong rendah. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak membaca buku dengan benar, sehingga kurang memahami materi dan mengharuskan guru untuk menjelaskan ulang isi dari materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik mengangkat tema pengembangan E-LKPD berbasis discovery learning. E-LKPD yang dirancang mempunyai karakteristik tersendiri di antaranya adalah menggunakan platform web liveworksheet, berisi materi teks negosiasi yang didominasi tidak hanya terfokus pada teks dan gambar saja, tetapi juga terdapat video dan latihan soal.

Penelitian ini diharapkan mampu memutuskan permasalahan yang ditimbulkan dan mampu meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa saat proses pembelajaran serta menjadi tambahan bahan ajar bagi guru.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2013) penelitian pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Lebih lanjut, (Rayanto, 2020) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Prosedur yang digunakan untuk pengembangan E-LKPD berbasis *discovery learning* adalah prosedur dari penelitian pengembangan 4D yang dimodifikasi. Model pengembangan 4D adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan, tersebut adalah *Define* (tahap pendefinisian), *Design* (perancangan) dan *Development* (pengembangan) (Syahrir & Susilawati, 2015).

Instrumen adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti tes, kuisioner, pedoman wawancara, pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2013a). Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Perancangan E-LKPD Berbasis Discovery Learning

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sarolangun Provinsi Jambi. Media ini diberi judul “E-LKPD Berbasis discovery learning Teks Negosiasi”. Sesuai dengan judulnya, diharapkan E-LKPD berbasis discovery learning ini mampu memotivasi siswa untuk dapat belajar mandiri dengan atau tanpa guru sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan pembelajaran berpusat pada siswa.

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran. Setelah diidentifikasi, maka peneliti melakukan analisis untuk mengetahui penyebab timbulnya masalah tersebut. Peneliti menganalisis keadaan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini ditemukan permasalahan dalam kegiatan belajar, siswa masih kekurangan bahan ajar.

Pada tahap kedua perancangan, peneliti merancang serangkaian E-LKPD yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi teks negosiasi dengan berbasis discovery learning. Pada Perancangan awal E-LKPD berbasis discovery learning mencakup judul yang menggambarkan materi, panduan penggunaan E-LKPD, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, materi, latihan-latihan, dan kesimpulan.

Proses Pengembangan E-LKPD Berbasis Discovery Learning

Tahap ini diawali dengan menyusun draf E-LKPD berbasis discovery learning yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik. Pada tahap ini, E-LKPD dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang mulai dari sampul E-LKPD, panduan penggunaan E-LKPD, Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, informasi materi, latihan-latihan, dan kolom kesimpulan pembelajaran yang diberikan oleh siswa.

E-LKPD yang dikembangkan memuat materi teks negosiasi dengan KD 3.11 Menganalisis isi dan struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. 4.11 Mengkonstruksi teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.

E-LKPD ini dikembangkan melalui platform liveworksheets yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD. Platform liveworksheets ini memberikan keluasaan kepada guru untuk membuat dan mempersiapkan lembar aktivitas siswa, bahkan guru juga dapat membuat ulangan harian sesuai materi tanpa dapat diakses siswa secara leluasa.

Setelah dikembangkan tahap terakhir yaitu validasi produk. Peneliti akan memvalidasi produk E-LKPD untuk mengetahui layak tidaknya suatu produk yang dirancang. Validasi produk dilakukan oleh dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, dan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Sarolangun. Pada tahap validasi produk ini dilakukan melalui validasi media dan materi dengan memberi angket kepada masing-masing validator untuk memvalidasi E-LKPD yang telah dikembangkan.

Kelayakan E-LKPD Berbasis Discovery Learning

Penilaian kelayakan terhadap E-LKPD dilakukan oleh dua dosen dan satu guru Bahasa Indonesia. Ahli media menilai pengembangan E-LKPD dalam tiga poin, yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan materi. Untuk ahli media menilai pengembangan E-LKPD berdasarkan kegrafikan yang terdiri dari tiga aspek, yaitu Design Sampul E-LKPD, Tata Letak dan Tipografi, Design Platform E-LKPD (kemudahan penggunaan). Data hasil penilaian E-LKPD berupa skor kemudian

dikonversikan menjadi empat kategori, sangat valid (sangat layak) atau digunakan tanpa revisi, valid (layak) atau dapat digunakan namun sedikit revisi, kurang valid (kurang layak) disarankan tidak dipergunakan karena perlu banyak revisi, tidak valid (tidak layak) dan tidak boleh dipergunakan.

1. Penilaian oleh Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilakukan oleh satu orang dosen, yaitu Bapak Dr. Abdurrahman, M.Pd., sebagai validator pertama yang dilakukan pada tanggal 3 November 2022 dan satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Siska Komalasari, S.Pd., sebagai validator kedua yang dilakukan pada tanggal 23 November 2022. Hasil perhitungan persentase dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 91,2%. Berdasarkan kriteria validitas yang digunakan bahwa nilai tersebut dikategorikan sangat baik dan sangat valid, maka sangat layak untuk digunakan.

2. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh dosen prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn., pada tanggal 3 November 2022. Hasil perhitungan persentase dari ahli media memperoleh skor 85%. Berdasarkan kriteria validitas yang digunakan nilai tersebut dikategorikan valid atau layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa E-LKPD valid (layak) digunakan atau dapat digunakan dengan revisi. Hal ini sesuai dengan kriteria validitas produk tabel 4, jika E-LKPD yang diperoleh dengan kriteria valid apabila semua item pada unsur yang dinilai sesuai meskipun ada sedikit kekurangan dan perlu pembenaran dengan produk E-LKPD atau revisi, namun tetap dapat digunakan sebagai E-LKPD.

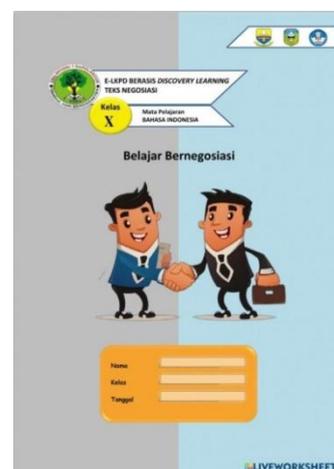
Revisi Produk

1. Sampul E-LKPD

Desain sampul direvisi berdasarkan masukan pembimbing dan validator. Pada bagian atas sampul terdapat tulisan E-LKPD berbasis Discovery Learning Teks Negosiasi, hal itu menunjukkan judul E-LKPD berbasis discovery learning dengan materi teks negosiasi. Sampul juga memuat gambar yang mendefinisikan materi yang berkaitan dengan materi teks negosiasi. Selain itu, pada bagian sampul juga memuat kolom identitas peserta didik. Ahli media yang menilai kegrafikan menyarankan untuk memperhatikan pemilihan font dan warna background, layout cover diperbaiki. Hasil desain sampul E-LKPD dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



(a) Sebelum



(b) Sesudah

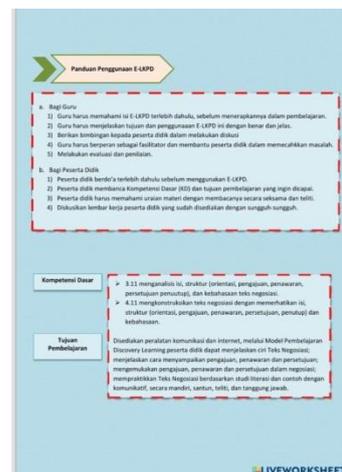
Gambar 1. Tampilan Desain Sampul Sebelum dan Sesudah Revisi

2. Panduan Penggunaan E-LKPD, KD, dan Tujuan Pembelajaran

Gambar 2 dibawah ini merupakan hasil penyusunan panduan penggunaan E-LKPD. Terlihat pada gambar tersebut bahwa sebelum revisi pada bagian dua E-LKPD merupakan materi teks negosiasi, setelah di revisi pada bagian dua E-LKPD terdapat panduan penggunaan E-LKPD, KD, dan tujuan pembelajaran. Panduan penggunaan E-LKPD merupakan petunjuk bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan E-LKPD, dengan tujuan agar guru dan peserta didik memiliki kemudahan dalam penggunaan E-LKPD. Sedangkan KD berisi beberapa poin kemampuan yang harus dikuasai siswa pada materi teks negosiasi. Tujuan pembelajaran pada E-LKPD dimuat agar siswa bisa mengetahui arah yang dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran.



(a) Sebelum



(b) Sesudah

Gambar 2. Tampilan Panduan Penggunaan E-LKPD, KD, dan Tujuan Pembelajaran

3. E-LKPD

Hasil penyusunan E-LKPD dapat dilihat pada Gambar 3 yang merupakan tampilan informasi materi, dalam bagian ini terdapat perubahan setelah dinilai oleh tim ahli, validator menyarankan untuk menambahkan video negosiasi, agar memberikan pemahaman kepada siswa sebelum proses pembelajaran. Pada tampilan materi lembar ke-2 validator menyarankan untuk menambahkan materi melalui PPT, supaya E-LKPD yang dikembangkan lebih menarik. Sedangkan pada tampilan materi lembar ke-3 validator menyarankan untuk menambahkan materi tentang penggunaan bahasa dalam teks negosiasi, supaya sesuai dengan KD yang dimuat dalam E-LKPD. Validator ahli media media menyarankan untuk memperhatikan shape pada sub bab, judul dan warna-warna shape diseragamkan.



(a) Sebelum

(b) Sesudah

Gambar 3. Tampilan Informasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi



(a) Sebelum (b) Sesudah
Gambar 4. Tampilan Evaluasi Pembelajaran

Gambar 4 pada pengumpulan data direvisi berdasarkan masukan dari validator. Validator menyarankan untuk menambahkan evaluasi (latihan) untuk siswa, agar siswa lebih memahami tentang teks negosiasi. Validator juga menyarankan untuk memberikan evaluasi (latihan) yang bersifat praktek dan kelompok. Selain itu, validator media yang menilai kegrafikan juga menyarankan untuk mempertimbangkan elemen visual dan keseimbangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa validasi E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sarolangun Provinsi Jambi, dilakukan oleh dua validator materi, yakni Bapak Dr. Abdurrahman, M.Pd., dan Ibu Siska Komalasari, S.Pd. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase skor rata-rata sebesar 91,2%. Berdasarkan kriteria validitas yang digunakan bahwa nilai tersebut dikategorikan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Validasi Validasi E-LKPD berbasis discovery learning pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sarolangun Provinsi Jambi, dilakukan oleh Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.S.n., sebagai validator ahli media. Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase rata-rata sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria validitas yang digunakan bahwa nilai tersebut dikategorikan sangat valid dan layak untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Y. V., Muslim, A., & Irianto, S. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Matematika Materi Pengukuran Sudut Berbasis Model Discovery Learning Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 121–125.
- Aprilianti, P. P., & Astuti, D. (2020). Pengembangan lkpd berbasis stem pada materi bangun ruang sisi datar smp kelas viii. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 691–702.
- Augustha, A., Susilawati, S., & Haryati, S. (2021). Pengembangan e-lkpd berbasis discovery learning menggunakan aplikasi adobe acrobat 11 pro extended pada materi kesetimbangan ion dan ph larutan garam untuk kelas xi SMA/MA sederajat. *Journal of Research and Education Chemistry*, 3(1), 28.
- Dacholfany, M. I. (2017). Inisiasi strategi manajemen lembaga pendidikan Islam dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia islami di Indonesia dalam menghadapi era globalisasi. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(01).
- Ernawati, Y., & Ernawati, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Teks Fabel Berbasis Sainifik untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Teks Fabel Berbasis Sainifik Untuk Siswa SMP Kelas VIII*.
- Herdiansyah, K. (2018). Pengembangan LKPD berbasis model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Eksponen*, 8(1), 25–33.
- Lusiana, V. (2022). Best Practice Penggunaan Youtube, Google Forms Dan Lifeworksheets Sebagai Media Penilaian Matematika Peminatan. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 90–98.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pinangsari, S. (2015). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas X Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 1 Purworejo*.
- Putri, S. T. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi untuk SMA/MA Kelas X*. Universitas Negeri Padang.
- Rahmawati, A., Haryono, T., & Ambarwati, R. (2014). Pengembangan LKS Pengamatan Subpokok Bahasan Filum Platyhelminthes, Nematelminthes, dan Annelida Berorientasi Concept Attainment Model untuk Kelas X SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 3(1), 416–417.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rini, E. S. (2016). Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Palu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model Pembelajaran Inkuiri. *Mitra Sains*, 4(2), 20–29.

Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabetha.

Sugiyono. (2013b). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. In *Bandung: Alfabeta*.

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

Suradji, M. (2018). Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Bidang Kesiswaan, Kepegawaian Dan Keuangan Di Sma Muhammadiyah 1 Gresik. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 347–371.

Syahrir, S., & Susilawati, S. (2015). Pengembangan modul pembelajaran matematika siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(2), 162–171.

Wang, J., Ogata, H., & Shimada, A. (2017). A meaningful discovery learning environment for e-book learners. *2017 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 1158–1165.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).