

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN KELAS X SMA YOS SUDARSO METRO

Monica¹, Tiara Anggia Dewi², Desi Budiono³.

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro

Email : ocamonica.om@gmail.com¹, tiara.anggia.d@gmail.com², desibudiono@ummetro.ac.id³.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Namun, di SMA Yos Sudarso Metro, pembelajaran ekonomi kelas X mengalami kendala karena keterbatasan bahan ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Buku cetak hanya tersedia untuk guru, sehingga peserta didik tidak memiliki buku pegangan yang memadai, menyebabkan kesulitan memahami materi dan menurunnya motivasi belajar, terutama pada jam terakhir pelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis literasi digital menggunakan teknologi *flipbook* interaktif (*Heyzine Flipbook*) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi. Metode penelitian menggunakan model Research and Development 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Instrumen penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Hasil validasi ahli menunjukkan produk E-LKPD ini valid dengan skor 95% dari ahli desain dan 85% dari ahli materi. Uji kepraktisan pada 30 peserta didik kelas X memperoleh skor 89,4%, mengindikasikan bahwa produk sangat praktis digunakan. E-LKPD ini disosialisasikan kepada peserta didik dengan respon positif dan antusiasme tinggi sebagai media pembelajaran interaktif dan mudah diakses. Kesimpulannya, E-LKPD berbasis literasi digital ini layak digunakan sebagai bahan ajar yang valid dan praktis untuk mendukung peningkatan pemahaman materi dan literasi digital peserta didik.

Kata Kunci : *E-LKPD; Lembaga Digital; Literasi Keuangan; Model 4D; Pengembangan.*

ABSTRACT

The development of information technology drives innovation in learning media to improve the effectiveness of the teaching and learning process. However, at SMA Yos Sudarso Metro, tenth-grade economic learning faces challenges due to the limited availability of learning materials aligned with the Merdeka Curriculum. Printed books are only available to teachers, resulting in students lacking adequate textbooks, which causes difficulties in understanding the material and decreases learning motivation, especially during the last class sessions. This study aims to develop a digital literacy-based electronic student worksheet (E-LKPD) using interactive flipbook technology (*Heyzine Flipbook*) to enhance the effectiveness of economic learning. The research method employed the Research and Development 4D model (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Research instruments included observation, interviews, documentation, and questionnaires. Expert validation results showed the E-LKPD product is valid, scoring 95% from design experts and 85% from material experts. Practicality testing on 30 tenth-grade students yielded a score of 89.4%, indicating the product is highly practical to use. The E-LKPD was disseminated to students, who responded positively and enthusiastically to this interactive and easily accessible learning media. In conclusion, this digital literacy-based E-LKPD is suitable as a valid and practical teaching material to support improved understanding of the subject matter and digital literacy among students.

Keyword : *Development; Digital Literacy; E-LKPD; Financial Institution; 4D Mode*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di abad ke-21 telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong pembelajaran untuk tidak hanya berfokus pada penguasaan konten, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital (Cynthia & Sihotang, 2023; Kusuma & Muharom, 2025; Saputra, 2024). Kurikulum Merdeka menjadi respons pemerintah dalam mengakomodasi perubahan ini, memberikan ruang bagi guru untuk menyusun pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Arifin, 2024; Atmojo et al., 2024; Violeta & Achadi, 2024). Namun, pada kenyataannya, banyak pendidik masih menggunakan bahan ajar konvensional yang kurang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan tidak terintegrasi dengan teknologi. Hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan minat belajar dan literasi digital peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Beberapa penelitian telah mengembangkan E-LKPD berbasis literasi digital di berbagai bidang studi. (Fitriani & Pratami, 2022) mengembangkan E-LKPD berbasis literasi digital untuk mengidentifikasi teks eksplanasi di kelas XI SMA menggunakan model ADDIE. (Nabilla Edy, S. and Khikmiyah, F., 2022) mengembangkan E-LKPD literasi digital dalam pembelajaran matematika, meskipun hanya sampai tahap pengembangan (development) dari model 4D. (Salsabila E., 2022) menerapkan E-LKPD interaktif pada materi keanekaragaman hayati dengan fokus pelatihan literasi digital. Sementara itu, (Lestari, 2022) mengembangkan E-LKPD berbasis web liveworksheet untuk materi ekonomi kelas X dengan model ADDIE. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan literasi digital peserta didik.

Meskipun telah banyak penelitian terkait pengembangan E-LKPD berbasis literasi digital, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada bidang studi selain ekonomi. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan E-LKPD dengan fitur interaktif flipbook menggunakan aplikasi Heyzine Flipbook pada materi lembaga keuangan di kelas X SMA Yos Sudarso Metro dengan model pengembangan 4D. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi fitur literasi digital dalam E-LKPD ekonomi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan wawancara pra-survei yang dilakukan pada 21 November 2023 di SMA Yos Sudarso Metro, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan guru belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Guru ekonomi, Ibu Luiana Ritasari, S.Pd menyatakan bahwa keterbatasan buku cetak Kurikulum Merdeka yang hanya dimiliki guru menyebabkan peserta didik tidak memiliki buku pegangan. Penggunaan LKPD cetak sebagai solusi dirasa belum optimal karena peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, terlebih ketika pembelajaran berlangsung di jam terakhir. Peserta didik cenderung bosan, mengantuk, dan kurang aktif terlibat dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis literasi digital dengan memanfaatkan teknologi *flipbook* interaktif (*Heyzine Flipbook*) dengan harapan proses pembelajaran dapat lebih praktis dan efektif. E-LKPD ini dilengkapi fitur-fitur seperti *Economic Learn*, *Let's Watch*, *Quiz Time*, *Let's Do*, *Do You Know*, *Do You Think*, dan *Let's Discussion* yang dirancang untuk mendukung komponen literasi digital, pencarian informasi, evaluasi konten, navigasi hypertext, dan penyusunan pengetahuan. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

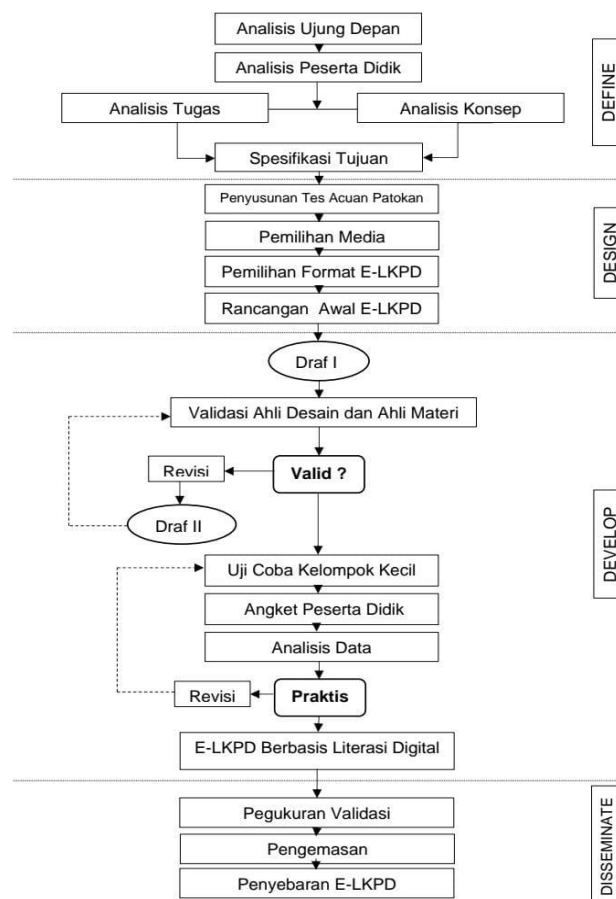
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-LKPD berbasis literasi digital yang valid, dan praktis pada materi lembaga keuangan kelas X SMA Yos Sudarso Metro. Hasil yang diharapkan adalah tersedianya bahan ajar inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi ekonomi, tetapi juga menguatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Penelitian ini



memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan ekonomi dan pengembangan media ajar berbasis teknologi digital yang kontekstual dan aplikatif di era pendidikan modern.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas X SMA Yos Sudarso Metro dengan fokus pada pengembangan sumber daya pembelajaran berupa E-LKPD yang berorientasi pada penguatan literasi digital dalam bidang studi ekonomi. Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X yang terlibat secara langsung dalam proses uji coba produk E-LKPD. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang telah dimodifikasi untuk kepentingan pengembangan E-LKPD berbasis literasi digital (Juniors & Susilowibowo, 2020; Santi et al., 2022). Model ini terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan)(Sihombing, 2024)(Budiono, D. dkk., 2023). Modifikasi tahapan dalam model pengembangan 4D yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Modifikasi Tahapan Dalam Model Pengembangan 4D

Berdasarkan Gambar 1, proses pengembangan E-LKPD berbasis literasi digital dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang telah dimodifikasi sebagai berikut :

- a. *Define* (Tahap Pendefinisian). Pada tahap ini dilakukan serangkaian analisis untuk mendefinisikan kebutuhan pengembangan, dimulai dari analisis ujung guna



mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Yos Sudarso Metro. Selanjutnya, analisis peserta didik dilakukan untuk memahami kemampuan awal, gaya belajar, dan kesiapan digital peserta didik. Analisis tugas menguraikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai peserta didik, sedangkan analisis konsep bertujuan menyusun materi pokok dan submateri secara sistematis. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menetapkan spesifikasi tujuan pembelajaran yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan E-LKPD.

- b. *Design*, (Tahap Perancangan). Tahap ini meliputi perencanaan dan perancangan awal produk. Pada tahap ini dilakukan penyusunan tes acuan patokan sebagai alat evaluasi, pemilihan media digital yang sesuai, serta pemilihan format tampilan E-LKPD berbasis Android. Proses ini diakhiri dengan penyusunan rancangan awal E-LKPD dalam bentuk draf pertama (Draf I).
- c. *Development* (Tahap Pengembangan), Pada tahap ini dilakukan validasi ahli oleh ahli materi dan desain untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan keterpaduan dengan prinsip literasi digital. Jika belum valid, maka dilakukan revisi hingga menghasilkan Draf II. Draf ini kemudian diuji cobakan kepada kelompok kecil peserta didik untuk menilai keterbacaan dan kepraktisan produk. Umpan balik dari peserta didik dikumpulkan melalui angket, lalu dianalisis secara deskriptif. Jika diperlukan, dilakukan revisi lanjutan hingga E-LKPD dinyatakan valid dan praktis serta siap digunakan.
- d. *Dissemination* (tahap penyebaran), pada tahap ini dilakukan penyebaran produk yang telah dikembangkan. Tahapan ini mencakup pengukuran validasi akhir, pengemasan produk dalam bentuk aplikasi atau file digital interaktif, serta penyebaran E-LKPD kepada guru dan peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Dengan mengikuti prosedur ini, E-LKPD yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria valid dan praktis dalam mendukung peningkatan literasi digital peserta didik serta pemahaman materi lembaga keuangan.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X SMA Yos Sudarso Metro dengan tujuan utama mengembangkan sumber daya pembelajaran berupa Electronic-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang berorientasi pada penguatan literasi digital dalam mata pelajaran Ekonomi. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik dari Kelas X Pratama 1 yang secara langsung dilibatkan dalam tahap uji coba produk E-LKPD. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerima materi mengenai lembaga keuangan dan memiliki kesiapan serta akses yang memadai terhadap perangkat digital sebagai sarana pembelajaran. Fokus kajian materi dalam pengembangan ini adalah topik Lembaga Keuangan, yang termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran Ekonomi kelas X sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Topik ini dipilih karena dinilai memiliki relevansi tinggi terhadap upaya peningkatan literasi keuangan peserta didik, yang dapat diintegrasikan secara optimal melalui pendekatan pembelajaran berbasis digital.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, antara lain pedoman wawancara untuk guru mata pelajaran, observasi proses pembelajaran, angket analisis kebutuhan peserta didik, lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respon peserta didik untuk menilai aspek kepraktisan produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terstruktur, penyebaran angket, serta dokumentasi selama proses uji coba berlangsung (Aminah & Yusnaldi, 2024; Marcellina et al., 2023; Mulyana et al., 2022). Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dan mengonversinya ke dalam bentuk persentase untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisan produk. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data penarikan kesimpulan berdasarkan interpretasi terhadap hasil temuan yang berkaitan



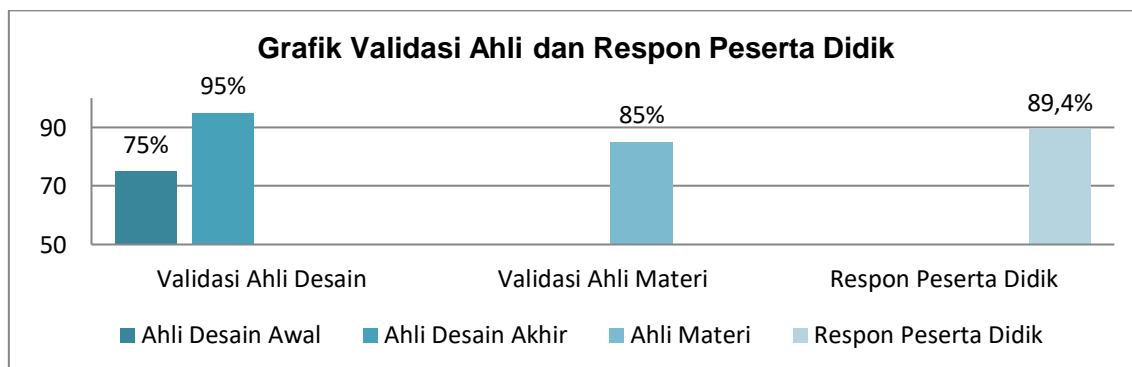
dengan validitas, kepraktisan, serta kebutuhan peserta didik dalam konteks pengembangan E-LKPD berbasis literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan tahap pendefinisian (*Define*), yaitu serangkaian analisis untuk mendefinisikan kebutuhan pengembangan E-LKPD berbasis literasi digital pada materi lembaga keuangan untuk peserta didik kelas X SMA Yos Sudarso Metro. Pada tahap ini dilakukan analisis ujung depan guna mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran ekonomi. Selain itu, analisis peserta didik dilakukan untuk memahami kemampuan awal, gaya belajar, dan kesiapan digital peserta didik. Analisis tugas menguraikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai peserta didik, sedangkan analisis konsep bertujuan menyusun materi pokok dan submateri secara sistematis. Hasil dari analisis tersebut menjadi dasar dalam menetapkan spesifikasi tujuan pembelajaran yang dijadikan acuan dalam pengembangan E-LKPD.

Berdasarkan wawancara pra-survei yang dilakukan pada 21 November 2023 di SMA Yos Sudarso Metro, terungkap bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Ibu Luiana Ritasari, S.Pd., guru ekonomi, menyatakan bahwa keterbatasan buku cetak Kurikulum Merdeka yang hanya dimiliki guru menyebabkan peserta didik tidak memiliki buku pegangan. Penggunaan LKPD cetak sebagai solusi dirasa belum optimal karena peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, terutama saat pembelajaran berlangsung pada jam terakhir, di mana peserta didik cenderung merasa bosan, mengantuk, dan kurang aktif. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis literasi digital dengan teknologi *flipbook* interaktif (*Heyzine Flipbook*) dipandang sebagai solusi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan efektif.

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan (*Design*), yang meliputi perencanaan dan perancangan awal produk. Pada tahap ini dilakukan penyusunan tes acuan patokan sebagai alat evaluasi, pemilihan media digital yang sesuai, serta penentuan format tampilan E-LKPD. Proses perancangan ini menghasilkan rancangan awal E-LKPD dalam bentuk draf pertama (*Draf I*), yang siap untuk diuji lebih lanjut. Selanjutnya, tahap pengembangan (*Development*) dilakukan dengan melakukan validasi produk oleh ahli materi dan desain. Validasi ini bertujuan menilai kelayakan isi, tampilan, dan keterpaduan produk dengan prinsip literasi digital. Validitas produk diperoleh melalui penilaian dari dua ahli, yakni Bapak Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd sebagai ahli desain dan Ibu Luiana Ritasari, S.Pd sebagai ahli materi. Selain proses validasi oleh para ahli, kepraktisan produk juga dianalisis melalui tanggapan peserta didik yang disampaikan dalam bentuk angket respon. Umpan balik dari peserta didik memberikan gambaran positif terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta kejelasan instruksi dalam E-LKPD. Hasil respon ini disajikan secara grafis dalam Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik (Sumber: Data hasil perhitungan Peneliti)

Berdasarkan Gambar 2, produk dinyatakan valid dan praktis setelah melakukan revisi dari ahli desain, ahli materi dan respon peserta didik dengan peningkatan skor validasi desain dari 75% menjadi 95%, yang mencerminkan adanya perbaikan substansial dalam aspek visual, navigasi, dan keterbacaan tampilan antarmuka. Di sisi lain, skor validasi materi mencapai 85%, yang menunjukkan bahwa konten dalam E-LKPD telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek substansi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta kebermaknaannya bagi peserta didik. Selain aspek validitas, kepraktisan produk turut diuji melalui tanggapan peserta didik yang diberikan E-LKPD kepada 30 peserta didik Kelas X Pratama 1 SMA Yos Sudarso Metro sebagai tahap uji coba, dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa produk ini sangat praktis untuk pembelajaran, mencapai skor 89,4%. Hasil revisi yang dilakukan selama proses validasi terhadap E-LKPD, baik dari ahli desain, ahli materi, maupun tanggapan peserta didik, disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil saran dan revisi selama proses validasi

No	Saran Perbaikan
1	Warna background dan huruf tidak terbaca
2	Tambahkan keterangan lanjutan untuk beberapa tahap
3	Tambah info pengayaan
4	Nomor halaman dipindahkan ketengah

Berdasarkan Tabel 1, secara umum ketiga validator, yaitu ahli desain, ahli materi, dan peserta didik, memberikan saran perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas E-LKPD baik dari segi tampilan visual, kejelasan isi, maupun kemudahan penggunaan. Masukan yang diberikan mencakup penyesuaian warna dan teks agar lebih terbaca, penambahan informasi pengayaan, serta perbaikan navigasi halaman. Saran-saran tersebut menjadi acuan dalam proses revisi guna menghasilkan produk yang lebih layak, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tahap penyebaran (*Dissemination*), yang merupakan fase akhir dari proses pengembangan E-LKPD berbasis literasi digital. Pada tahap ini, dilakukan penyebaran produk kepada guru dan seluruh peserta didik kelas X SMA Yos Sudarso Metro sebagai bentuk implementasi nyata dari hasil pengembangan. Produk yang telah divalidasi dan direvisi ini disosialisasikan melalui kegiatan orientasi dan uji coba terbatas, di mana peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi serta memberikan respon positif terhadap kehadiran E-LKPD yang disajikan secara menarik dan interaktif. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung pembelajaran ekonomi melalui pendekatan yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Rahmawati et al., 2024; Sriyanta, 2023).

E-LKPD ini berpusat pada literasi digital adalah lembar kerja elektronik untuk peserta didik yang mencakup empat dimensi literasi digital: Pencarian internet, evaluasi konten, navigasi hypertext, dan kompilasi pengetahuan. E-LKPD didesain dengan tampilan yang indah dengan memadukan warna dan gambar yang ceria untuk menarik minat peserta didik. Selain itu, E-LKPD ini bersifat *paperless* dan disajikan dalam bentuk *flipbook* interaktif berbasis *Heyzine Flipbook*, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses dan menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Desain tampilan E-LKPD juga dirancang dengan estetika visual yang menarik, memadukan warna-warna ceria, ikon, dan gambar ilustratif yang relevan agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Materi dan soal evaluasi disusun secara sistematis, komunikatif, dan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan.

Untuk mempermudah akses, E-LKPD ini dibagikan dalam bentuk tautan dan barcode yang dapat diakses melalui grup WhatsApp kelas maupun media digital lainnya. Dengan demikian, distribusi produk menjadi lebih efisien dan menjangkau seluruh peserta didik tanpa hambatan



teknis yang berarti. Kehadiran E-LKPD ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMA Yos Sudarso Metro, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital peserta didik secara menyeluruh. Berikut ini adalah tampilan dari E-LKPD berbasis literasi digital yang telah dikembangkan, sebagaimana disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Fitur- fitur yang ada di dalam E-LKPD

Gambar 3 merupakan tampilan E-LKPD yang dilengkapi fitur-fitur seperti *Economic Learn*, *Let's Watch*, *Quiz Time*, *Let's Do*, *Do You Know*, *Do You Think*, dan *Let's Discussion* yang dirancang untuk mendukung komponen literasi digital,



Gambar 4 tampilan penyajian soal pada E-LKPD

Gambar 4 merupakan tampilan penyajian soal evaluasi dalam E-LKPD yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, serta dilengkapi elemen visual yang menarik guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam menjawab soal. Penelitian ini memiliki kelebihan berupa inovasi pada bentuk dan isi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan mandiri peserta didik. Elemen interaktif yang terdapat dalam media menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis (Alga et al., 2024; Palyanti, 2023). E-LKPD berbasis literasi digital ini juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) memudahkan peserta didik berinteraksi dengan materi, 2) menyajikan tugas yang meningkatkan keterlibatan, 3) serta mendorong pembelajaran mandiri. Fitur-fiturnya juga mempermudah akses informasi melalui media digital.

Namun, terdapat beberapa kelemahan diantaranya lain: 1) keterbatasan materi yang hanya mencakup Lembaga Keuangan, 2) kebutuhan akan jaringan internet yang stabil, 3) serta



penggunaan forum diskusi online yang hanya dapat diakses melalui tautan khusus, sehingga tidak bersifat universal. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, yaitu cakupan implementasi yang masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengukur dampak produk terhadap hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat disarankan untuk menguji efektivitas E-LKPD ini dalam skala yang lebih luas.

Secara komparatif, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Prasetyo & Patmisari, 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Selain itu, penelitian ini mendukung hasil studi (Husyaini & Subrata, 2024; Rahayu et al., 2024; Suryani & Rini, 2023) yang menyatakan bahwa E-LKPD interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Wulandari (2020) juga menegaskan pentingnya integrasi literasi digital dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Anggraeni et al., 2022; Cynthia & Sihotang, 2023). Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa literasi digital merupakan aspek krusial yang harus diintegrasikan dalam media pembelajaran masa kini. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis literasi digital memiliki potensi besar dalam mendukung transformasi pembelajaran ekonomi yang inklusif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana peningkatan literasi digital peserta didik serta alat bantu bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-LKPD berbasis literasi digital yang valid dan praktis sebagai media pembelajaran ekonomi untuk peserta didik kelas X SMA Yos Sudarso Metro. Produk ini telah melalui tahapan validasi oleh ahli desain dan materi dengan skor validasi masing-masing 95% dan 85%. Uji coba produk pada 30 peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dengan skor 89,4%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa E-LKPD berbasis literasi digital sangat sesuai sebagai sumber belajar alternatif yang mendukung peningkatan pemahaman materi sekaligus keterampilan literasi digital peserta didik.

Demi pengembangan yang lebih optimal, penelitian lanjutan sangat disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan E-LKPD ini dalam skala yang lebih luas dan beragam. Hal ini penting karena pengujian produk pada penelitian ini masih terbatas pada satu kelas saja. Selain itu, pengembangan produk secara berkala diperlukan untuk memperluas cakupan materi dan meningkatkan fitur interaktif agar semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Guru dan sekolah disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan E-LKPD dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran ips di kelas tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>.
- Arifin, M. Z. (2024). Adaptasi dan Implementasi Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Digidaya*, 3(4).
- Atmojo, I. R. W., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi*



- (*Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*). CV Pajang Putra Wijaya.
- Budiono, D., Farida, N., & Ratnawuri, T. (2023). Pengembangan e-lkm interaktif berorientasi profetik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 8(1), 127-138.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723.
- Fitriani, E., & Pratami, F. (2022). Pengembangan E-LKPD Mengidentifikasi Teks eksplanasi Berbasis Literasi Digital. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 44-50. <https://doi.org/10.30599/spbs.v4i1.1537>.
- Fitria, N., Dewi, T. A., & Budiono, D. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif program lectora inspire berbasis android. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 263-273.
- Husyaini, M. W. L., & Subrata, H. (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN MENULIS PUISI JAWA MODERN MELALUI E-LKPD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 297-309.
- Juniors, R., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-book Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPak)*, 8(3), 151-155. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p55-59>.
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2025). Transformasi Peran Pendidik dan Tren Pembelajaran Digital di Era Teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 84-97. <https://doi.org/10.70895/ijce.v1i2.29>.
- Lestari, A. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Web Liveworksheet Di SMAN 5 Metro. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 39-49.
- Marcellina, R. J., Karyadi, B., Parlindungan, D., Uliyandari, M., & Sutarno, M. (2023). Pengembangan E-Booklet Lemea Lebong sebagai Media Pembelajaran Materi Bioteknologi untuk Siswa SMP. *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 6(1), 110-119. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v6i1.5923>.
- Muliyana, D., Roza, Y., & Armis, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia*, 6(1), 459-471. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>.
- Nabilla Edy, S. and Khikmiyah, F., N. (2022). Pengembangan E-LKPD Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(6), 1581-1594.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014-1026.
- Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 137-146.
- Rahayu, S., Harianingsih, H., Andaryani, E. T., Sudarmin, S., & Wardani, S. (2024). Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Edugames Wordwall IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 906-916.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Salsabila E., W. S. E. and S. (2022). Validitas E-LKPD Interaktif pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Melatihkan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 735-744. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p735-744>.
- Santi, I., Hutapea, N. M., & Murni, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas X Jurusan Otomotif SMK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(02), 1584-1602. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1178>.
- Saputra, H. (2024). Penguatan kemampuan peserta didik dalam menghadapi era society 5.0 melalui pembelajaran matematika. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 287-302.
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam



- Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>.
- Sriyanta, A. (2023). Kemajuan Digital Dalam Pembelajaran Mengubah Paradigma Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312–325.
- Suryani, E., & Rini, Z. R. (2023). Pengembangan e-lkpd berbasis sets untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 158–167. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p158-167>.
- Violeta, F. M., & Achadi, M. W. (2024). Implementasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2799–2807. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2763>.

