

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LKPD BERBASIS CANVA
PADA MATERI PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN
REPUBLIK INDONESIA DI KELAS XI.1 SMA PIRI
JATI AGUNG TAHUN AJARAN 2024/2025**

Surya Amarulloh¹, Putut Wisnu Kurniawan, Ozi Hendra Tama³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: amarulloh401@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com²,
hendratama_oz@yahoo.co.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis Canva pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk kelas XI.1 SMA PIRI Jati Agung tahun ajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang disebabkan oleh penggunaan metode konvensional serta media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta uji coba kepada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media E-LKPD berbasis Canva memperoleh kategori “sangat layak” dari segi materi, desain, dan kebahasaan. Respon siswa terhadap media juga menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman terhadap materi sejarah. Media E-LKPD ini dinilai menarik, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Canva efektif digunakan sebagai media alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas. Produk ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: E-LKPD, Canva, Proklamasi, Media Pembelajaran, Sejarah

Abstract: This research aims to develop a learning media in the form of a Canva-based Electronic Student Worksheet (E-LKPD) on the topic of the Proclamation of Indonesian Independence for class XI.1 of SMA PIRI Jati Agung in the 2024/2025 academic year. The background of the study is the low student interest in history subjects, which is mainly caused by the use of conventional teaching methods and unappealing, non-interactive learning media. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, and validation questionnaires by material experts, media experts, and language experts, as well as product trials involving students. The validation results showed that the Canva-based E-LKPD was categorized as “very feasible” in terms of content, design, and language. Student responses indicated increased interest and better understanding of historical material. The E-LKPD was considered visually engaging, easily accessible, and relevant to 21st-century learning needs. Therefore, the Canva-based E-LKPD is effective as an alternative medium to enhance the quality of history learning in senior high schools. This product is expected to be an innovative solution for creating more interactive, enjoyable, and meaningful learning experiences.

Keywords: E-LKPD, Canva, Proclamation, Learning Media, History

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk memanusiaakan manusia dan menjadi sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas. Setiap negara, termasuk Indonesia, menempatkan

pendidikan sebagai prioritas. Kemajuan bangsa dapat dicapai melalui peningkatan mutu pendidikan, yang diawali dari perencanaan kurikulum sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003. Pendidikan sejarah berperan membentuk

karakter generasi muda melalui penanaman nilai nasionalisme, patriotisme, dan cinta tanah air, salah satunya lewat pembelajaran peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI. Namun, minat siswa terhadap sejarah sering rendah akibat metode konvensional yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan media digital dalam pendidikan, salah satunya melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD memudahkan siswa mengakses materi dan latihan secara mandiri dengan pengalaman belajar yang interaktif. Platform Canva mendukung pembuatan E-LKPD yang menarik, mudah digunakan, dan mudah diakses, sehingga materi seperti Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI dapat disajikan lebih dinamis untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis Canva pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di kelas XI.1 SMA PIRI Jati Agung Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan rendahnya minat belajar siswa dan mendukung tercapainya pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI.1 SMA PIRI Jati Agung, pembelajaran sejarah pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung konvensional, yaitu dominasi metode ceramah tanpa disertai media pembelajaran yang menarik. Siswa sering

terlihat pasif selama proses pembelajaran dan kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun kegiatan kelas.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak yang kurang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi secara mendalam dan terintegrasi dengan konteks kehidupan mereka. Sebagai akibatnya, pembelajaran sejarah menjadi kurang efektif, dan nilai-nilai penting yang terkandung dalam materi Proklamasi Kemerdekaan, seperti nasionalisme dan cinta tanah air, tidak tersampaikan secara optimal.

Di era digital, siswa cenderung tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi dan media visual interaktif. Pengembangan E-LKPD menggunakan Canva menjadi solusi efektif karena menawarkan fitur desain kreatif, menarik, dan mudah digunakan. Melalui Canva, materi sejarah dapat disajikan secara visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbasis Canva pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif di kelas XI.1 SMA PIRI Jati Agung pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Menurut Azhar Arsyad (2010: 3) kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar', dalam arti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sementara itu, Daryanto (2010: 5-7) kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari *medium* batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media Pendidikan saja yakni media yang

digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran menurut peneliti secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu upaya mengantarkan pesan kepada penerima pesan dengan melalui komponen serta elemen yang sudah ditentukan dalam bentuk alat atau bahan pembelajaran, yang mana hal tersebut mempermudah proses belajar mengajar dengan cara yang lebih efektif.

Menurut Trianto (dalam Effendi & Sutiarso, 2021:922) LKPD adalah pedoman peserta didik yaitu digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif, sekaligus sebagai pedoman untuk mengembangkan semua aspek dalam bentuk pembelajaran pedoman untuk menyelidiki atau memecahkan masalah sesuai indikator prestasi belajar yang harus dicapai.

Selanjutnya menurut Apetha, dkk. (2018:49) LKPD adalah salah satu sumber belajar atau sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang termuat dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar yang berisi materi-materi ringkas sebagai pedoman belajar peserta didik membantu, menambah dan mempermudah memahami materi sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Menurut Resmini dkk., (2023: 337) Canva merupakan aplikasi yang telah hadir

di tengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template desain yang biasa dipakai untuk membuat media pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Wulandari & Mudinillah, (2022: 110) Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari kalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa canva adalah aplikasi desain yang banyak digemari untuk dimanfaatkan dalam beberapa hal, seperti membuat media pembelajaran. Aplikasi canva dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang mudah untuk diakses di mana saja dan kapan saja oleh peserta didik, sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.

Kelebihan aplikasi canva ialah dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut: 1) Memiliki varian template desain grafis yang menarik; 2) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan dalam aplikasi canva, dengan adanya fitur *drag and drop*; 3) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu; 4) Peserta didik bias mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru; dan 5) Dalam mendesain media pembelajaran bias dilakukan kapan saja, dan bias dilakukan dengan menggunakan hanphone atau laptop.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Develoment*) dengan

menggunakan model ADDIE. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Dalam pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis canva pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan republik Indonesia menggunakan model ADDIE. Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, data kuantitatif yang berupa perhitungan angka dan data kualitatif yang berbentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket analisis yang dilakukan mencakup studi tentang kebutuhan siswa, studi tentang kurikulum, dan studi tentang karakteristik siswa, yang disebarkan kepada peserta didik dan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran di kelas XI SMA Piri Jati Agung.

Tahap selanjutnya dilakukan perancangan. Pada tahap ini desain produk ini penyusunan desain media E-LKPD diantaranya adalah menyesuaikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media E-LKPD menggunakan Aplikasi Canva dalam proses desain E-LKPD ini, beberapa tahapan dilakukan secara sistematis, yaitu:

- 1) Membuat sketsa manual sebagai rancangan awal media E-LKPD.
- 2) Mendesain cover media E-LKPD di Canva.

- 3) Menentukan gambar ilustrasi, objek, dan latar belakang yang mendukung isi materi.
- 4) Menyesuaikan warna latar belakang agar selaras dan menarik secara visual.
- 5) Menyusun materi secara manual dalam bentuk dialog atau keterangan singkat yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 6) Memasukkan teks menggunakan jenis huruf Times New Roman agar lebih ramah dan mudah dibaca.
- 7) Melakukan proses editing dan penyempurnaan desain untuk memastikan media E-LKPD siap digunakan dalam pembelajaran.

Materi yang dikembangkan untuk media ini adalah materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia kelas XI SMA Piri Jatiagung, yang dikemas dalam bentuk media E-LKPD agar lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Tahap selanjutnya proses pengembangan berupa media E-LKPD dilakukan sesuai dengan rancangan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi isi materi dengan dosen ahli materi, validasi desain dengan dosen ahli media dan validasi tata bahasa dengan dosen ahli bahasa.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validator ahli materi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N}100\%$	
1. Kesesuaian Materi dengan CP	10	10	100%	Sangat Layak
2. Keakuratan Materi	14	15	93%	Sangat Layak
3. Kemutakhiran Materi	13	15	86%	Sangat Layak
4. Kedalaman materi	9	10	90%	Sangat Layak
5. Kekontekstualan materi	8	10	80%	Layak
6. Mendorong keingintahuan	14	15	93%	Sangat Layak

7. Penyajian materi	23	25	92%	Sangat Layak
Jumlah	91	100		
Validasi	91%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran *E-LKPD*, diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut : penilaian pada aspek kesesuaian materi dengan CP diperoleh nilai presentase 100%, pada aspek keakuratan materi diperoleh nilai presentase 93%, pada aspek kemutakhiran materi diperoleh nilai presentase 86%, pada aspek kedalaman materi diperoleh nilai presentase 90%, pada aspek kekontekstualan materi diperoleh nilai presentase 80%, pada aspek mendorong keingintahuan diperoleh nilai presentase 93%, dan pada aspek penyajian materi diperoleh nilai presentase 92%. Dimana hasil validitas diperoleh 86% termasuk dalam kategori layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi.

2. Validasi Ahli Media

Hasil validator ahli media yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N}100\%$	
1. Ukuran	15	15	100%	Sangat Layak
2. Desain Cover <i>E-LKPD</i>	12	15	80%	Layak
3. Desain Isi <i>E-LKPD</i>	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	42	45		
Validasi	93%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media pembelajaran *E-LKPD*, diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut : penilaian pada aspek ukuran diperoleh nilai presentase 100%, pada aspek desain cover komik diperoleh nilai presentase 80%, pada desain isi *E-LKPD* diperoleh nilai presentase 100%.

Dimana hasil validitas diperoleh 93% termasuk dalam kategori layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi.

3. Validasi Ahli Bahasa

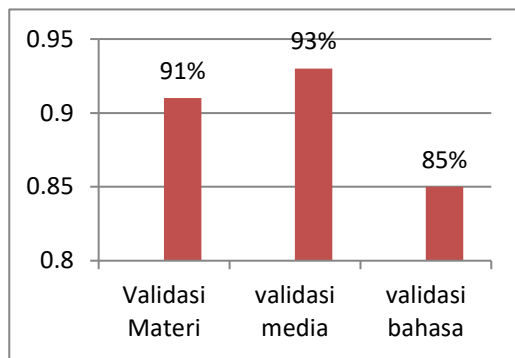
Hasil validator ahli bahasa yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N}100\%$	
4. Lugas	12	15	93%	Sangat Layak
5. Dialogis dan Interaktif	13	15	86%	Sangat Layak
6. Kesesuaian dengan Bahasa Kaidah	9	10	90%	Sangat Layak
Jumlah	34	40		
Validasi	85%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran *E-LKPD*, diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut : penilaian pada aspek lugas diperoleh nilai presentase 93%, pada aspek dialogis dan Interaktif diperoleh nilai presentase 86%, pada aspek kesesuaian dengan Kaidah Bahasa diperoleh nilai presentase 90%. Dimana hasil validitas diperoleh 92% termasuk dalam kategori layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi.

Berdasarkan hasil dari penilaian-penilaian dan revisi yang dilaksanakan hingga mendapatkan nilai rata-rata dari setiap validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dapat dilihat dalam bentuk diagram perbandingan penilaian. Berikut adalah diagram perbandingan penilaian. Berikut adalah diagram hasil dari validator.



Gambar 1
Diagram Hasil Validasi ahli Materi, ahli Media dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang termasuk kedalam tahap implementasi melakukan uji coba ini termasuk tahap implementasi (*implementation*). adapun hasil uji berikut ini:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari media E-LKPD, dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan terhadap 4 (empat) peserta didik kelas XI SMA Piri Jatiagung. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, diperoleh persentase 83%, yang termasuk dalam kriteria “Sangat Menarik”.

Hal ini menunjukkan bahwa media E-LKPD yang dikembangkan sudah cukup efektif dalam menarik minat peserta didik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dalam materi Peristiwa proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada mata pelajaran sejarah.

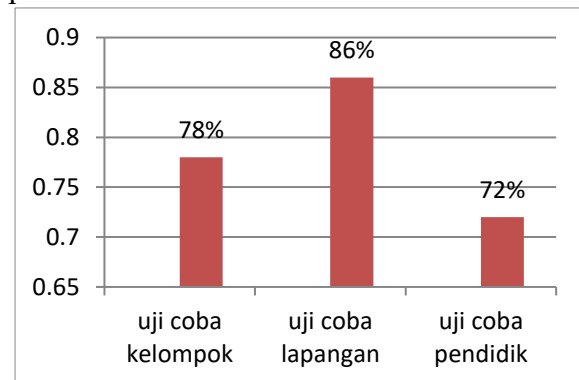
2. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini melibatkan 35 orang peserta didik kelas XI SMA Piri Jatiagung, respon peserta didik terhadap *media* E-LKPD memperoleh hasil rata-rata yang dicapai 86% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”.

3. Respon Guru

Evaluasi dari guru sejarah dijadikan patokan untuk memperbaiki media selanjutnya. Validasi ini dilakukan sebelum diimplementasikan, sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru sejarah yang memberikan penilaian pada media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Bapak Bapak Jupi Hidayat S.Pd. yang merupakan guru sejarah di XI SMA Piri Jatiagung. Angket yang digunakan terdiri dari 4 aspek penilaian. Hasil respon pendidik terhadap media E-LKPD diperoleh hasil rata-rata 72% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “layak”.

Setelah mendapatkan hasil dari respon pendidik, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan peneliti memperoleh kriteria menarik yang cukup tinggi, sehingga dapat kita bandingkan penilaian yang diperoleh dalam bentuk diagram. Berikut diagram hasil uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan respon pendidik:



Gambar 2
Hasil Uji Coba Produk Kajian Produk Akhir

Produk akhir adalah sebuah hasil akhir dari pengembangan produk yang telah memenuhi tahap diuji coba produk. Adapun kajian produk sebagai berikut :

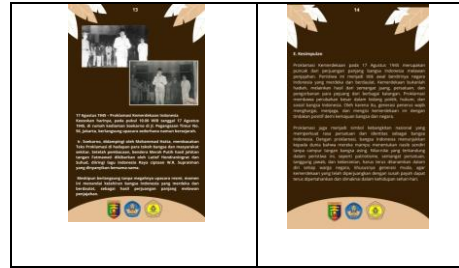
Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran *E-LKPD* dinyatakan “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata 86% dari ahli materi, 93% dari ahli media, dan 92% dari ahli bahasa. Uji coba bertahap menunjukkan tingkat keterterimaan yang

baik, yaitu 78% pada uji coba kelompok kecil, 86% pada uji coba lapangan, dan 72% dari penilaian pendidik. Dengan demikian, *E-LKPD* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-LKPD* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan, baik dari aspek materi, media, maupun bahasa. Hasil uji coba pada kelompok kecil, uji coba lapangan, dan penilaian pendidik menunjukkan tingkat keterterimaan yang baik, sehingga *E-LKPD* dinyatakan efektif dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan.

Tabel 4
Cover E-LKPD



Tabel 5
Bagian isi E-LKPD



Tabel 6
Lembar Penugasan



Tabel 7
Biodata Penulis



Berdasarkan validasi oleh masing-masing validator diperoleh penilaian untuk aspek kelayakan media pembelajaran *E-LKPD* memperoleh nilai rata-rata presentase dari validasi ahli materi adalah 91% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, validasi ahli media memperoleh 93% dengan kategori “Sangat Layak”, dan validasi ahli Bahasa memperoleh 85% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga *E-LKPD* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Selanjutnya, uji coba dilakukan secara bertahap untuk mengukur keterterimaan dan efektivitas bahan ajar tersebut. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 78%, uji coba lapangan sebesar 86%, dan penilaian dari pendidik sebesar 72%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran E-LKPD pada materi Peristiwa proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk peserta didik kelas XI SMA PIRI Jati Agung Tahun Ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA PIRI Jati Agung masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media E-LKPD dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
2. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: aspek kelayakan materi memperoleh rata-rata persentase 86% (kategori "Sangat Layak"), aspek media memperoleh 93% (kategori "Sangat Layak"), dan aspek bahasa memperoleh 92% (kategori "Sangat Layak"). Dengan demikian, media E-LKPD layak untuk untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
3. Berdasarkan respon peserta didik dan pendidik terhadap media yang dikembangkan, pada uji coba kelompok kecil (5 peserta didik), media memperoleh persentase 78% (kategori "Menarik"). Sementara pada uji coba lapangan (28 peserta didik), diperoleh nilai rata-rata 86% (kategori "Sangat Menarik"). Dengan demikian, media E-LKPD layak untuk untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
4. Respon dari pendidik terhadap media E-LKPD Dengan demikian, media E-LKPD layak untuk untuk dijadikan

sebagai media pembelajaran. menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 72% yang termasuk dalam kategori "Menarik". Dengan demikian, media ini dinilai sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, M. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Skripsi*.
- Alizamar, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran: Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*.
- Aransyah, A. 2023. Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Media QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. (Doctoral dissertation, Universitas Lampung).
- Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Karwono, K. (2023). Konvergensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307-317.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Ariyana, Y., Bestary, R., Yogyakarta, U. N., & Mohandas, R. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi: Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi*. 95.
- Arsyad Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta. RajaGrafindo Sejahtera.
- Ayunda, N., & Alberida, H. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran

- Problem Based Learning (*PBL*) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *05(02)*, 5000–5015.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional 2006 *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar* (Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional)
- Dini Rahma Diani, Nurhayati, D. S. 2019. Pengembangan LKPD Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2).
- Elfina, S., & Sylvia, I. 2020. Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 27–34.
- Maolani, R.A. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta, Raja Grafindo Sejahtera.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabet.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Grudhawacara.

