

**PENGEMBANGAN e-LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SMPN 3
KADUHEJO PANDEGLANG**

Allizza Shafa Rahmadina¹, Tatu Hilaliyah², Sobri³

¹PBI FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

²PBI FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

³PBI FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[1allshafarahma@gmail.com](mailto:allshafarahma@gmail.com), [2tatuh@untirta.ac.id](mailto:tatuh@untirta.ac.id),

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of innovation in the use of teaching guidelines, which has hindered the effectiveness of the learning process. The primary objective of this research is to design and develop an engaging instructional guide by utilizing technology as a medium. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The final product of this study is an interactive multimedia-based electronic student worksheet (e-LKPD). The research was conducted at SMPN 3 Kaduhejo, involving 16 seventh-grade students as the research subjects. A media feasibility test was carried out to evaluate the appropriateness of the developed instructional media for use in the learning process. To assess the feasibility, validations were conducted by media and content experts. Based on the data analysis from the four validators, the developed interactive multimedia e-LKPD was categorized as "Highly Feasible," with an average percentage score of 94.5%. Furthermore, the analysis of students' responses yielded an average score of 88.15%, also categorized as "Highly Feasible." Therefore, it can be concluded that the interactive multimedia-based e-LKPD is highly suitable and can be effectively utilized as a learning medium.

Keywords: e-LKPD, learning, descriptive text

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya inovasi dalam penggunaan pedoman ajar yang menghambat efektivitas pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengembangkan suatu pedoman pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi sebagai medianya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Produk akhir yang dihasilkan berupa e-LKPD yang berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Kaduhejo dengan subjek penelitian sebanyak 16 peserta didik kelas VII. Uji kelayakan media dilakukan untuk menilai sejauh mana media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti, maka peneliti melakukan validasi

terlebih dahulu dengan para tim ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil analisis data dari ke 4 validator, e-LKPD multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata persentase sebesar 94,5% sedangkan hasil analisis data respons peserta didik memperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 88,15% dan dikategorikan “Sangat Layak” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-LKPD berbasis multimedia interaktif ini sangat layak dan dapat digunakan.

Kata Kunci: e-LKPD, pembelajaran, teks deskripsi

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Menulis adalah suatu aktivitas berkomunikasi yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain melalui media tulisan (Dalman, 2016:3). Menurut Zainurrahman (2018:186), menulis bukan hanya sekadar aktivitas, tetapi juga keterampilan yang saling terintegrasi. Aktivitas ini selalu hadir dalam proses pembelajaran, sebagaimana halnya dengan membaca. Oleh karena itu, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang esensial untuk dikuasai oleh peserta didik karena berperan penting dalam mendukung fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi.

Jenis keterampilan menulis yang diajarkan kepada siswa meliputi penulisan teks naratif, deskriptif,

ekspositoris, argumentatif, dan persuasif. Dalam konteks ini, peneliti memilih teks deskripsi sebagai fokus kajian.

Berdasarkan hasil observasi awal saat kegiatan Kampus Mengajar yang dilakukan di SMPN 3 Kaduhejo Pandeglang. SMPN 3 Kaduhejo Pandeglang merupakan salah satu sekolah yang sebelumnya masih menerapkan Kurikulum 2013, baru menggunakan Kurikulum Merdeka di semester genap 2024. Selain itu, SMPN 3 Kaduhejo Pandeglang juga masih menekankan pada pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Guru juga masih beradaptasi sepenuhnya dengan perubahan Kurikulum Merdeka yang terjadi saat ini.

Berbagai kendala dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dapat ditemukan pada pelaksanaan

dan penilaian. Di lapangan, guru terutama guru Bahasa Indonesia seringkali belum optimal melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks deskripsi. Hal ini diperburuk dengan adanya perubahan kurikulum yang terus berlangsung.

Masalah yang muncul ketika tahap pelaksanaan yaitu pada saat siswa merasa kesulitan dalam menentukan judul yang akan mereka tulis, dan sebagian siswa kurang memperhatikan saat guru memberikan penjelasan. Selain itu, siswa juga menghadapi hambatan internal seperti kurangnya motivasi, rasa enggan untuk memulai, serta minimnya latihan menulis. Kesulitan juga sering terjadi dalam aspek penggunaan ejaan, pemilihan kosakata, dan kesesuaian antara judul dengan isi tulisan. Ditambah dengan metode pembelajaran yang kurang menarik, membosankan, serta minim interaksi, hal ini semakin menghambat proses belajar siswa. Situasi ini tentu menjadi perhatian penting bagi guru dalam mengajarkan Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menulis teks deskripsi.

Salah satu tantangan dalam tahap penilaian menulis teks deskripsi adalah kurangnya ketersediaan alat bantu atau rubrik penilaian yang rinci dan sistematis. Kondisi ini membuat proses evaluasi menjadi lebih rumit. Guru dituntut untuk memberikan umpan balik yang spesifik dan membangun agar siswa dapat memperbaiki tulisan mereka. Namun, hal ini membutuhkan waktu dan tenaga ekstra, terlebih jika jumlah siswa cukup banyak. Selain itu, penilaian sering kali terpengaruh oleh subjektivitas karena sulitnya menetapkan standar yang konsisten dan adil, mengingat gaya menulis dan kemampuan siswa yang sangat bervariasi. Ragam kemampuan dan latar belakang siswa juga menambah tantangan dalam menilai karya tulis mereka secara objektif dan menyeluruh.

Di era sekarang, penggunaan alat bantu, bahan ajar, dan media pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini memiliki peran yang sangat krusial. Pendidik perlu menyadari bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran digital karena sesuai dengan lingkungan dan

kebiasaan mereka saat ini. Namun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam penerapannya.

Kurangnya inovasi dalam penggunaan pedoman ajar juga menjadi salah satu penyebab yang menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan pedoman ajar menjadi sangat penting untuk membantu guru merancang rubrik penilaian yang lebih terstruktur serta mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kehadiran pedoman ajar berbasis teknologi yang dikemas secara menarik, inovatif, dan interaktif diharapkan dapat menjadi solusi bagi beragam tantangan yang dialami oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran menulis teks deskripsi.

Salah satu jenis pedoman pembelajaran yang dapat digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD berfungsi sebagai arahan bagi siswa dalam melaksanakan aktivitas eksplorasi atau menyelesaikan permasalahan.

Selain pengembangan pedoman ajar, dibutuhkan juga metode pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan siswa dalam

menyusun teks deskripsi. Salah satu masalah yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi adalah kurang optimalnya penggunaan metode pembelajaran yang ada. Untuk itu, pendekatan *discovery learning* menjadi alternatif yang dapat diterapkan. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa, di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses menemukan konsep atau pemahaman melalui kegiatan eksplorasi, percobaan, serta pemecahan masalah (Silalahi, 2024:513).

Merujuk pada penjelasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disampaikan sebagai berikut, yaitu bagaimana proses pengembangan pedoman ajar e-LKPD pada pembelajaran teks deskripsi? bagaimana kelayakan pedoman ajar e-LKPD pada pembelajaran teks deskripsi? bagaimana respon siswa terhadap pedoman ajar e-LKPD pada pembelajaran teks deskripsi?

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk

memungkinkan peneliti dalam mengembangkan pedoman ajar e-LKPD pada pembelajaran teks deskripsi, menguji kelayakan pedoman ajar e-LKPD pada pembelajaran teks deskripsi, dan mengetahui respon peserta didik pada pedoman ajar e-LKPD pada pembelajaran teks deskripsi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik dalam ranah teoretis maupun dalam penerapan praktis. Secara teoretis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan dan pengembangan ilmu di Indonesia, khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, dapat memberikan gambaran kepada peneliti selanjutnya mengenai pengembangan e-LKPD terutama dalam bidang pendidikan bahasa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Menurut Richey (1994) dalam Sani (2022:225), penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai

studi sistematis yang mencakup tahapan perancangan, pengembangan, dan evaluasi terhadap suatu program, proses, atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal.

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan model dan prosedur pengembangan ADDIE. Januszewski dan Molenda (dalam Suryani, 2019:125) menjelaskan bahwa model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) merupakan elemen utama dari pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran.

Data dalam penelitian ini berupa produk yang telah dikembangkan dan divalidasi. Produk tersebut akan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diuji coba kepada peserta didik untuk menentukan kelayakannya dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Jenis data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh melalui observasi di sekolah serta tanggapan,

kritik, dan saran dari para validator selama proses validasi berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respon dari peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui kuesioner atau angket. Angket atau kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta peserta didik, dan menggunakan skala pengukuran berupa *rating scale*. *Rating scale* adalah bentuk skala yang menyajikan data angka mentah, yang kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif (Sugiyono, 2023:151).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa e-LKPD interaktif berbasis tautan yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat komputer, laptop maupun *smartphone*. e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) ini memuat materi Teks Deskripsi yang terdapat dalam buku *Bahasa Indonesia* kelas VII edisi Kurikulum Merdeka serta dilengkapi dengan sumber pembelajaran lain

seperti video dari YouTube. Pengembangan produk ini menggunakan aplikasi utama *Articulate Storyline 3* dan didukung oleh aplikasi desain *Canva*.

Proses pengembangan e-LKPD yang mengusung pendekatan *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi untuk kelas VII dilakukan melalui metode *Research and Development* dengan mengacu pada model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi.

Tabel 1 Rata-rata Penilaian Ahli Materi 1

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Kurikulum	100%	Sangat Layak
Isi Materi	100%	Sangat Layak
Kebahasaan	91,6%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Rata-rata	97,9%	Sangat Layak

Merujuk pada tabel hasil rata-rata penilaian dari ahli materi 1 terhadap e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi persentase skor tertinggi diperoleh pada aspek kurikulum, isi materi, dan penyajian, masing-masing mencapai 100%. Sementara itu, aspek kebahasaan mendapatkan skor

91,6%. Rata-rata persentase skor yang diperoleh dari seluruh aspek mencapai 97,9%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi berdasarkan tabel skala rating yang telah dibuat sebelumnya dan diperoleh kesimpulan bahwa e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi menurut penilaian ahli materi, e-LKPD termasuk dalam kategori sangat layak.

Ketetapan materi, keruntutan dan kebenaran ini sesuai dengan teori Levie (dalam Arsyad 2017:20) yaitu media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus terhadap materi yang disampaikan, membuat peserta didik menikmati suatu proses pembelajaran melalui lambang visual atau gambar yang kemudian nantinya akan memengaruhi emosi dan sikap peserta didik, memengaruhi peserta didik dalam mempelajari dan mengingat pesan yang terdapat pada pelajaran yang menggunakan lambang visual atau gambar, mempermudah memahami materi yang dikemas dengan atau tanpa menggunakan lambang visual.

Tabel 2 Rata-rata Penilaian Ahli Materi 2

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Kurikulum	75%	Sangat Layak
Isi Materi	100%	Sangat Layak
Kebahasaan	100%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Rata-rata	93,7%	Sangat Layak

Merujuk pada tabel hasil rata-rata penilaian dari ahli materi 2 terhadap e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi persentase skor tertinggi diperoleh pada aspek isi materi, kebahasaan dan penyajian, masing-masing mencapai 100%. Sementara itu, aspek kurikulum mendapatkan skor 75%. Rata-rata persentase skor yang diperoleh dari seluruh aspek mencapai 93,75%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi berdasarkan tabel skala rating yang telah dibuat sebelumnya dan diperoleh kesimpulan bahwa e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi menurut penilaian ahli materi, e-LKPD termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 3 Rata-rata Penilaian Ahli Media 1

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Kegrafikan	95%	Sangat Layak
Pemakaian kata	87,5%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak

Pembelajaran	81,25%	Sangat Layak
Rata-rata	90,9%	Sangat Layak

Pada relevansi media sesuai dengan desain, dan fungsional. Seperti yang dikemukakan oleh Walker (dalam Arsyad 2017:175) bahwa media harus memiliki suara yang jelas, kualitas gambar yang baik, kejelasan simbol dan gambar, kemudahan pengguna dalam menggunakan media, dan penyajian kalimat yang mudah dipahami.

Merujuk pada tabel hasil rata-rata penilaian dari ahli media 1 terhadap e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi, persentase skor tertinggi diperoleh pada aspek penyajian sebesar 100%, aspek kegrafikan mendapatkan skor 95%, aspek pemakaian kata atau bahasa mendapatkan skor 87,5%, kemudian aspek pembelajaran mendapatkan skor 81,25%. Rata-rata persentase skor yang diperoleh dari seluruh aspek mencapai 90,93%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi berdasarkan tabel skala rating yang telah dibuat sebelumnya dan diperoleh kesimpulan bahwa e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam

pembelajaran teks deskripsi menurut penilaian ahli media, e-LKPD termasuk dalam kategori sangat layak.

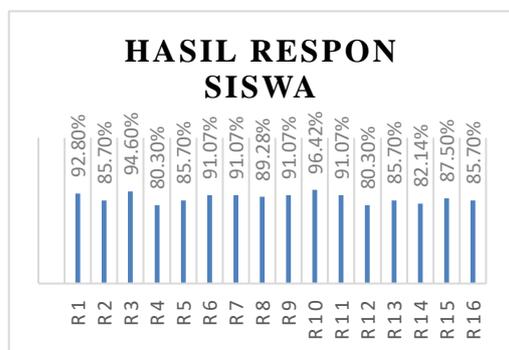
Tabel 4 Rata-rata Penilaian Ahli Media 2

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Kegrafikan	95%	Sangat Layak
Pemakaian kata	100%	Sangat Layak
Penyajian	93,7%	Sangat Layak
Pembelajaran	93,7%	Sangat Layak
Rata-rata	95,6%	Sangat Layak

Merujuk pada tabel hasil rata-rata penilaian dari ahli media 2 terhadap e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi memperoleh persentase skor tertinggi pada aspek pemakaian kata atau bahasa sebesar 100%, aspek kegrafikan mendapatkan skor 95%, aspek penyajian dan pembelajaran mendapatkan skor 93,75%. Rata-rata persentase skor yang diperoleh dari seluruh aspek mencapai 95,6%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi berdasarkan tabel skala rating yang telah dibuat sebelumnya dan diperoleh kesimpulan bahwa e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran teks deskripsi menurut penilaian ahli media, e-LKPD

termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 95,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validasi dari ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,25% dengan kategori yang sama. Berdasarkan hasil tersebut, e-LKPD berbasis *discovery*



learning yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak untuk diuji coba kepada peserta didik.

Implementasi penelitian dilakukan di SMPN 3 Kaduhejo Pandeglang pada hari Kamis, 22 Mei 2025 dengan menggunakan satu kelas respon. Kelas yang menjadi uji coba yaitu kelas 7B dengan melibatkan 16 siswa. Uji coba dilakukan secara individual dimana siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas yang terdapat dalam e-LKPD tersebut.

Grafik 1 Hasil Angket Respon Siswa.

Diagram tersebut menggambarkan hasil penilaian dari angket tanggapan peserta didik, dengan persentase skor sebesar 92,8% yang mewakili 1 responden, 85,7 mewakili 4 responden, 94,6% mewakili 1 responden, 80,3% mewakili 2 responden, 91,97 mewakili 4 responden, 89,28% mewakili 1 responden, 96,42% mewakili 1 responden, 82,14 mewakili 1 responden, dan 87,5% mewakili 1 responden.

Melalui hasil tersebut dapat diperoleh nilai rata-ratanya sebesar 88,15% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil angket respons dari peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan jumlah nilai akumulasi 782 dari skor maksimal 896 dengan jumlah persentase sebesar 88,15%. Dengan demikian, uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti berhasil memberikan pengaruh positif dan mendapat respon yang baik terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Deskripsi siswa kelas VII SMPN 3 Kaduhejo Pandeglang.

e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi memiliki karakteristik yang mengintegrasikan pendekatan eksploratif dengan media digital interaktif. *Discovery learning* sendiri merupakan pendekatan konstruktivistik yang mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya melalui proses menemukan, bukan sekadar menerima informasi. Dalam konteks e-LKPD, proses ini difasilitasi melalui tampilan digital yang menarik dan interaktif, memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti laptop atau ponsel.

Secara khusus, e-LKPD jenis ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang mengacu pada sintaks *discovery learning*, seperti stimulasi (pemberian rangsangan awal melalui gambar atau video), perumusan masalah (mendorong siswa mengajukan pertanyaan), pengumpulan data (mengamati objek dan mencatat detailnya), pengolahan data (menyusun kerangka deskripsi), verifikasi (membandingkan hasil dengan contoh atau rubrik), dan

generalisasi (menyimpulkan struktur dan kebahasaan teks deskripsi).

Kelebihan yang dimiliki oleh e-LKPD ini yakni interaktif dan dapat diakses kapan saja, menyediakan aktivitas bertahap yang membimbing siswa menulis, dan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Sementara itu, ada beberapa keterbatasan yang dimiliki e-LKPD yaitu membutuhkan perangkat dan koneksi internet stabil, belum diuji dalam skala luas atau lintas sekolah, dan beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi membutuhkan bimbingan awal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan perumusan masalah serta temuan hasil penelitian terkait pengembangan e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMPN 3 Kaduhejo yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Pengembangan e-LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII dilaksanakan melalui metode penelitian dan

pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil pengembangan produk e-LKPD yang dikembangkan pada penelitian ini sangat baik digunakan di tingkat SMP karena telah memenuhi indikator keberhasilan produk.

Kelayakan oleh para ahli, yakni melibatkan masing-masing 2 ahli media pembelajaran, dan ahli 2 materi pembelajaran untuk melakukan evaluasi dan memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi dari ahli materi pertama menunjukkan persentase sebesar 97,9%, sedangkan hasil validasi dari ahli materi kedua mencapai 93,75%. Dari kedua ahli materi tersebut memperoleh persentase sebesar 95,8%. Untuk hasil validasi ahli media pertama memperoleh persentase sebesar 90,93% dan ahli media kedua memperoleh persentase sebesar 95,6%. Dari kedua ahli media tersebut memperoleh persentase

sebesar 93,25%. Dengan demikian, total akumulasi nilai yang diperoleh mencapai 378,18 dengan rata-rata sebesar 94,5%, sehingga produk tersebut dapat diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada pengguna atau peserta didik.

Hasil dari respons siswa menunjukkan respon yang positif dengan jumlah nilai akumulasi 782 dari skor maksimal 896 dengan jumlah persentase sebesar 88,15%. Melalui hasil tersebut, pengembangan e-LKPD berbasis *discovery learning* dengan menggunakan *software articulate storyline* 3 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Merujuk hasil validasi ahli materi pembelajaran, media pembelajaran, dan uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti berhasil memberikan pengaruh positif dan mendapat respon yang baik dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Deskripsi siswa kelas VII SMPN 3 Kaduhejo Pandeglang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Kharisma Putra Utama Offset.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, Putria Aditin. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Zainurrahman. (2018). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

- Silalahi, Dewi Paulina. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Reading Comprehension. *Jurnal Nuansa Akademik*. Vol. 9, No. 2.