

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik
(E-Lkpd) Pada Materi Teks Negosiasi Siswa
Kelas X Sman 1 Sarolangun**

Weny Septiani
Universitas Negeri Padang

Amril Amir
Universitas Negeri Padang

Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat
Korespondensi penulis: wenyseptiani93@gmail.com

Article History:

Received: 30 November 2022

Revised: 20 Desember 2022

Accepted: 24 Januari 2023

Keywords: development, E-LKPD, discovery learning, negotiation text

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.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan 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 SMA Negeri 1 Sarolangun. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengadopsi pengembangan 4D (*Define, Design, Developmet, Disseminate*) dengan modifikasi, tanpa tahap *disseminate* (penyebaran). Langkah penelitian dan pengembangan tersebut yaitu Identifikasi dan analisis masalah, perancangan, pengembangan, dan validasi produk. Instrument penelitian berupa lembar wawancara guru, angket analisis kebutuhan siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media yang dianalisis menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dirancang E-LKPD berbasis *discovery learning* dengan pengembangan pada aspek materi teks negosiasi, (2) setelah dilakukan perancangan maka selanjutnya dikembangkan E-LKPD berbasis *discovery learning* pada materi teks negosiasi melalui platform *liveworksheets*, (3) kelayakan pengembangan E-LKPD berbasis *discovery learning* yang dinilai oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid (91,2%) atau dinyatakan **layak** untuk digunakan dan menurut ahli media E-LKPD yang dikembangkan berada dalam 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, *discovery learning*, teks negosiasi

LATAR BELAKANG

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 (Ummi, 2018:132).

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.

Teknologi sangat berperan dalam menunjang kemajuan pendidikan. Menjadikan teknologi sebagai acuan dalam bidang pendidikan merupakan hal yang tepat. Menurut Suradji (2018:132) 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, Pratama (dalam jurnal Lia Hariski, 2020) 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 (Devey, 2017). Tujuan utama model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan daya pikir, membangun motivasi dari dalam dan luar, belajar caranya menemukan, dan mengembangkan pemikiran (Phan, dalam suminar dan 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 (Kistian, dkk., 2018).

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. *Liveworkseets* dirancang untuk mengkonversikan 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. Materi teks negoosiasi 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 (2019) 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 fable yang dikembangkan dikategorikan baik atau layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping buku teks. Selain itu Aulia Agustha, dkk. (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. Apriliyanti (2019) 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.

Sselain itu analisis kebutuhan juga dilakukan dengan mewawancara guru mata pelajaran Bahasa Indoneisa 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.

KAJIAN TEORITIS

Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian ini ada tiga, yaitu (1) lembar kerja siswa (LKPD), (2) *discovery learning*, (3) hakikat teks negosiasi.

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian yang ditempuh. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang dikemas sedemikian rupa agar siswa dapat mempelajari materi secara mandiri. 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, Pratama (dalam jurnal Lia Hariski, 2020) juga berpendapat bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan siswa.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan perangkat pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik berbantuan internet yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik (Sari, 2019). E-LKPD adalah kumpulan slide berisi materi dan soal-soal untuk siswa pecahkan masalahnya, didalam E-LKPD materi dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik agar mampu menguatkan pemahaman siswa mempelajari materi yang

disampaikan (Awe & Ende, 2019). E-LKPD adalah salah satu bahan ajar digital sebagai latihan dalam mengembangkan kognisi siswa. LKPD elektronik juga dapat didesain dan disesuaikan dengan keinginan dan kreatifitas pendidik sehingga dapat menarik dan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar. Selain itu, E-LKPD yang dikemas dalam sebuah media ini lebih jelas dan menarik, salah satu platform yang bisa digunakan dalam membuat E-LKPD adalah *Live Worksheet* (Khotimah dkk., 2019).

Discovery Learning

Discovery learning merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru. Pada model pembelajaran ini, guru membimbing siswa untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Burner (Suyono dan Harianto 2014) menyarankan agar siswa belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambahkan penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*guided discovery*). Pembelajaran penemuan murni merupakan pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan. Sedangkan pembelajaran penemuan terarah atau terbimbing merupakan pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Discovery learning adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, diskusi, seminar, membaca sendiri agar anak dapat belajar sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep dan prinsip melalui proses mentalnya sendiri. *Discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Rodiah 2019:92). Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Menurut Syah dalam Kemendikbud (2013:5), prosedur yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning*, yaitu (1) *Stimulation* (stimulasi), (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), (3)

Data collection (pengumpulan data), (4) *Data processing* (pengelolaan data), (5) *Verification* (pembuktian), (6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Hakikat Teks Negosiasi

Secara umum, negosiasi adalah suatu bentuk interaksi sosial antara dua pihak atau lebih yang berusaha untuk menyelesaikan tujuan yang berbeda dan saling bertentangan dalam rangka mencari solusi dan kesepakatan bersama (Kemendikbud, 2013:134). Untuk dapat bernegosiasi dengan baik, manusia perlu belajar. Dengan belajar bernegosiasi diharapkan manusia dapat menyelesaikan masalahnya dengan sebaik-baiknya, berkat keterampilan lisan dalam bahasa yang baik dan benar. Kemudian, dengan belajar bernegosiasi, manusia juga dilatih untuk menentukan sikap yang tepat saat berinteraksi sosial, terutama saat bernegosiasi.

Menurut Pruitt (dalam Lewicki, 2012: 3), negosiasi adalah Keputusan yang dibuat oleh dua pihak atau lebih mencoba untuk mengatasi kepentingan debat mereka. Proses negosiasi terbaik adalah Para pihak bertemu dan mendiskusikan masalah mereka, Dengan cara ini, masalah kedua belah pihak dapat diselesaikan menyelesaikan.

Negosiasi merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk Kedua belah pihak mencapai kesepakatan kepentingan yang berbeda (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:122). Selama negosiasi, para pihak mencoba untuk Selesaikan perbedaan ini melalui dialog. tawar-menawar Penjual dan pembeli adalah contoh negosiasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi adalah teks yang menggambarkan tawar-menawar Kedua belah pihak mencapai kesepakatan. Negosiasi untuk mencapai kesepakatan yang dapat diterima oleh kedua belah pihak. perundingan juga bertujuan untuk mengatasi atau menyesuaikan perbedaan. perundingan dalam melakukan transaksi atau menyelesaikan perselisihan atau pertentangan

Pada dunia pendidikan, negosiasi dipelajari di sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013. Pembelajaran mengenai negosiasi dipelajari pada jenjang Sekolah Menengah Atas kelas X tepatnya pada bidang studi Bahasa Indonesia dengan menekankan pembelajaran bahasa berbasis teks. Pola pembelajaran bahasa berbasis teks akan menuntun siswa untuk mengenal berbagai macam jenis teks yang salah satunya

adalah teks negosiasi. Melalui pembelajaran berbasis teks ini siswa dituntun untuk mampu menggunakan bahasa ke dalam teks negosiasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2010) penelitian pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Lebih lanjut, Setyosari (2010) 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).

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, 2015:156). Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang (Sugyono, 2018:134).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melakukan tahap uji coba kepada validator ahli materi dan ahli media. Penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran digital yang berisi materi teks negosiasi dengan menggunakan *platform liveworksheets*.

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 Paltform 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.

a. 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.

b. Penilaian oleh 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa E-LKPD berbasis *discovery learning* pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sarolangun Provinsi Jambi. Setelah proses perancangan dan pengembangan, maka dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan E-LKPD yang telah dirancang. Berdasarkan hasil validasi dan analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

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 REFERENSI

- 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.
- Devey, K. 2017. *Discovery Learning (Burner). Article Learning Theories*. www.learningtheories.com. Diunduh 01 Oktober 2022.
- 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*.
- Fazrina Khairi. (2018). *Model Pembelajaran Discovery Learning*. Jakarta. Hosnan
- Herdiansyah, Kiki. 2018. "Pengembangan LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis". *Jurnal Eksponen* . Vol 8(1). Diunduh 9 September 2022.
- Khuzaemah, E., Herawati, L., & Umami, H. U. (2018). Literacy education model using the scientific approach (model pendidikan literasi menggunakan pendekatan saintifik). *Indonesian Language Education and Literature*, 3(2), 227-239.
- Putri, S. T. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi untuk SMA/MA Kelas X* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504-515.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.