

PENGEMBANGAN E-LKPD MATERI TEKS BERITA BERBASIS PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM BAGI SISWA KELAS XI SMA

Chairani Dwi Putri¹, Achmad Yuhdi²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan

[¹chawiput@gmail.com](mailto:chawiput@gmail.com), [²yuhdiachmad@unimed.ac.id](mailto:yuhdiachmad@unimed.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to develop an electronic student worksheet (e-LKPD) based on an in-depth learning approach that is in accordance with the needs of high school grade XI students in understanding news text material. Preliminary findings show that learning is still dominated by printed books and printed LKPD which is suspected to cause monotonous learning so that students are passive and have difficulty understanding news text material. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model that is simplified to 3D without proceeding to the dissemination stage. The e-LKPD developed has been validated by material expert validators and media expert validators which were then conducted on a limited scale trial with 10 students in grades XI-7. The validation results showed that e-LKPD was at the "very feasible" criterion for use in learning with a percentage of 85% for the material and 89% for the media. The final product is an e-LKPD based on a deep learning approach designed using the Canva application.

Keywords: e-LKPD, news texts, development, teaching materials, classroom learners XI, model 4D.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis pendekatan pembelajaran mendalam yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI SMA dalam memahami materi teks berita. Temuan awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh buku cetak dan LKPD cetak yang diduga menyebabkan pembelajaran monoton sehingga peserta didik pasif dan mengalami kesulitan memahami materi teks berita. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang disederhanakan menjadi 3D tanpa melanjutkan ke tahap penyebaran (*disemination*). E-LKPD yang dikembangkan telah divalidasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media yang selanjutnya dilakukan uji coba skala terbatas dengan peserta didik kelas XI-7 berjumlah 10 orang. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD berada pada kriteria "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 85% untuk materi dan 89% untuk media. Produk akhir berupa e-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam yang didesain menggunakan aplikasi *Canva*.

Kata Kunci: e-LKPD, teks berita, pengembangan, bahan ajar, peserta didik kelas XI, model 4D.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa karena tidak hanya berfokus pada keterampilan berkomunikasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan dan perasaan secara tepat serta kritis (Yuhdi, A., Lubis, F., & Rosmaini, R. 2024).

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Kurikulum Nasional memberikan perhatian khusus pada penguatan kemampuan literasi peserta didik dengan kegiatan berbahasa dan sastra yang berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. (Agustina, E. S. 2023). Hal ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F dalam Kurikulum Nasional yang menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada penguatan kemampuan literasi lanjutan peserta didik melalui penguasaan keterampilan berbahasa

secara terpadu (Putri, P., & Naelofaria, S. 2024).

Salah satu materi yang berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa adalah teks berita untuk kelas XI SMA. Teks berita merupakan teks yang memuat informasi mengenai suatu peristiwa aktual serta faktual dan disampaikan kepada publik melalui berbagai media (Amalia, M., dkk. 2025). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran teks berita di sekolah masih menghadapi sejumlah permasalahan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks berita serta menganalisis unsur-unsur dan kaidah kebahasaan teks berita secara tepat. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode konvensional yang menyebabkan peserta didik pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan menulis teks berita karena penggunaan bahan ajar yang diduga belum optimal (Yuhdi, A., & Amalia, N. 2018).

LKPD adalah salah satu bahan ajar cetak yang berisi panduan bagi peserta didik dalam melakukan

kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok (Yuhdi, A. 2024). LKPD umumnya berisi ringkasan materi, petunjuk kerja, dan latihan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep tertentu secara lebih terarah (Tarisna, M. M., Suma, K., & Wibawa, I. M. C. 2023).

Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), minat akademisi Bahasa Indonesia dalam mengembangkan sebuah bahan ajar kian meningkat khususnya bahan ajar noncetak selama kurun waktu 5 tahun terakhir, terlihat dari banyak penelitian di antaranya: 1) Rulliawan, S., Pujiana, A. Y., & Hilaliyah, T. (2025); 2) Lubis, F., Yuhdi, A., & Wasilah, A. (2021); dan 3) Hadijah, S., Lubis, F., & Barus, F. L. (2025).

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar noncetak sangat signifikan dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik bagi peserta didik. Kehadiran bahan ajar digital seperti e-LKPD mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, hingga tautan eksternal sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Yuhdi, A., Lubis, M., & Nasution, M. I. S. 2025).

Dari berbagai penelitian pengembangan e-LKPD yang telah dilakukan, pengintegrasian *deep learning* (pendekatan pembelajaran mendalam) yang digagas oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) Bapak Abdul Mu'ti belum banyak dikaji. Pendekatan pembelajaran mendalam sendiri dianggap mampu meningkatkan pemahaman mendalam, analisis kritis, serta penerapan konsep dalam berbagai situasi kehidupan nyata yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Nasional.

Terdapat tiga elemen dalam pembelajaran mendalam, yaitu pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran sadar penuh (*mindful learning*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Pembelajaran bermakna merupakan proses mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki secara aktif dan relevan, sehingga peserta didik memahami materi secara mendalam dan dapat

menerapkannya dalam berbagai konteks. Pembelajaran sadar penuh menekankan kesadaran reflektif agar peserta didik mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata secara fleksibel. Sementara itu, pembelajaran yang menyenangkan menempatkan kebahagiaan dan keterlibatan emosional positif sebagai bagian penting dari proses belajar (Khasanah, U., dkk. 2025).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 21 Medan saat pelaksanaan PLP II, diketahui bahwa pembelajaran teks berita belum sepenuhnya menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dan masih menggunakan LKPD cetak. Pembelajaran dilakukan dengan menyalin tugas yang ada di LKPD kemudian mencari sebuah teks berita dan menganalisis 5W+1H menggunakan kertas karton yang disajikan dalam bentuk *Mind Mapping*. Kondisi tersebut diduga menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik serta belum optimalnya penerapan pembelajaran mendalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih

memerlukan pembaharuan melalui pengembangan e-LKPD yang mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam.

Pengembangan e-LKPD berbantuan *Canva* telah dilakukan dalam berbagai penelitian, seperti oleh: 1) Asyhar, R. (2025); 2) Nureva, N. (2023); dan 3) Tarigan, P. E., & Surip, M. (2025). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* berkontribusi dalam meningkatkan kualitas visual, sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Penelitian terdahulu mengenai pengembangan e-LKPD oleh Chosya, J. A. (2025), Sitanggang, C. A. (2023), serta Widyanti, P., & Lubis, F. (2024) juga menunjukkan hasil kriteria “layak” untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan era digital.

Berdasarkan temuan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan e-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan *Canva* pada materi teks berita dengan judul “Pengembangan e-LKPD Materi Teks Berita Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam bagi Siswa Kelas XI SMA”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan), tanpa tahap *dissemination* (penyebaran). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 21 Medan pada semester genap tahun pembelajaran 2025/2026 dengan objek berupa e-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada materi teks berita.

Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli yakni ahli materi dan ahli media serta peserta didik kelas XI-7 dengan uji coba skala terbatas sebanyak 10 orang. Tahap *define* meliputi analisis kebutuhan melalui wawancara dan studi dokumentasi, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* mencakup pemilihan media berupa e-LKPD berbantuan *Canva*, pemilihan format, dan penyusunan rancangan awal produk. Tahap *develop* meliputi validasi oleh ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur, angket menggunakan skala *Likert* untuk validasi ahli, serta dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif untuk mengkaji hasil wawancara dan masukan ahli, serta secara kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan persentase skor validasi dengan kriteria sangat layak hingga tidak layak. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara dan lembar validasi ahli materi serta media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

a. Perancangan e-LKPD Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam

Perancangan e-LKPD dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Setiap tahapan menghasilkan temuan yang saling berkaitan sebagai dasar dalam menghasilkan produk akhir.

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

a) Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran teks berita masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak berupa buku paket dan LKPD. Aktivitas pembelajaran terbatas pada tugas-tugas sederhana seperti mengidentifikasi unsur 5W+1H tanpa melibatkan proses analisis yang lebih kompleks. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif serta belum mampu memahami materi secara mendalam.

b) Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Peserta didik menunjukkan kecenderungan pasif dalam pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Selain itu, pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap bahan

ajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

c) Analisis konsep (*concept analysis*)

Materi yang dikembangkan dalam e-LKPD meliputi pengertian teks berita, struktur teks berita, unsur-unsur berita (5W+1H), dan kaidah kebahasaan. Materi tersebut disusun secara sistematis untuk mendukung pemahaman peserta didik.

d) Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase F. Tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

a) Pemilihan media (*media selection*)

Media yang dipilih adalah e-LKPD dengan pertimbangan kebutuhan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan

teknologi. E-LKPD didesain menggunakan aplikasi *Canva* menggunakan ukuran kertas A4 (21 x 29.7 cm).

b) Pemilihan format (*format selection*)

E-LKPD pada penelitian ini memuat halaman awal, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), petunjuk penggunaan e-LKPD dan petunjuk belajar, materi dan contoh teks berita, latihan (kegiatan 1, kegiatan 2, dan kegiatan 3), refleksi, daftar pustaka, dan profil penulis. Setelah e-LKPD dihasilkan, selanjutnya diunduh dengan format PDF (*Portable Document Format*).

c) Rancangan awal (*initial design*)

Rancangan awal e-LKPD dikembangkan dalam bentuk *storyboard* yang memuat kegiatan pembelajaran berbasis pendekatan pembelajaran mendalam. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam tiga bagian utama yang menekankan aktivitas

eksplorasi, analisis, dan produksi teks berita.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk berdasarkan masukan validator guna melihat kelayakan e-LKPD yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas XI-7 berjumlah 10 orang.

b. Kelayakan e-LKPD Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam

Kelayakan e-LKPD dinilai berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media.

1) Validasi ahli materi

Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kriteria "sangat layak". Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, kegiatan pembelajaran, serta kesesuaian dengan pendekatan pembelajaran mendalam. E-LKPD dinilai mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui kegiatan belajar pada tiap kegiatan.

2) Validasi ahli media

Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian meliputi aspek tampilan, penyajian, dan keberfungsian teknis. E-LKPD dinilai memiliki desain yang menarik, tata letak yang seimbang, serta mudah diakses melalui berbagai perangkat. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar digital.

2. Pembahasan

a. Perancangan e-LKPD Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam

Perancangan e-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada materi teks berita dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Ketiga tahapan tersebut mengacu pada model pengembangan 4D yang disederhanakan menjadi 3D dan dilakukan secara sistematis untuk

menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap pendefinisian (*define*), dilakukan analisis awal-akhir (*front-end analysis*) yang menunjukkan bahwa pembelajaran teks berita di sekolah masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak berupa buku paket dan LKPD. Pembelajaran yang berlangsung berfokus pada aktivitas sederhana yakni mengidentifikasi unsur 5W+1H tanpa melibatkan proses analisis yang lebih mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta belum optimalnya pemahaman terhadap materi teks berita.

Selanjutnya, analisis peserta didik (*learner analysis*) menunjukkan bahwa peserta didik pasif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga dipengaruhi oleh kurang variatifnya bahan ajar yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik,

sehingga diperlukan bahan ajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Pada analisis konsep (*concept analysis*), materi yang dikembangkan dalam e-LKPD meliputi pengertian teks berita, struktur teks berita, unsur-unsur berita (5W+1H), serta kaidah kebahasaan teks berita. Materi tersebut disusun secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi secara bertahap. Sementara itu, perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) dilakukan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase F dalam Kurikulum Nasional. Tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka sehingga selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan bernalar dan literasi.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*), yang meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan rancangan awal produk. Pada tahap pemilihan media (*media selection*), e-LKPD dipilih

sebagai bahan ajar yang dikembangkan dengan pertimbangan bahwa media digital mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dalam penelitian ini, e-LKPD didesain menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran kertas A4 (21 x 29,7 cm), sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik.

Pada aspek pemilihan format (*format selection*), e-LKPD disusun secara sistematis dengan memuat beberapa komponen utama, yaitu halaman awal, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), petunjuk penggunaan e-LKPD dan petunjuk belajar, materi dan contoh teks berita, latihan yang terdiri atas kegiatan 1, kegiatan 2, dan kegiatan 3, bagian refleksi, daftar pustaka, serta profil penulis. Komponen ini menunjukkan bahwa e-LKPD tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai panduan pembelajaran yang terarah. Setelah proses desain selesai, e-LKPD diunduh dalam format PDF (*Portable Document Format*) agar dapat digunakan secara praktis melalui berbagai perangkat.

Pada tahap rancangan awal (*initial design*), e-LKPD dikembangkan dalam bentuk *storyboard* yang memuat kegiatan pembelajaran berbasis pendekatan pembelajaran mendalam. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam tiga bagian utama, yaitu kegiatan eksplorasi, analisis, dan produksi teks berita. Tahap eksplorasi bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar melalui pengamatan dan pemahaman awal terhadap teks berita. Tahap analisis mendorong peserta didik untuk mengkaji struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan secara lebih mendalam dari teks berita yang berasal dari lingkungan sekitar mereka. Sementara itu, tahap produksi bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memproduksi teks berita berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh.

Tahap terakhir adalah pengembangan (*develop*), yang bertujuan untuk menguji kelayakan produk. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai e-LKPD. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan berada pada kategori “sangat layak” dengan persentase 85% untuk materi dan

89% untuk media. Setelah proses validasi, dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dari validator guna menyempurnakan e-LKPD. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas XI-7 yang berjumlah 10 orang.

Hasil dari tahapan penelitian ini menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks berita. Produk yang dihasilkan tidak hanya mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

b. Kelayakan e-LKPD

Kelayakan e-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dalam penelitian ini ditentukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya sesuai secara teoritis, tetapi juga layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, e-LKPD yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan

sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian ini mencakup beberapa aspek, yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Pada aspek kelayakan isi, materi yang disajikan dalam e-LKPD dinilai telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Fase F. Selain itu, materi yang disusun juga mencerminkan keterkinian serta relevan dengan konteks pembelajaran teks berita. Hal ini menunjukkan bahwa e-LKPD telah memenuhi prinsip kesesuaian kurikulum dan kebutuhan peserta didik.

Pada aspek kebahasaan, penggunaan bahasa dalam e-LKPD dinilai komunikatif, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan ambiguitas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Sementara itu, pada aspek penyajian, e-LKPD disusun secara sistematis dan runtut, mulai dari penyajian materi hingga kegiatan latihan. Kegiatan pembelajaran yang disajikan secara bertahap (kegiatan 1, kegiatan 2, dan kegiatan 3) dinilai mampu mendukung proses berpikir

peserta didik dari tahap memahami hingga mengaplikasikan. Dari segi materi, e-LKPD telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar yang efektif.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, e-LKPD memperoleh persentase kelayakan sebesar 89% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian pada aspek media meliputi tampilan visual, desain grafis, dan keterbacaan. Dari segi tampilan, e-LKPD dinilai memiliki desain yang menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan tata letak yang proporsional.

Pada aspek keterbacaan, ukuran huruf, jenis font, dan penataan teks dalam e-LKPD dinilai telah sesuai sehingga memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami isi materi. Selain itu, penggunaan ilustrasi dan elemen visual yang relevan juga membantu memperjelas konsep yang disampaikan. Aspek interaktivitas dalam e-LKPD turut menjadi nilai tambah, karena kegiatan pembelajaran dirancang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga berdasarkan lingkungan sekitar mereka serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara mendalam.

Setelah melalui tahap validasi, e-LKPD direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media guna menyempurnakan kualitas produk. Revisi dilakukan terutama pada penyempurnaan tampilan, kejelasan instruksi, serta penyesuaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Proses revisi ini menunjukkan bahwa pengembangan e-LKPD dilakukan secara sistematis dan peneliti berupaya pada peningkatan kualitas.

Uji coba pengembangan terbatas yang dilakukan pada peserta didik kelas XI-7 dengan jumlah 10 orang. Hasil uji coba yang dilihat melalui refleksi menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons baik terhadap penggunaan e-LKPD dalam pembelajaran. Peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi karena tampilan e-LKPD yang menarik serta kegiatan pembelajaran yang variatif. Selain itu, peserta didik juga lebih mudah memahami materi teks berita karena penyajian yang sistematis dan dilengkapi dengan contoh serta latihan yang relevan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba pengembangan terbatas menunjukkan bahwa e-

LKPD berbasis pendekatan pembelajaran mendalam yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) materi teks berita berbasis pendekatan pembelajaran mendalam untuk kelas XI SMA dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang disederhanakan menjadi 3D tanpa melakukan tahap penyebaran (*dissemination*). Tahapan penelitian dalam penelitian ini meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Hasil validasi menunjukkan presentasi kelayakan materi sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak” dan media sebesar 89% dengan kriteria “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, E. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. Dalam Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS (hlm. 888-907).

- Amalia, M., Kurnia, N. C., Aulia, S., Rasyid, Y., & Satria, D. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Berita Berbasis Saintifik untuk Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 7 Sarolangun. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 2235-2245.
- Asyhar, R. (2025). Pengembangan e-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Canva pada Materi Kimia Hijau di SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1253-1264.
- Chosya, J. A. Pengembangan LKPD Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Pelajaran IPS MI SD di MI Al-Mursyidiyyah (*Bachelor's Thesis*, Jakarta FITK UIN Syarif HI).
- Hadijah, S., Lubis, F., & Barus, F. L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Drama Berbantuan Media *Book Creator* pada Peserta Didik Kelas XI. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 10(3), 923-929.
- Khasanah, U., Alanur, S. N., Trisnawati, S. N. I., Sulistyowati, R., Isma, A., Agustina, E., ... & Hamsar, I. (2025). *Deep Learning dalam Pendidikan: Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar, dan Menyenangkan*. Penerbit Tahta Media.
- Lubis, F., Yuhdi, A., & Wasilah, A. (2021). *The Development of Digital Comics Based Teaching Material of North Sumatran Folklore for X Grade of SMA in Medan City. Budapest International Research and Critics Institute Journal (Birci-Journal)*, 4(4), 10049-10060.
- Nureva, N. (2023). Pengembangan e-LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 300-310.
- Putri, P., & Naelofaria, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Otak Penulisan terhadap Keterampilan Menulus Naskah Drama Peserta didik Kelas VIII SMP Swasta Sabilina Tahun Ajaran 2023/2024. *Ide Bahasa*, 6 (2), 182-193.

- Rulliawan, S., Pujiana, A. Y., & Hilaliyah, T. (2025). Pemanfaatan e-LKPD Berbasis *Web Lifeworksheet* pada Materi Teks Prosedur Peserta Didik Kelas 9 SMPN 5 Cibadak. *Metakognisi*, 7(1), 13-24.
- Sitanggang, C. A., & Lubis, F. (2023). Pengembangan e-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis *Website Wizer.Me* Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Multiverse: Journal*, 2(2), 162-172.
- Tarisna, M. M., Suma, K., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektifitas e-LKPD Berbasis *Project Based Learning* pada Muatan Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 276-287.
- Yuhdi, A. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Etnik Melayu pada Materi Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Medan Belawan. *Jurnal Masyarakat Indonesia*, 2(01).
- Yuhdi, A., & Amalia, N. (2018). Desain Media Pembelajaran Berbasis Berani Memanfaatkan *Portal Schoology* Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (1), 2018.
- Yuhdi, A., Lubis, F., & Rosmaini, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Penelitian untuk Meningkatkan Pembelajaran Mandiri bagi Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9 (1), 133-143.
- Yuhdi, A., Lubis, M., & Nasution, M. I. S. (2025). *Integration of 3D Pageflip Media in the Development of Editing Skills Teaching Materials: A Design and Development Research. Journal of Global Research in Education and Social Science*, 19(4), 75-88.