



PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTU *BOOK CREATOR* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V SDN 05 SITIUNG

Martiya Nurni Khairita^{1*}, M Anggrayni², Salmi Nur Inayah³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharma Indonesia

*Email: tiyakhairita@gmail.com, melisaanggrayni81@gmail.com, salminurinayah2019@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5760>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran masih didominasi penggunaan LKPD cetak yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbantu *Book Creator* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD Negeri 05 Sitiung. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas V, dan peserta didik kelas V. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, dengan persentase validitas pada aspek kegrafikan sebesar 92%, materi 88,33%, bahasa 85,71%, soal 96%, dan modul ajar 100%. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebesar 91,6% dengan kategori sangat efektif. Hasil penyebaran secara terbatas juga menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 88,23%. Dengan demikian, E-LKPD berbantu *Book Creator* dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, *Book Creator*, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Bahan Ajar Digital.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berorientasi pada penyampaian informasi oleh guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Perubahan tersebut menuntut satuan pendidikan untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital (Yazmin & Amini, 2023; Johan et al., 2023).

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan seseorang. Tanpa adanya pendidikan seseorang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas (M.Anggrayni, 2023). Pendidikan dapat menumbuhkan potensi diri secara intelektual dan emosional yang dapat membuat seseorang menjadi lebih baik (Khairita et al., 2025). Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang berlangsung secara berkesinambungan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsi dan tujuan pendidikan yang tak lain adalah untuk mengembangkan kemampuan dan



membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Khairita et al., 2023). Dalam konteks tersebut, implementasi Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang relevan. Pembelajaran yang berkualitas diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk peserta didik yang mandiri, kreatif, adaptif, serta memiliki kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Okpatrioka, 2023; Zamsiswaya et al., 2024).

Salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah ketersediaan bahan ajar yang berkualitas. Adapun yang dimaksud dengan bahan ajar adalah segala jenis bahan yang membantu pendidik untuk mengajar dan belajar didalam kelas (Anggrayni et al., 2024). Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sumber belajar yang membantu peserta didik memahami konsep secara sistematis. Bahan ajar yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memudahkan peserta didik dalam membangun pemahaman serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung (Magdalena et al., 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, bahan ajar mengalami perubahan yang cukup signifikan dari bentuk konvensional berbasis cetak menjadi bahan ajar digital yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Perubahan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, maupun aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Dilla, 2025; Kartikasari et al., 2025).

Pemanfaatan bahan ajar digital merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pendidikan pada era digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan bahan ajar berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, serta efektivitas pembelajaran karena materi disajikan secara lebih komunikatif dan interaktif (Rahmi, 2021; Caesavitri et al., 2023). Selain itu, bahan ajar digital juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar sekaligus mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Susilawati et al., 2023; Putra et al., 2023).

Perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya berbagai inovasi bahan ajar yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi komunikasi, orang yang berilmu dalam mengembangkan potensi diri harus dapat memanfaatkannya sebagai alat dan media untuk mengembangkan pengetahuan mereka (Anggrayni, 2025). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD), yaitu bahan ajar digital yang dikembangkan dengan memanfaatkan perangkat teknologi sehingga dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar. Berbeda dengan LKPD konvensional yang hanya memuat materi dan latihan dalam bentuk cetak, E-LKPD mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, audio, video, animasi, tautan, serta evaluasi interaktif yang memberikan pengalaman belajar lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (Khoerunnisa, 2021; Bimayu et al., 2025). Kehadiran E-LKPD tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang mendorong peserta didik belajar secara mandiri, aktif, dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Caesavitri et al. (2023) menjelaskan bahwa E-LKPD mampu meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang



dirancang secara sistematis dan interaktif. Penelitian Mustaqim et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik. Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan motivasi belajar, kemandirian peserta didik, serta efektivitas pembelajaran karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari (Nida et al., 2023; Putri & Raharjo, 2024; Pratiwi et al., 2025). Dengan demikian, E-LKPD menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Pengembangan E-LKPD menjadi semakin penting ketika diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi dasar sebagai bekal menghadapi perkembangan global. Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan kosakata, tetapi juga bertujuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa (*listening, speaking, reading, dan writing*) secara terpadu. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan bahan ajar yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, komunikatif, dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus termotivasi untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas belajar (Hastuti, 2021; Mahayana et al., 2022; Putri et al., 2022).

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menyebabkan mereka lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual dan aktivitas yang melibatkan berbagai indera. Sebaliknya, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan bahan ajar cetak cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan sehingga partisipasi belajar menjadi rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu membangun motivasi belajar, meningkatkan interaksi peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Putriana, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan E-LKPD dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut karena mampu mengintegrasikan berbagai media pembelajaran dalam satu platform digital yang mudah digunakan.

Salah satu aplikasi yang memiliki potensi besar dalam pengembangan E-LKPD adalah *Book Creator*. Aplikasi ini memungkinkan guru menyusun bahan ajar digital yang mengombinasikan teks, ilustrasi, audio, video, tautan, maupun berbagai aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Menurut Munawwarah et al. (2023), *Book Creator* merupakan aplikasi yang dirancang untuk menghasilkan buku digital interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Muliarta (2024) yang menyatakan bahwa *Book Creator* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif, eksploratif, dan mandiri. Oleh sebab itu, integrasi *Book Creator* dalam pengembangan E-LKPD menjadi salah satu inovasi yang potensial untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Meskipun berbagai inovasi bahan ajar digital telah banyak dikembangkan, implementasinya pada proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 05 Sitiung, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti *Chromebook* dan laptop. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, masih belum optimal. Guru masih mengandalkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cetak yang berisi ringkasan materi dan latihan soal sederhana sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang memperoleh pengalaman belajar yang interaktif. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Inggris belum berkembang



secara optimal dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran bukan hanya terletak pada ketersediaan sarana teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal. Ketersediaan perangkat digital tanpa didukung oleh media pembelajaran yang inovatif tidak akan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan aktivitas belajar yang interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam konteks ini, pengembangan E-LKPD menjadi salah satu alternatif yang dapat menjembatani kebutuhan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital secara lebih efektif (Magdalena et al., 2020; Bimayu et al., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa pengembangan E-LKPD memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Hanum dan Amini (2023) mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Book Creator* dan memperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi *Book Creator* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Hasil yang sejalan juga ditemukan oleh Yazmin dan Amini (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan E-LKPD berbantu *Book Creator* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Tidak hanya berfokus pada pengembangan E-LKPD, penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis *Book Creator* juga menunjukkan hasil yang konsisten. Dilla (2025) menjelaskan bahwa bahan ajar digital yang dirancang menggunakan *Book Creator* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif karena memadukan berbagai unsur multimedia yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian Fikrah dan Sukma (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan *Book Creator* mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan media digital lainnya. Sementara itu, Nisa dan Yohanie (2024) menemukan bahwa bahan ajar interaktif berbantuan *Book Creator* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang lebih variatif.

Temuan-temuan tersebut diperkuat oleh penelitian lain mengenai pengembangan E-LKPD berbasis berbagai platform digital. Mustaqim et al. (2024) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis aplikasi digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih sistematis dan interaktif. Caesavetri et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penalaran peserta didik. Penelitian Putri dan Raharjo (2024), Susilawati et al. (2023), Kartikasari et al. (2025), Pratiwi et al. (2025), serta Subhan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, kemandirian belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Secara umum, hasil-hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa E-LKPD merupakan salah satu bentuk inovasi bahan ajar digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, masih ditemukan beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian lebih banyak mengembangkan E-LKPD pada mata pelajaran IPAS, Matematika, Pendidikan Pancasila, maupun pembelajaran tematik. Penelitian yang secara khusus mengembangkan E-LKPD berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih relatif sedikit. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk tanpa mengaitkan pengembangan bahan ajar dengan karakteristik implementasi Kurikulum Merdeka serta kebutuhan nyata peserta didik di sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang yang perlu dikembangkan melalui penelitian yang menghasilkan bahan ajar



digital yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Analisis terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbantu *Book Creator* telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu mendapat perhatian. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan E-LKPD pada mata pelajaran seperti IPAS, Matematika, Pendidikan Pancasila, maupun pembelajaran tematik, sedangkan penelitian yang berfokus pada pengembangan E-LKPD untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih relatif terbatas (Hanum & Amini, 2023; Nisa & Yohanie, 2024; Pratiwi et al., 2025). Kedua, penelitian yang telah dilakukan umumnya lebih menitikberatkan pada pengujian aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk, namun belum banyak yang mengembangkan bahan ajar digital berdasarkan kebutuhan riil sekolah serta karakteristik peserta didik pada implementasi Kurikulum Merdeka. Ketiga, sebagian besar produk E-LKPD yang dikembangkan masih berorientasi pada penyajian materi dan latihan soal, sementara pemanfaatan fitur multimedia interaktif, seperti audio, video, ilustrasi, dan aktivitas digital yang terintegrasi dalam satu media pembelajaran, masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting perlunya pengembangan bahan ajar digital yang tidak hanya memenuhi aspek kelayakan produk, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang berkembang di era digital. Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya karena menuntut peserta didik menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*, secara terpadu. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih komunikatif, kontekstual, dan interaktif sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga terdorong untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Pengembangan E-LKPD berbantu *Book Creator* dipandang mampu menjawab kebutuhan tersebut karena menyediakan lingkungan belajar digital yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, adaptif, dan berpusat pada peserta didik (Munawwarah et al., 2023; Muliarta, 2024).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan E-LKPD berbantu *Book Creator* yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, serta kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 05 Sitiung. Produk yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dan latihan soal, tetapi juga mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, tautan interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pengembangan produk dalam penelitian ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di sekolah sehingga diharapkan mampu menghasilkan bahan ajar digital yang lebih kontekstual, aplikatif, dan sesuai dengan kondisi nyata pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, tetapi juga memberikan alternatif solusi terhadap rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Pengembangan E-LKPD berbantu *Book Creator* diharapkan dapat membantu guru mengoptimalkan penggunaan perangkat digital yang telah tersedia di sekolah, sekaligus meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemandirian, serta pengalaman belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar digital, tetapi juga memperkaya inovasi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan pada era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD Negeri 05 Sitiung yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik,



dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena tidak hanya berorientasi pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur pengembangan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis teknologi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 05 Sitiung, Kabupaten Dharmasraya, Sumatera Barat. Subjek penelitian meliputi validator ahli, guru kelas V, dan peserta didik kelas V. Validator terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertugas menilai kelayakan produk berdasarkan aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Guru kelas berperan dalam memberikan penilaian terhadap tingkat kepraktisan penggunaan produk, sedangkan peserta didik menjadi pengguna utama E-LKPD untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Tahap analysis dilakukan melalui analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi sarana dan prasarana sekolah, serta analisis capaian pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan Kurikulum Merdeka. Analisis ini dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, dan telaah dokumen pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan LKPD cetak, sementara pemanfaatan perangkat digital yang tersedia di sekolah belum optimal sehingga diperlukan inovasi bahan ajar digital yang lebih interaktif.

Tahap design difokuskan pada penyusunan rancangan E-LKPD berbantu *Book Creator*. Pada tahap ini disusun struktur isi, materi pembelajaran, aktivitas peserta didik, latihan, evaluasi, serta desain antarmuka yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan tautan interaktif. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket praktikalitas, dan instrumen efektivitas yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk.

Tahap development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator*. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga produk memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan E-LKPD pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD Negeri 05 Sitiung. Pada tahap ini guru dan peserta didik menggunakan produk yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, guru dan peserta didik mengisi angket praktikalitas untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, daya tarik tampilan, serta manfaat produk dalam mendukung proses pembelajaran. Data efektivitas diperoleh melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah evaluation, yaitu evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan dan hasil implementasi produk. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan melalui perbaikan berdasarkan masukan validator dan pengguna. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga diperoleh E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket praktikalitas guru, angket praktikalitas peserta didik, serta instrumen efektivitas berupa tes hasil belajar. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh



dari kritik dan saran validator serta hasil observasi selama proses pengembangan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data validitas, praktikalitas, dan efektivitas dianalisis menggunakan rumus persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum, kemudian dikonversi ke dalam kategori penilaian sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Produk dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar. Produk dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 05 Sitiung masih didominasi penggunaan LKPD cetak sehingga pembelajaran kurang interaktif, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa Chromebook dan laptop. Selain itu, peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan video sehingga diperlukan bahan ajar digital yang lebih menarik.

Tahap *design* menghasilkan rancangan E-LKPD yang memuat komponen pembelajaran berupa petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, gambar, video pembelajaran, serta latihan soal interaktif yang disusun menggunakan aplikasi *Book Creator*. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan validasi oleh lima validator untuk menilai kualitas produk sebelum diimplementasikan. Setelah dinyatakan layak, produk diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN 05 Sitiung, kemudian dilanjutkan dengan tahap *disseminate* secara terbatas di SDN 15 Sitiung untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk pada lingkungan yang berbeda.

Produk akhir E-LKPD menyajikan materi secara sistematis, dilengkapi tampilan visual yang menarik, unsur multimedia, latihan interaktif, dan evaluasi pembelajaran. Produk ini dapat diakses melalui perangkat digital sehingga mendukung pembelajaran yang lebih aktif, mandiri, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

1) Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan E-LKPD sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh validator yang terdiri atas kegrafikan, materi, bahasa, soal, dan modul ajar dengan menggunakan lembar validasi sesuai dengan indikator pada masing-masing aspek. Hasil validasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk sekaligus sebagai dasar perbaikan sebelum tahap implementasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi E-LKPD Berbantu *Book Creator*

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kegrafikan	92	Sangat Valid
Materi	88,33	Sangat Valid
Bahasa	85,71	Sangat Valid
Soal	96	Sangat Valid
Modul Ajar	100	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek memperoleh kategori sangat valid dengan persentase berkisar antara 85,71%–100%. Aspek modul ajar memperoleh nilai tertinggi sebesar 100%, diikuti aspek soal (96%), kegrafikan (92%), materi (88,33%), dan bahasa (85,71%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari aspek isi, penyajian, tampilan, kebahasaan, serta perangkat pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas V. Masukan yang diberikan validator digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan produk sebelum tahap implementasi.



2) Hasil Uji Praktikalitas

Kepraktisan E-LKPD diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah menggunakan produk dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi praktikalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas E-LKPD

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	96	Sangat Praktis
Peserta didik	95	Sangat Praktis
Rata-rata	95,5	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 96%, sedangkan peserta didik memberikan penilaian sebesar 95%, dengan rata-rata keseluruhan 95,5% yang termasuk kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa E-LKPD mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran secara mandiri maupun bersama guru di kelas.

3) Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas E-LKPD diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan kepada 12 peserta didik kelas V SDN 05 Sitiung setelah menggunakan produk. Rekapitulasi hasil efektivitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas E-LKPD

Indikator	Hasil
Jumlah peserta didik	12
Peserta didik tuntas	11
Peserta didik tidak tuntas	1
Persentase ketuntasan	91,60%
Kategori	Sangat Efektif

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa 11 dari 12 peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan satu peserta didik belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan sebesar 91,6% menunjukkan bahwa E-LKPD berbantu *Book Creator* termasuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar.

4) Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas V SDN 15 Sitiung untuk mengetahui efektivitas penggunaan E-LKPD pada sekolah yang berbeda. Hasil menunjukkan bahwa 15 dari 17 peserta didik mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan sebesar 88,23%, sedangkan dua peserta didik belum mencapai ketuntasan. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat efektif, sehingga menunjukkan bahwa E-LKPD berbantu *Book Creator* tetap efektif digunakan meskipun diterapkan pada subjek yang berbeda. Temuan ini memperkuat bahwa produk yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan secara lebih luas sebagai bahan ajar digital pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbantu *Book Creator* memperoleh kategori sangat valid pada seluruh aspek penilaian, yaitu kegrafikan, materi, bahasa, soal, dan modul ajar. Temuan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar digital dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Tingginya tingkat validitas mengindikasikan bahwa proses pengembangan yang dilakukan melalui model 4D mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik mata pelajaran, serta capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Validitas yang diperoleh tidak terlepas dari proses pengembangan yang diawali dengan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, serta revisi berdasarkan masukan validator. Model pengembangan 4D menekankan bahwa setiap produk harus melalui tahapan evaluasi dan penyempurnaan sebelum diimplementasikan sehingga kualitas produk dapat dipertanggungjawabkan. Johan et al. (2023) menyatakan bahwa model Four-D merupakan model pengembangan yang



sistematis karena setiap tahap saling berkaitan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Zamsiswaya et al. (2024) yang menjelaskan bahwa model 4D memungkinkan pengembang melakukan penyempurnaan produk secara bertahap melalui proses validasi dan revisi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari aspek materi, hasil validasi menunjukkan bahwa isi E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik sekaligus memfasilitasi proses belajar yang terarah. Menurut Magdalena et al. (2020), bahan ajar yang baik harus disusun secara sistematis, relevan dengan kurikulum, serta mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Khoerunnisa (2021) menjelaskan bahwa E-LKPD yang disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik akan memudahkan mereka memahami materi karena penyajian materi, aktivitas belajar, dan evaluasi telah dirancang secara terpadu.

Aspek kegrafikan juga memperoleh kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan E-LKPD telah memenuhi prinsip media pembelajaran digital melalui penggunaan tata letak yang sistematis, kombinasi warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai, serta navigasi yang mudah digunakan. Tampilan visual yang baik menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Muliarta (2024) menjelaskan bahwa *Book Creator* memungkinkan guru mengembangkan bahan ajar digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Pendapat tersebut didukung oleh Munawwarah et al. (2023) yang menyatakan bahwa aplikasi *Book Creator* mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang mudah dioperasikan sekaligus meningkatkan kualitas penyajian materi melalui pemanfaatan berbagai unsur multimedia.

Selain itu, aspek kebahasaan memperoleh kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penggunaan kalimat yang komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami memudahkan peserta didik mengikuti setiap aktivitas pembelajaran tanpa mengalami kesulitan dalam memahami petunjuk maupun materi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hastuti (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa harus menggunakan penyajian yang komunikatif agar peserta didik lebih mudah memahami makna dan mampu menerapkannya dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, kelayakan aspek materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa E-LKPD berbantu *Book Creator* telah memenuhi standar sebagai bahan ajar digital yang dapat mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hanum dan Amini (2023) yang menyimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Book Creator* memenuhi kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Yazmin dan Amini (2023) bahwa pengembangan E-LKPD berbantu *Book Creator* menghasilkan produk dengan tingkat validitas yang tinggi setelah melalui proses validasi dan revisi oleh para ahli. Selain itu, penelitian Dilla (2025) dan Nisa dan Yohanie (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Book Creator* mampu menghasilkan bahan ajar digital yang layak digunakan karena memenuhi aspek isi, tampilan, serta kemudahan penggunaan. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa integrasi *Book Creator* dalam pengembangan E-LKPD merupakan alternatif yang efektif untuk menghasilkan bahan ajar digital yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

4. SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif berdasarkan hasil validasi ahli, uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik, serta uji efektivitas melalui hasil belajar. Dengan demikian, E-LKPD berbantu *Book Creator* layak digunakan



sebagai bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

E-LKPD berbantu *Book Creator* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-LKPD pada materi atau jenjang kelas yang berbeda serta menguji efektivitasnya pada cakupan sekolah yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- M. Anggrayni. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4910–4921. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1289>.
- Anggrayni, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Puzzle Berbantu Book Widgets Materi Membiasakan Perilaku Pancasila. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3403–3410.
- Anggrayni, M., Darniyanti, Y., & Amal, I. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 07 Sitiung. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 17302–17324. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12313>
- Bimayu, A., Maizeli, A., & Nerita, S. (2025). VALIDITAS Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Interaktif Berbasis Discovery Learning Materi Jamur Fase E Sma / Ma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(September), 170–177.
- Caesavetri, A., Marsitin, R., & Yuwono, T. (2023). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1), 58–70.
- Dilla, P. G. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Dengan Bantuan Canva Di Kelas V Pada Pendidikan Pembelajaran Pancasila Gugus 2 Lubuk Kilangan Kota Padang. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(2), 13–34.
- Fikrah, Z., & Sukma, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1).
- Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E -LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Book Creator di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2183–2194. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7963>
- Hastuti, S. (2021). Teori Belajar Bahasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 8–13.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Kartikasari, W. W., Aka, K. A., & Wiguna, F. A. (2025). Bahan Ajar E-LKPD Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa. *Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-8*, 213–219.
- Khairita, M. N., Salahuddin, A., & Pratiwi, O. (2025). Development of E-Module Assisted by Book Creator in Indonesian Language for Third-Grade Students at SDN 01 Sitiung. *The Future of Education Journal*, 4(7), 3278–3286. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Khairita, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Comic Life Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education and Counseling*, 3(1), 189–199.
- Khoerunnisa, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 2581–1843.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.



- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahayana, A., Muliawan, S. D., & Yamawati, S. (2022). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu. *Community Services Journal (CSJ)*, 4(2), 180–186.
- Muliarta, K. D. (2024). Book Creator Sebagai Media Dalam Pembelajaran. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 13(1), 54–62. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.3919>
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI : Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12.
- Mustaqim, G., Hidayat, S., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital (E-LKPD) Berbasis Aplikasi Liveworksheets pada Materi Nirmana. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3914–3925. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7422>
- Nida, L. S., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 194. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1755>
- Nisa, S. K., & Yohanie, D. D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Book Creator dengan Model Problem Based Learning. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 08(02), 265–282. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11553>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pratiwi, K., Tristaningrat, M., & Wiguna, I. (2025). Pengembangan E-LKPD Berorientasi Tri Kaya Parisudha Mata Pelajaran IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV di Gugus VI Kecamatan Sawan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1978>
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., & Batrisyia, A. (2024). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133–149.
- Putra, W. P., Gunamantha, I. M., Sudiana, I. N., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2023). *Pengembangan E-LKPD HOTS Dalam Meningkatkan Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha*. 7(1).
- Putri, M., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 17–32. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2653>
- Putriana, S. (2021). Perkembangan Intelektual pada Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1771–1777.
- Rahmi, A., B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik*. 1(2), 114–122.
- Subhan, M., Hader, A. E., & G, R. A. (2024). Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi E-Book Creator Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2857–2864.
- Susilawati, Wiwik Okta., friska, S.Y., & Pratiwi, O. K. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sdn 01 Padang Laweh. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2).
- Yazmin, F.. P., Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Book Creator Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 518–528. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5378>
- Zamsiswaya, . Sawaluddin, . Sihombing. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.