

Volume 11 Nomor 2 Agustus 2026
E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 11
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2026

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN
EKONOMI KELAS XI SMA**

Sintia Apriliani[✉], Nunuk Suryanti²

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau, Indonesia¹²

✉Corresponding Author Email: sintiaapriliani@student.uir.ac.id

Author Email: nunuksuryanti@edu.uir.ac.id

Article History:

Received: May 2026

Revision: July 2026

Accepted: July 2026

Published: August
2026

Keywords:

E-LKPD; Flipbook;
Economics Learning;
Learning Media;
Research And
Development

Abstract:

This study aims to develop a flipbook-based E-LKPD for the subject of Economics for grade XI at SMA Olahraga Masmur Pekanbaru and to determine the level of validity and practicality of the developed product. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, validation sheets, and student response questionnaires. Validation is carried out by one media expert and one material expert before the product is tested on students. The results show that the media expert's validation increased from 75% in the first stage to 94% in the second stage with a very valid category. The material expert's validation also increased from 78% to 97% after revisions based on validator input. Furthermore, the results of a limited group trial of 26 students obtained a percentage of 99% with a very practical category. These results indicate that the flipbook-based E-LKPD is suitable for use as an Economics learning medium because it is able to present material in an interesting, interactive, and easy-to-understand manner for students. The managerial implications of this research are that teachers can utilize flipbook-based e-LKPD as an alternative digital teaching material to increase student engagement, while schools can integrate this digital learning medium as an innovation to support 21st-century learning.

Sejarah Artikel:

Diterima: Mei 2026

Direvisi: Juli 2026

Disetujui: Juli 2026

Diterbitkan: Agustus
2026

Kata kunci:

E-LKPD, Flipbook;
Pembelajaran
Ekonomi; Media
Pembelajaran;
Penelitian Dan
Pengembangan.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis flipbook pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Olahraga Masmur Pekanbaru serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap define, design, develop, dan disseminate. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket respons peserta didik. Validasi dilakukan oleh satu ahli media dan satu ahli materi sebelum produk diuji coba kepada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media meningkat dari 75% pada tahap pertama menjadi 94% pada tahap kedua dengan kategori sangat valid. Validasi ahli materi juga meningkat dari 78% menjadi 97% setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator. Selanjutnya, hasil uji coba kelompok terbatas terhadap 26 peserta didik memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis flipbook layak digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami peserta didik. Implikasi manajerial penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan E-LKPD berbasis flipbook sebagai alternatif bahan ajar digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, sedangkan sekolah dapat mengintegrasikan media pembelajaran digital ini sebagai salah satu inovasi dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.



How to Cite: Sintia Apriliani, Nunuk Suryanti. 2026. PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 11 (2), DOI : [10.31932/jpe.v11i2.6548](https://doi.org/10.31932/jpe.v11i2.6548)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan bahan ajar digital menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik (Latifah et al., 2022).

Salah satu inovasi bahan ajar digital yang berkembang saat ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis Heyzine Flipbook. Media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk buku digital interaktif yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, tautan video, serta latihan yang dapat diakses secara daring maupun luring. Penggunaan flipbook tidak hanya meningkatkan daya tarik media pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mandiri bagi peserta didik (Rahma Daniyah & Yuni, 2024).

Pada mata pelajaran Ekonomi, peserta didik dituntut untuk memahami berbagai konsep, menganalisis permasalahan ekonomi, serta menghubungkan teori dengan fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis flipbook telah dilaporkan

mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Fitriana et al., 2025) (Siti Aisyaha, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Olahraga Masmur Pekanbaru, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan LKPD cetak dan metode ceramah. Guru menyampaikan bahwa peserta didik cenderung kurang aktif selama pembelajaran dan lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif agar mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook pada penelitian ini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook memberikan hasil yang positif. (Harahap et al., 2023) mengembangkan bahan ajar Ekonomi berbasis flipbook dan memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik. (Rahma Daniyah & Yuni, 2024) mengembangkan E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook pada peserta didik SMA dan memperoleh tingkat validitas serta kepraktisan yang tinggi. (Sahila Disti Safira El Tsani & Retno Mustika Dewi, 2024) juga melaporkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis flipbook mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook efektif meningkatkan minat belajar, kemandirian belajar, dan hasil



belajar peserta didik (Latifah et al., 2022) (Pardede et al., 2022) (Ni'mah et al., 2021)

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Selain itu, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA dengan mengukur aspek validitas dan kepraktisan produk. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut sehingga pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masih relevan untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Olahraga Masmur Pekanbaru serta menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Tahap define dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran

Ekonomi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan bahan ajar. Tahap design meliputi penyusunan materi, perancangan tampilan E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook, penyusunan latihan soal, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons peserta didik.

Tahap develop dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi sebagai dasar perbaikan produk sebelum diujicobakan. Selanjutnya, produk yang telah direvisi diuji pada kelompok kecil yang terdiri atas 10 peserta didik dan kelompok terbatas sebanyak 26 peserta didik kelas XI SMA Olahraga Masmur Pekanbaru untuk mengetahui tingkat kepraktisan E-LKPD yang dikembangkan. Tahap disseminate dilakukan dengan memperkenalkan produk kepada guru sebagai alternatif media pembelajaran digital. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket respons peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi dan respons peserta didik berdasarkan kategori kelayakan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mengalami peningkatan kualitas setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator.



Tabel 1: Hasil Validasi Ahli Media

Tahap	Persentase	Kategori
Validasi Tahap I	75%	Valid
Validasi Tahap II	94%	Sangat Valid

Sumber : Data Primer Diolah, 2026

Berdasarkan hasil validasi tahap I oleh ahli media, E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar aspek penilaian media, seperti kesesuaian tata letak, pemilihan jenis huruf, kombinasi warna, kemudahan navigasi, dan penyajian materi. Namun demikian, validator masih memberikan beberapa masukan, terutama terkait penyempurnaan kualitas tampilan visual, konsistensi desain antartampilan, serta optimalisasi fungsi navigasi agar media lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, persentase validasi meningkat menjadi 94% dengan kategori sangat valid. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* telah memenuhi

kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Harahap et al., 2023) yang menyatakan bahwa proses validasi dan revisi berperan penting dalam meningkatkan kualitas bahan ajar berbasis *flipbook*. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Rahma Daniyah & Yuni, 2024) yang melaporkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi setelah dilakukan penyempurnaan pada aspek tampilan dan navigasi media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mengalami peningkatan kualitas materi setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan validator.

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap	Persentase	Kategori
Validasi Tahap I	78%	Valid
Validasi Tahap II	97%	Sangat Valid

Sumber : Data Primer Diolah, 2026

Berdasarkan hasil validasi tahap I, E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh persentase sebesar 78% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, terutama pada penyempurnaan contoh-contoh materi, penyusunan latihan

soal yang lebih bervariasi, penggunaan bahasa yang lebih komunikatif, serta penyesuaian penyajian materi agar lebih sistematis. Perbaikan tersebut dilakukan agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan mampu membantu peserta didik dalam menguasai konsep-konsep ekonomi secara lebih mendalam.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, hasil validasi meningkat menjadi 97% dengan kategori sangat valid.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam E-LKPD telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sahila Disti Safira El Tsani & Retno Mustika Dewi, 2024) yang menyatakan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *Flipbook* mampu menghasilkan bahan ajar yang memiliki tingkat validitas materi sangat tinggi setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil validasi

ahli. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Prasetya & Prihandono, 2022) yang menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar digital yang melalui proses validasi secara sistematis mampu meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi peserta didik. Hasil uji coba terhadap peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* dalam pembelajaran Ekonomi kelas XI.

Tabel 3: Hasil Respons Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kategori
Respons Peserta Didik	99%	Sangat Praktis

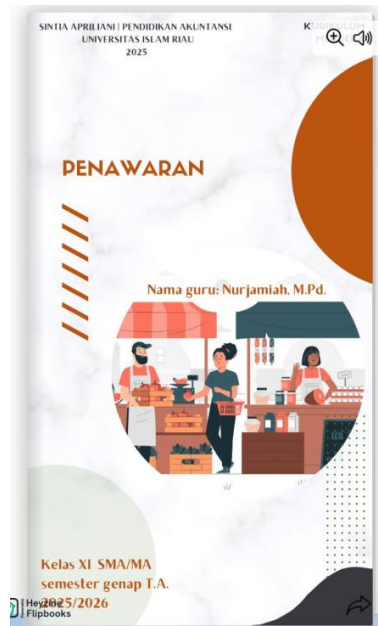
Sumber : Data Primer Diolah, 2026

Berdasarkan hasil uji coba kelompok terbatas terhadap 26 peserta didik, E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang memperoleh penilaian tinggi meliputi kemudahan penggunaan media, tampilan yang menarik, kejelasan penyajian materi, kemudahan memahami isi materi, serta kemudahan mengakses E-LKPD melalui perangkat elektronik. Selain itu, peserta didik menilai bahwa penggunaan gambar, ilustrasi, kombinasi warna, serta navigasi pada *flipbook* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

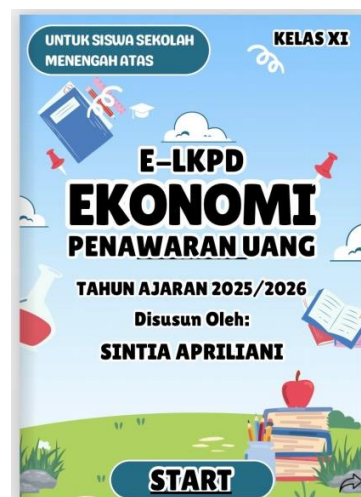
digital pada mata pelajaran Ekonomi. Media yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, mendorong kemandirian belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara bertahap. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ni'mah et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* digital memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik karena mudah digunakan dan mampu meningkatkan aktivitas belajar. Temuan ini juga didukung oleh (Sholehah et al., 2024) yang melaporkan bahwa E-LKPD berbasis *flipbook* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, (Pardede et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong kemandirian peserta didik selama proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut,

(Siti Aisyaha, 2023) menyatakan bahwa media *flipbook* digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik.



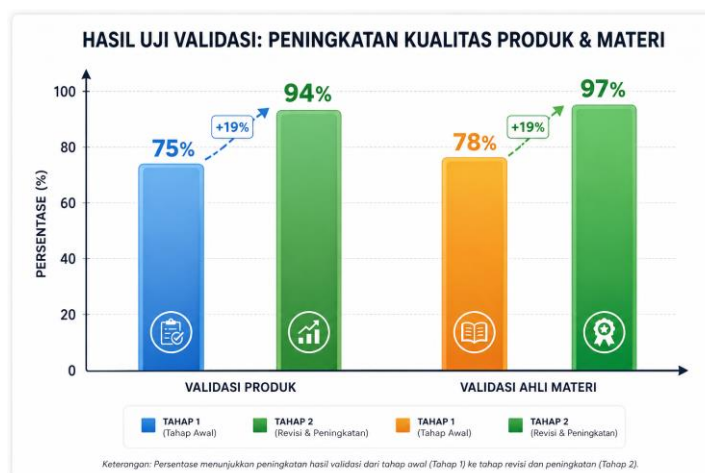
Gambar 1

E-LKPD tahap Uji coba
Sumber: Data Primer Diolah, 2026



Gambar 2

E-LKPD yang sudah diimplementasikan
Sumber: Data Primer Diolah, 2026



Gambar 3

Hasil Uji Validasi: Peningkatan Kualitas Produk

Sumber: Data Primer Diolah, 2026

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mengalami peningkatan nilai validitas media dari 75% pada tahap validasi pertama menjadi 94% setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses validasi memiliki peran penting dalam menyempurnakan kualitas media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan tata letak (*layout*), konsistensi penggunaan warna, kualitas gambar, keterbacaan huruf, navigasi antarmenu, serta kemudahan akses media melalui perangkat digital. Dengan adanya revisi tersebut, media pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas XI SMA sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek tampilan merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran digital karena berpengaruh terhadap perhatian dan minat belajar peserta didik. Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi,

ikon, warna yang harmonis, dan navigasi yang mudah dipahami akan membantu peserta didik berinteraksi dengan media secara lebih efektif. Sebaliknya, media yang memiliki tampilan kurang menarik atau navigasi yang rumit dapat mengurangi motivasi belajar dan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, masukan dari validator media menjadi dasar utama dalam melakukan penyempurnaan produk sehingga kualitas media meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Harahap et al., 2023) yang mengembangkan bahan ajar Ekonomi berbasis *Flipbook* pada peserta didik kelas XI dan melaporkan bahwa proses validasi serta revisi berdasarkan masukan ahli mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran sehingga layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pengembangan media digital tidak hanya menitikberatkan pada isi materi, tetapi juga pada kualitas visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas media yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh (Rahma Daniyah & Yuni, 2024) yang menyatakan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi setelah dilakukan penyempurnaan pada aspek desain tampilan, navigasi, dan penyajian materi. Menurut mereka, penggunaan platform *Heyzine Flipbook* memungkinkan penyajian bahan ajar yang lebih menarik dibandingkan LKPD konvensional karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, tautan, dan berbagai elemen multimedia dalam satu media pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian (Avanda & Pratiwi, 2024) yang mengembangkan *e-book* interaktif pada mata pelajaran PKK. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas tampilan media, kemudahan navigasi, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik merupakan faktor yang sangat menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran digital. Media yang dirancang secara sistematis akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa tingginya tingkat validitas media menunjukkan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* telah memenuhi aspek kelayakan media pembelajaran, baik dari segi tampilan, navigasi, maupun kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif serta berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi pada E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mengalami peningkatan dari 78% pada tahap validasi pertama menjadi 97% setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses validasi ahli materi memberikan kontribusi yang besar terhadap penyempurnaan isi E-LKPD, terutama pada aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, sistematika penyajian, serta penyusunan latihan soal. Revisi dilakukan dengan memperbaiki contoh-contoh materi agar lebih kontekstual, menyempurnakan penyajian konsep ekonomi secara bertahap, dan menyesuaikan latihan soal dengan indikator pencapaian kompetensi. Dengan demikian, materi yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Kelayakan materi merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan bahan ajar karena menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Materi yang disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta didukung contoh-contoh yang relevan akan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep ekonomi. Sebaliknya, materi yang kurang terstruktur dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, proses validasi oleh ahli materi diperlukan untuk memastikan bahwa seluruh isi E-LKPD telah sesuai dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sahila Disti Safira El Tsani &



Retno Mustika Dewi, 2024) yang mengembangkan E-LKPD menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas materi mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi ahli, terutama pada aspek kesesuaian materi, penyajian isi, dan penggunaan bahasa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses validasi merupakan tahapan penting untuk menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga didukung oleh (Prasetya & Prihandono, 2022) yang mengembangkan e-module berbasis *Problem-Based Learning*. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan melalui proses validasi yang sistematis mampu meningkatkan kualitas isi materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Menurut mereka, penyusunan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan mempermudah proses memahami konsep sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Temuan penelitian ini turut diperkuat oleh (Suryanti et al., 2023) pada JURKAMI yang melaporkan bahwa LKPD yang dikembangkan menggunakan model *4-D* memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi setelah melalui validasi ahli. Penelitian tersebut menegaskan bahwa kesesuaian isi materi, penyajian yang sistematis, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami merupakan indikator utama dalam menentukan kualitas bahan ajar. Selain itu, (Rahma & Sari, 2025) juga melaporkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran Ekonomi menghasilkan produk yang sangat valid dan sesuai digunakan

sebagai media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan materi, latihan, dan evaluasi dalam satu media digital yang mudah diakses oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa tingginya nilai validitas materi menunjukkan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI SMA sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital pada mata pelajaran Ekonomi.

Hasil uji coba kelompok terbatas menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik, baik dari aspek kemudahan mengakses media, kejelasan petunjuk penggunaan, tampilan antarmuka, maupun penyajian materi pembelajaran. Tingginya tingkat kepraktisan mengindikasikan bahwa peserta didik dapat menggunakan E-LKPD secara mandiri tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Selain itu, integrasi teks, gambar, latihan soal, dan fitur interaktif dalam *Heyzine Flipbook* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan LKPD konvensional. Kemudahan penggunaan tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dan menyelesaikan setiap aktivitas yang terdapat dalam E-LKPD.



Kepraktisan media pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam penelitian pengembangan karena menunjukkan sejauh mana produk dapat digunakan secara efektif oleh pengguna sasaran. Produk yang praktis tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih cepat, meningkatkan minat belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih mandiri. Pada penelitian ini, peserta didik memberikan respons positif terhadap desain visual, kombinasi warna, ilustrasi, navigasi, serta penyajian materi yang sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* telah mampu memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ni'mah et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut mereka, penyajian materi secara visual dan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mempelajari materi secara mandiri.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh (Sholehah et al., 2024) yang mengembangkan E-LKPD berbasis *Flipbook* pada pembelajaran Akuntansi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons sangat baik terhadap media yang dikembangkan karena memiliki tampilan menarik, navigasi yang mudah

dipahami, dan materi yang tersusun secara sistematis. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *flipbook* memiliki tingkat penerimaan yang tinggi pada berbagai mata pelajaran karena mampu meningkatkan kualitas interaksi peserta didik dengan bahan ajar.

Selain itu, (Pardede et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* tidak hanya meningkatkan kepraktisan penggunaan media, tetapi juga mampu mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terjadi karena peserta didik memiliki kesempatan untuk mempelajari materi secara fleksibel sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Senada dengan itu, Aisyah dan Mustaji (2023) menyatakan bahwa media *flipbook* digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Penelitian (Jannah & Astutik, 2025) juga menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik karena memudahkan proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hasil tersebut diperkuat oleh (Berlian Ahmad Fauzi et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Heyzine Flipbook* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa tingginya tingkat kepraktisan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemandirian peserta didik, serta mendukung terciptanya pembelajaran Ekonomi yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi serta memperoleh respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai bahan ajar digital, tetapi juga memiliki potensi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA. Penggunaan media digital yang interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan bahan ajar cetak karena peserta didik dapat mengakses materi secara fleksibel melalui telepon pintar maupun komputer. Kondisi ini mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dan mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih aktif serta mandiri.

Pemanfaatan *Heyzine Flipbook* juga memberikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi Ekonomi secara lebih inovatif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang menarik melalui media digital. Dengan memanfaatkan E-LKPD, guru dapat mengintegrasikan materi, gambar, latihan soal, dan evaluasi dalam satu media sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan E-LKPD

dapat mengurangi ketergantungan terhadap bahan ajar cetak sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Temuan penelitian ini didukung oleh (Latifah et al., 2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar digital mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena materi disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya masing-masing. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Oktafia & Fitrayati, 2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut mereka, media yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak.

Selain itu, penelitian (Erawati et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Heyzine Flipbook* pada pengembangan E-LKPD memberikan kemudahan akses terhadap bahan ajar digital serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Temuan tersebut



diperkuat oleh (Jannah & Astutik, 2025) yang menyatakan bahwa E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik karena penyajian materi lebih sistematis, interaktif, dan mudah dipahami. (Berlian Ahmad Fauzi et al., 2024) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis *Heyzine Flipbook* efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran digital karena mampu mengintegrasikan berbagai bentuk media pembelajaran dalam satu platform yang mudah dioperasikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Ekonomi, baik bagi guru maupun peserta didik. Produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga mampu mendukung implementasi pembelajaran digital, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan pendidikan pada era digital.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA menggunakan model pengembangan 4-D. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dan materi memperoleh kategori sangat valid setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital untuk mendukung

pembelajaran Ekonomi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengembangan E-LKPD hanya dilakukan pada materi Penawaran sehingga belum mencakup materi Ekonomi lainnya. Kedua, uji coba produk dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada karakteristik peserta didik yang berbeda. Ketiga, penelitian ini hanya menguji aspek validitas dan kepraktisan produk, sehingga belum mengevaluasi efektivitas penggunaan E-LKPD terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-LKPD pada materi Ekonomi lainnya, melibatkan sampel yang lebih luas, serta menguji efektivitas media melalui desain penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Avanda, A. H. B., & Pratiwi, V. (2024). PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI BOOK CREATOR PADA MATA PELAJARAN PKK KELAS XI AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9. [https://doi.org/DOI: 10.31932/jpe.v9i2.3651](https://doi.org/DOI:10.31932/jpe.v9i2.3651)
- Berlian Ahmad Fauzi, C Rudy Prihantoro, & Hari Din Nugraha. (2024). Development of Learning Media Based on Heyzine Flipbook in The Subject of Lathe Machining Techniques Class XI at SMK Kemala Bhayangkari 1 Jakarta. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro Dan Informatika*, 2(6),



- 125–151.
<https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i6.628>
- Erawati, N. K., Rini, P. N. K., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 71–80.
- Fitriana, Prasetya, C., Ayubadiah, F., Saputri, A., & Lestari, A. L. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK Sabilal Muhtadin Balikpapan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 2336–2344.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.791>
- Harahap, F. A., Hutasuhut, S., & Thamrin, T. (2023). Development of Flip Book-Based Economics Teaching Materials To Improve The Economic Learning Outcomes of Students In Class Xi Man 2 Deli Serdang In Academic Year 2021/2022. *Journal Research of Social Science, Economics, and Management*, 2(6), 938–956.
<https://doi.org/10.59141/jrssem.v2i06.356>
- Jannah, B. M., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Heyzine Flipbook Pada Pelajaran PPKn Kelas 3 Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 130–140.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.is3.1675>
- Latifah, N., Sunarko, B., & Mulasiwi, C. M. (2022). Development of Flipbook Maker-Based E-Module in Economics Subjects to Improve Students' Interest in Learning. *Dinamika Pendidikan*, 17(2), 203–214.
<https://doi.org/10.15294/dp.v17i2.39562>
- Ni'mah, ana F., Yudiono, U., & Afian, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ekonomi*, 3(5), 2819–2826.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Oktafia, M. A., & Fitrayati, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *Jurkami*, 9. <https://doi.org/DOI:10.31932/jpe.v9i1.3236>
- PENDAHULUAN
- Pardede, E. M. R., Ruslan, D., & Arwansyah. (2022). Development of Flipbook-Based E-Module Teaching Materials to Enhance Independence and Learning Outcomes of High School Students Erni. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Prasetya, R., & Prihandono, D. (2022). Development of E-Modules With Problem-Based Learning (PBL) to Increase Economic Learning Outcomes. *Journal Of Economic Education*, 11(1), 93–102.
<https://doi.org/http://journal.unnes.ac.i>



d/sju/index.php/jeec Development

Rahma Daniyah, R. D., & Yuni, R. (2024). Development Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Heyzine Flipbook Kelas XI IPS SMA Cerdas Murni. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 224–241. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.262>

Rahma, F., & Sari, W. P. (2025). pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKO. *Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 2(1).

Sahila Disti Safira El Tsani, & Retno Mustika Dewi. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 113–124. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v11i2.10>

Sholehah, R. M., Kartini, T., & Herlindawati, D. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Flipbook Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas Xi Smkn 4. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 12(November), 2580–8818. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/je.v12i2.15418>
PENGEMBANGAN

Siti Aisyaha, M. (2023). Efektivitas

Flipbook Digital Pada Materi Ipas Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smk Yapalis Krian. *Educational Technology Journal*, 5(2), 8–14. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/8785>

Suryanti, Y., Relita, D. T., Thoharudin, M., & Sore, A. D. (2023). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PEMBERDAYAAN EKONOMI LOKAL PADA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP DI KOTA SINTANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 2*, 3(2), 79–92. <https://doi.org/DOI:10.31932/jpe.v8i3.2879>

