PENGEMBANGAN LKPD ELEKTRONIK (E-LKPD) BERBANTUAN APLIKASI *CANVA* PADA PEMBELAJARAN TEKS BERITA DI KELAS VII SMP

Vika Maria Sagala[1], Rosmaini[2]
[1,2]FBS Universitas Negeri Medan
[1]vikasagala11@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce an Electronic Student Worksheet (E-LKPD) assisted by the Canva application on news text material for seventh grade junior high school students, to understand the development process, and to test the feasibility of the product created. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model which has been simplified into five stages, including: (1) identification of potential and problems, (2) information collection, (3) product design, (4) design validation, and (5) product revision. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and questionnaire distribution. The research instruments consist of a student needs analysis questionnaire, material expert validation sheets, media expert validation sheets, and Indonesian language teacher validation. The product developed is an E-LKPD assisted by the Canva application which contains news text material, image illustrations, practice questions, and interactive displays that can be accessed digitally. The results of the study indicate that the development of E-LKPD assisted by the Canva application is able to produce teaching materials that are interesting, interactive, and appropriate to the needs of seventh grade junior high school students. Based on the validation results, material experts gave a feasibility score of 86.67% with a very feasible category, media experts gave an assessment of 83.33% with a very feasible category, and Indonesian language teachers gave a feasibility score of 90% with a very feasible category for use in learning news texts. The use of the Canva application in the development of E-LKPD is considered to increase visual appeal, facilitate the learning process, and support the creation of more effective, creative, and innovative learning so that student learning outcomes become more optimal.

Keywords: Development, E-LKPD, Canva, News Text

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan aplikasi *Canva* pada materi teks berita untuk siswa kelas VII SMP, mengetahui proses pengembangannya, serta menguji tingkat kelayakan produk yang dibuat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi lima tahapan, meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2)

pengumpulan informasi, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket. Instrumen penelitian terdiri atas angket analisis kebutuhan siswa, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan validasi guru Bahasa Indonesia. Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* yang memuat materi teks berita, ilustrasi gambar, latihan soal, dan tampilan interaktif yang dapat diakses secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* mampu menghasilkan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VII SMP. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan nilai kelayakan sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak, ahli media memberikan penilaian sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak, dan guru Bahasa Indonesia memberikan nilai kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks berita. Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pengembangan E-LKPD dinilai dapat meningkatkan daya tarik visual, memudahkan proses pembelajaran, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih optimal

Kata Kunci: Pengembangan, E-LKPD, Canva, Teks Berita

A. Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Indonesia memiliki peranan strategis dalam membentuk kemampuan komunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, peserta didik kelas VII diharapkan mampu memahami, mengolah, dan menafsirkan berbagai informasi melalui paparan maupun karya sastra, serta aktif berpartisipasi dalam diskusi dan presentasi. Salah satu materi penting yang dipelajari adalah teks berita, siswa dituntut untuk mengenali informasi faktual, memahami struktur dan ciri-ciri kebahasaannya, serta mampu menyusun teks berita secara objektif dan sesuai dengan konteks. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada materi teks berita belum mendapat capaian yang optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya minimnya sumber belajar yang kreatif dan menarik, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik dalam bentuk cetak yang belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, padahal pembelajaran saat ini

menuntut peserta didik untuk lebih aktif, mampu bekerja sama, dan belajar secara mandiri dengan memanfaatkan dukungan teknologi.

Berdasarkan observasi awal di kelas VII SMP Negeri 1 Sianjur Mulamula Kabupaten Samosir, ditemukan bahwa bahan ajar berupa media ajar LKPD Elektronik belum dilaksanakan secara optimal, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang tercapai secara maksimal. Kondisi ini diperkuat dengan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis digital dengan kenyataan bahwa banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam penyusunan bahan ajar. Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik, diantaranya penelitian tentang E-LKPD pembelajaran teks prosedur berbasis *Contextual Teaching and Learning*, pengembangan E-LKPD berbasis *discovery learning* pada materi teks negosiasi, serta pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan proses sains. Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji pengembangan E-LKPD pada materi teks berita berbantuan aplikasi *Canva* untuk siswa kelas VII SMP masih terbatas. Aplikasi *Canva* dipilih karena merupakan platform desain grafis berbasis digital yang mudah digunakan, interaktif, dan menyediakan berbagai fitur menarik yang mendukung proses pembuatan lembar kerja peserta didik berbasis elektronik.

Sejalan dengan fenomena dan kondisi nyata tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran teks berita di kelas VII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD yang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi kebutuhan pembelajaran yang bermakna, kolaboratif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Produk E-LKPD yang dihasilkan diharapkan tidak hanya berfungsi untuk mempercantik tampilan, tetapi juga menjadi sarana untuk menambah keindahan, nilai estetik, interaktivitas, serta efektivitas belajar, sehingga proses pembelajaran pada materi teks berita menjadi lebih menarik, efisien,

dan relevan dengan perkembangan zaman.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media belajar berbasis elektronik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media belajar yang inovatif bagi guru dalam mengajarkan teks berita, meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa, mendukung pengembangan proses belajar berbasis digital yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan prosedur yang disederhanakan meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi rancangan, dan revisi desain, dengan mempertimbangkan aspek validitas desain sebagai fokus utama penelitian.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini mengadaptasi pengembangan Borg dan Gall yang dikenal sebagai salah satu model pengembangan produk yang sistematis dan terstruktur. Sugiyono (2023:762–764) menyatakan bahwa model Borg dan Gall memiliki sepuluh tahapan dalam penelitian *Research and Development* (R&D), meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba penggunaan, penyempurnaan produk, dan produksi massal. Namun, pada penelitian ini tahapan tersebut disederhanakan menjadi lima langkah utama karena keterbatasan waktu serta sumber daya yang dimiliki peneliti. Penyederhanaan ini sejalan dengan prinsip penelitian yang lebih efisien tanpa mengorbankan kualitas produk yang dihasilkan. Pelaksanaan penelitian hanya difokuskan pada lima tahap pokok yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain

produk, validasi desain, dan revisi desain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan untuk menyaksikan langsung proses pembelajaran teks berita di kelas dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada pendidik Bahasa Indonesia untuk mendapatkan informasi mengenai minat dan hambatan dalam pembelajaran teks berita menggunakan LKPD. Selanjutnya, angket dalam penelitian ini diberikan kepada siswa kelas VII untuk mengisi instrumen kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang diinginkan, serta kepada validator dan guru Bahasa Indonesia untuk menilai kelayakan produk E-LKPD yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif didapat dari kritik serta saran yang diberikan oleh ahli dan guru saat proses validasi produk, yang kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan desain. Data kuantitatif diperoleh peneliti dari penilaian angket dan penilaian validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli desain, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk menilai hasil validasi terhadap produk yang sudah dikembangkan, peneliti menggunakan skala Likert yang merupakan alat ukur yang dipakai untuk mengetahui sikap, persepsi, dan pendapat individu maupun kelompok terhadap suatu objek, potensi masalah, rancangan produk, proses pengembangan, hingga produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2020:165).

Perhitungan hasil dilakukan dengan menghitung persentase nilai yang diperoleh dari penilaian yang diberikan ahli dan guru dibandingkan dengan total skor ideal yang sudah ditetapkan dalam angket validasi menggunakan rumus $P = (\Sigma R \div N) \times 100\%$, diketahui P adalah persentase skor yang dicari, ΣR adalah jumlah jawaban yang diberikan oleh validator dan guru, dan N adalah jumlah nilai maksimal.

Hasil perhitungan tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk narasi dengan kategori tingkat pencapaiannya. Produk dapat dikategorikan sangat positif atau

sangat layak tanpa perlu direvisi jika memperoleh persentase 81% hingga 100%. Produk dikategorikan positif atau layak tanpa perlu direvisi jika memperoleh persentase 61% hingga 80%. Produk dikategorikan ragu-ragu atau kurang layak dan perlu direvisi jika memperoleh persentase 41% hingga 60%. Produk dikategorikan negatif atau tidak layak dan perlu direvisi jika memperoleh persentase 21% hingga 40%. Produk dikategorikan sangat negatif atau sangat tidak layak dan perlu direvisi jika memperoleh persentase 0% hingga 20%.

Berdasarkan kriteria tersebut, pengembangan LKPD Elektronik (E-LKPD) berbantuan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Teks Berita di Kelas VII SMP dapat dinyatakan layak jika validator memberikan nilai pada persentase 61% hingga 80%. Namun, jika nilai yang diberikan berada pada persentase 41% hingga 60%, maka produk perlu direvisi hingga dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengadaptasi lima tahapan yang telah disederhanakan dari sepuluh tahap model Borg dan Gall. Tahapan-tahapannya meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, serta revisi desain. Berikut pemaparan detail setiap tahapan.

Tahap potensi dan masalah dimulai dari mewawancarai tidak terstruktur salah satu guru Bahasa Indonesia. Setelah itu, dilaksanakan analisis kekurangan LKPD yang digunakan dalam pembelajaran teks berita. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa motivasi peserta didik dalam mengerjakan LKPD pada materi teks berita masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil pengerjaan soal yang belum maksimal. Selain itu, guru masih menggunakan E-LKPD yang sederhana dan kurang bervariasi. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD dalam proses belajar dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, peneliti juga melaksanakan analisis LKPD yang dipakai guru pada pembelajaran teks berita. Hasil analisis menunjukkan masih terdapat beberapa kekurangan, seperti tujuan pembelajaran dan indikator capaian pembelajaran yang belum tercapai secara optimal pada

materi teks berita kelas VII SMP. Di samping itu, variasi soal yang digunakan masih terbatas, penggunaan gambar pendukung dalam LKPD masih minim, tidak adanya media audio dan video dalam LKPD menjadi hambatan dalam mencapai pembelajaran yang optimal. Potensi dan permasalahan tersebut kemudian menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran teks berita di kelas VII SMP.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi ketika peserta didik mengerjakan LKPD teks berita yang diberikan guru pada siswa kelas VII SMP. Setelah itu, peneliti menyebarkan angket kepada 32 peserta didik kelas VII SMP untuk memperoleh informasi terkait permasalahan serta kebutuhan siswa dalam penggunaan LKPD pada materi teks berita. Selain itu, peneliti juga melakukan studi literatur sebagai pendukung dalam pengembangan E-LKPD. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa LKPD yang selama ini digunakan masih berbentuk elektronik sederhana dan belum didukung media interaktif seperti audio maupun video. Menurut Kosasih (Qonitah et al., 2022:451), LKPD yang baik jika dilihat dari tampilan seharusnya menarik, tidak bosan, serta mampu mengoptimalkan gaya belajar visual dan audiovisual dengan penggunaan media interaktif. Dapat diambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan E-LKPD yang lebih interaktif, misalnya dengan penambahan media audio dan video agar dapat meningkatkan motivasi belajar serta menarik minat siswa.

Berdasarkan angket yang telah disebar kepada siswa, analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 100% siswa sudah mengenal LKPD. Namun, hanya 53,12% siswa yang tertarik untuk menjawab soal yang terdapat pada LKPD materi teks berita. Siswa 100% menyatakan bahwa peserta didik memerlukan LKPD yang lebih variatif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Terkait penggunaan media elektronik, 100% peserta didik mengaku sudah pernah memakai E-LKPD pada kegiatan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media elektronik tidak menjadi hambatan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebanyak 81,25% siswa

kurang menyukai LKPD dalam bentuk cetak. Jika LKPD tidak disesuaikan dengan perkembangan pendidikan dan teknologi, seluruh siswa (100%) menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi teks berita. Seluruh siswa (100%) juga menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami teks berita apabila disertai contoh yang diperoleh dari media internet. Sejalan dengan hal tersebut, seluruh siswa menyukai tampilan LKPD yang berwarna, memiliki gambar, serta menarik secara visual. Seluruh peserta didik juga menyetujui penggunaan LKPD berbentuk elektronik karena dianggap lebih menarik dibandingkan bentuk cetak. Dengan adanya E-LKPD yang interaktif dan bervariasi, seluruh peserta didik (100%) menyatakan akan lebih tertarik mengerjakan soal teks berita yang diberikan guru.

Berdasarkan pemaparan tersebut, ditemukan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan LKPD elektronik dalam pembelajaran. Namun, minat siswa dalam mengerjakan soal pada materi teks berita masih tergolong rendah karena LKPD yang digunakan belum cukup menarik dan interaktif. Peserta didik lebih menyukai LKPD berbentuk elektronik yang memiliki tampilan berwarna, dilengkapi gambar, serta memuat media interaktif seperti audio dan video agar materi lebih mudah dipahami.

Kesimpulan yang didapat dari hasil pengumpulan data adalah pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* pada materi teks berita untuk siswa kelas VII SMP sangat diperlukan guna membantu peserta didik dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran yang terjadi. Dengan adanya E-LKPD yang lebih menarik dan interaktif, motivasi serta semangat belajar siswa diharapkan meningkat sehingga keefektifan dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Desain produk adalah salah satu tahapan krusial dalam penelitian pengembangan karena pada tahap ini peneliti mulai merancang E-LKPD untuk materi teks berita kelas VII SMP. Dalam proses pengembangannya, peneliti memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media utama dalam perancangan produk. Aplikasi *Canva* dipilih karena menyediakan berbagai fitur desain, seperti *template*, ilustrasi, ikon, warna, serta elemen visual lainnya yang dapat mendukung

pembuatan bahan ajar berbasis E-LKPD agar lebih menarik. Penggunaan *Canva* juga membantu peneliti menghasilkan E-LKPD yang lebih interaktif, tidak monoton, dan mudah diakses melalui perangkat digital seperti ponsel maupun laptop. Selain itu, *Canva* memungkinkan peneliti menambahkan gambar serta tautan interaktif yang bisa menolong siswa memahami isi teks berita dengan lebih jelas.

Desain E-LKPD yang dikembangkan oleh peneliti terdiri atas beberapa komponen, seperti halaman sampul, identitas, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi teks berita, contoh teks berita, serta latihan soal untuk peserta didik. Halaman sampul dirancang menggunakan desain berwarna dan gambar yang sesuai dengan materi teks berita agar dapat menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Selanjutnya, materi dan soal disusun secara sistematis mulai dari pengertian teks berita, unsur-unsur berita, struktur teks berita, hingga kaidah kebahasaan dalam teks berita. E-LKPD dilengkapi dengan contoh yang diambil dari berita terbaru agar siswa dapat memahami materi.

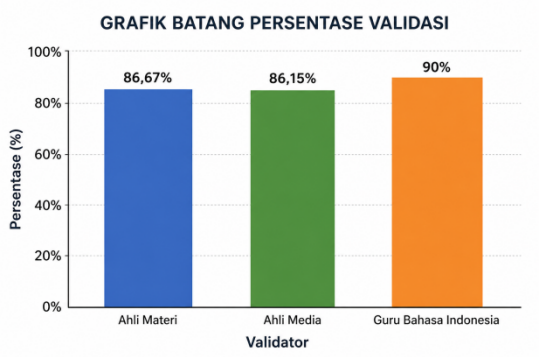
Peneliti menambahkan bentuk latihan soal dan aktivitas interaktif, seperti mengidentifikasi unsur teks berita, menentukan struktur teks berita, menjawab soal berdasarkan video yang terdapat di dalam berita, serta latihan menyusun teks berita sederhana. Terdapat beberapa variasi jenis soal yang digunakan yaitu 6 soal pernyataan menemukan kosakata, soal menyampaikan kesimpulan, 10 soal pilihan ganda tentang menemukenali struktur teks berita, 5 soal menentukan jenis kalimat, konjungsi, dan kata ganti, serta soal menyusun teks berita. Dengan adanya unsur interaktif tersebut, peserta didik diharapkan tidak hanya membaca, tetapi aktif terlibat dalam penyelesaian soal yang diberikan.

Selain memperhatikan isi materi dan soal, peneliti juga memperhatikan aspek tampilan dan keterbacaan E-LKPD. Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, kombinasi warna, tata letak gambar, dan penyusunan halaman dibuat secara proporsional supaya peserta didik nyaman membaca dan tidak merasa bosan. Desain visual diisi dengan menggunakan ilustrasi, ikon, dan gambar pendukung yang relevan dengan materi teks berita. Setelah desain E-LKPD rampung,

penyimpanan desain produk akan dilakukan. Desain yang telah rampung akan divalidasi dan dianalisis oleh ahli materi dan media untuk melakukan penyesuaian atau penyempurnaan produk supaya semakin sesuai untuk dipakai.

Validasi produk merupakan kegiatan penilaian terhadap E-LKPD yang telah selesai. Produk yang dinilai pada penelitian ini adalah E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* untuk proses belajar materi teks berita pada siswa kelas VII SMP. Kegiatan validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Penilaian menggunakan skala 1 sampai 5, dengan skor 5 sebagai nilai tertinggi dan skor 1 sebagai nilai terendah.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Yuliana Sari, M.Pd., dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan. Sementara itu, validasi media dilakukan oleh Bapak Syukri Hidayat, M.Kom., dosen Jurusan Geografi Universitas Negeri Medan. Adapun validasi dari guru Bahasa Indonesia dilakukan oleh Ibu Eva Suryani Sijabat, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sianjur Mulamula. Hasil penilaian terhadap Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP kemudian disajikan dalam bentuk grafik berikut.



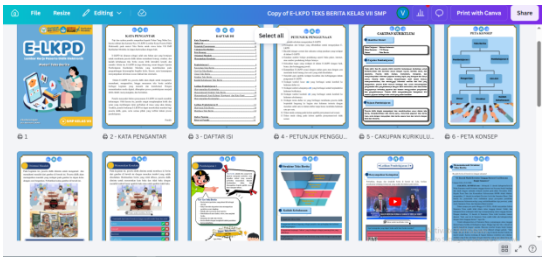
Grafik Persentase Penilaian Validator

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,67%, validasi ahli media mencapai 83,33%, sedangkan validasi guru Bahasa Indonesia memperoleh persentase sebesar 90%. Jika mengacu pada tabel kategori kelayakan LKPD berdasarkan skala Likert pada tabel 3.6, maka hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia mencapai kriteria “sangat layak” sehingga tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran teks berita pada

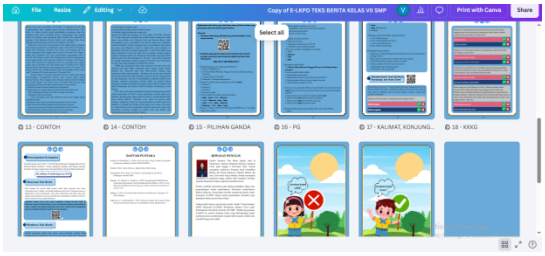
siswa kelas VII SMP. E-LKPD ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pendukung pembelajaran, khususnya saat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada materi teks berita. Meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa diharapkan mampu membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Tahap revisi produk merupakan bagian akhir dari proses pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* pada materi teks berita kelas VII SMP. Revisi dilakukan berdasarkan berbagai masukan, komentar, dan saran yang diberikan oleh validator materi maupun validator media. Masukan dari validator ahli materi berkaitan dengan konsistensi penulisan singkatan E-LKPD agar lebih diperhatikan. Selain itu, validator materi juga menyarankan untuk meninjau kembali penggunaan kata baku, penulisan huruf kapital, penerapan EYD, penggunaan tanda baca, serta penulisan kata serapan agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

Sementara itu, validator media memberikan komentar mengenai perlunya penyesuaian ukuran huruf pada desain agar tampilan lebih proporsional. Selain itu, pemilihan tema sampul dan penempatan logo juga disarankan untuk diperbaiki supaya lebih sesuai dengan materi teks berita. Bentuk produk sesudah revisi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Tampilan E-LKPD Teks Berita



Gambar 2 Bentuk Soal Disertai *Barcode*

Setelah proses revisi selesai dilakukan, validator kembali memberikan penilaian terhadap E-LKPD hingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Di sisi lain, guru Bahasa Indonesia juga memberikan saran agar bahan ajar yang dikembangkan dapat diterapkan secara langsung di sekolah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran teks berita kelas VII SMP yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, pengembangan E-LKPD berhasil dilaksanakan dengan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, serta revisi produk.

Kedua, berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, diketahui bahwa penggunaan LKPD cetak maupun E-LKPD yang kurang interaktif belum mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara optimal pada materi teks berita, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik. Melalui penelitian ini, dikembangkan E-LKPD yang lebih inovatif, menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi menggunakan bantuan aplikasi *Canva* yang memuat materi teks berita, gambar, audio, video, latihan interaktif, soal pilihan ganda, dan soal pernyataan benar/salah yang disajikan secara variatif untuk membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Ketiga, hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD memperoleh persentase penilaian sebesar 86,67% dari ahli materi, 86,15% dari ahli media, dan 90% dari guru Bahasa Indonesia, sehingga seluruh hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak" sehingga produk tidak memerlukan revisi tambahan dan dinilai layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi teks berita kelas VII SMP karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi guru Bahasa Indonesia, E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi teks berita. Bagi peserta didik, diharapkan E-LKPD ini

dapat membantu mempermudah pemahaman materi teks berita secara lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami melalui tampilan visual, audio, video, serta latihan interaktif yang tersedia. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif serta mengikuti perkembangan pendidikan digital. Bagi peneliti berikutnya, mengingat penelitian ini masih terbatas pada tahap validasi produk, maka penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilanjutkan hingga tahap uji coba penggunaan dan pengujian efektivitas E-LKPD terhadap hasil belajar peserta pendidik. Selain itu, pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Canva* diharapkan tidak hanya digunakan pada materi teks berita, tetapi juga dapat diterapkan dan dikembangkan pada materi Bahasa Indonesia lainnya agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik, dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Arizal, J., Mardiati, M., & Jumiatik, J. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Menggunakan Video YouTube pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Karya Kartini. Jurnal Serunai Bahasa Indonesia, 18(2), 50-59.

Atika. L., Trimailuzi., Putra, R., Tinov, N., Lukman, M. F. (2025). *Menjadi Guru Inovatif (dalam Membuat Media Pembelajaran).* Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).

Chomsin S. Widodo., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia.

Hadijah, S., Lubis, F., & Barus, F. L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Drama Berbantuan Media Book Creator pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, *10*(3), 923-929.

Harahap, P. H. K., & Saputra, E. (2025). Pengembangan Media Infografis untuk Meningkatkan

Kemampuan Memahami Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Halongonan. *PRASI*, 20(01), 92-107.

Juriah, I., Maysaroh, M., Ritonga, M. U., & Adisaputra, A. (2025). Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia Terhadap Tingkat Pemahaman Isi Bacaan Siswa. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, *5*(1), 802-810.

Kosasih, E & Kurniawan, E., (2020). *Jenis-Jenis Teks, Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Penerbit YRAMA WIDYA.

Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Umsida Press, 1-64.

Puteri, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis CTL Kelas VII SMP. *Edu Research*, 2(4), 34-43.

Putri, D. A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan LKPD Elektronik Materi Teks Negosiasi Berbantuan Heyzine Flipbooks Pada Siswa Kelas X SMA Taman Siswa Tapian Dolok. Innovative: *Journal of Social Science Research*, 5(1), 6965-6976.

Rahman, I. N., Hidayat, S., & Hakim, L. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): *Edutech and Intructional Research Journal*, 7(1).

Rosmaini, R., Ali, A., & Safina, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI

Mas Proyek Univa Medan. *Jurnal Dialect*, 1(1), 8-16.

Safitri, W., Budiarso, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. *Saintifika*, 24(1), 12-12.

Septiani, W., & Amir, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 1 Sarolangun. *Simpati*, 1(1), 80-92.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Develompment)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256-1268.