

Pengembangan E-LKPD Berbasis *Heyzine Flipbook* Pada Pelajaran PPKn Kelas 3 Sekolah Dasar

Binti Miftahul Jannah^{1*}, Leny Suryaning Astutik²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI, Program Studi Pendidikan Dan Sekolah Dasar, Kabupaten Tulungagung
Email: bintimifta14@gmail.com^{1*}

Abstrak

Pembelajaran PPKn berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda. Pembelajaran PPKn pada kelas III ini menggunakan media secara langsung. Penggunaan media pada kelas III SD Negeri 1 Rejotangan masih menggunakan LKS atau buku cerdas tangkas dan masih kurikulum 2013. Penggunaan media yang ada di kelas III tersebut peneliti memperkenalkan media E-LKPD dengan basis Heyzine Flipbook. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media, menguji kevalidan media, dan menguji kepraktisan media yang dikembangkan dalam media E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap (Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implemtation (Implementasi), evaluation (Evaluasi)). Kevalidan media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kepraktisan akan disebarakan kepada guru dan peserta didik. Penilaian kevalidan ahli media dan ahli materi mendapatkan skor persentase rata-rata 88% dengan kategori "sangat valid" untuk ahli media dan 89% dengan kategori "sangat valid" untuk ahli materi dengan masing-masing ahli 2 validator. Penilaian kepraktisan dari respon guru dalam uji coba skala kecil mendapatkan skor persentase 92% dengan kategori "sangat praktis" dan untuk skala besar mendapatkan skor persentase 93% dengan kategori "sangat praktis". Hasil penilaian respon peserta didik untuk uji coba produk pada skala kecil mendapatkan skor persentase 90,8% kategori "sangat praktis" dan untuk uji coba skala besar mendapatkan skor persentase 90,7% kategori "sangat praktis". Jadi media E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas III SD Negeri 1 Rejotangan, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan pertanyaan yang disediakan.

Keywords: E-LKPD, Heyzine flipbook, Pengembangan media, PPKn

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan guru dan peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, dapat membuat peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan (Wulandari et al., 2023). Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat peserta didik lebih fokus dalam kegiatan belajar (Astutik, 2019). Salah satu pembelajaran yang akan dipelajari adalah pembelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) merupakan

proses nilai-nilai dasar yang berperan penting dalam membentuk karakter dan kepripadian generasi muda agar memiliki sikap, perilaku, dan pemahaman yang sejalan dengan nilai-nilai luhur Pancasila, serta agar menjadi warga negara yang saling menghargai pendapat dan perbedaan suku maupun agama. Pembelajaran PPKn juga merupakan salah satu pelajaran yang dibelajarkan dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka mulai dari jenjang Pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. PPKn dibelajarkan pada Tingkat SD yang bertujuan untuk menerapkan hak dan kewajiban sebagai

negara untuk menjalin hubungan yang baik antar sesame (Rahmah & Wulandari, 2023). Secara umum PPKn dan PKn memiliki pengertian dan tujuan yang sama, hanya saja bertambah dengan kata Pancasila. Pembelajaran PPKn bisa dibelajarkan dengan cara berbantuan teknologi.

PPKn di sekolah mampu membuat peserta didik mempunyai wawasan dalam berperilaku dan mengambil tindakan dalam kehidupannya sehari-hari yang tentunya searah dengan prinsip-prinsip yang terdapat pada Pancasila (Agtania Yunisa Putri, 2024). PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) diterapkan disekolah-sekolah yaitu pada Tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Akhir (SMA), hingga perguruan tinggi. PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dibelajarkan di sekolah guna untuk peserta didik agar paham akan aturan dan norma-norma yang berlaku. PPKn bertujuan untuk membentuk karakter dan potensi warga negara melalui aspek kognitif, sikap, keterampilan, dan karakter. PPKn di sekolah juga membantu peserta didik memahami prinsip-prinsip Pancasila dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan membantuk menjadi individu yang bertanggung jawab. Pembelajaran PPKn bisa dibelajarkan dengan cara berbantuan teknologi.

Menggunakan teknologi yang berkembang ini sebagai seorang guru harus memanfaatkan pembelajaran didalam kelas dengan sekreatif mungkin, agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang ada. Pemanfaatan teknologi juga bisa membantu peserta didik untuk belajar dengan baik dan

dapat mencerna materi dengan senang hati. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi harus memberikan pembelajaran yang efektif dan berkreaitif dengan memberikan bahan ajar berupa LKPD pada pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik.

LKPD adalah bahan ajar berbentuk lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk penugasan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai (Destiara, et al, 2021). LKPD juga merupakan lembaran-lembaran tugas atau kegiatan yang diberikan untuk peserta didik (Astutik et al., 2024). LKPD ini menggunakan media pembelajaran melalui teknologi yang telah disediakan sekolah atau dapat disebut dengan *E-LKPD*. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*) merupakan perangkat pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik berbantuan internet yang disusun secara sistematis dalam satuan pendidikan tertentu yang disajikan dalam format elektronik (Pamungkas & Fitriyani, 2023). LKPD yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. *E-LKPD* ini sebagai bahan ajar dalam bidang pendidikan yang berbasis elektronik. Bahan ajar *E-LKPD* yang digunakan akan lebih menarik peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. *E-LKPD* ini disebut juga dengan bahan ajar yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, karena dibuat dengan menggunakan *canva* lalu dirubah ke dalam *heyzine flipbook* yang mana akan bisa dibuka dan dikerjakan dengan menggunakan digital.

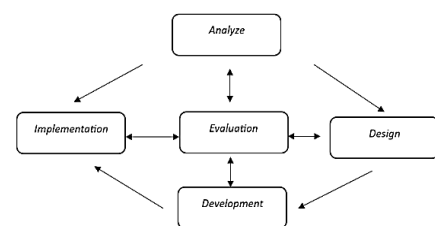
Penelitian ini didukung adanya penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scientific approach*” menyimpulkan bahwa proses pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis inkuiri terbimbing dan kualitas LKPD berbasis *scientific approach* dinilai secara kualitatif dan kuantitatif, sehingga mendapatkan respon baik kepada peserta didik dan mendapatkan rata-rata sebesar 92,7% dapat diinterpretasikan sebagai kriteria sangat baik (Rahmawati & Wulandari, 2020). Penelitian terdahulu lainnya dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Literasi Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik”. LKPD ini didapat berupa data dengan kategori sangat valid dan valid, serta mendapatkan hasil analisis data efektifitas melalui tes soal dengan nilai rata-rata 89,47% dengan kategori efektif (Amar Salahuddin, Estuhono, 2024).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 27 November 2024 di kelas III SD Negeri 1 Rejotangan, pembelajaran masih menggunakan kurikulum 2013 dan masih jarang memanfaatkan media digital. Metode yang digunakan pada kelas III adalah metode ceramah dan tanya jawab, serta untuk LKPD yang diberikan masih menggunakan buku LKS atau buku cerdas tangkas. Peserta didik tampak kurang fokus, namun tetap antusias dan aktif bertanya. Hasil wawancara dengan guru pada 28 November 2024 mengungkapkan bahwa pembelajaran sudah menggunakan LKPD, namun peserta didik lebih tertarik saat pembelajaran memakai media. saat pembelajaran berlangsung beberapa peserta

didik masih memerlukan dorongan. Kendala pemahaman peserta didik terhadap media berbeda-beda tergantung kemampuan masing-masing. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk serta pengumpulan data tahapan pengembangan (Ayuditasni Dewi et al., 2023). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). “Metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan” (Sugiono, 2019) (Wuland Suryaningsih et al., 2024).



Gambar 1. Tahap-tahap Model Pengembangan ADDIE (Tegeh et al., 2014)

Secara umum dalam model ADDIE ini terdapat lima Langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021). Model ADDIE ini dapat diterapkan secara prosedural atau dimulai dari tahap yang sesuai dengan prosedur pertama. Model ini bersifat fleksibel dan umum karena sangat cocok untuk pengembangan media

pembelajaran, sehingga sesuai dengan penelitian pengembangan *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rejotangan, yang bertempat di Desa Rejotangan, Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 1 Rejotangan yang berjumlah 23 peserta didik dengan 11 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Berikut penjelasan mengenai persamaan pada kevalidan media dan kepraktisan responden.

Teknik pengumpulan data merupakan metode penelitian kualitatif dalam mendukung suatu penelitian (Iham Raka Guntara, Tantri Puspita Yazid, 2023). Teknik pengumpulan data dalam pengembangan *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* melalui wawancara dan observasi untuk mengangkat judul dari peneliti untuk menentuka permasalahan awal yang terjadi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Angket

Angket adalah instrument penelitian berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangring data atau informasi yang harus dijawab oleh responden (M. Makbul, 2021). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang berisikan poin tentang pengembangan *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang,

misalnya untuk mencari data tentang variable latar belakang peserta didik, orang tua ataupun pendidik (M. Makbul, 2021). Wawancara ini akan dilakukan dengan guru kelas pada sekolah yang akan diteliti.

3. Observasi

Observasi merupakan kemampuan manusia menggunakan seluruh panca inderanya dan memperoleh hasil dari fungsi Indera utama yaitu mata untuk memperoleh data atau informasi. Observasi ini berhubungan dengan manusia dan objek alam yang lainnya (M. Makbul, 2021). Observasi dilakukan untuk meneliti bagaimana keadaan tempat penelitian tersebut.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses mencatat dan merekam maupun menfoto terkait penelitian (Marcela et al., 2022). Teknik ini juga terlibat dalam proses komunikasi dalam penelitian berlangsung.

Validasi ahli media ini bertujuan untuk memberikan informasi dan wawasan terkait kualitas media yang telah diproduksi. Validasi ahli ini adalah untuk memberikan wawasan dan informasi terkait kualitas materi yang telah dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar akan dinyatakan kepraktisannya. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dan skala *likert*. Data kelayakan *E-LKPD* dianalisis menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = skor rata-rata tiap aspek

$\sum_{i=1}^n x_i$ = jumlah skor tiap aspek

n = banyaknya butir penilaian tiap aspek

Setelah skor rata-rata setiap aspek ditentukan, skor tersebut kemudian disajikan secara kualitatif untuk memahami kriteria penilaian *E-LKPD*. Data respon peserta didik dianalisis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *E-LKPD* dengan mencari nilai rata-rata dari masing-masing kategori jawaban, kemudian dicari persentase setiap komponen penilaian dan persentase rata-rata respon peserta didik secara keseluruhan, sebagai berikut:

$$\text{Persentase keidealan keseluruhan} = \frac{\sum \text{skor rata-rata keseluruhan}}{\sum \text{skor maksimal keseluruhan}} \times 100\%$$

Hasil konversi persentase berdasarkan kriteria kelayakan penilaian skala 5.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Persentase (p)	Klasifikasi
$p > 80$	Sangat Baik
$60 < p \leq 80$	Baik
$40 < p \leq 60$	Cukup
$20 < p \leq 40$	Kurang
$p \leq 20$	Sangat Kurang

Sumber: (Widoyoko, 2016) (Kismawati et al., 2022).

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Guru

Persentase (%)	Kriteria
$80,00 < PS \leq 100,00$	Sangat baik
$60,00 < PS \leq 80,00$	Baik
$40,00 < PS \leq 60,00$	Cukup baik
$20,00 < PS \leq 40,00$	Kurang baik
$00,00 < PS \leq 20,00$	Sangat Kurang

Sumber: (Putra, 2024)

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil data yang telah dikumpulkan sebagai berikut.

a. Analisis Kevalidan

Tabel 3. Kategori kevalidan *E-LKPD*

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
0-54%	Tidak Valid

Sumber: (Saputri, 2025).

b. Analisis Kepraktisan

Tabel 4. Kategori Kepraktisan *E-LKPD*

Interval	Kategori
86-100%	Sangat praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup praktis
55-59%	Kurang praktis
0-54%	Tidak praktis

Sumber: (Saputri, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* dengan mata pelajaran PPKn. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE ini dilakukan dalam beberapa tahapan.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah awal dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan observasi yang bertempat di SD Negeri 1 Rejotangan pada tanggal 27 November 2024. Tahap ini peserta didik diberikan materi tentang hak dan kewajiban pada pelajaran PPKn. Guru mengulas lagi terkait masalah pada materi tersebut apakah peserta didik bisa faham dan bisa fokus dengan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tahapan analisis yang dilakukan di SD Negeri 1 Rejotangan dapat di paparkan sebagai berikut: yang pertama analisis kurikulum dimana SD Negeri 1 Rejotangan masih menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman pembelajaran di sekolah. Berdasarkan analisis kurikulum 2013 materi yang dikembangkan berdasarkan dengan KD (Kompetensi Dasar) dan KI

(Kompetensi Inti), serta indikator dan tujuan pembelajaran. Kedua analisis kebutuhan peserta didik dan guru yang mana Observasi awal dilakukan pada tanggal 27 November 2024. Hasil pengamatan yang dilakukan dan berdasarkan wawancara dengan Ibu FNL menyatakan bahwa penggunaan media masih secara sederhana. Oleh karena itu perlu diadakanya penggunaan media *E-LKPD* dengan bantuan *Heyzine Flipbook* yang mana di dalamnya terdapat gambar-gambar yang bisa menarik gairah peserta didik. Ketiga analisis materi PPKn yang mana Pembelajaran PPKn merupakan proses pembelajaran dalam mendidik peserta didik agar bisa bertanggung jawab, bersosialisasi, menjadi warga negara yang berkarakter, dan aktif dalam kehidupan bangsa dan negara. Materi yang digunakan pada pelajaran PPKn yaitu hak dan kewajiban warga sekolah dan anggota keluarga pada tema 6 subtema 2 itu harus dipelajari dikarenakan agar peserta didik mampu membedakan mana yang perlu didahulukan dan mana yang perlu diakhirkan. Materi ini terdapat pada pelajaran PPKn pada kelas 3 SD. Pembelajaran PPKn sendiri sering berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seperti hak dan kewajiban, serta penerapan peraturan-peraturan yang saat ini berlaku. Keempat merumuskan tujuan dimana Media *Heyzine Flipbook* merupakan web yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pemakaian *E-LKPD* yang akan di paparkan di SD Negeri 1 Rejotangan. Media ini juga dapat dijadikan peserta didik lebih senang, bersemangat yang mana media pengerjaannya sesuai dengan kemampuan dimasing-masing peserta didik.

2. Tahap Design (Perancangan)

Perancangan media pada tahap ini dapat dirancang terlebih dahulu dengan pembuatan sketsa atau desain. Berikut adalah Gambaran pada media *Heyzine Flipbook* dengan menggunakan perancangan media sebagai berikut.



Gambar 2. Rancangan Pembuatan Media Berbasis *Heyzine Flipbook*

Gambar diatas merupakan perancangan pembuatan media *Heyzine Flipbook* yang mana pembuatannya menggunakan web yang dapat diakses secara gratis dengan menggunakan *link*, juga bisa dapat mengubah PDF menjadi *Flipbook* yang memberikan Dampak Gerakan sehingga dapat menampilkan buku yang seolah-olah bergerak dimulai dari satu halaman kemudian ke halaman berikutnya seperti buku cetak. *Heyzine Flipbook* ini dikembangkan menggunakan *E-LKPD* yang mana terlebih dahulu dijadikan *file* PDF kemudian dimasukkan ke *Heyzine Flipbook* tersebut.

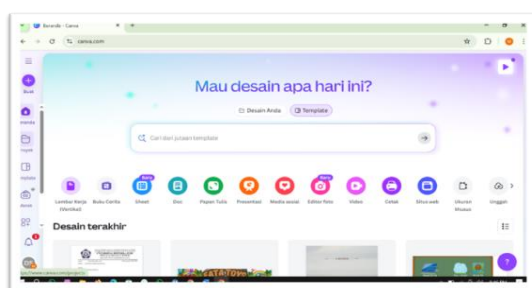
Selanjutnya proses pembuatan instrument media *Heyzine Flipbook*. Instrumen pada penelitian ini berupa angket yang mana akan di validasikan kepada dosen dengan beberapa validasi ahli yaitu ahli media dan ahli materi, serta instrumen respon guru dan respon peserta didik. Instrumen ahli media ini diberikan kepada 2 dosen untuk menjadi validator dalam menjawab

pernyataan yang terdapat di instrumen. Instrumen ahli materi ini diberikan kepada 2 dosen untuk menjadi validator dalam menjawab pernyataan yang terdapat di instrumen. Instrumen yang di berikan kepada ahli materi dan ahli media menggunakan skala likret yang mana ahli materi menilai dengan beberapa pilihan kriteria beserta kolom saran maupun catatan bagi materi yang dirancang.

Instrumen diberikan kepada guru dengan 2 kali pengisian yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Instrumen respon peserta didik diberikan kepada peserta didik agar bisa menilai media yang sudah dipaparkannya. Instrumen ini memiliki tujuan agar bisa mendapatkan data berupa penilaian, saran maupun catatan terkait pembelajaran menggunakan E-LPKD dengan media Heyzine Flipbook.

3. Tahap Development (Pengembangan)

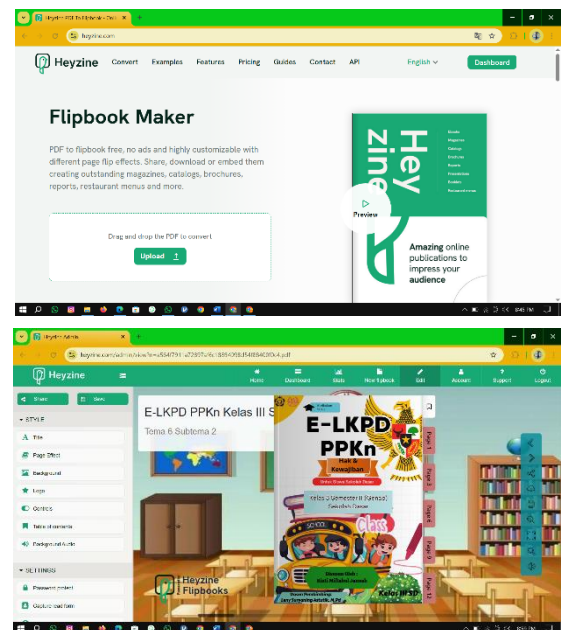
Pembuatan media E-LKPD Menggunakan Web Heyzine Flipbook melalui canva, pembentukan E-LKPD ke Web Heyzine Flipbook. Berikut pemaparan pengembangan.



Gambar 3. Web Canva

Media E-LKPD yang dikembangkan memperoleh skor persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dan dapat disebarluaskan kepada peserta didik sebagai bahan pembelajaran. Berdasarkan gambar di

atas, tampak bahwa tautan yang digunakan untuk mengakses E-LKPD mengarahkan pengguna ke laman Canva yang dapat ditemukan melalui pencarian di Google. Tautan tersebut sudah dapat dibuka melalui web maupun aplikasi, namun pengguna diwajibkan untuk login terlebih dahulu setiap kali mengakses laman Canva tersebut.



Gambar 4. Web Heyzine Flipbook

Gambar 4 merupakan tahap awal dalam memasukkan bentuk file PDF ke Heyzine Flipbook. Memasukkan file PDF tersebut dengan cara tekan tombol *upload*, lalu pilih file mana yang akan dijadikan Heyzine Flipbook. Setelah dimasukkan ke dalam Heyzine tersebut Langkah selanjutnya dengan cara mengedit terlebih dahulu dengan memilih mana yang ingin dijadikan bentuk buku atau semacamnya.

Selanjutnya pemaparan dan hasil analisis data ahli media. Hasil dari validasi instrument ahli media yang dilakukan oleh validator mendapatkan skor persentase 91% dengan kategori “sangat valid”. Validasi ahli media ini divalidasi oleh Bapak

Nugrananda Janattaka, M.Pd. Hasil dari validasi instrument ahli media oleh Ibu Dr. Ria Fajrin Rizqy Ana, M.Pd yang dilakukan oleh validator mendapatkan skor persentase 85% dengan kategori “valid”. Maka dari keduanya mendapatkan skor persentasi rata-rata 88% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ini akan di gunakan dan sebarakan kepada peserta didik.

Pemaparan dan hasil analisis data ahli materi yang akan divalidasikan kepada validator. membedakan antara hak dan kewajiban yang mana harus didahulukan. Ahli meteri berjumlah 2 orang yang mana merupakan dosen FSH Bapak Aditya Pringga Satria, M.Pd dan Ibu Eka Yuliana Sari, M.Pd. Hasil dari validasi instrument ahli materi yang dilakukan oleh oleh Bapak Aditya Pringga Satria, M.Pd mendapatkan skor persentase 82% dengan kategori “sangat valid”. Hasil dari validasi instrument ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Eka Yuliana Sari, M.Pd mendapatkan skor persentase 96% dengan kategori “sangat valid”, maka dari kedua ahli materi akan mendapatkan skor persentase rata-rata 89% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ini akan di gunakan dan sebarakan kepada peserta didik.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap pada uji skala kecil dan skala besar yang dilaksanakan oleh peserta didik. Uji skala ini dilaksanakan tepat di SD Negeri 1 Rejotangan pada peserta didik kelas III. Media yang diuji cobakan pada tahap ini adalah media *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* dengan berjumlah 6 peserta didik dari 23 peserta didik untuk uji

coba skala kecil. Uji skala besar dengan berjumlah 17 peserta didik.

Data kuantitatif berupa pemberian angket respon peserta didik dalam penilaian media *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh rata-rata jumlah skor 69,1 dengan mendapatkan skor persentase rata-rata 90,8% dari jumlah 6 peserta didik untuk uji skala kecil. Penilaian persentase per indikator mendapatkan nilai 89,1%. Selanjutnya pemberian angket ini tidak hanya untuk peserta didik saja namun juga terdapat angket respon guru dengan total skor persentase 92% yang diberikan pada tanggal 3 Mei 2025 untuk uji skala kecil, dikarenakan pada tanggal 2 Mei 2025 tepat hari jum'at.

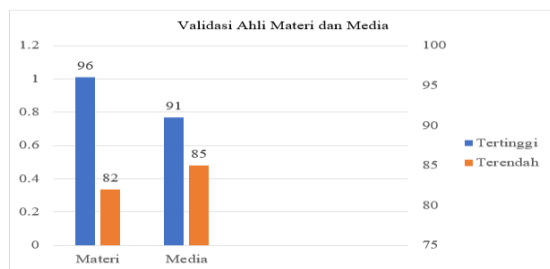
Data kuantitatif berupa pemberian angket respon peserta didik dalam penilaian media *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh rata-rata jumlah skor 68,0 dengan skor persentase rata-rata 90,7% dengan kategori “sangat praktis” dari sebagian peserta didik yaitu 17 peserta didik dari 23 peserta didik. Penilaian persentase per indikator mendapatkan nilai 90,9%. Tidak hanya angket respon peserta didik saja namun dilanjutkan dengan pemberian angket respon guru dengan skor persentase 93% dengan kategori “sangat praktis” untuk skala besar.

Selanjutnya respon guru disini dilaksanakan dua kali yaitu pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Respon guru pada pada saat uji coba skala kecil mendapatkan skor persentase 92% kategori “sangat valid” dengan pernyataan 15 soal dan 5 skor penilaian. Respon guru pada uji coba skala besar mendapatkan skor persentase 93% kategori “sangat valid” dengan pernyataan 15

soal dan 5 penilaian. Angket respon guru ini untuk mengetahui media yang dipaparkan sudah sesuai dan sudah layak di berikan kepada peserta didik.

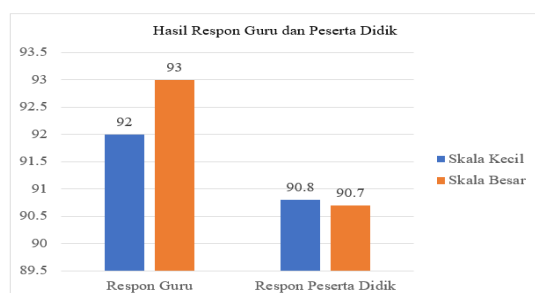
5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil kevalidan dan kepraktisan dapat dipaparkan dengan menggunakan diagram batang. Berikut adalah diagram kevalidan ahli materi dan media.



Gambar 5. Hasil Validitas Materi dan Media

Berdasarkan gambar diagram diatas kevalidan media *E-LKPD* terdapat nilai terendah ahli materi dengan skor persentase 82% kriteria “valid” dan nilai tertinggi ahli materi terdapat skor persentase 96% dengan kriteria “sangat valid”. Kevalidan selanjutnya terdapat nilai terendah dari ahli media dengan skor persentase 85% kriteria “valid” dan nilai tertinggi dengan skor persentase 91% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi tersebut divalidasi oleh masing ahli 2 dosen dari Universitas Bhinneka PGRI. Nilai tertinggi ditandai dengan warna biru pada diagram dan nilai terendah ditandai dengan warna oren pada diagram.



Gambar 6. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Hasil dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa untuk penyebaran angket guru pada skala kecil jumlah skornya lebih sedikit dari pada jumlah skor untuk skala besar. Hasil kepraktisan ini diambil dari hasil angket respon peserta didik dan respon guru. Angket respon peserta didik akan disebarkan kepada peserta didik setelah media diuji cobakan dengan jumlah 23 peserta didik. Hasil angket respon peserta didik untuk uji skala kecil dilakukan 6 peserta didik dengan jumlah skor persentase 90,8% kategori “sangat praktis”. Setelah angket respon peserta didik untuk uji coba skala kecil disebarkan, maka selanjutnya angket respon peserta untuk uji coba skala besar dengan skor persentase 90,7% kategori “sangat praktis”.

Selanjutnya pembahasan penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* dengan materi hak dan kewajiban bagi warga sekolah dan anggota keluarga pada tema 6 subtema 2. Media *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. (Wardani & Suniasih, 2022). Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, maka tahap awal penggunaan *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* adalah tahap analisis ini. Teknik yang digunakan pada tahap analisis ini menggunakan teknik observasi dan wawancara (Ayuditasni Dewi et al., 2023). Produk yang di rancang seperti *E-LKPD* berbasis *Heyzine Flipbook* yang mudah digunakan dan fitur yang yang disediakan sudah lengkap.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* dengan materi "Hak dan Kewajiban" pada Tema 6 Subtema 2 Kurikulum 2013, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* dengan materi "Hak dan Kewajiban" untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Rejotangan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari enam tahap, yaitu: *Analyze, Identify, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Hasil penilaian validasi terhadap media E-LKPD menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari dua ahli media adalah sebesar 88% dengan kategori "sangat valid", sedangkan hasil penilaian dari dua ahli materi memperoleh skor 89%, juga dengan kategori "sangat valid".Selanjutnya, berdasarkan uji coba terbatas terhadap guru, diperoleh skor persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat praktis", dan pada uji coba skala luas diperoleh skor 93%, juga dengan kategori "sangat praktis". Sementara itu, dari respon peserta didik dalam uji coba terbatas diperoleh skor persentase rata-rata sebesar 90,8%, dengan kategori "sangat praktis", dan pada uji coba skala luas memperoleh skor 90,7% dengan kategori yang sama, yaitu "sangat praktis"

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua dosen, dosen pembimbing, validator ahli, guru dan pihak sekolah serta semua yang turut membantu dalam terlaksananya penelitian dan penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, L. S. (2019). Pengaruh Media Laron (Gamelan Saron) Dengan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar Untuk Anak. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7, 23-29.
- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). Pengembangan LKPD Mengenai Huruf Alfabet dan Coding Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(02), 100-103.
- Dewi, N. Y., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis website Wizer.me materi sifat-sifat bangun ruang. *Didaiktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562-2575.
<https://doi.org/10.36989/didaiktik.v9i2.995>
- Guntara, I. R., & Yazid, T. P. (2023). Strategi komunikasi dalam pengendalian penduduk keluarga berencana: Pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak Kabupaten Kampar menuju kota layak anak tingkat utama. *At-Tawasuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1-19.
- Hidayati, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal UIN*, 1(1), 28-37.
- Kismawati, R., Ernawati, T., & Winingsih, P. H. (2022). Pengembangan e-komik berbasis Heyzine Flipbook pada materi sistem pencernaan bagi peserta didik kelas VIII SMP. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 359-370.
- Maqbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD

- Negeri 138 Palembang. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Pamingkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS) materi magnet. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 91–102. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1205>
- Putra. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model ICARE (Introduction, Connect, Apply, Reflect, Extend) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika SMP. *Agah*, 15(1), 37–48.
- Putri, A. Y. (2024). Pentingnya Pelajaran Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Dan Moral Siswa Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 242–251.. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3202>
- Rahmah, S., & Wulandari, I. (2023). LKPD berdiferensiasi pendidikan Pancasila pada penerapan Kurikulum Merdeka. *Innovative: Journal of Social Science*, 3, 10527–10536.
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis scientific approach pada mata pelajaran administrasi umum semester genap kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAIP)*, 8(3), 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpaip.v8n3.p504-515>
- Salahuddin, A., & Ananta, N. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Literasi Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas V SDN 09 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 314–323..
- Saputri, W., & Reinita, R. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333–341.
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>
- Wulandari, A. P., Saifullah, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, S., Sukriadi, S., Arafah, A. A., Muhlis, M., Septika, H. D., & Rahmi, R. P. (2024). Pengembangan LKPD dengan Heyzine berbasis pendekatan STEM pada materi jaring-jaring kubus dan balok kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 430–438. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1552>