

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) dengan Media *Heyzine Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah

Siti Aisyah^{1✉}, Suriswo², Hanung Sudibyo³
(1,2,3) Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal

✉ Corresponding author

[sitiaisyah41@guru.sma.belajar.id]

Abstrak

Perkembangan teknologi yang menuntut guru untuk dapat memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas E-LKPD *Heyzine Flipbook* sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia kelas XI SMAN 5 Tegal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan elemen visual menarik, navigasi intuitif, dan evaluasi berbasis soal. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD *Heyzine Flipbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan nilai signifikan antara Pre-Test dan Post-Test. Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan hubungan positif kuat antara hasil awal dan akhir siswa. Kesimpulannya, E-LKPD *Heyzine Flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: E-LKPD, *Heyzine Flipbook*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Sejarah.

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of the E-LKPD *Heyzine Flipbook* as a digital learning media to improve students' learning outcomes on the material of Western Colonialism in Indonesia for class XI at SMAN 5 Tegal. This research uses the Research and Development (R&D) method with stages of needs analysis, design, validation, revision, and limited testing. The media is designed to support interactive learning with attractive visual elements, intuitive navigation, and evaluation through practice questions. Validation by subject matter and media experts shows that this media is feasible to use. The results indicate that the E-LKPD *Heyzine Flipbook* is effective in improving students' learning outcomes, as evidenced by a significant increase in scores between the Pre-Test and Post-Test. Statistical tests show significant differences, with a strong positive relationship between initial and final student outcomes. In conclusion, the E-LKPD *Heyzine Flipbook* is effective for use in history learning.

Keywords: E-LKPD, *Heyzine Flipbook*, Learning Outcomes, Learning Media, History.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada era Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan. Guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan kepada guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Fitra & Maksum, 2021). Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang masih bergantung pada media pembelajaran konvensional yang terbatas, seperti buku cetak dan LKPD yang belum terintegrasi dengan teknologi. Hal ini menjadi tantangan, terutama dalam materi

sejarah yang kompleks, seperti Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia, yang sering kali sulit dipahami oleh siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji pengembangan media pembelajaran digital, seperti E-LKPD, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah (Sari, 2019). Namun, mayoritas dari penelitian sebelumnya masih terbatas pada penggunaan E-LKPD dalam bentuk sederhana tanpa mengintegrasikan elemen multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Beberapa penelitian lain juga menunjukkan bahwa meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, aplikasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada metode yang konvensional dan belum sepenuhnya interaktif (Iqbal et al., 2018).

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD dengan menggunakan media *Heyzine Flipbook* untuk materi Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 5 Tegal. Penggunaan *Heyzine Flipbook* diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang kompleks.

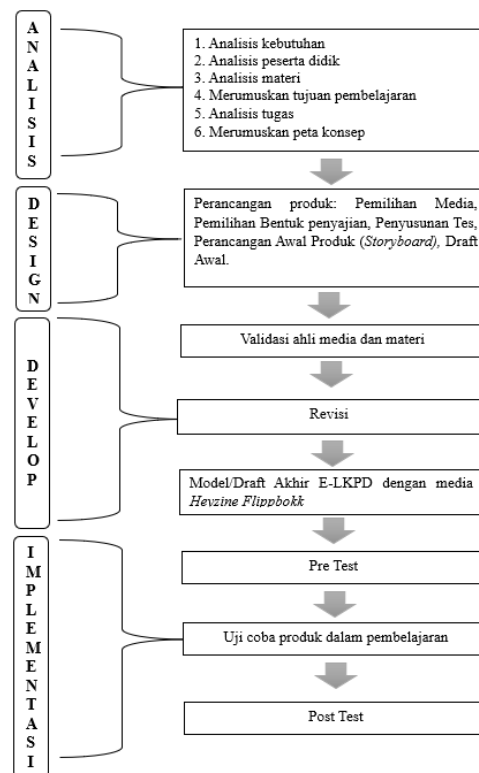
Dalam rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis media *Heyzine Flipbook* dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia. Secara spesifik, tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan model awal pengembangan E-LKPD menggunakan media *Heyzine Flipbook* pada pembelajaran sejarah materi Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia, yang diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Tujuan kedua adalah untuk mendeskripsikan model akhir dari pengembangan E-LKPD tersebut setelah melalui proses revisi dan uji coba, guna memastikan media ini siap digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Tujuan ketiga adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis media *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Tegal pada materi sejarah Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *Heyzine Flipbook* pada pembelajaran sejarah materi Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, meliputi tahap: analysis, design, development, implementation, dan evaluation, namun penelitian ini hanya mencakup tahap implementasi.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru, analisis karakteristik peserta didik, materi, serta tugas dan konsep pembelajaran. Di tahap desain, dipilih media *Heyzine Flipbook* sebagai platform digital untuk bahan ajar. Desain awal produk divalidasi oleh ahli materi dan media.

Tahap pengembangan melibatkan validasi ahli untuk menilai kelayakan produk, yang kemudian diuji coba dengan pre-test dan post-test. Uji lapangan ini bertujuan mengukur efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika hasil post-test lebih tinggi dari pre-test, maka penggunaan E-LKPD dapat dianggap efektif.



Gambar 3.1 Desain Alur Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data wawancara dengan guru dan hasil validasi produk oleh ahli media dan materi. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menilai lembar validasi materi dan media serta hasil tes pre-test dan post-test peserta didik untuk mengukur efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar. Untuk menguji keabsahan data, digunakan skala Likert pada lembar validasi ahli, yang hasilnya dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan kelayakan produk. Kelayakan produk kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria tertentu. Dalam analisis keefektifan E-LKPD, instrumen tes diuji terlebih dahulu melalui uji validitas menggunakan koefisien korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Efektivitas produk diuji dengan desain pretest-posttest, yang dianalisis menggunakan t-test setelah dilakukan uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas untuk memastikan distribusi data yang normal dan varians yang homogen. Jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji korelasi Spearman's Rank. Terakhir, untuk menguji perbedaan nilai pre-test dan post-test, digunakan Paired T-Test jika data berdistribusi normal dan homogen. Semua analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia. Temuan utama menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara skor pre-test (rata-rata: X1) dan post-test (rata-rata: X2), dengan nilai $p < 0.05$, yang mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. Penurunan variabilitas hasil belajar (standar deviasi) pada post-test menunjukkan peningkatan konsistensi pemahaman di antara siswa.

Temuan ini berhubungan langsung dengan tujuan penelitian yang ingin menilai efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Heyzine Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif, seperti soal latihan, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman konsep.

Interpretasi ilmiah dari temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Media berbasis teknologi, seperti *Heyzine Flipbook*, memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan terarah. Penggunaan media ini juga mendorong peningkatan literasi digital siswa, yang penting di era pembelajaran modern.

Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini memperluas aplikasi tersebut dengan fokus pada pembelajaran sejarah dan menunjukkan dampak positif teknologi pada pembelajaran materi sejarah yang sering dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada mata pelajaran lain atau tidak mengukur konsistensi hasil belajar secara spesifik, penelitian ini menunjukkan bahwa *Heyzine Flipbook* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan interaktif.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi media teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat menggali potensi media seperti *Heyzine Flipbook* dalam konteks mata pelajaran lain dan di berbagai tingkat pendidikan untuk memahami lebih dalam bagaimana media ini dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa.

Tabel 1 Penilaian Ahli Media

Aspek	Nilai Validator Ahli Media							
	Eksternal				Praktisi			
	I	II	I	II	III	IV	V	VI
Uji Validasi	90,4%	100%	96%	96%	96%	99,2%	93,6%	93,6%
Rerata	95,6%							
Kriteria	Sangat Layak							

Tabel 2 Komentar dan saran dari Ahli Media

Komentar dan Saran Ahli Media (Eksternal)	
Validator I Muhaemin, S.Kom., M.Kom.	Sudah valid tidak ada komentar dan saran
Validator II Naili Faizatis Syifa, S.Psi., S.Pd.	Ditambahkan halaman muka yang mencakup judul E-LKPD, jenjang sekolah dan semester, Tim penulis, tahun dibuat.
Validator Komentar dan Saran Ahli Media (Praktisi)	
Validator I Mas Andi Novia Budi, S.Pd	Sudah valid tidak ada komentar dan saran
Validator Komentar dan Saran Ahli Media (Praktisi)	
Validator II M. Azka Aula, S.Pd	Sudah valid tidak ada komentar dan saran
Validator III Arya Bagas P, S.Pd.	Sudah valid tidak ada komentar dan saran
Validator IV Eka Aries.P, S.Pd	Sudah valid tidak ada komentar dan saran
Validator V Ihda Zukhrifa E, S.Pd	Cek lagi pada urutan petunjuk kegiatan belajar agar menyesuaikan dengan E-LKPD, selain itu penempatan urutan nomor halaman agar menyesuaikan dengan daftar isi.
Validator VI Daniel Togu M, S.Pd	Setelah Kata Pengantar harusnya daftar isi bukan petunjuk penggunaan E-LKPD.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Pilot Test

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
N1	1.000	0,329	Valid
N2	0.450		Valid
N3	0.341		Valid
N4	0.401		Valid
N5	0.341		Valid
N6	0.450		Valid
N7	0.470		Valid
N8	0.356		Valid
N9	0.319		Valid
N10	0.357		Valid
N11	0.470		Valid
N12	0.356		Valid
N13	0.450		Valid
N14	0.426		Valid
N15	0.401		Valid
N16	0.533		Valid
N17	0.319		Valid
N18	0.357		Valid
N19	0.426		Valid
N20	0.470		Valid
N21	0.401		Valid
N22	0.330		Valid
N23	0.357		Valid
N24	0.533		Valid
N25	0.357		Valid

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Pilot Test

Butir	Cronbach's α	Keterangan
N1	0.720	Reliabel
N2	0.736	Reliabel
N3	0.725	Reliabel
N4	0.738	Reliabel
N5	0.720	Reliabel
N6	0.752	Reliabel
N7	0.727	Reliabel
N8	0.736	Reliabel
N9	0.740	Reliabel
N10	0.720	Reliabel
N11	0.727	Reliabel
N12	0.736	Reliabel
N13	0.752	Reliabel
N14	0.743	Reliabel
N15	0.735	Reliabel
N16	0.733	Reliabel
N17	0.740	Reliabel
N18	0.720	Reliabel
N19	0.743	Reliabel
N20	0.727	Reliabel
N21	0.735	Reliabel
N22	0.740	Reliabel

N23	0.735	Reliabel
N24	0.733	Reliabel
N25	0.720	Reliabel

Tabel 5 Hasil Tingkat Kesukaran Pilot Test

Butir	Frekuensi		Difficult Index	Keterangan
	Salah	Benar		
N1	4	32	88.9	Mudah
N2	23	13	36.1	Sedang
N3	11	25	69.4	Sedang
N4	3	33	91.7	Mudah
N5	4	32	88.9	Mudah
N6	24	12	33.3	Sedang
N7	13	23	63.9	Sedang
N8	23	13	36.1	Sedang
N9	17	19	52.8	Sedang
N10	15	21	58.3	Sedang
N11	13	23	63.9	Sedang
N12	23	13	36.1	Sedang
N13	24	12	33.3	Sedang
N14	12	24	66.7	Sedang
N15	3	33	91.7	Mudah
N16	4	32	88.9	Mudah
N17	17	19	52.8	Sedang
N18	15	21	58.3	Sedang
N19	12	24	66.7	Sedang
N20	13	23	63.9	Sedang
N21	3	33	91.7	Mudah
N22	17	19	52.8	Sedang
N23	3	33	91.7	Mudah
N24	4	32	88.9	Mudah
N25	15	21	58.3	Sedang

Tabel 6 Hasil Daya Pembeda Pilot Test

Score	Level	Proporsi	Daya Pembeda	Kategori
100	High	1	0.4	Baik
88	High			
88	High			
80	High			
80	High			
80	High			
80	High			
80	High			
80	High			
76	High			
56	Low	0.6		
56	Low			
52	Low			
48	Low			
48	Low			
44	Low			

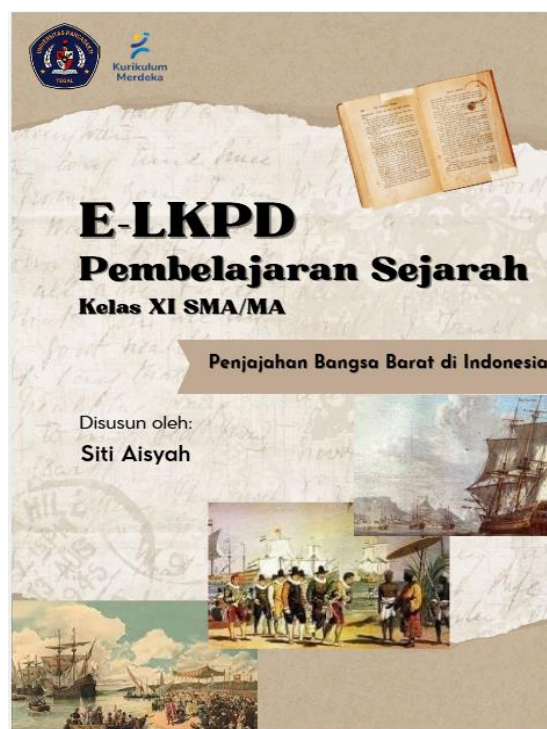
40	Low
36	Low
36	Low
32	Low

Tabel 7 Analisis Deskripsi *Pretest* dan *Post-test*

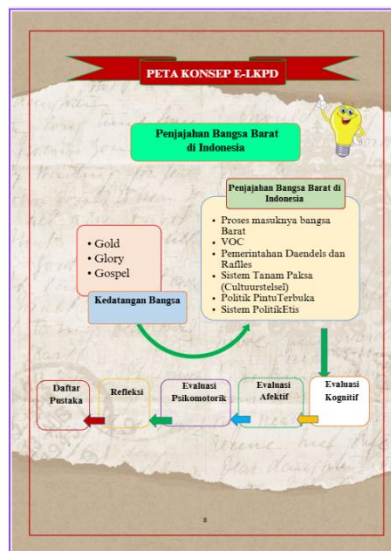
Descriptive Statistics								
	N	Minimu m	Maximu um	Sum	Mean	Std. Deviation	Kurtosis	
	Statist ic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Sum_Pre	98	0	22	1434	14.63	4.843	.239	.483
Score_Pre	98	0	88	5736	58.53	19.371	.239	.483
Sum_Post	98	0	25	2149	21.93	4.365	7.072	.483
Score_Pos t	98	0	100	8596	87.71	17.462	7.072	.483
Valid N (listwise)	98							

Tabel 8 Hasil Uji t
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sum_Pre	14.63	98	4.843	.489
	Score_Pre	21.93	98	4.365	.441
Pair 2	Sum_Post	58.53	98	19.371	1.957
	Score_Post	87.71	98	17.462	1.764



Gambar 1 Sampul Depan E-LKPD



Gambar 2 Peta Konsep E-LKPD



Gambar 3 Video pembelajaran (Mar Kin Ton)

PENILAIAN KETERAMPILAN

Berilah sebuah skor setiap dalam bentuk video berdurasi 1 menit yang menyajikan tentang keberadaan penjajahan bagi seluruh bangsa di dunia. Berilah skor tersebut anda dan diupload di Group WA.

No	Nama Peserta Didik	Komposisi Video			Status Video			Intensitas / Pengamatan			Jumlah Skor		
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB		B	C
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													

Kriteria Penilaian :

Skor rentang :

SB = Sangat Baik = 4, B = Baik = 3, C = Cukup = 2, K = Kurang = 1

Gambar 4.12 Penilaian Ketrampilan

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji efektivitas E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* untuk pembelajaran sejarah materi Penjajahan Bangsa Barat. Model awal E-LKPD dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kurikulum yang relevan, serta telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Model akhir diperoleh melalui revisi setelah uji coba terbatas, menghasilkan produk dengan konten berkualitas dan fitur interaktif yang optimal. Penelitian ini menunjukkan bahwa media ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan skor pre-test dan post-test yang signifikan. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam integrasi teknologi untuk pembelajaran yang lebih efektif. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji penerapan media ini pada mata pelajaran lain dan mengukur variabel tambahan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Magister Pedagogi di Program Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Taufiqulloh, M.Hum., selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Bapak , selaku Direktur Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal.
3. Bapak Dr. Suriswo, M.Pd dan Bapak Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan tesis ini.
4. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SMA Negeri 5 Tegal, yang telah memberikan izin serta dukungan untuk melakukan pra penelitian di sekolah ini.
5. Rekan-rekan mahasiswa Magister Pedagogi Angkatan ke-8 dan keluarga, yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, J., "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 11 PINRANG," *Al-Ibrah*, vol. X, no. 01, pp. 117–142, 2021.
- Adi Saputra, A., Sastrawan, A., and Rahmati, I., "Pengaruh Penggunaan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Iis Man 1 Pontianak," *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 7, no. 8, 2018.
- Agung, L., and Wahyuni, S., *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Ombak, 2013.
- Andriani, A., *Praktis Membuat Buku Kerja Guru: Menyusun Buku Kerja 1, 2, 3 dan 4 dengan Mudah dan Sistematis*, Jejak Publisher, 2018.
- Annida, S. F., Putra, A. P., and Zaini, M., "Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Konsep Pembelaan Sel," *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, vol. 13, no. 2, pp. 155–167, 2022.
- Apriansyah, M. R., "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- Arifin, Z., *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, S., *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta Selatan: PT. Rineka Cipta, 2019.
- Ariska, N., "Aktivitas Siswa Belajar Sejarah: Suatu Komparasi antara Siswa Jurusan IPA dan Siswa Jurusan IPS Kelas XI SMA N 4 Kerinci," Ph.D. dissertation, Universitas Negeri Padang, 2017, [Online]. Available: <http://repository.unp.ac.id/26028/>.
- Benitha, A., and Novaliyosi, N., "Pengembangan E-modul berbasis realistic mathematics education (RME) pada materi aljabar untuk siswa kelas VII SMP/MTS," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, vol. 3, no. 2, pp. 279–286, 2022.

- [Online]. Available: <https://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/121>
- Belva Saskia Permana, L. A., "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 4, no. 1, pp. 19–28, 2024.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, "Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014," 2014. [Online]. Available: <http://bsnp-indonesia.org/2014/05/28/instrumen-penilaian-buku-tekspelajaran-tahun-2014/>.
- Daliman, *Sejarah Indonesia Abad XIX- Awal Abad XX: Sistem Politik Kolonial dan Administrasi Pemerintahan Hindia Belanda*, Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., and Saraswati, I. D. A. P. D., "Pengembangan E-LKPD Logika Matematika dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 2, pp. 71–80, 2022, doi: 10.33474/jpm.v8i2.16245.
- Febriyanti, E., "Pengembangan E-LKPD berbasis problem solving pada materi kesetimbangan kimia di SMAN 2 Kota Jambi," 2017, [Online]. Available: <https://repository.unja.ac.id/2742/>.
- Fitra, J., and Maksum, H., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jp2*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- Fitriani, K. D., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine Flipbooks Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII IPA Pada Mata Pelajaran PAI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta," Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2023.
- Gunawan, L. K., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, vol. 12, no. 1, pp. 14–22, 2018.
- Hamdu, G., and Agustina, L., "Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 90–96, 2011.
- Hamid, Abd. Rahman, *Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Ombak, 2014.
- Hamidah, N., Widyastuti, R., and Netriwati, "Aplikasi Construct 2 Pengembangan E-LKPD dengan Berbasis STEM," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, vol. 5, no. 3, September 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/11536/6371>.
- Hapsari, R., and Adil, M., *Sejarah SMA/MA KELAS XI Kurikulum Merdeka*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2022.
- Haqsari, R., "Pengembangan Dan Analisis E-LKPD (Elektronik – Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia Pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet," 2014, [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/11293>.
- Hoerunnisa, M., and Fauziah, S. R., "Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA sebagai upaya peningkatan hasil belajar," *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, vol. 3, no. 2, pp. 272–278, 2023, doi: 10.52434/jkpi.v3i2.3030.
- Humairah, E., "Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital," *Prosiding Amal Insani Foundation*, vol. 1, pp. 66–71, 2022, [Online]. Available: <https://prosiding.amalinsani.org/index.php/semnas/article/view/8>.
- Israhmi Oktavia, E. M., "Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan E-LKPD Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik di Kelas XII IPS SMA Pertiwi 1 Padang," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*, vol. 12, no. 4, pp. 119–122, 2023.
- Kemdikbudristek, "Capaian Pembelajaran Pada pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka," 2024.
- Khomaria, I. N., and Puspasari, D., "Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Learning," 2022.
- Khusnul Fajriyah, W. P., "Pelatihan Penyusunan Bahasa Ajar Berbasis Gambar Ilustrasi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Gayamsari Semarang," *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, vol. 4, no. 2, pp. 100–107, 2024.
- Latifah, S., Setiawan, B., and Haryanto, A., "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI melalui Penggunaan Media Pembelajaran," *Jurnal Inovasi Pembelajaran PAI*, vol. 1, no. 1, pp. 40–50, 2022.

- Maharani, S. D., and Y. A. Dewi, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 1, pp. 14182–14196, 2024.
- Mulyatiningsih, E., *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*, Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Mulyosari, E. T., and Khosiyono, B. H. C., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 6, pp. 2395–2405, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i6.5037.
- Nafida Hetty Marhaeni, I. A., "Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis LiveWorksheet di SMA Dharma Amiluhur," *Madani: Indonesian Journal Of Civil Society*, vol. 5, no. 1, pp. 43–52, 2023.
- Ni Made Ika Priyanti, and Nurhayati, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media YouTube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, vol. 4, no. 1, pp. 96–101, 2023.
- Pane, A., and M. D. Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, p. 333, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.
- Prastowo, A., *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Gr., 2014.
- Ramdania, D., "Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Bachelor's thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2013.
- Safriandono, A. N., and Charis, M., "Rancang Bangun E-Lembar Kerja Siswa sebagai Media Pembelajaran yang Praktis, Fleksibel dan Edukatif Berbasis Web," *Tatal*, vol. 10, no. 1, pp. 25–35, 2014. [Online]. Available: <https://ejurnal.unisfat.ac.id/index.php/jt/article/view/19>.
- Saraswati, R. R., Makmuri, and Salsabila, E., "Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga," *Risenologi*, vol. 6, no. 2, pp. 17–25, 2021.
- Sari, Y. P., "Pengembangan LKPD Elektronik dengan 3D Page Flipp Professional Berbasis Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi," Bachelor's thesis, Universitas Islam Negeri Lampung, 2019.
- Sayono, J., "Pembelajaran sejarah di sekolah: Dari pragmatis ke idealis," *Jurnal Sejarah dan Budaya*, vol. 7, no. 1, 2015.
- Sinaryatin, T. A., "Membangun Karakter Bangsa melalui Pembelajaran Sejarah," *Jurnal SAP*, vol. 1, no. 3, p. 315, 2017.
- Subakti, Y. R., "Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme," *Jurnal SPPS*, vol. 24, no. 1, 2010.
- Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Surani, D., "Pengaruh Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Pair Check Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sidomulyo," Ph.D. dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2018. [Online]. Available: <http://repository.radenintan.ac.id/4458/>.
- Suroyo, D., *Indonesia Dalam Arus Sejarah "Kolonisasi dan Perlawanan"*, Jakarta: PT. Ichtiar Baru Van Hoeve, 2010.
- Susanto, H., *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*, FKIP Universitas Lambung Mangkurat, 2019.
- Wandari, A., Kamid, K., and Maison, M., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik," *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 2, p. 47, 2018, doi: 10.32939/ejrpm.v1i2.232.

- Wildatun Jannah, N. A., "Pengembangan ELKPD Berbasis Discovery Learning pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan di Kelas XI Madrasah Aliyah," *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, vol. 23, no. 1, pp. 201–213, 2024.
- Yenny Anggreini Sarumaha, A. P., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP," *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 10, no. 1, 2024.
- Yusuf, M., *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2014.