

PENGEMBANGAN E-LKPD MATERI TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 BINJAI

Raudhatul Amaliyah¹, Salmah Naelofaria²

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

raudhatulamaliyah7@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the development procedures, form, and feasibility of an Electronic Student Worksheet (E-LKPD) assisted by the PowerDirector application on negotiation text material for tenth-grade students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall development model, which was simplified into five stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. The research process began with needs analysis, followed by designing and developing the product in the form of an audiovisual E-LKPD, as well as validation by material experts, media experts, and assessment by a teacher. The results of the study indicate that: (1) the development of the E-LKPD was based on the need for interactive learning media that supports the achievement of learning outcomes and learning objectives in negotiation text material; (2) the E-LKPD was developed in an audiovisual form using the PowerDirector application with a duration of 4 minutes and 38 seconds, containing negotiation illustrations and Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based questions; (3) the material expert validation result obtained an average score of 87.27% categorized as "very feasible," the media expert validation result obtained an average score of 94.4% categorized as "very feasible," and the teacher's assessment obtained a score of 98% categorized as "very feasible." Based on these results, it can be concluded that the E-LKPD assisted by the PowerDirector application on negotiation text material is valid and highly feasible to be used as a learning medium.

Keywords: *E-LKPD, PowerDirector, Negotiation Text*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, bentuk, serta kelayakan E-LKPD berbantuan aplikasi *PowerDirector* pada materi teks negosiasi siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Tahapan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan produk dalam bentuk E-LKPD audiovisual, serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan penilaian oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan E-LKPD didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan mampu mendukung ketercapaian capaian pembelajaran (CP) serta tujuan pembelajaran (TP) pada materi teks negosiasi; (2) E-LKPD dikembangkan dalam bentuk audiovisual menggunakan aplikasi *PowerDirector* dengan durasi 4 menit 38 detik yang memuat ilustrasi negosiasi dan soal-soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS); (3) hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 87,27% dengan kategori

“sangat layak”, hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 94,4% dengan kategori “sangat layak”, serta penilaian guru memperoleh skor 98% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E LKPD berbantuan aplikasi *PowerDirector* pada materi teks negosiasi dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *PowerDirector*, Teks Negosiasi

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikatif peserta didik, khususnya keterampilan menulis. Salah satu materi yang menjadi fokus pembelajaran adalah teks negosiasi, karena materi ini melatih peserta didik untuk menyampaikan pendapat, berargumentasi, dan mencapai kesepakatan secara efektif dalam kehidupan sosial maupun akademik. Menurut Putri dan Hutagalung (2024), keterampilan menulis teks negosiasi penting untuk membentuk kemampuan komunikasi yang efektif dan persuasif pada peserta didik. Namun, pembelajaran teks negosiasi masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi kontekstual peserta didik. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah negosiasi, seperti menyampaikan argumen yang

persuasif, menawarkan solusi alternatif, hingga mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 2 Binjai, pembelajaran teks negosiasi masih menggunakan LKPD cetak yang bersifat konvensional dan berorientasi pada latihan tertulis. Penyajian materi yang monoton serta minim simulasi kontekstual menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang memahami penerapan teks negosiasi dalam situasi nyata. Selain itu, soal-soal dalam LKPD masih didominasi oleh kemampuan berpikir tingkat rendah, seperti mengidentifikasi dan menjelaskan, sehingga belum mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada aspek menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil tes

diagnostik menunjukkan rata-rata kemampuan menulis teks negosiasi siswa hanya mencapai skor 62 dari skala 100, serta sebanyak 60% siswa belum mencapai KKTP.

LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu peserta didik belajar secara aktif melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan latihan kontekstual. Menurut Diana dkk. (2022), LKPD adalah bahan ajar yang memuat panduan belajar, materi, dan tugas yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran sehingga dapat mendukung kualitas pendidikan. Selain itu, Gunawan dan Imam (2023) menyatakan bahwa bahan ajar yang menarik dan inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran memerlukan inovasi media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Menurut Khotimah dan Hafidz (2025), perkembangan teknologi telah membawa berbagai inovasi pembelajaran yang terintegrasi dengan media digital sehingga

mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media audiovisual juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Lubis dkk. (2024) menyatakan bahwa media audiovisual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan fokus, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Pengembangan E-LKPD menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan LKPD cetak. E-LKPD memungkinkan integrasi multimedia seperti video, gambar, audio, dan simulasi interaktif yang dapat mendukung pembelajaran aktif serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memahami teks negosiasi. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis teknologi memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian Putri dan Ansari (2025) menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Heyzine Flipbooks memperoleh validasi materi sebesar 96% dan penilaian guru sebesar 94%. Selain itu, penelitian Septiani dan Amir (2023) membuktikan bahwa E-LKPD

teks negosiasi berbasis discovery learning valid digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi ahli materi sebesar 91,2%.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan flipbook atau pendekatan TPACK dan belum secara spesifik memanfaatkan media video interaktif dalam pembelajaran teks negosiasi. Padahal, media video dapat membantu peserta didik memahami interaksi negosiasi secara lebih nyata melalui visualisasi situasi dan penggunaan bahasa yang kontekstual. Menurut Marisyah dan Chairani (2022), media video memungkinkan peserta didik memahami penggunaan bahasa dalam situasi negosiasi secara lebih mendalam karena menghadirkan interaksi yang realistis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan E-LKPD materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *PowerDirector* untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Binjai. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan pengintegrasian video simulasi interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep negosiasi, serta menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan aplikatif. Menurut Noer dan Roviati (2021), *PowerDirector* merupakan aplikasi pengeditan video semi-profesional yang memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan E-LKPD yang layak digunakan dan mampu meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi peserta didik secara efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran serta menguji kelayakan produk tersebut agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Rahman dkk. (2021), penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menciptakan serta menguji produk pendidikan melalui proses pengembangan dan evaluasi secara sistematis.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono (2015). Dalam penelitian ini, langkah pengembangan disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Penyederhanaan langkah dilakukan agar proses pengembangan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian tanpa menghilangkan esensi utama model pengembangan Borg & Gall.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Binjai dengan subjek penelitian siswa kelas X. Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *PowerDirector*. Pengembangan E-LKPD dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran teks negosiasi masih menggunakan LKPD konvensional yang kurang interaktif dan belum mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran teks negosiasi di kelas

X. Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan bahan ajar dan permasalahan dalam pembelajaran. Angket digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan E-LKPD. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen penelitian lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta instrumen penilaian guru terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan tampilan media.

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta saran dan masukan validator sebagai dasar revisi produk. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil angket analisis kebutuhan dan instrumen validasi yang dianalisis menggunakan teknik

deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan E-LKPD yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *PowerDirector* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Binjai dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Tahap potensi dan masalah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran teks negosiasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan LKPD konvensional yang kurang interaktif dan belum mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Selanjutnya, tahap pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara sebagai dasar dalam penyusunan produk E-LKPD. Pada

tahap desain produk, peneliti merancang E-LKPD berbantuan aplikasi *PowerDirector* yang memuat materi teks negosiasi, video pembelajaran, ilustrasi negosiasi, serta latihan soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

Produk yang dihasilkan berupa E-LKPD berbentuk audiovisual dengan durasi 4 menit 38 detik. E-LKPD disusun berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) materi teks negosiasi pada Kurikulum Merdeka. Penyajian materi dilengkapi dengan video ilustrasi negosiasi, petunjuk penggunaan, latihan soal, serta soal-soal HOTS yang menuntut kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun teks negosiasi.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Yuliana Sari, M.Pd., sedangkan validator ahli media adalah Syukri Hidayat, M.Kom., Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa pada tahap pertama diperoleh persentase sebesar 78,18% dengan kategori "Layak", kemudian meningkat pada tahap kedua menjadi 87,27% dengan

kategori “Sangat Layak”. Peningkatan tersebut terjadi setelah dilakukan revisi pada aspek isi, bahasa, dan penyajian materi.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Aspek Kelayakan Isi	Σ Skor	41	47
		Persentase	74,54 %	85,45 %
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Bahasa	Σ Skor	24	27
		Persentase	80%	90%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Penyajian	Σ Skor	20	22
		Persentase	80%	88%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
			78,18 %	87,27 %
Hasil Akhir			Layak	Sangat Layak

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa pada tahap pertama diperoleh persentase sebesar 87,5% dan meningkat menjadi 94,4% pada tahap kedua

dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian media mencakup aspek tampilan, tipografi, gambar, audio, video, kemasan, pemrograman, dan kemanfaatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan aplikasi *PowerDirector* memiliki kualitas media yang baik dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

N o	Aspek	Analisis	Taha p 1	Taha p 2
1	Tampilan	Σ Skor	9	9
		Persentase	90%	90%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
2	Teks/Tipografi	Σ Skor	12	13
		Persentase	80%	86,67 %
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
3	Gambar	Σ Skor	8	10
		Persentase	80%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
4	Audio	Σ Skor	13	15
		Persentase	86,67 %	100%

		Kriteria	Sang at Laya k	Sang at Laya k
5	Video	Σ Skor	14	15
		Persentase	93,33 %	100%
		Kriteria	Sang at Laya k	Sang at Laya k
6	Kemasan	Σ Skor	14	14
		Persentase	93,33 %	93,33 %
		Kriteria	Sang at Laya k	Sang at Laya k
7	Pemrograman	Σ Skor	23	27
		Persentase	76,67 %	90%
		Kriteria	Laya k	Sang at Laya k
8	Kemanfaatan	Σ Skor	15	15
		Persentase	100%	100%
		Kriteria	Sang at Laya k	Sang at Laya k
Hasil Akhir			87,5 %	94,4 %
			Sang at Laya k	Sang at Laya k

Selain validasi ahli, produk juga dinilai oleh guru Bahasa Indonesia Ibu Verawati, S.Pd., di SMA Negeri 2

Binjai. Hasil penilaian guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian guru menunjukkan bahwa E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta mampu membantu siswa memahami materi teks negosiasi melalui penyajian audiovisual yang interaktif dan menarik.

Tabel 3 Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Soal yang disajikan dalam E-LKPD sesuai dengan CP, TP, dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).	5	Sangat Baik
2.	E-LKPD yang digunakan mendukung untuk menyajikan ilustrasi negosiasi.	5	Sangat Baik
3.	Ilustrasi dan Soal yang disajikan tepat, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Contoh soal : "Berdasarkan tayangan video tersebut, analisislah apakah alasan yang disampaikan oleh Ibu pembeli mengenai kondisi buah yang terlalu matang merupakan taktik yang efektif untuk meyakinkan penjual agar	5	Sangat Baik

	menurunkan harga? Berikan pendapat Anda disertai dengan bukti tuturan (kalimat) yang terdapat dalam dialog tersebut!"		
4.	Bahasa yang digunakan mampu menggambarkan ilustrasi negosiasi secara jelas dan sesuai dengan kematangan emosional siswa.	5	Sangat Baik
5.	Kejelasan sasaran E-LKPD dengan tujuan pembelajaran.	5	Sangat Baik
6.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan E-LKPD.	5	Sangat Baik
7.	Kejelasan gambar dalam menguraikan E-LKPD.	5	Sangat Baik
8.	Ketepatan penggunaan tulisan dalam media.	5	Sangat Baik
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	Sangat Baik
10.	E-LKPD dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.	4	Baik
Jumlah Skor		49	
Persentase		98%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan penilaian guru, E-LKPD materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *PowerDirector* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 2

Binjai. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD mampu menjadi alternatif bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks negosiasi pada Kurikulum Merdeka. Penyajian materi yang dikombinasikan dengan video interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan LKPD cetak konvensional.

Penggunaan media audiovisual dalam E-LKPD memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta didik. Video simulasi negosiasi yang ditampilkan membantu siswa memahami langkah-langkah negosiasi secara lebih nyata, mulai dari penyampaian argumen, proses tawar-menawar, hingga tercapainya kesepakatan. Melalui visualisasi tersebut, peserta didik tidak hanya memahami struktur teks negosiasi secara teoritis, tetapi juga mampu melihat penerapan bahasa negosiasi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media audiovisual

mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena materi disajikan secara lebih menarik dan kontekstual.

Selain itu, E-LKPD yang dikembangkan juga memuat latihan soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Soal-soal yang disusun tidak hanya menuntut siswa untuk mengidentifikasi dan memahami materi, tetapi juga menganalisis strategi negosiasi, mengevaluasi argumen, serta menyusun teks negosiasi secara mandiri. Dengan demikian, E-LKPD mampu membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian sebelumnya mengenai pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Putri dan Ansari (2025) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis teknologi memperoleh

tingkat validitas yang sangat tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Demikian pula penelitian Septiani dan Amir (2023) membuktikan bahwa E-LKPD materi teks negosiasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian yang lebih interaktif. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *PowerDirector* yang memungkinkan integrasi video simulasi interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih visual dan komunikatif.

Dengan demikian, pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *PowerDirector* memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran teks negosiasi di SMA. Produk yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang selama ini masih bergantung pada LKPD cetak yang kurang interaktif dan minim konteks nyata. Kehadiran E-LKPD ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Selain itu, penggunaan E-LKPD juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta

kemampuan berpikir kritis dalam memahami dan menulis teks negosiasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *PowerDirector* pada siswa kelas X, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Proses pengembangan E-LKPD dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Borg and Gall dan disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa E-LKPD berbentuk audiovisual yang dikembangkan menggunakan aplikasi *PowerDirector* dengan dukungan aplikasi lain sebagai pelengkap desain. E-LKPD disusun berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada materi teks negosiasi, serta memuat ilustrasi dalam bentuk video dan soal-soal

berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). E-LKPD yang dikembangkan memiliki durasi 4 menit 38 detik dan dirancang untuk mendukung pemahaman serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Kelayakan E-LKPD yang dikembangkan ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan penilaian guru. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,27% dengan kategori “sangat layak digunakan”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94,4% dengan kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”. Selanjutnya, hasil penilaian guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

Diana, R., dkk. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45-53.

- Gunawan, A., & Imam, S. (2023). Pengembangan bahan ajar inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 66-74.
- Khotimah, N., & Hafidz, M. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(1), 20-29.
- Lubis, R., dkk. (2024). Pemanfaatan media audiovisual dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 112-120.
- Marisya, D., & Chairani, F. (2022). Pengaruh media video terhadap pemahaman teks negosiasi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(3), 98-106.
- Noer, A., & Roviati, E. (2021). Pemanfaatan aplikasi PowerDirector sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(2), 77-85.
- Putri, A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan E-LKPD berbantuan Heyzine Flipbooks pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 34-42.
- Putri, D., & Hutagalung, S. (2024). Keterampilan menulis teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 55-63.
- Rahman, A., dkk. (2021). *Metode penelitian dan pengembangan dalam pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septiani, R., & Amir, M. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMAN 1 Sarolangun. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 88-97.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.